



**GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA
CURSO ACADÉMICO 2014-2015**

**Creación y elaboración del material didáctico en
museos y centros de arte.**

**Creation and production of the didactic material
in museums and art centers.**

Autor: Mónica Canales Terán

Director: Luis Fuentes

10-9-2015

Índice

1. Resumen.....	pág.3
2.Palabras Claves.....	pág.3
3. Abstract.....	pág.3
4. Key words.....	pág.3
5. Introducción.....	pág.4
6.Estado de la cuestión y relevancia del tema.....	pág.7
7. Objetivos.....	pág.8
8.Marco teórico.....	pág.10
8.1 Arte y museos.....	pág.10
8.2 Museografía y museología.....	pág.10
8.3 Nacimiento y evolución de los museos.....	pág.11
8.4 Tipos de museos.....	pág.11
8.5. Relación museo-escuela.....	pág.14
8.6. Museos y tecnología.....	pág.16
9. Los materiales didácticos en los museos.....	pág.19
10. Propuesta innovadora.....	pág.27
11. Conclusiones.....	pág.30
12. Bibliografía.....	pág.31

Resumen

En la actualidad los museos son instituciones poco presentes en las escuelas, a través de este trabajo realizaré una indagación acerca de este tema, además de estudiar los materiales didácticos con los que cuentan los centros de arte. Al mismo tiempo se tendrá presente la elaboración de una propuesta innovadora con el fin de contribuir a una mejora del aprendizaje dentro de la vida escolar.

Palabras claves

Museos – centros de arte - materiales didácticos – innovación – escuelas.

Abstract

At present the museums are slightly use institutions in the schools, across this work I will realize an investigation over of this topic, beside studying the didactic materials with those who count the art centers. At the same time there will be born in mind the production of an innovative offer in order to contribute to an improvement of the learning inside the school life.

Key words

Museums – art centers – didactic materials – innovation – schools.

Introducción

Este trabajo de fin de grado surge a partir de mi gran admiración y acercamiento al mundo de las artes y ligado más en concreto en relación al mundo escolar. Con la elección del tema del trabajo, trato de alimentar mi gusto por las artes además de descubrir y aumentar mis conocimientos sobre las mismas.

Durante mi experiencia personal llevada a cabo en algunos de los centros de prácticas he podido observar la falta de objetivos, contenidos y actividades en relación a la expresión plástica y en consecuencia la inexistente relación con los museos, a pesar de que estos ocupan un papel relevante dentro del desarrollo integral del alumno.

Según el Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria se presenta la expresión plástica de la siguiente manera:

“El arte es un componente esencial de la cultura, nos permite crear una visión del mundo bien desde la interpretación personal bien desde elementos comunes de la sociedad es, por tanto, una vía de comunicación cuya importancia en la educación hace que sea un elemento indispensable para el desarrollo de la mayoría de las competencias”.

Respecto al tema del arte ligado al museo, siempre se ha considerado este último, como un lugar con poco atractivo para los niños ya que la mayoría de ellos son lugares antiguos y desvinculados de la escuela. Sin embargo esta es la visión que como docente se debe cambiar introduciendo así el museo en las aulas.

Sí que es cierto que pasado un tiempo se ha comenzado a experimentar un cambio de la sociedad respecto a la visión y utilidad de los museos. Estos lugares han evolucionado convirtiéndose en espacios de enseñanza y aprendizaje.

En los últimos quince años se ha experimentado una notable mejora, ya que con la reforma educativa de 1980, los museos considerados como espacios de cultura se tienen presentes ocupando un espacio importante dentro de la educación formal. Algunos de los contenidos relevantes y que suponen una mejora en la calidad de educación de estudiante, en relación a la educación artística son los siguientes:

1. Otorgar al alumno más oportunidades para que puedan desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en condiciones de libertad y dignidad.
2. Realizar actividades culturales, deportivas y de fomento del trabajo en equipo y de la actuación cooperativa.

Esta reforma marca el comienzo de una serie de mejoras educativas, siendo esta la primera en dar inicio a esta andadura y siendo sucedida por otras como la LODE (1985), LOGSE (1990), LOCE (2002), LOE (2006), y finalmente la LOMCE (2013).

La LODE no realizó cambios considerables en cuanto a estructura del sistema educativo sino que se centró en otros aspectos de carácter más participativo.

La LOGSE, por el contrario, se basó en principios como el de aprender a aprender, dejando así más autonomía a los alumnos e intentando crear aprendizajes significativos en los que las tecnologías empezaron a destacar. Las enseñanzas artístico-plásticas tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria se englobaron dentro del área de Educación Artística. Con ello se mejoró el nombre, ya que la antigua denominación Expresión Plástica tenía un ámbito más reducido y prescindía de la parte artística.

La LOCE conserva en Educación Primaria el área de Educación Artística mientras que en educación Secundaria Obligatoria toma la denominación de Educación Plástica. Se centra principalmente en los tipos de evaluación del sistema educativo así como la manera de ser evaluados los alumnos.

La LOE mantiene entre sus fines relacionados con la educación artística la adquisición de hábitos intelectuales y técnicas de trabajo, de conocimientos científicos, técnicos, humanísticos, históricos y artísticos, así como el desarrollo de hábitos saludables, el ejercicio físico y el deporte. Se establece el Área de educación Artística y se comienza a trabajar en todas las áreas, especialmente la comunicación audiovisual.

Por último la LOMCE elimina la troncalidad de Educación Artística, con esta medida deja en un segundo lugar siendo cada comunidad la responsable de considerarla o no como obligatoria.

