



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE VALLADOLID

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA – MENCIÓN LENGUA
EXTRANJERA (INGLÉS)

TRABAJO FIN DE GRADO
EDUCACIÓN PRIMARIA

**El museo como recurso didáctico: una propuesta de integración de
museos ingleses en el aula de Educación Primaria**

Autora: Nerea Rial Núñez
Tutor: Emilio Ángel Álvarez Gallegos

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado destaca la importancia de desarrollar en el alumnado de Educación Primaria tanto competencias lingüísticas como artísticas y culturales en el aula, aprendiendo de forma participativa y contextualizada.

Para ello, se presenta una propuesta de intervención innovadora en la que se usan los museos, especialmente de habla inglesa, como recurso didáctico dentro de la asignatura de Arts. Se plantean diversas actividades basadas en visitas virtuales a museos y en la creación artística, con el objetivo de enriquecer el aprendizaje del idioma y acercar al alumnado a diferentes corrientes artísticas y a otras culturas.

La propuesta está diseñada para promover un enfoque global, activo e inclusivo en la enseñanza del inglés, contribuyendo también al desarrollo de la competencia artística e intercultural.

PALABRAS CLAVE

Educación Primaria, arte, Educación Artística, museos, creación artística, innovación.

ABSTRACT

This Final Degree Project highlights the importance of developing both linguistic and artistic-cultural competences in Primary Education students through participatory and contextualized learning.

To this end, it presents an innovative intervention proposal that uses museums, especially those from English-speaking contexts, as a didactic resource within the *Arts* subject. The proposal includes a variety of activities based on virtual museum visits and artistic creation, aiming to enrich language learning and bring students closer to different artistic movements and cultures.

The proposal is designed to promote a comprehensive, active, and inclusive approach to English language teaching, while also fostering artistic and intercultural competence.

KEY WORDS

Primary Education, art, Art Education, museums, artistic creation, innovation.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN -----	6
2. JUSTIFICACIÓN -----	7
3. OBJETIVOS -----	9
3.1.Objetivo general -----	9
3.2.Objetivos específicos -----	9
4. MARCO TEÓRICO -----	10
4.1.La educación artística en Primaria -----	10
4.2.El rol del docente en educación artística -----	10
4.3.Concepto de recurso didáctico en Primaria -----	11
4.4.El museo como recurso didáctico -----	12
4.5.El museo en la enseñanza de lenguas extranjeras -----	13
4.6.El aprendizaje experiencial y uso de metodologías activas -----	14
4.7.Los museos virtuales -----	15
4.8.Beneficios del uso del museo en el aula de Educación Primaria -----	16
5. PROPUESTA DE INNOVACIÓN -----	17
5.1. Introducción -----	17
5.2.Contextualización -----	17
5.3.Objetivos -----	18
5.3.1. Objetivos generales -----	18
5.3.2. Objetivos específicos -----	18

5.4. Recursos	19
5.4.1. Materiales	19
5.4.2. Personales	19
5.5. Temporalización	20
5.6. Metodología	20
5.7. Propuesta de intervención “A Journey Through the World of Museums”	22
5.8. Evaluación	49
5.8.1. Evaluación del alumnado	49
5.8.2. Evaluación del docente	50
5.8.3. Evaluación del diseño didáctico	51
6. CONCLUSIONES	52
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
8. APÉNDICES	56
8.1. Anexo 1	56
8.2. Anexo 2	56
8.3. Anexo 3	57
8.4. Anexo 4	59
8.5. Anexo 5	59
8.6. Anexo 6	60
8.7. Anexo 7	61
8.8. Anexo 8	62

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la educación ha empezado a explorar nuevas formas de enseñar y aprender, buscando salirse un poco de los métodos más tradicionales y dejando un poco de lado las metodologías más clásicas. Entre todos esos nuevos recursos, los museos han empezado a destacar. Ya no solo se ven como lugares para mirar arte o historia, sino también como espacios que pueden servir de mucho en la educación. Los museos ofrecen experiencias reales y visuales que despiertan curiosidad y motivación en el alumnado.

