



<https://dx.doi.org/10.7203/eari.15.26394>

Metodologías activas para conectar los museos con la formación del profesorado: diseño de recursos didácticos para educación primaria en colaboración con los museos de la Región de Murcia

Active methodologies to connect museums with teacher training: design of didactic resources for primary education in collaboration with the museums of the Region of Murcia

M^a Magdalena CASTEJÓN. Universidad de Murcia (España). mmagdalena.castejon@um.es

Resumen: El presente texto expone la metodología empleada en el proyecto de innovación denominado “Diseño de recursos didácticos para educación primaria en colaboración con los museos de la Región de Murcia”, concedido en la Convocatoria para promover proyectos y acciones de innovación y mejora en la Universidad de Murcia para el curso 2022/2023, que se ha desarrollado en la asignatura “Museos y exposiciones como propuestas educativas” del Grado en Educación Primaria de la Universidad de Murcia.

La conexión entre educación formal y no formal en el ámbito de la educación artística y/o patrimonial es un terreno que ha generado numerosos proyectos de investigación y experiencias. Sin embargo, en determinados contextos aún no existen las metodologías adecuadas para establecer redes de trabajo colaborativas entre los organismos educativos formales (escuelas, universidad...) y los espacios no formales, como los museos.

Así, se plantea en este texto la propuesta metodológica empleada en este proyecto, basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos, cuyo objetivo fue favorecer la conexión entre la formación del profesorado y los museos. El fin de esta iniciativa ha sido que los estudiantes desarrollen una experiencia didáctica contextualizada en un museo de su entorno, obteniendo así propuestas en las que, se potencien a su vez, las metodologías innovadoras con el fin de motivar en los discentes el interés por los museos y el patrimonio de su contexto cercano.

Palabras clave: Metodología, innovación, educación, patrimonio, museos, maestros

Abstract: This text sets out the methodology used in the innovation project entitled "Design of teaching resources for primary education in collaboration with the museums of the Region of Murcia", awarded in the Call to promote projects and actions for innovation and improvement at the University of Murcia for the 2022/2023 academic year, which has been developed in the subject "Museums and exhibitions as educational proposals" of the Degree in Primary Education at the University of Murcia.

The connection between formal and non-formal education in the field of artistic and/or heritage education is a field that has generated numerous research projects and experiences. However, in certain contexts there are still not adequate methodologies to establish collaborative networks between formal educational bodies (schools, universities...) and non-formal spaces, such as museums.

Thus, this text sets out the methodological proposal used in this project, based on Project Based Learning, the aim of which was to favour the connection between teacher training and museums. The aim of this initiative would be for students to develop a contextualised didactic experience in a museum in their environment, thus obtaining proposals in which, in turn, innovative methodologies would be promoted in order to motivate students' interest in museums and the heritage of their immediate context.

Keywords: Methodology, innovation, education, heritage, museums, teachers, museums

Introducción

El presente artículo desarrolla la metodología empleada en la asignatura de "Museos y exposiciones como propuestas educativas", dentro de marco del proyecto de innovación concedido denominado "Diseño de recursos didácticos para educación primaria en colaboración con los museos de la Región de Murcia".

Este proyecto surge del interés del profesorado en lograr una experiencia real y significativa en un ámbito en el que previamente se han detectado determinadas carencias en referencia a la conexión entre la formación del profesorado y el interés por la actividad educativa en museos e instituciones culturales (Castejón, 2021). De esta forma, esta iniciativa se enmarca en la Línea de actuación de "Proyectos interdisciplinarios o de colaboración con empresas u otros agentes sociales", proponiendo una metodología en la que, de forma paralela a la impartición de los contenidos teóricos, se lleve a cabo un proyecto de innovación para configurar una propuesta didáctica real en un museo de la Región de Murcia.

La metodología didáctica escogida es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), por medio de la cual, los estudiantes irán integrando los conocimientos teóricos con la puesta en práctica de un proyecto contextualizado en un museo del entorno. Para ello se divide la propuesta en dos fases, en las que se plantea una etapa inicial de investigación y análisis de entorno, y una segunda parte en la que se diseña una propuesta didáctica innovadora para ser desarrollada en la institución cultural seleccionada.

El uso de este tipo de metodologías activas permite a los estudiantes conocer de primera mano la realidad vinculada a la teoría de la materia impartida, así como situarse en contextos no tan habituales para los futuros docentes como son los museos e instituciones culturales. Esto a su vez, les permite contemplar y experimentar las posibilidades didácticas que pueden ofrecer estos espacios en colaboración con los organismos educativos formales desde donde desarrollarán su labor profesional.

Se plantea a continuación un breve estado de la cuestión sobre el uso de metodologías activas con relación a la formación del profesorado, y especialmente, en referencia a la transmisión del valor educativo del arte, la cultura y el patrimonio mediante la colaboración con las instituciones que lo difunden y lo conservan.

Posteriormente, se desarrolla y concreta la metodología empleada en este proyecto de innovación, así como los resultados obtenidos y las líneas de trabajo futuras extraídas a partir de las conclusiones alcanzadas.