Dejando a un lado esta breve revisión de la evolución legislativa en España y centrándonos en cuestiones referentes al tema, el trabajo constará de una primera parte en la que tomando como referencia diversos artículos, libros y revistas de educación se relatará la evolución de los museos así como su papel educativo.

En la segunda parte se llevará a cabo una reflexión y análisis sobre el material didáctico con el que cuentan los museos, así como la exposición de una pequeña muestra de ofertas educativas que ofrecen algunos de los más representativos junto con el material empleado.

Finalmente en la tercera parte, para poner punto final al trabajo se presentará una innovación museo- escuela.

El fin de este trabajo no es otro que lograr un mayor acercamiento de los alumnos al mundo del arte, pero no al arte entendido como el conjunto de cuadros y sus respectivos autores sino a un arte adaptado para nuestro público infantil con el que despierten su interés por museos y exposiciones de arte dando paso al descubrimiento de nuevas sensaciones y emociones.

Estado de la cuestión y relevancia del tema

La relación escuela- museo ha sido objeto de estudio y de investigación a lo largo de muchos años. Es cierto que se puede afirmar que se ha llevado a cabo un aumento y positividad entre sus relaciones.

Es necesario señalar la importante influencia del arte en la educación ya que aporta creatividad además de contribuir a crear una sociedad más crítica, colaborativa y participativa. En los últimos años algunos colectivos artísticos como es el caso de los museos han centrado muchos de sus objetivos en el ámbito de la educación, dedicando algunos de sus departamentos a proporcionar diversos materiales para la tarea educativa.

No obstante esta correlación entre estas dos instituciones depende en buena medida del profesorado a la hora de fomentar una mayor colaboración o introducir dentro de las aulas nuevas metodologías relacionadas con el tema.

Hoy en día son cada vez más frecuentes las propuestas que nos ofrecen los museos a través de sus departamentos de educación que suponen una apuesta participativa entendiendo el arte como herramienta de aprendizaje. Como define Javier Rodrigo:

“Los modelos emergentes en educación en museos se basan en la participación cultural de las comunidades y la generación de procesos de investigación y acción cultural para relacionar los museos con las diversas culturas”. (Rodrigo, 2007).

Objetivos

Concretar lo que queremos enseñar a nuestros alumnos y en consecuencia lo que ellos van a aprender, forma parte de un proceso que va más allá de la transmisión de contenidos para más tarde centrarnos en los procedimientos, actitudes y valores.

Por ello el objetivo que persigo con la realización de este trabajo es triple: por un lado conocer más sobre la relación museo-escuela así como la investigación de la función pedagógica de estos espacios culturales. Por otro lado reflexionar sobre las distintas actividades diseñadas para acercar la escuela a los museos y así entre los dos realizar una gran labor educativa enriquecida. Y por último lugar y para poner en práctica lo anterior diseñar una actividad para trasladar al aula de plástica.

Introduciéndonos en el mundo del arte y su curriculum y como decía Marín: *"la educación artística no pretende tanto que la persona aprenda a hacer arte como que, a través del arte, se aprenda a ser persona"* (Marín Viadel 1991). Es cierto que la educación artística enriquece a la persona, la dota de una mayor sensibilidad, considerándola una pieza indispensable en lo que tiene que ver con la valoración del patrimonio artístico y todo lo que rodea nuestra sociedad. Es por esta razón por la que tenemos que lograr un acercamiento al museo considerándolo como una visita necesaria y habitual entre nuestros alumnos.

Por todas estas cosas mencionadas anteriormente es imprescindible centrarnos en unos objetivos y contenidos concretos dentro de la etapa de Educación Primaria. Para ello tendremos en cuenta las capacidades y herramientas individuales de cada niño sin olvidar que a pesar de compartir la misma edad no todos presentan la misma capacidad cognitiva o lo que es lo mismo no entienden de una misma forma una obra de arte.

Mi objetivo primordial se centra en lograr el acercamiento y el gusto hacia el arte, que sean los alumnos quienes lo valoren y se interesen por él y

que entiendan los centros de arte y museos como espacios llenos de cultura en los que poder divertirse siendo lugares de ocio y disfrute.

A partir del objetivo principal, se deducen otros de carácter más específico en los que se tiene muy en cuenta varios aspectos como pueden ser el cognitivo y el socio-emocional del niño durante la etapa de Educación Primaria. Éstos son los siguientes:

- Desarrollar la capacidad creadora: potenciando la imaginación y creatividad.
- Incrementar el desarrollo expresivo.
- Estimular el proceso de maduración.
- Desarrollar el sentido crítico.
- Favorecer la actividad grupal.
- Acercarse al conocimiento de obras artísticas.
- Valorar las nuevas tecnologías como herramienta artística.
- Apreciar la museología a través de experiencias motivadoras y estimulantes.
- Desarrollar la destreza manual mediante la manipulación de materiales.

Pienso que esta serie de objetivos son tan importantes como necesarios para la formación y crecimiento de la persona, ya que no solo favorecen la imaginación sino que con su puesta en práctica conseguimos potenciar otras capacidades tan sustanciales como el trabajo en grupo y la cooperación. Ambos aspectos son demandados con frecuencia en la sociedad en la que vivimos.

Marco teórico

❖ Arte y museos

Los museos son algunas de las instituciones más antiguas de las que se derivan varias funciones. Una de ellas consiste en la conservación de obras de arte y otra sería el disfrute proporcionado a sus visitantes así como la educación del público. Son muchas las afirmaciones que constatan esta idea, una de ellas es la siguiente:” *Los museos fueron creados para satisfacer un interés público general*”, (Llorens, 2015).