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como tema principal el uso del museo como recurso didáctico en Educación Primaria, y propone una forma de integrar algunos museos de habla inglesa en las clases de Arts. La idea es demostrar que los museos pueden ser una herramienta muy valiosa para conectar contenidos artísticos y culturales con el aprendizaje del idioma. Además, este tipo de propuestas hacen que el aprendizaje sea más dinámico y que los niños y niñas aprendan y se diviertan a la vez.

Por lo tanto, el objetivo de este trabajo es presentar una propuesta práctica que acerque algunos museos ingleses al aula mediante actividades diseñadas para el alumnado de Primaria. Para ello, se ha realizado una parte teórica donde se explica el papel educativo de los museos, su evolución y cómo se pueden utilizar en el aula. También se han tenido en cuenta metodologías activas, ya que permiten trabajar con los estudiantes de forma más participativa y motivadora.

La propuesta incluye actividades en las que se trabaja con varios museos conocidos del Reino Unido, como The British Museum o The National Gallery, y busca que los niños y niñas aprendan tanto aspectos artísticos y culturales, como la lengua inglesa en esta asignatura, de forma divertida y adaptada a su edad.

En resumen, este TFG busca aportar una idea sencilla pero eficaz para incorporar los museos en el aula, mostrando cómo pueden ser un recurso educativo muy completo y enriquecedor.

JUSTIFICACIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera no solo depende de los contenidos que se impartan, sino también de los recursos y metodologías que se utilicen en el aula. En este sentido, el uso de materiales y entornos auténticos, como son los museos, puede convertirse en una estrategia educativa muy efectiva, que aporta valor tanto al aprendizaje lingüístico como al desarrollo cultural del alumnado. Según Esteve (2015), los recursos didácticos deben ser considerados como elementos esenciales en el proceso educativo, ya que no solo facilitan el acceso al conocimiento, sino que también favorecen la motivación y la implicación activa de los estudiantes.

En el contexto educativo español, el desarrollo de competencias tanto lingüísticas como interculturales es un objetivo prioritario, tal como se establece en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Esta legislación subraya la importancia de la competencia comunicativa en idiomas extranjeros, pero también pone en valor la necesidad de fomentar el entendimiento y el respeto por otras culturas, contribuyendo a la formación de ciudadanos con una mentalidad abierta y global. Para alcanzar este propósito, resulta fundamental incorporar en las aulas actividades que permitan a los estudiantes acercarse a realidades distintas de su entorno habitual; los museos, en este sentido, ofrecen una oportunidad especialmente significativa.

Diversos estudios han resaltado que el aprendizaje experiencial es un factor clave para el éxito en la enseñanza de lenguas extranjeras. Según Dewey (1938), el aprendizaje debe ser un proceso activo que surja de la interacción del estudiante con su entorno, lo que refuerza la idea de que los museos, al ser entornos ricos en estímulos visuales y sensoriales, pueden convertirse en espacios ideales para el aprendizaje de una lengua extranjera. A través de la observación directa y la reflexión sobre los objetos y exposiciones, los estudiantes no solo mejoran su competencia lingüística, sino que también desarrollan habilidades críticas y analíticas.

Asimismo, la autora Rojas (2016) señala que los museos facilitan una conexión emocional con el contenido, lo cual resulta esencial en el aprendizaje de una lengua. Esta conexión emocional no solo incrementa la motivación, sino que favorece el recuerdo y la

comprensión profunda de los contenidos, creando una experiencia de aprendizaje más significativa y duradera. A través de las visitas o de actividades basadas en recursos museísticos, los estudiantes tienen la oportunidad de contextualizar el idioma en situaciones reales, lo que potencia su capacidad para usar la lengua de manera auténtica.