Estado de la cuestión: metodologías activas, formación del profesorado y museos

Las metodologías activas se vienen implementando en educación primaria, secundaria y bachillerato desde la Orden ECD/65/2015⁴, en la se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación en estos niveles educativos.

En el ámbito de la educación universitaria, fueron la Declaración de Bolonia y la creación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) los dos grandes hitos que supusieron una evolución en cuanto a la forma de concebir los planes de estudio o las metodologías a desarrollar en las aulas, entre otras cuestiones (Luelmo del Castillo, 2018).

Las metodologías activas están jugando un papel importante a nivel universitario en la consecución del objetivo de conectar con el ámbito profesional de una forma más consciente y real. Son relevantes en este sentido métodos como el Aprendizaje basado en proyectos, el Aprendizaje basado en problemas o el Aprendizaje y servicio, al servirse de la resolución de problemáticas reales llevadas al aula que conectan con los objetivos del currículo oficial establecido.

Esa conexión con cuestiones y situaciones que acontecen en la vida cotidiana puede resultar muy útil en el proceso de reconocer a las instituciones culturales como espacios colaboradores en el desarrollo de propuestas educativas experimentales e innovadoras. La presencia de proyectos e investigaciones vinculadas a la educación patrimonial se ha visto reforzada incrementándose exponencialmente en los últimos años (Fontal, 2017). Se deduce de ello el gran interés en su estudio y, por tanto, la implicación positiva que tiene con respecto a cuestiones cruciales como redefinir el concepto de educación patrimonial, evaluar los proyectos de este ámbito y profundizar en la vinculación entre la educación formal y no formal, entre otros aspectos.

⁴ BOE» núm. 25, de 29 de enero de 2015, páginas 6986 a 7003 , Ministerio de Educación, Cultura y Deporte <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2015-738>

El estudio del patrimonio, la cultura, la historia y el arte como recurso didáctico, puede desembocar en innumerables proyectos que abarquen contenidos no exclusivamente vinculados a las ciencias sociales o la expresión plástica, sino que trabajen temas transversales como la identidad o el concepto de ciudadanía (Cuenca, Estepa, Martín, 2017).

Ejemplos en los que se recurre a las metodologías innovadoras como un medio para trabajar la conexión con el patrimonio a través de los espacios que lo atesoran, como son los museos, son cada vez más habituales. Tal es el caso del proyecto relatado por Calatayud y Vicent, (2017) en el que por medio de la metodología ABP, se desarrolla con los estudiantes del Grado de Pedagogía de la Universidad de Murcia, una experiencia para integrar las TIC en los museos de la región a través de una propuesta educativa.

Otro caso, es el Proyecto *D_SEA: Diversidad. Sexualidades. Arte*, en el que han colaborado el Centro Joven del Ayuntamiento de Madrid, las Áreas de Educación del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza y del Museo Nacional del Prado y la Universidad Nebrija, “con objeto de desarrollar buenas prácticas y metodologías de investigación para trabajar la educación afectivo-sexual mediante las artes y la cultura con adolescentes y jóvenes” (Ugena, 2021, 180). Para ello se recurrió al Aprendizaje Basado en Proyectos con el objetivo de desarrollar diferentes acciones performativas relacionadas con la temática mencionada y en colaboración con los educadores de las instituciones museísticas.

Cabe destacar también, el proyecto de colaboración realizado entre el alumnado de la asignatura “Recursos de las artes para la educación” de los Grados de Maestro en Educación Primaria y Educación Infantil de la Universidad Pública de Navarra con el Museo de Navarra, en la que, a partir de una perspectiva feminista, se llevan a cabo diferentes actuaciones en el ámbito de la transferencia de conocimiento sirviéndose de la metodología de Aprendizaje Servicio (Arriaga, 2021). Este tipo de proyectos pone énfasis además en la labor social que se lleva a cabo por los implicados, lo que supone un valor añadido a la motivación por configurar propuesta bajo esta perspectiva.

Pero no sólo existen experiencias como las mencionadas, en las que se propician las redes colaborativas entre instituciones culturales y educativas, sino que desde el propio contexto universitario se promueven investigaciones para descubrir las principales problemáticas que acontecen en estas conexiones entre ámbitos formales y no formales.

En este sentido, es preciso mencionar el proyecto de innovación docente “Museos y Universidad II. Recursos y estrategias colaborativas *online* para el aprendizaje de las artes en la formación de profesorado en los grados de infantil, primaria, pedagogía y educación social y máster de profesorado” (García Cano, et. Al. 2021) realizado en el curso 2021/2022. En este proyecto, a través de diferentes propuestas que incentivan las actividades colaborativas entre futuros docentes a instituciones culturales, y acompañadas a su vez de un proceso de investigación se trata de vislumbrar las problemáticas de conexión entre museos y maestros.