En definitiva los museos para muchos autores son considerados como máquinas del tiempo que sirven de acceso hacia la imaginación, inteligencia y el descubrimiento de emociones.

❖ Museografía y museología

Una vez tratado el término de museo, nos podemos preguntar sobre la museografía. Pues bien, es una ciencia aplicada al museo cuya labor tiene como objetivo la búsqueda, conservación y educación, además de tener en cuenta las relaciones con el medio físico.

En definitiva, la Museología se preocupa de la teoría o funcionamiento del Museo. Por el contrario, la Museografía es la actividad, disciplina o ciencia que tiene como objetivo principal las exposiciones, su diseño y ejecución, así como la adecuación de determinados espacios para facilitar su presentación y comprensión. Éste campo se extiende más allá de las exposiciones, llegando al ámbito educativo y didáctico en la actualidad en todo su esplendor.

De esta forma se puede afirmar que la Museología y Museografía se complementan mutuamente.

❖ **Nacimiento y evolución de los museos**

El origen de los museos coincide en el tiempo con dos grandes acontecimientos: el coleccionismo y la ilustración. En un principio éstos servían para el desarrollo de todas las ciencias, además eran punto de encuentro para la celebración de tertulias y reuniones de sabios.

Con el paso del tiempo se fueron sustituyendo estos eventos y comenzó a desarrollar otros usos como pueden ser las salas de lectura, jardines, comedor o biblioteca.

Como todos los procesos, los museos también van avanzando, convirtiéndose así en lugares de estudio e investigación. Así a medida que avanza, va centrando sus pasos como servicio público. Es decir, el museo se convierte en un medio de comunicación de masas.

❖ **Tipos de museos**

Algunos autores como Padró (1996) o Hooper-Greenhill (1998) hacen una clasificación de los centros de arte según las características que ofrecen su labor educativa:

Museo contenedor:

Se caracteriza por centrarse únicamente en tareas de cuidado, restauración y almacenado de su colección. Tanto los niños como la tarea educativa que les rodea son entendidos como una amenaza para sus obras de arte.

Museo comunicador:

Ofrece al público todo tipo de datos, ideas, conclusiones, reflexiones...para lograr un mayor aprendizaje tanto para ellos como para sus visitantes.

A partir de estos dos tipos de museos bien diferenciados y con intereses comunicadores totalmente separados podemos hablar de:

Museo emisor:

Trata de hacer llegar al público toda su información, para ello cuenta con diversos apoyos como son las guías. Este tipo de museo se va acercando hacia la labor educativa, aunque de un modo leve.

Museo dialogante:

Con él, los visitantes comienzan a implicarse y a formar parte de la visita con su participación. Esta acción se consigue mediante el empleo de algunas técnicas como las valoraciones, las posibles dudas o incluso el diálogo que se establece entre el guía y el visitante.

Museo foral:

Este tipo de museos se caracteriza por el intercambio de información, ya que se entiende como un foro. De esta manera es el público el que a través de sus intervenciones va construyendo lo que el museo ofrece.

Museo educador:

Carla Padró (1996) , profesora titular en el área de la Educación Artística de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, hace una distinción de los museos según la tarea educativa que desarrollan y por tanto del tipo de aprendizaje que predominan en sus visitas. Estos corresponden a cuatro estilos diferentes:

Instructores:

Este tipo de museos cuenta con un público pasivo, que tiene como principal objetivo recorrer sus galerías de un modo silencioso.

Activos:

Los visitantes interactúan con el guía mediante preguntas, para posteriormente ir interactuando con la galería.

Constructivistas:

Presentan una mayor implicación durante su visita, ya que desarrollan alguna actividad que tiene como eje principal el diálogo.

Críticos:

Tienen muy presente la educación, considerando a los visitantes un elemento muy valioso dentro de su trabajo. Esto se debe a su consideración como productores de conocimientos a partir de sus indicaciones. Es por ello que los visitantes no son simples receptores.

Museo didáctico:

Se centra en el tipo de metodología seleccionada para llegar al público. Algunas de estas formas de aprendizaje se basan en el diseño de talleres, juegos didácticos... Se trata de museos activos donde predomina el aprendizaje por descubrimiento además del desarrollo de algunas funciones como la creatividad del individuo. Además en muchas ocasiones recurren a técnicas grupales, lo cual es algo favorable a la hora de una mayor motivación hacia el aprendizaje.

Museo teatro:

Muestra una línea de aprendizaje que tiene como base las visitas teatralizadas, que mantienen una mayor expectación por el público más joven. En concreto estas visitas consisten en la realización de una visita guiada con la novedad de añadir actores con un guión que representar. De esta forma se consigue el uso del constructivismo, ya que a partir de la representación y la observación de los diferentes objetos va a ser el público el que vaya formando su conocimiento.