Este trabajo no solo responde a una necesidad pedagógica, sino que también tiene un alto valor práctico y científico. Su utilidad se basa en la propuesta de una metodología innovadora para la enseñanza del inglés a través de los museos, lo cual aporta una nueva perspectiva sobre cómo los recursos culturales pueden integrarse en el aula de forma efectiva. Además, el trabajo tiene el potencial de influir en las prácticas pedagógicas de futuros docentes, ofreciéndoles un enfoque dinámico y motivador para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Los beneficiarios directos de esta propuesta son los docentes de Educación Primaria, quienes podrán implementar las actividades diseñadas para integrar los museos en su enseñanza, y también los estudiantes, quienes se beneficiarán de una experiencia educativa más rica, motivadora y culturalmente relevante. Además, la integración de los museos en el aula fomenta una educación más inclusiva, que conecta a los niños con culturas y contextos diversos, ampliando su visión del mundo.

Por otro lado, este trabajo también contribuye al conocimiento en el campo de la didáctica de lenguas extranjeras, al ofrecer una reflexión sobre el uso de los museos como recursos didácticos y su impacto en el aprendizaje del inglés.

OBJETIVOS DEL TRABAJO

1. Objetivo General

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es diseñar y proponer una intervención didáctica que integre los museos ingleses en el aula de Educación Primaria, con el fin de promover el aprendizaje de la lengua inglesa y la competencia intercultural de los estudiantes a través de actividades prácticas y dinámicas basadas en recursos museísticos.

2. Objetivos Específicos

El primer objetivo específico es analizar el papel de los museos como recursos educativos en la enseñanza de lenguas extranjeras, especialmente en el aprendizaje del inglés, dentro del contexto de la Educación Primaria.

El segundo objetivo específico de este trabajo es desarrollar una propuesta de intervención que incluya estrategias de evaluación para medir el impacto del uso de los museos en el aprendizaje del arte y del inglés, junto a la mejora de la motivación y participación de los estudiantes. Dentro de ella se diseñarán actividades y dinámicas específicas que utilicen recursos de museos ingleses para trabajar contenido cultural y lingüístico, adaptadas al nivel educativo de los estudiantes de Educación Primaria.

El tercer objetivo específico es investigar las metodologías activas y participativas que favorecen el aprendizaje de una lengua extranjera, con especial atención a las que pueden integrarse con actividades museísticas. Y a su vez, evaluar los beneficios del uso de los museos como herramienta didáctica para el desarrollo de la competencia intercultural en los alumnos de Primaria.

MARCO TEÓRICO

1. La educación artística en Primaria

La educación artística en la etapa de primaria desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral del alumnado. Según el Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022), “la educación artística no solo desarrolla habilidades expresivas y creativas, sino que también potencia competencias cognitivas, emocionales y sociales esenciales para el crecimiento personal” (p. 14).

La UNESCO (2010) destaca que el arte promueve el pensamiento crítico, la sensibilidad estética y la capacidad de comunicación, aspectos esenciales para formar individuos creativos, autónomos y participativos en la sociedad (p. 29). Diversos estudios apoyan estos enfoques, como Eisner (2002), quien afirma que la educación artística mejora la capacidad de resolver problemas y fortalece la autoestima (p. 78). Asimismo, Catterall (2009) señala que la participación en actividades artísticas en la infancia se asocia con un mayor desarrollo de habilidades sociales y cognitivas (p. 112).

Por lo tanto, es indispensable diseñar propuestas educativas que integren el arte como medio para la expresión, la comunicación y el aprendizaje significativo.

2. El rol del docente en la educación artística

El docente en educación artística desempeña un papel esencial como mediador del aprendizaje, cuyo objetivo es crear un ambiente abierto, creativo y estimulante que facilite el desarrollo integral de los alumnos y alumnas. De acuerdo con el Ministerio de Educación y Formación Profesional (2020), es fundamental que los docentes cuenten con una formación específica que les permita diseñar y adaptar estrategias pedagógicas acordes a las necesidades, intereses y ritmos diversos de los estudiantes, así como incorporar tecnologías y metodologías innovadoras que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 23).