Otra investigación referente es la recientemente desarrollada en la Universidad de Murcia por Mesa (2022) en la que, a través de un estudio cuantitativo, se ha determinado el tipo de relación que tienen los docentes, esta vez universitarios, con las instituciones

patrimoniales, lo que ofrece la oportunidad de conocer también la relevancia que desde el ámbito universitario se otorga a la conexión y el trabajo colaborativo con los museos. Se concluye con la idea de que se recurre habitualmente a la tradicional visita guiada pero no se aprovecha todo el potencial que pueden estas instituciones para la formación innovadora de futuros profesionales de la educación o de otros ámbitos como la historia o la arqueología.

Estos referentes sirven para contextualizar el interés que suscita la colaboración entre el ámbito de la formación del profesorado y las instituciones culturales, ya que, tal y como nos indica (López, 2020, p.87), es evidente “la extraordinaria capacidad que tiene la enseñanza del patrimonio como fuente inagotable de recursos educativos. Su carácter atemporal, histórico y presentista solo necesita de la voluntad del reconocimiento y del compromiso social para constituir un fiel reflejo identitario”. Así, es posible deducir la necesidad de presencia de las actividades vinculadas a museos en la formación de los futuros docentes de cualquier nivel educativo.

El potencial didáctico que tiene el patrimonio cultural es innegable, pero resulta evidente la necesaria instrucción de los discentes en cuanto a metodologías innovadoras que puedan aplicar en estos espacios, ya que una gran mayoría sigue concibiendo a las instituciones museísticas como espacios poco proclives a la experimentación educativa (Castejón, 2023). Por tanto, propiciar proyectos de innovación que permitan la colaboración entre contextos educativos resultará beneficioso para que los futuros docentes sean conscientes del potencial que tienen las instituciones culturales, y se sientan capaces de generar propuestas educativas que puedan beneficiar a las nuevas generaciones de educandos.

Metodología del proyecto de innovación

Método: el ABP para conectar educación formal y no formal

El método a seguir se basa principalmente en el Aprendizaje Basado en Proyectos ya que se propone a los estudiantes que trabajen a lo largo de toda la asignatura en torno a un tema concreto, en este caso, la creación de una propuesta educativa innovadora para desarrollar en un museo en el que detecten previamente una necesidad educativa. Las principales características de esta metodología, tal y como indican Rekalde y García (2015, p. 221), son “el aprendizaje experiencial, la reorientación de la mirada hacia la globalidad de un fenómeno, el trabajo en grupos colaborativos, el desarrollo de las competencias clave, la conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad, la oportunidad de colaboración para construir conocimiento”, lo que determina la idoneidad para ser implementada en esta asignatura, dada la necesidad de conectar con la realidad cultural del entorno y plantear propuestas que favorezcan la conexión entre educación formal y no formal.

Por otra parte, la metodología seguida favorecerá el trabajo cooperativo tanto entre los propios discentes que conforman los diferentes grupos, como con respecto a las redes que se establezcan al tomar contacto con los trabajadores de los museos. Por tanto, la elección de estas metodologías fomentará el aprendizaje activo del alumnado, convirtiéndolos en

protagonistas del proceso educativo y propiciará una perspectiva real de las posibilidades didácticas de los espacios culturales en los que estos futuros maestros, deberán tener mucho protagonismo.

Planificación de la asignatura: la aplicación práctica de contenidos como enfoque principal

La metodología desarrollada durante la asignatura se dividió en diferentes propuestas que se entrelazaron para conformar una perspectiva global y complementaria.

Por un lado, se llevaría a cabo el proyecto de innovación, eje vertebrador de la materia, dividido a su vez en dos fases. De forma paralela, y con el objetivo de ir adentrándose en cada una de las partes relevantes del proyecto, se proponen una serie de prácticas a realizar durante las sesiones de clase, en las que se trabajarán aspectos como el concepto de museología social, las herramientas de difusión de los museos, o las metodologías educativas innovadoras en instituciones culturales.

Proyecto de innovación

El objetivo principal del proyecto de innovación propuesto fue la creación de recursos educativos innovadores enfocados al público de educación primaria en colaboración con los museos de la Región de Murcia. A partir de ahí, se proponen diferentes objetivos específicos que desarrollan en las distintas fases del proyecto:

- Conocer las instituciones culturales que componen la red de museos de la Región de Murcia
- Descubrir las posibilidades educativas actuales de los museos
- Diseñar una propuesta de innovación educativa adaptada al contexto seleccionado

Se detallan a continuación las diferentes partes del proyecto:

Fase 1. Análisis de la estrategia educativa de museos.

La primera fase del proyecto a realizar de forma grupal consistía en la investigación en torno a museo de tipo local (perteneciente a la Región de Murcia). Se tendrían en cuenta los aspectos vistos a nivel teórico tales como: la temática de la exposición o museo, el tipo de gestión y organización de la institución, la programación educativa, los tipos de público a los que van dirigidas las actividades, las propuestas didácticas más relevantes enfocadas a la educación primaria o los recursos disponibles para el profesorado. Esta fase sería fundamental para detectar las carencias y oportunidades del centro museístico en donde plantear la propuesta educativa a desarrollar en la siguiente etapa.