❖ Relación museos-escuela

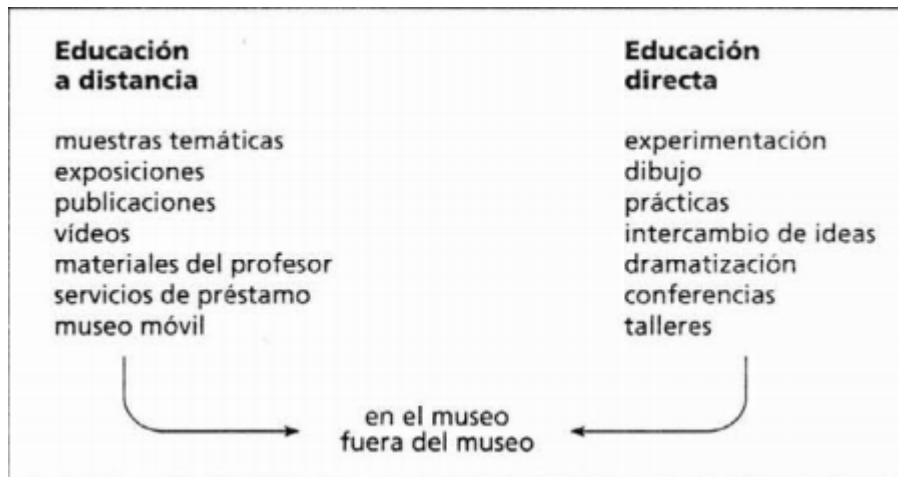
Es un hecho que tanto los museos como las escuelas forman parte de instituciones complementarias, que intercambian saberes, rasgos culturales... y que finalmente se potencian mutuamente. Como afirma Huerta en su libro: *"Todos tenemos derecho a una educación (escuela) y a un enriquecimiento personal que comprenda tanto el ocio como la reflexión cultural (museo)"*.

Es cierto que muchos maestros pasan a un segundo plano durante las visitas realizadas con sus estudiantes en los museos. Este hecho debemos cambiarlo para conseguir desarrollar el aprendizaje del niño y sobre todo poder participar de él. De esta forma en el libro de Ricard Huerta: *Museos y maestros. Educar desde la invisibilidad*, nos ofrece técnicas para potenciar estrategias y generar acercamientos.

Considero que es importante que museos y escuelas trabajen conjuntamente debido a que ambos son considerados espacios perfectos de aprendizaje. La función educativa del museo o la galería se fundamenta sobre dos métodos comunicativos: la comunicación de masas y la comunicación interpersonal o lo que es lo mismo respectivamente: la enseñanza a distancia y la enseñanza directa.

La enseñanza a distancia tiene muchas de las características de la comunicación de masas: es unidireccional y no se puede modificar en el momento de la comunicación (sin capacidad de respuesta) y tiene lugar en ausencia de una de las partes (unilateral). A pesar de estas características, que pueden considerarse negativas, los métodos de enseñanza a distancia del museo, que incluyen exposiciones, muestras, publicaciones, servicios de préstamo y museos móviles, pueden resultar claramente positivos.

La enseñanza directa es una comunicación cara a cara, natural o interpersonal. Permite la interpretación mediante el intercambio de conocimientos, la modificación o el desarrollo del mensaje a la vista de las respuestas dadas en el propio acto de comunicación, y se sirve de muchos sistemas comunicativos auxiliares (movimientos corporales, repeticiones, rectificaciones, etc.)



Creo que las visitas realizadas a los museos tienen aspectos muy positivos para nuestros alumnos, además de ser un recurso importante para docentes, ya que en muchos casos refuerzan o amplían de una forma más tangible lo aprendido en el aula.

Escuela y museo deben de estar bien coordinados y más aún cuando se va a realizar alguna salida, por ello creo que este pequeño viaje tiene que ser algo trabajado y no algo espontáneo, es decir, la salida tiene que haber sido trabajada en clase mediante talleres, charlas, contenidos...para más tarde conseguir enganchar a los niños durante la visita. En último lugar de vuelta al aula es conveniente desarrollar una serie de sesiones donde constatar que no hay ninguna duda y seguir trabajando en ello.

En resumen, si queremos desarrollar estas visitas con nuestros alumnos es conveniente volcarnos en ellas no sólo para aumentar nuestro aprendizaje sino por el bien del niño.

En 2008, se celebró en el Museo Thyssen-Bornemisza, el Congreso internacional *Los museos en educación, la formación de los educadores* de donde se pueden apreciar las siguientes conclusiones sobre los principios necesarios a tener en cuenta para no cometer errores durante las visitas:

- El educador y el personal que trabaja en el museo, deben trabajar y plantear unos criterios similares. El maestro desde el aula preparará su programación e incluirá esas visitas eligiendo el tipo de obra adecuada para sus alumnos. Las salidas, por tanto, estarán organizadas y se desarrollarán y profundizarán en posteriores unidades didácticas.
- Se tendrán en cuenta las posibilidades de los niños en función de sus capacidades perceptivas del arte, adecuando los comentarios, estudios y actividades a esos criterios, y evitando el uso de la práctica artística en una mera manualidad.

En resumen, algo efectivo sería el trabajo por parte de los docentes en este tema para integrar recursos y metodologías y de esta forma plasmarlas en las salidas culturales. De este modo conseguiremos estudiar una obra de arte de diferentes maneras según la edad del niño, estado cognitivo y estado de creatividad. No pienso que la obra de arte no puede utilizarse hasta que el niño sea capaz de percibirla, sino que su utilización va a ser muy diferente en función de todo lo mencionado anteriormente. Para ello nuestra labor como profesionales debe incidir en determinar la duración de la observación, la elección de la obra, la intervención, los objetivos propuestos etc.

❖ Museos y tecnología

En los últimos años se han desarrollado varios estudios sobre la aplicación de la tecnología en museos. Tras la realización de los mismos, muchos autores como *Correa 2011*, nos muestran un aumento del uso de las tecnologías así como la necesidad de incorporarlas como estrategias de marketing, innovación y demanda de los usuarios. Algunas de estas iniciativas se han desarrollado en museos como el Thyssen o Cosmo-Caixa Barcelona.

Esta presencia tecnológica cada vez mayor está teniendo una influencia decisiva en la transformación de las actividades educativas de los museos.