Fase 2. Diseño de propuesta didáctica en museos

La segunda fase del proyecto y más relevante, consistiría en el diseño de una propuesta de educación innovadora para desarrollar de forma colaborativa entre los futuros docentes y el museo. Estaría enfocada a educación primaria, principalmente dentro del área de educación plástica, pudiendo escoger otras áreas de forma transversal. Los estudiantes debían tener en cuenta el análisis precedente para adecuar la propuesta a la realidad del

espacio museístico. Así, plantearían diferentes actividades `pudiendo realizarse tanto en el contexto del aula como en el museo. Se incluirían aspectos como la metodología, la evaluación de la propuesta o los participantes a los que iría destinada la propuesta.

Prácticas de clase

Tal y como se ha indicado, el proyecto de innovación se desarrollará de forma paralela a una serie de prácticas breves a trabajar en el aula, en las que se irá profundizando en los aspectos teóricos y a su vez, en la propia estructura que conformará el proyecto de innovación.

De detallan a continuación las diferentes prácticas propuestas:

1. *Concepto de museo*: se propone a los estudiantes que relacionen conceptos que ellos percibieran como vinculados a la palabra museo y relaten una experiencia significativa en museos que hubieran experimentado.

2. *Museología tradicional vs. Museología social*: se les facilita un artículo sobre evolución de la museología tradicional a la museología social, debatiendo posteriormente las ventajas y problemáticas de ambas perspectivas.

3. *Sistemas de difusión y comunicación en museos*: se propone al alumnado que investigue sobre las redes sociales de un museo a su elección y destaque las diferentes estrategias que lleva a cabo para conectar con los públicos.

4. *Recursos didácticos para el profesorado en museos*: se insta a los estudiantes a analizar las guías para el profesorado de educación primaria del Museo Thyssen-Bornemisza, terminado la práctica con la propuesta de una actividad en base a esos recursos.

5. *Evaluación e investigación en museos*: en base a las actividades diseñadas en la práctica 4, se plantea que diseñen un recurso de evaluación para dichas propuestas.

6. *Prácticas innovadoras en educación en museos*: teniendo en cuenta un proyecto educativo concreto realizado en el Museo Reina Sofía, se les plantea varias cuestiones sobre las que reflexionar y debatir en torno al papel de la innovación en educación en los museos.

En la Tabla 1, se visualiza como ambas fases del proyecto de innovación se vinculan de forma paralela a los diferentes contenidos que se trabajan en las prácticas de clase retroalimentando el desarrollo de dicha propuesta, y su vez se relacionan directamente a la teoría correspondiente a la materia.

Tabla 1

Cronograma de desarrollo de la asignatura y relación de contenidos teóricos, prácticas de clase y proyecto de innovación

Semana	Contenidos teóricos	Proyecto innovación	Prácticas de clase
1-2	Bloque 1.	Fase 1.	1. Concepto de museo

	Concepto de museo, tipos. Origen, evolución y perspectivas del museo	Investigación y selección del espacio museístico	2. Museología tradicional vs. Museología social
3-4	Bloque 2. Estudios de públicos No público y público potencial Barreras para la visita a museos Medios de difusión RRSS en museos		3. Sistemas de difusión y comunicación en museos
5-8	Bloque 3. Evolución del concepto de arte Origen y evolución de la educación en museos DEAC (Departamento de Educación y Acción Cultural en Museos) Modelos educativos en museos. Educación patrimonial Perfil del educador de museos Comisario pedagógico Mediación cultural en museos Animación sociocultural Planificación de actividades museos/escuela Actitud del maestro en una actividad en museos Tipo de actividades educativas en museos	Fase 2. Diseño y desarrollo de la propuesta de innovación museo-escuela.	4. Recursos didácticos para el profesorado en museos 5. Evaluación e investigación en museos 6. Prácticas innovadoras en educación en museos

Nota: elaboración propia.

Evaluación del proyecto

Para evaluar el proyecto implementado se plantean diversas herramientas que se complementan para obtener una perspectiva global del proceso de enseñanza-aprendizaje. Al trabajar desde una perspectiva y metodología innovadora, los recursos para evaluar también deben adaptarse a la misma. De esta forma se distingue, por un lado, una evaluación de los resultados de aprendizaje del alumnado y, por otra parte, una evaluación de la metodología de enseñanza desarrollada, detallando a continuación los distintos recursos empleados para llevarlas a cabo.

Evaluación del aprendizaje

Portafolios

Se recurre a esta herramienta para registrar las evidencias trabajadas a partir de las distintas actividades complementarias desarrolladas en el aula. El documento se entrega al finalizar la asignatura y en este, los estudiantes plasman los resultados de todas las tareas, así como una reflexión final de la materia.

Rúbrica

Para evaluar el proyecto de innovación se recurrió a una rúbrica diseñada específicamente para poder determinar la consecución de cada uno de los puntos trabajados a lo largo de la propuesta.