La presencia de la tecnología ha generado en los museos nuevas tareas y objetivos a la par que maneras diversas de gestionar las funciones educativas. No solo se demanda niveles de competencia digital, sino también conocimiento de aplicaciones educativas, experiencias y utilización recursos digitales para poner en práctica los diversos programas educativos en museos. Lo que supone la existencia de competencias tecnológicas por parte de los educadores de museos.

Con esta nueva visión de los museos considero que las TIC pueden ser de gran ayuda para los museos, mediante su empleo se logrará un cambio: dejarán atrás el rol de contenedores de patrimonio para hablar de comunicadores de cultura.

Ventajas y desventajas de la presencia de las TIC

Desde el punto de vista positivo podemos considerarlas como instrumento de gran ayuda para dar un planteamiento nuevo a las exposiciones, las visitas y en general a toda la información. Todo este cambio supondría un aumento de la participación de los visitantes, convirtiéndose así e miembros activos.

Según Carreras 2008, las TIC tienen como beneficio para los museos las siguientes características:

- Permiten ser visitados sin necesidad de desplazarse.
- Permiten planificar una posible visita real.
- Facilitan el acceso directo a la información.
- Facilitan el intercambio entre ideas y experiencias entre y con los profesionales del museo.
- Muestran de una manera interactiva las colecciones de un museo o las potencialidades de un conjunto patrimonial.

- Ofrecen actividades alternativas a las existentes en un museo real (chat, forum, visita virtual...).
- Contribuyen a una adaptación del museo a las posibilidades de personas con algún tipo de minusvalía.

Aunque las TIC aportan muchas ventajas y nuevas oportunidades en general, sin embargo, también suponen algunos inconvenientes (Carreras, 2008):

- Interés económico que subyace al uso y fomento de las redes sociales.
- El valor del museo en muchos casos se basa en su colección de piezas, y la experiencia de verlas en directo es insustituible.
- Las nuevas tecnologías fomentan normalmente experiencias individualizadoras ya que con el uso de ordenadores y dispositivos se potencian normalmente experiencias orientadas a los individuos y no al grupo.
- Existencia de una fractura digital que supone todavía hoy en día la falta de una alfabetización digital en una parte de la sociedad.

Internet, aun siendo ya un medio de uso común, habitual y diario para una gran parte de la población, es a la vez un terreno totalmente desconocido para otra gran porción de esta, y esto es algo que no podemos obviar.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, las TIC nos abren nuevas formas de concebir las visitas en los museos, no solo a la hora de interpretar una obra sino para mejorar la calidad de la visita al público.

Los materiales didácticos en los museos

El uso de materiales y su empleo como recurso educativo constituyen un acercamiento entre el museo y las visitas, en este caso los niños. Mediante éstos medios vamos a conseguir que el niño logre un aprendizaje basado en el descubrimiento, para ello hemos dejado a un lado las palabras que forman parte tanto de la comunicación como de la visita guiada para dar paso a un proceso más autónomo mediante el cual se involucra más al visitante.

Uno de los materiales que predominan son el uso de guías con ellas los museos tratan de alcanzar varios objetivos como los siguientes:

- * Integrar el contenido del aprendizaje con los conocimientos previos.
- * Estimular la observación y la imaginación.
- * Estimular la producción de soluciones posibles y alternativas.
- * Promover la auto evaluación y la evaluación cooperativa de los resultados.
- * Favorecer la organización y jerarquización de la información.
- * Utilizar diversas fuentes de información.
- * Favorecer el logro de experiencias dinámicas y atractivas en el Museo.
- * Permitir la autonomía en la visita al Museo.
- * Desarrollar habilidades de investigación.

Como todo proceso de diseño, la creación de material didáctico transita una serie de pasos hasta ponerse en práctica en el museo. Éstos son los siguientes:

1.-Preparación: como docentes debemos adaptar el tema al contenido del museo que vamos a visitar, teniendo siempre vigente los objetivos curriculares del aula. Además tendremos presente la edad del niño así como su nivel cognitivo.

2.-Presentación y diseño: es recomendable para conseguir una mayor motivación del niño hacia el tema en cuestión, utilizar un formato que llame su atención y se diferencie del utilizado normalmente en el aula. Éste se caracterizará por su brevedad y claridad de las indicaciones.

3.-Contenido, estructurado en tres partes. La primera de ellas hará referencia a una introducción en la que se encuadrará el tema. La segunda desarrollo del tema, el cual hace referencia a los objetivos. Y por último la conclusión, que en la mayoría de las ocasiones se basará en una breve opinión valorativa.

4.-Elaboración: diseñaremos actividades variadas y dinámicas sin olvidar la edad del niño, utilizando un vocabulario adecuado. Las preguntas realizadas tendrán como fin despertar el interés y reflexión del niño. Algo interesante podría ser la incorporación de preguntas subjetivas y abiertas, para conseguir variedad de respuestas.

5.- Evaluación: es conveniente que una vez elaborado el material sea revisado tanto por el maestro como por el guía del museo. Algunos objetivos específicos de este proceso recaen en:

- * Valorar el contenido del material.
- * Comprobar que el lenguaje sea adecuado.
- * Verificar el cumplimiento de los objetivos.
- * Proponer posibles mejores, a través de la observación de la experiencia.
- * Permitir que el material sea valorado por los niños para conseguir nuevas sugerencias.

En el libro *Didáctica del Museo* de Ángela García Blanco dedica uno de sus capítulos, en concreto el cuarto para hacer alusión al tema del apartado en el que nos encontramos. En él realiza un análisis de algunos materiales.