Exposiciones orales

Cada fase del proyecto se expuso ante la docente y el resto de los estudiantes, teniendo un doble objetivo: por un lado, valorar en una primera fase si el trabajo iba bien enfocado o eran precisos determinados ajustes y en una segunda etapa, si se habían cumplido con los objetivos previstos, y por otra parte, propiciar el debate y el encuentro de ideas, a partir del hecho de compartir las propuestas entre todos los alumnos y alumnas.

Evaluación de la metodología docente

Cuestionarios y grupos de discusión

Con el fin de realizar una valoración diagnóstica de la percepción de los estudiantes en cuanto al museo como recurso educativo, el primer día de clase se les suministra un cuestionario a través de cual se estima la base desde la que parten el alumnado en cuestiones como, la asiduidad de visitas a instituciones culturales, el conocimiento de los recursos para el profesorado de los museos, el interés por informarse sobre las actividades educativas de estos espacios, etc. Dicho cuestionario se vuelve a distribuir al finalizar la asignatura para poder establecer una valoración de la metodología de enseñanza-aprendizaje seguida. Este segundo test, se complementa con la realización de grupos de discusión en los que los estudiantes debaten los resultados de los cuestionarios, aportando reflexiones finales sobre lo aprendido.

Resultados

Se presentan, por un lado, los resultados de las propuestas educativas que los distintos grupos de estudiantes exponen al finalizar la asignatura, como resultado de las dos fases de trabajo. Por otra parte, se expone una breve síntesis de los datos resultantes de la evaluación realizada por la docente sobre la implementación y desarrollo del proyecto de innovación.

Proyectos de innovación educativa entre el aula y el museo

A continuación, se presenta un resumen de los proyectos presentados al finalizar la asignatura. En total se entregan siete propuestas contextualizadas en siete museos distintos de la Región de Murcia: Museo Arqueológico de Murcia, Museo de Santa Clara la Real (Murcia), Museo de la Música Étnica de Barranda, Museo de la Ciudad de Murcia, Museo de Arte Moderno de Cartagena, Centro de Visitantes de Monteagudo (Murcia) y Museo del Teatro Romano de Cartagena. Se sintetizan las ideas más relevantes destacando aquellos aspectos de interés de cada propuesta.

Proyecto 1: *“Línea temporal”, Museo de Santa Clara la Real (Murcia).*

En este caso, la propuesta tiene como objetivo destacar los aspectos más relevantes de la colección del museo que gira en torno al arte y arquitectura de la época andalusí. Plantean una actividad previa en el aula, otra durante la visita y una final a modo de conclusión de la experiencia. Todas las actividades son enfocadas de una forma lúdica y por medio de juegos apoyados en el uso de TICs como la búsqueda del tesoro o el “Pasapalabra”. El proyecto estaría enfocado a 4º de Educación Primaria y en concreto, se desarrollaría en la asignatura de Ciencias Sociales. Los estudiantes visitaron en varias ocasiones la institución cultural para conocer de primera mano, tanto el patrimonio con el que podían contar para vincularlo a los contenidos de educación primaria, como para descubrir las posibles carencias y, por tanto, oportunidades, en el diseño de una propuesta educativa innovadora.

Proyecto 2: *“La gran gymkhana musical”. Museo de la Música Étnica de Barranda.*

El Museo de la Música Étnica de Barranda, es una institución situada en una pequeña población de menos de 1000 habitantes, alejada de las habituales rutas turísticas del entorno. Por tanto, las limitaciones en cuanto a recursos educativos y de difusión son relevantes. Las alumnas que diseñan esta propuesta conocen el entorno y saben aprovechar el potencial del espacio para diseñar una serie de acciones a partir del juego de la gymkhana. El proyecto, a desarrollar íntegramente en el espacio museístico, parte de técnicas como la gamificación y el trabajo cooperativo, para trabajar contenidos pertenecientes a la asignatura de Música. Además, con la ayuda de los recursos existentes en el centro (instrumentos musicales de diverso tipo), se trabajarían otros contenidos de forma transversal como la educación plástica y la educación física. El trabajo colaborativo con el personal del museo fue fundamental para adecuar la propuesta a la realidad del contexto.

Proyecto 3: *“De la prehistoria al aula.” Museo Arqueológico de Murcia*

En este proyecto se proponen una serie de actividades contextualizadas en uno de los museos más relevantes de la región murciana, el Museo Arqueológico de Murcia (MAM). Los estudiantes recurren a metodologías activas tales como el Aprendizaje Colaborativo y el Aprendizaje Basado en Proyectos para diseñar una propuesta dividida en tres fases que corresponden a tres actividades a llevar a cabo, antes, durante y después de la visita a la institución cultural. A través de fichas (Figura 1) y recursos audiovisuales para iniciar el proceso de información sobre los contenidos, el desarrollo de actividades plásticas y manipulativas durante la visita y la síntesis de contenidos con una actividad final recopilatoria y participativa, se trabajarán contenidos de las materias de Educación Plástica y visual y Ciencias sociales. En definitiva, los estudiantes y futuros maestros diseñan una propuesta para trabajar de forma transversal contenidos de varias materias empleando a su vez metodologías activas que incentivan el interés del alumnado, recurriendo inicialmente al análisis previo de la institución para descubrir su potencial educativo, y contactando después con el personal de esta para elaborar la propuesta de una forma realista y contextualizada.