De esta manera establece o nos habla de dos grupos bien diferenciados:

1. Los que se dedican a informar, es decir, reproducir literalmente los conocimientos acerca de los objetos u obras de arte con los que cuenta dicho museo.
2. Los que permiten una mayor participación del visitante, ya que forman parte de su propio aprendizaje mediante la realización de las diversas actividades planteadas durante la visita.

Para sumergirnos en profundidad en estos dos grupos hablaremos de:

Publicaciones cuyo objeto es informar

En este apartado las principales protagonistas son las guías didácticas que tienen por objetivo meramente comunicar. En este grupo también podemos incluir los mapas, carteles...

Características:

- * Transmiten de un modo sistemático un discurso teórico.
- * La información narrada se transmite de manera general, sin dar lugar a explicaciones más específicas o posibles dudas.

Material didáctico específico para alumnos

En lo que se refiere a este grupo predomina un tipo de material que pretende sobre todo fomentar la autonomía del alumno basándose así en un aprendizaje por descubrimiento, dejando a un lado la transmisión verbal. Es decir recurriremos a una de las competencias clave como es el aprender a aprender, que como dice Elena Martín: *“Aprender a aprender significa que los estudiantes se comprometan a construir su conocimiento a partir de sus aprendizajes y experiencias vitales anteriores con el fin reutilizar y aplicar el conocimiento y las habilidades en una variedad de contextos: en casa, en el trabajo, en la educación y la instrucción”*.

Características:

- * Fomenta la atención del visitante mediante la observación de los objetos. Como afirma Mareile Boehmer: *“se pretende fundamentalmente que el alumno aprenda a ver, que sea capaz de pararse, fijarse, concentrarse, de admitir y tolerar algo ajeno”*.
- * La información proporcionada en los materiales, se adapta al nivel cognitivo y a la edad del niño consiguiendo de esta forma que la información transmitida sea la adecuada.

- * Permite la interrupción durante el discurso. Este deja de ser continuo como en el modelo anterior para dejar paso a un proceso de aprendizaje en el que existen pausas dedicadas a aclarar cuestiones o incorporar cualquier tipo de sugerencia. Así el alumno puede hacer uso de lo aprendido en el aula incorporándolo en la visita.

En nuestro país contamos con una serie de museos de arte que tienen en cuenta al público infantil, ofreciendo así varios programas infantiles en los que además de integrarse y familiarizarse con el conocimiento se convierten en protagonistas de él. Algunos de ellos son los siguientes:

1. Museo Nacional Reina Sofía

Cuenta con diferentes talleres infantiles bien diferenciados entre sus tres plantas, dando la posibilidad al visitante primeramente de observar su colección. Seguidamente ofrece una obra de teatro cuyos personajes hacen referencia a las obras observadas y finalmente son los niños quienes construyen su propio objeto dentro de un taller.



Talleres infantiles

2. Museo de Arte Abstracto Español:

Acerca el arte a toda la familia mediante el desarrollo de juegos que tienen como referente las diferentes obras de arte. Poco a poco van descubriendo nuevas sensaciones como el tacto, sonido...

3. Centre d'Art la Panera:

Ofrece actividades variadas adaptadas a las edades del visitante. A través de la observación de sus obras se busca crear un diálogo entre los alumnos, la obra y el educador del centro de arte.

Además ofrece un programa de educación especial, que cuenta a su vez con la presencia de educadores formados y especializados en diferentes discapacidades. El objetivo del programa es que utilicen las exposiciones como contextos alfabetizadores, los cuales permiten tener otra visión de la realidad, ligada íntimamente a sus vivencias más personales.



Talleres de artista

4. Museo del Prado:

Ofrece distintos tipos de visitas teniendo en cuenta la edad del visitante, todas ellas cuentan con diferentes recursos y materiales para lograr un mayor aprendizaje. Realiza talleres infantiles y actividades con los colegios además de organizar los sábados visitas didácticas e itinerarios temáticos.



Actividades.

5. Museo Guggenheim Bilbao:

Este museo ofrece gran variedad de obras y talleres tanto para docentes, alumnos y familias. En concreto para la etapa de educación Primaria ofrecen una visita comentada, los escolares desarrollan un taller, reforzando de forma gráfica conceptos y contenidos vistos en el recorrido de la exposición.



Talleres infantiles.

6. Museo Picasso de Málaga:



Propone visitas con un diálogo entre niños y padres sobre la obra de Picasso. También hacen talleres de creación de vestuarios y máscaras inspiradas en la obra del autor.

Actividades para escolares.

7. Museo Thyssen-Bornemisza:



Actividades

Ofrece conferencias, talleres, cursos, conciertos, visitas guiadas, recorridos temáticos...y mucho más. Alrededor de las Colecciones permanentes y de las exposiciones temporales se organizan, casi todos los días, actividades variadas.

8. MUSAC (Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León):



Tiene como objetivo atraer al público mediante de sus diferentes actividades creativas que acompañan sus visitas. Asimismo promueve el valor de uso del museo y hace del mismo un lugar accesible aprovechando el potencial educativo y creativo del arte contemporáneo.

Talleres Infantil y Juvenil.

9. GAC (Centro Gallego de Arte Contemporáneo):

Desarrolla programas de acercamiento al arte contemporáneo con visitas y talleres a las exposiciones temporales.



Actividades

10. MUPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil):

Cuenta con talleres dedicados a las técnicas del grabado, sombras... Es el primer museo de España dedicado al arte infantil. Al mismo tiempo ofrece sesiones formativas para el profesorado sobre diferentes temáticas.



Talleres de artes plásticas

Propuesta innovadora

Cuando hablamos de innovación educativa nos referimos en mayor medida a la realización de un cambio. Muchos autores han hablado y reflexionado sobre este tema, pero sin duda uno de los más representativos es Jaume Carbonell. Él entiende este término como: *“(un) conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente – explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teórica -práctica inherentes al acto educativo.”*

Una vez tratado el tema en cuestión voy a dar paso a un proyecto o breve propuesta innovadora para realizar en un aula de tercero de Primaria con nuestros alumnos, con ella en concreto trabajaremos en este caso el Romanticismo. Para ello voy a seguir un proceso que cuenta con tres fases, las cuales explico en páginas anteriores: antes, durante y después de la visita al museo.

Durante este recorrido está presente el tema de la interdisciplinariedad, constando así de dos fines que se persiguen alcanzar a la hora de trabajar el tema. Por un lado tratar los contenidos curriculares y atender al desarrollo de las competencias básicas y por otro trabajar desde distintas áreas curriculares las competencias básicas.

He elegido como autor a trabajar característico del Romanticismo a Goya. Una de las principales razones de la elección se debe a la gran variedad de temas que presentan sus obras.

Teniendo en cuenta las etapas de este proceso, vamos a comenzar por adecuar los contenidos a la edad del niño teniendo presente los objetivos curriculares característicos de la etapa. Una vez estudiado lo anterior diseñaremos la propuesta de acuerdo a las sesiones planteadas.

GOYA EN LAS AULAS DE TERCERO DE PRIMARIA



Presentación del personaje

- Realizaremos una introducción al tema centrándonos más concretamente en la vida de Goya.
- Con la ayuda de la PDI les enseñaremos algunos de las obras más representativas del autor.

Para la puesta en marcha de esta parte nosotros como maestros para involucrarnos aún más y para conseguir atraer la atención, motivar al alumno y engancharles al tema, lo haremos vestidos como Goya. Dejaremos aún lado la mera transmisión de información para narrar en primera persona los hechos como si del propio Goya se tratara.

Búsqueda de información

Durante unos días les dejaremos a nuestros alumnos autonomía para ser ellos los que investiguen acerca del tema, buscando información sobre alguna de sus obras o incluso buscando alguna que no haya sido trabajada en clase para que sean ellos los que se la expongan a sus compañero, fomentando de esta forma un aprendizaje entre iguales.

Para ello les propondremos diferentes recursos como la biblioteca del colegio o Internet para trabajar con las familias.

Visita al museo

Como maestros, antes del día de la salida es importante tener bien estructurada la salida para ello es conveniente ponerse en contacto con el gabinete educativo del museo, además de plantearles alguna actividad para realizar allí.

No podemos dejar a un lado algunas consideraciones como tratar que sea una visita amena y que en todo lugar sean los niños los protagonistas activos de la visita.

En concreto podemos efectuar esta salida al museo del Prado en Madrid, ya que cuenta con numerosas obras de este autor. Asimismo ofrece un gran abanico de actividades para realizar en grupo y está dotado de recursos multimedia como audio guías infantiles o juegos didácticos.

Con esta propuesta obtendremos como objetivo un acercamiento de los alumnos hacia Goya, tanto de su vida como de sus obras con sus correspondientes historias, con la ayuda de una serie de actividades lúdicas y cooperativas.

Como dice Albert Einstein: *“el arte supremo del maestro es despertar el placer de la expresión creativa y el conocimiento”*. Desde nuestro papel como maestros debemos estimular la creatividad de nuestros alumnos, ya que todas las personas tenemos esa capacidad para crear, inventar e imaginar.

Conclusión

Tras la elección del tema para este TFG estaba entusiasmada con el tema a la par que dudosa y confundida con la realización del mismo, ya que es un tema poco frecuente y del que en algunos momentos y durante la elaboración del trabajo me ha resultado difícil encontrar información de calidad y referencias relacionadas con el tema.

Para la elaboración del mismo opte por realizar una pequeña innovación, tan demandada en la actualidad en materia educativa, además de basarme en unos fundamentos teóricos anteriormente bien definidos para profundizar en el tema.

Con el trabajo finalizado y después de muchas horas de búsqueda y contrastación de información, he de decir que ha sido algo positivo para mí ya que con su diseño he podido aprender nuevos conocimientos que en un futuro no tan lejano podré poner en práctica en el aula con mis alumnos.

Bien es cierto que como maestros no podemos ignorar el papel que juegan los museos en los procesos de educación, por ello y ahora más que nunca ya que se pretende alcanzar una educación más inclusiva, innovadora, activa, cooperativa...debemos luchar por aumentar y mejorar esta relación entre el museo y la escuela. O lo que es lo mismo conseguir que deje de ser una actividad secundaria para convertirse en un aspecto imprescindible dentro de la educación artística. Queda un largo camino por recorrer, eso está claro, pero sin duda estamos dando los primeros pasos hacia él.

Para poner punto y final me gustaría transmitir a los docentes la importancia de sumergirse en este tema, ya que para muchos de ellos este tema es secundario. Para ello actualmente y cada vez más son muchos los museos que ofrecen programas de formación para el profesorado como es el caso del Museo Nacional del Prado.