Nombre:.....	
Apellidos:.....	
LA PREHISTORIA	
1- ¿En qué tres periodos se divide la Prehistoria?
2- ¿Cuándo empieza el Paleolítico?
3- ¿Qué significa ser nómada?
4- ¿A qué se dedicaba un nómada? ¿Cómo vivían?
5- ¿Cómo se llama el arte de la Prehistoria? ¿Cómo elaboraban la pintura?
6- ¿Cómo se vestían los nómadas?
7- ¿Qué materiales para cazar?
8- ¿Cuándo empieza el Neolítico? ¿Y cuando acaba?

Figura 1. Recurso didáctico diseñado por el alumnado responsable del proyecto “De la prehistoria al aula”

Proyecto 4: “La Historia a través de los sentidos”. Centro de Visitantes de Monteagudo (Murcia)

Este proyecto se planifica también de modo que las actividades de introducción y conclusión se lleven a cabo en el aula y el desarrollo de las propuestas principales, se realicen en el espacio cultural. En este caso, la idea que plantean gira en torno al uso de los sentidos para conocer distintos aspectos de la historia que relatan los contenidos del centro de visitantes. Así, por ejemplo, trabajarían la Sala del Calcolítico a través del sentido del gusto, haciendo referencia a la importancia de los cultivos y el tipo de alimentación que tenían en esa época histórica, como el trigo molido o la avena. De esta forma los estudiantes irían recorriendo las salas y experimentando la historia a través de los distintos sentidos. La propuesta fue muy bien acogida por el personal del centro, (que colaboró en el diseño de la propuesta aportando toda la información necesaria), ya que este espacio no cuenta con recursos educativos más allá de las visitas guiadas o las audioguías disponibles para realizar recorridos de forma autónoma.

Proyecto 5: “Artistas por un día”. Museo Regional de Arte Moderno (Cartagena)

Esta propuesta se enmarca en la materia de Educación Plástica y se dividía en tres actividades: una inicial a realizar en el aula a modo de investigación sobre el museo y sus colecciones, otra actividad a llevar a cabo tras la visita guiada en el centro museístico en la que el alumnado debían convertirse en artistas para crear su propia obra de arte, y una actividad final en la que el aula se convertiría en un museo donde exponer las obras resultantes trabajadas en el MURAM. Este tipo de propuestas favorece la motivación de los estudiantes de primaria, al situarlos en la piel de un artista, familiarizándose a su vez

con el mundo del arte moderno, y concibiéndolo como algo cercano, accesible e interesante que les permita experimentar y expresar ideas o sensaciones.

Proyecto 6: “Recreando la ciudad”. Museo de la Ciudad de Murcia

Los estudiantes plantean una propuesta dividida en cuatro actividades, dos previas a la visita, otra durante, y otra en el aula tras llevar a cabo la salida al museo. El proyecto se propone en 3º de primaria, para trabajar conjuntamente en las materias de Ciencias Sociales y Educación Artística. En las actividades previas se propone una investigación inicial sobre los contenidos que van a trabajar en el museo posteriormente (Figura 2) y durante la salida y tras la visita guiada por parte de los técnicos del museo, se plantea la creación de “un museo dentro del museo” a partir de la recreación de los elementos más significativos para los estudiantes. Finalmente, tras la visita, se lleva a cabo una valoración por parte de los estudiantes de los aspectos más relevantes de la visita. En este proyecto predomina el aprendizaje activo y el posicionamiento de los escolares en el centro del proceso de aprendizaje, promoviendo así la motivación y el interés de estos por los contenidos y su vez, por las instituciones culturales del entorno.

Nombre: _____ Fecha: _____
CURSO: _____ Calificación: _____

EDAD ANTIGUA

REALIZA LOS SIGUIENTES EJERCICIOS:

ESCRIBE EL NOMBRE DE UN DIOS Y DE UN HÉROE.

SELECCIONA LA OPCIÓN CORRECTA:

- Las mujeres: a) ciudadano libre b) ciudadano no libre.
- Hombres nacidos en la polis: a) ciudadano libre b) ciudadano no libre)
- Esclavos: a) ciudadano libre b) ciudadano no libre.
- Extranjeros: a) ciudadano libre b) ciudadano no libre.

VERDADERO O FALSO

- Los griegos fueron los inventores de la democracia.
- El agora era el mercado que había en la ciudad.
- Los griegos dominaron el océano Atlántico.
- Los griegos inventaron las Olimpiadas.

¿QUÉ HABÍA EN LAS CIUDADES ROMANAS?

Figura 2. Recurso didáctico diseñado por el alumnado responsable del proyecto “De la prehistoria al aula”

Proyecto 7: “Conozcamos nuestro pasado”. Museo del Teatro Romano de Cartagena.