Bibliografía

Libros

- CARBONELL, J. (2002): *La aventura de innovar. El cambio en la escuela*. Madrid: Morata.
- GARCÍA, Á. (1988): *Didáctica del Museo*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- GREENHILL, H. (1998): *Museos: ámbitos perfectos de aprendizaje. Los museos y sus visitantes (189-196)*. Madrid: Trea.
- HUERTA, R. (2010): *Maestros y museos. Educar la invisibilidad*. Valencia: Publicaciones de la Universidad de Valencia.
- HUERTA, R. (2005): *La mirada inquieta: educación artística y museos*. Valencia: Universidad de valencia servei de publicacions.
- MONTENEGRO, J. (2011): *La utilización didáctica del museo: hacia una educación integral*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Revistas

- CORREA, J; LOSADA, D y JIMENEZ, E. (2012): Ideas y opiniones del educador de museos en relación a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. *Revista Complutense de Educación*, 23, 61-74.
- FERNÁNDEZ, M. (2003): Los museos espacios de cultura, espacios de aprendizaje. *Histodidáctica*, 36, 55-61.
- HERNÁNDEZ, F. (1992): Evolución del concepto de museo. *Revista general de información y documentación*, 2, 85-97.
- IBÁÑEZ, A; CALDERA; ASENJO y CASTRO. (2012): La influencia de las TIC en los museos de Andorra. Modelos de uso, problemas y retos de su integración. *Series Iberoamericanas de Museología*, 3, 245-255.
- PADRÓ, C. (1996): La metodología de la educación en el museo. *Qurrriculum: Revista de teoría, investigación y práctica educativa*, 12-13, 113-128.

Normativa

- DECRETO 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. *Boletín Oficial de Cantabria*, 13 de junio de 2014, 29, p 325.

Fotografías

- Actividades. (2015). Recuperado de <https://www.museodelprado.es/actividades/>.
- Actividades para escolares. (2015). Recuperado de <http://www.museopicassomalaga.org/es/visitas-y-talleres-para-escolares>.
- Actividades. (2015). Recuperado de http://www.museothyssen.org/thyssen/seccion_actividades.
- Actividades. (2015). Recuperado de <http://cgac.xunta.es/GL/actividades/actividades>.
- Talleres infantiles. (2015). Recuperado de <http://www.museoreinasofia.es/>.
- Talleres de artista. (2015). Recuperado de <http://www.lapanera.cat/home.php?op=17&module=actedu>.
- Talleres infantiles. (2015). Recuperado de <http://guggenheim-bilbao.es/aprende/ninos-y-familias/>.
- Talleres Infantil y Juvenil. (2015). Recuperado de <http://musac.es/#programacion/publico/>.
- Talleres de artes plásticas. (2015). Recuperado de <https://mupai.wordpress.com/talleres-de-artes-plasticas/>.

Webgrafía

- ANÓNIMO (2013): *Cómo Elaborar Material Didáctico para la Visita al Museo* de encolombia. Recuperado de: <http://encolombia.com/como-elaborar-material-didactico-para-la-visita-al-museo/>.
- AUNIÓN, J. (2013). 35 años y siete leyes escolares. El País. Recuperado de: http://sociedad.elpais.com/sociedad/2013/11/26/actualidad/1385489735_160991.html.

- CAMARERO, C y GARRIDO, MJ. (2013). *Innovación en los museos europeos. la orientación al mercado como factor determinante*. (2015). Recuperado de: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Innovacion en los museos europeos.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Innovacion%20en%20los%20museos%20europeos.pdf).
- CENTRE D'ART LA PANERA. (2015). Recuperado de: <http://www.lapanera.cat/home.php?op=50&module=editor>.
- GAC (Centro Galego de Arte Contemporáneo). (2015). Recuperado de: <http://www.cgac.org>.
- GONZÁLEZ, B. (2015): *Guía de museos para niños* de SerPadres. Recuperado de: <http://www.serpadres.es/familia/tiempo-libre/articulo/guia-museos-ninos-arte>.
- LLORENS, T. (2015): *Para quién y para qué son los museos*. El País. Recuperado de: http://elpais.com/elpais/2015/05/03/opinion/1430673536_042258.html.
- MARTÍN, E. (-). *Aprender a aprender: una competencia básica entre las básicas*. Recuperado de: <http://www.cece.gva.es/consell/docs/jornadas/conferenciaelenamarti.pdf>.
- MUSEO DE ARTE ABSTRACTO ESPAÑOL, Fundación Juan March. (2015). Recuperado de: <http://www.march.es/arte/cuenca/?l=1>.
- MUSEO NACIONAL DEL PRADO. (2015). Recuperado de: <https://www.museodelprado.es/>.
- MUSEO GUGGENHEIM BILBAO. (2015). Recuperado de: <http://www.guggenheim-bilbao.es/>.
- MUSEO PICASSO DE MÁLAGA. (2015). Recuperado de: <http://www.museopicassomalaga.org/>.
- MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA. (2015). Recuperado de: <http://www.museothyssen.org/thyssen/home>.
- MUSAC (Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León). (2015). Recuperado de: <http://musac.es/>.
- MUPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil). (2015). Recuperado de: <https://mupai.wordpress.com>

- SCHIMID, G (2009): *Todo museos* (Mensaje de un blog). Recuperado de <http://todomuseos.blogspot.com.es/2009/09/museos.html>.
- SERRANOO, L. (2014): *A jugar, Taller de artista para niños con Leonor Serrano Rivas* de Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Recuperado de: <http://www.museoreinasofia.es/actividades/jugar>.
- YÁÑEZ, C; GISBERT, M y SAZ, A. (-). La estrategia digital de los museos. Un primer paso en la evaluación. Recuperado de: https://www.academia.edu/5167454/La_estrategia_digital_de_los_museos._Un_primer_paso_en_la_evaluaci%C3%B3n.