La propuesta que plantean estos futuros docentes iría enfocada a los cursos de 3º y 4º de primaria, a trabajar en las materias de Educación Artística y Ciencias Sociales. Se trata de un proyecto que se lleva a cabo íntegramente en el espacio museístico, y estaría dividido en tres fases: de forma inicial se llevaría a cabo la visita guiada con el apoyo de los audiovisuales que dispone el museo, posteriormente se llevaría a cabo la actividad principal consistente en conocer más profundamente las diferentes clases sociales de la

época, a través de la recreación de elementos característicos de estas, como la corona de laurel propia del César. Tras elaborar los distintos elementos característicos se llevaría a cabo un juego en el propio espacio del Teatro Romano, en el que el alumnado equiparado con los elementos distintivos de las diferentes clases sociales iría respondiendo a cuestiones sobre los contenidos históricos aprendidos. Esta propuesta permite a los estudiantes involucrarse en el proceso de aprendizaje convirtiéndolos en personajes de la propia historia que están aprendiendo, haciéndolo a su vez de una forma lúdica y motivadora.

Resultados de la evaluación

El objetivo principal de esta evaluación ha sido valorar la adecuación del proyecto desarrollado, al mismo tiempo que se descubre la percepción de los estudiantes en torno a los museos. Tanto en los cuestionarios como en los grupos de discusión realizados, se trata de responder a los siguientes objetivos específicos:

1. Conocer qué concepto y función asocian a la institución museo
2. Conocer si se sienten interesados en obtener información sobre las actividades en museos
3. Conocer qué formación han tenido relacionada con museos durante el Grado en Educación Primaria
4. Conocer la valoración en cuanto a planificar actividades en los museos como recurso didáctico en Educación Primaria.

Los resultados advierten que los estudiantes han mejorado su percepción sobre la institución museo, llegando a descubrir las posibilidades educativas que estos espacios ofrecen, y para la gran mayoría eran desconocidas.

También se percibe, tras la investigación realizada por parte de los discentes, un mayor interés por conocer por parte de estos, las actividades que los museos del entorno proponen, advirtiendo en este caso, la necesidad de mejorar la difusión de gran parte de estos espacios para lograr conectar con estos futuros maestros y maestras.

Tras la experiencia desarrollada en esta asignatura, los estudiantes son conscientes de la falta de asignaturas que trabajen en torno a la conexión entre museos y educación formal, lo que constata la falta de información que la mayoría tiene sobre las opciones educativas que los espacios museísticos ofrecen a diferentes públicos, como el escolar.

Se puede concluir que, una vez finalizada la asignatura, y tras las diferentes experiencias trabajadas, los futuros docentes, experimentan una evolución positiva en cuanto a considerar al museo como un aliado en su desarrollo profesional, percibiendo las múltiples posibilidades que pueden generarse de forma colaborativa entre los contextos educativos formal y no formal.

Conclusiones y proyección futura: crear redes de trabajo colaborativas entre educación formal y no formal

La asignatura ha tenido una duración de tan sólo ocho semanas, lo que ha determinado el progreso de los proyectos y que no se hayan podido llevar a cabo en las instituciones culturales. No obstante, el objetivo prioritario de este proyecto era situar al alumnado ante la posibilidad real de llevar a cabo un proyecto educativo innovador en colaboración con el museo, investigando en primer lugar las circunstancias de cada espacio escogido, para posteriormente configurar una propuesta diseñada con la ayuda de la información facilitada por la institución cultural.

El hecho de concebir un proyecto partiendo de una necesidad u oportunidad detectada previamente, ha permitido configurar propuestas realistas y con alto interés para las propias instituciones culturales, algunas de las cuales (Museo de la Música Étnica de Barranda, Museo de la Ciudad de Murcia, Centro de Visitantes de Monteagudo) se han mostrado interesadas en poder llevar a cabo estas actividades en sus espacios en un futuro próximo.

Además, por parte del alumnado, se ha descubierto el alto potencial que pueden tener los museos como espacios para el trabajo de contenidos didácticos de forma interdisciplinar. De ello dan cuenta las reflexiones finales de los estudiantes en el portafolio de la materia: “Considero que esta asignatura me ha brindado herramientas fundamentales para integrar los museos como recursos educativos en el aula. Además, he aprendido la importancia de fomentar el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes a través de la exploración de los museos y sus colecciones” (estudiante 1)

Por otro lado, también han sido conscientes de las dificultades existentes en determinados museos, como la falta de difusión o las problemáticas para establecer redes de colaboración: “Al llevar a cabo el proyecto innovador en un museo nos hemos dado cuenta, también, de lo difícil que es en ocasiones el ponerte en contacto con el museo y poder trabajar de manera colaborativa. Hemos comprobado también la carencia en los medios de difusión y en lo pobres que son a veces los recursos didácticos que disponen los museos para el docente” (estudiante 2).

En definitiva, el proyecto de innovación llevado a cabo en el curso 2022/2023, ha tenido unos resultados positivos teniendo en cuenta los objetivos previstos relacionados con que los estudiantes logran ser más conscientes del potencial educativo que tienen los museos de su alrededor, conociendo más a fondo el funcionamiento de las instituciones culturales y valorando la necesidad de concebir por iniciativa propia, propuestas didácticas más acordes con las nuevas metodologías activas que se están implementando en las aulas.

La puesta en práctica de los proyectos en los espacios museísticos no era una prioridad de la asignatura, pero ante el interés mostrado por la mayoría de las instituciones culturales con las que han colaborado los estudiantes, se plantea como línea futura de actuación concebir un proyecto de transferencia de conocimiento en el que poder estructurar una propuesta más ambiciosa en colaboración directa con los museos interesados.

Teniendo en cuenta las problemáticas de varios de estos espacios culturales, para concebir propuestas educativas innovadoras (en general por falta de recursos económicos y/o humanos), esta línea de trabajo podría ser altamente beneficiosa tanto para la formación del profesorado como para las instituciones museísticas implicadas y, en definitiva, para el alumnado de educación primaria, futuras generaciones que demandan otra forma de educar, otra forma de conectar con su contexto cultural.

Referencias

- Arriaga, A (2021) Aportaciones desde el feminismo para la formación del profesorado en el uso de los museos como recursos educativos. Un ejemplo de Aprendizaje-Servicio. *Educación artística: revista de investigación (EARI)* 12 (2021) 201 – 214. <https://dx.doi.org/10.7203/eari.12.20448>
- Calatayud, V. G., & Vicent, P. L. (2017). Aprendizaje basado en proyectos en el grado de pedagogía: una iniciativa educativa para la integración de las TIC en museos. *EDUcación y TECnología: Propuestas desde la investigación y la innovación educativa* (pp. 360-363). Universidad de Santiago de Chile (USACH). https://www.researchgate.net/publication/322603005_Aprendizaje_Basado_en_Proyectos_en_el_Grado_de_Pedagogia_una_iniciativa_educativa_para_la_integracion_de_las_TIC_en_los_museos
- Castejón Ibáñez, M. (2021). Arte, museos y maestros: una perspectiva desde la formación del profesorado de educación primaria. *ARTSEDUCA*, 29(29), 127-139. <https://doi.org/10.6035/Artseduca.2021.29.10>
- Castejón Ibáñez, M. (2023). La relación entre la formación del profesorado y los museos: una investigación evaluativa en la asignatura de Museos y exposiciones como propuestas educativas. *Observar. Revista Electrónica De Didáctica De Les Arts*, (17), 66–93. <https://doi.org/10.1344/observar.2023.17.4>
- Cuenca López, J. M., Estepa Giménez, J., & Martín Cáceres, M. J. (2017). Patrimonio, educación, identidad y ciudadanía: profesorado y libros de texto en la enseñanza obligatoria. *Revista de Educación*. DOI: 10.4438/1988-592X-RE-2016-375-338
- Fontal Merillas, O., & Ibáñez Etxeberria, A. (2017). La investigación en Educación Patrimonial. Evolución y estado actual a través del análisis de indicadores de alto impacto. *Revista de educación*, (375), 184-214., DOI: 10.4438/1988-592X-RE-2016-375-340
- García Cano, Marta y Lage de la Rosa, Marta y Gijón Bastante, Gil y Serrano Navarro, Ana María y Alonso Garrido, María Ángeles y Gil Ruiz, Paula y Olarte Castañeda, Mabel y Peral Jiménez, Carolina y Rabazas Romero, Teresa y Resa Ocio, Ainhoa y Sánchez Alba, Bienvenida y Sanz Simón, Carlos y Romero Perilla, Ingrid Marcela y Lucas Palacios, Laura y Santiesteban, Andra (2022) *Museos y universidad II. Recursos y estrategias colaborativas on line para el aprendizaje de las artes en la formación de profesorado en los grados de Infantil, Primaria,*

Pedagogía y Educación Social y Máster de Profesorado. [Proyecto de Innovación Docente] <https://eprints.ucm.es/id/eprint/74876/>

Luelmo del Castillo, M. J. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español. *Encuentro Journal*, 27, 4-21. <https://doi.org/10.37536/ej.2018.27.1890>

Mesa Coronado, M. del P. (2022). La percepción del profesorado universitario sobre su colaboración con las instituciones patrimoniales en la enseñanza de la historia. *El Futuro Del Pasado*. <https://doi.org/10.14201/fdp.27161>

Rekalde Rodríguez, I., & García Vilchez, J. (2015). El Aprendizaje Basado en Proyectos: un constante desafío. *Innovación Educativa*, (25). <https://doi.org/10.15304/ie.25.2304>

Ugena Candel, T. (2021). Aprendizaje basado en el Proyecto Performativo de Aula Expandida Universidad-Museos. *Artseduca*, (31), 179 - 190. <https://doi.org/10.6035/artseduca.5950>