Este enfoque requiere una constante actualización profesional para responder a los desafíos que nos puede presentar la educación artística, donde la creatividad y la flexibilidad son claves. Además, García y Pérez (2019) enfatizan la importancia de que el docente practique la autoevaluación continua como herramienta para reflexionar sobre su propia práctica pedagógica, realizar ajustes en la programación y en las actividades didácticas, y responder de manera efectiva a los resultados observados y a la retroalimentación del alumnado (p. 87). Esta práctica reflexiva no solo contribuye a la mejora constante del docente, sino que también favorece la personalización del aprendizaje, promoviendo la autonomía y la motivación de los estudiantes.

En conclusión, el profesor o profesora pasa a ser un simple transmisor de contenidos para convertirse en un facilitador que acompaña, guía y estimula la expresión artística y el pensamiento crítico dentro del aula.

3. Concepto de recurso didáctico en educación

Los recursos didácticos son elementos fundamentales que los docentes utilizan para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando a los estudiantes herramientas que favorecen la comprensión y asimilación de los contenidos educativos. Según Díaz Barriga (2002), los recursos didácticos deben servir para activar los conocimientos previos, facilitar la comprensión y promover la construcción activa de nuevos saberes” (p. 45).

Estos recursos comprenden una amplia variedad de tipos que contribuyen de diferentes maneras al aprendizaje. Paredes y Santillán (2018) explican que los recursos didácticos incluyen materiales físicos como libros, mapas y carteles; tecnológicos, como software y dispositivos digitales; humanos, tales como docentes y compañeros; y también espacios educativos, como aulas, bibliotecas y museos, que facilitan experiencias significativas de aprendizaje” (p. 23). La función esencial de estos recursos es actuar como mediadores entre el conocimiento y el estudiante, permitiendo que el alumno participe activamente y construya significados a partir de las experiencias vividas. Coll (1993) afirma que los recursos didácticos son mediadores entre el conocimiento y el estudiante, permitiendo la participación activa y la construcción de significados (p. 101).

Dentro de la categoría de recursos didácticos, los recursos culturales adquieren un valor particular, al ofrecer un vínculo auténtico con las realidades culturales que se enseñan en las aulas. En este contexto, el museo destaca como un recurso educativo muy completo y eficaz, porque “permite una inmersión sensorial en la cultura, facilitando un aprendizaje vivencial y auténtico” (Falk & Dierking, 1992, p. 56).

En resumen, la integración adecuada de diversos recursos didácticos en el aula no solo enriquece la enseñanza, sino que también incrementa la motivación, el pensamiento crítico y la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje.

4. El museo como recurso didáctico

Un museo es una institución cultural dedicada a la conservación, estudio y exposición de objetos de interés histórico, artístico o científico. Como afirma Hein (1998), “los museos son espacios de aprendizaje no formales que fomentan el descubrimiento y la interpretación” (p. 23). Aunque tradicionalmente los museos se han percibido principalmente como lugares de exhibición, su potencial educativo va mucho más allá de una simple visita. Este tipo de espacios generan, una experiencia de aprendizaje activa y experiencial, donde los visitantes interactúan con objetos, obras de arte y temas de estudio, facilitando una comprensión profunda” (Falk & Dierking, 2000, p. 45).

La integración de los museos como recurso didáctico permite a los estudiantes vivir el conocimiento en lugar de recibirlo pasivamente. Al respecto, Bruner (1996) sostiene que la educación debe promover procesos de descubrimiento, interpretación y reflexión para desarrollar el pensamiento crítico y analítico (p. 78), y los museos son escenarios ideales para fomentar estas habilidades en los niños y niñas.

Entre los beneficios que los museos aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje destacan:

- **Enriquecimiento del contenido:** Los museos ofrecen una amplia variedad de objetos, imágenes y experiencias que facilitan la comprensión de conceptos que,

en el aula, pueden resultar abstractos o difíciles de visualizar (Hooper-Greenhill, 2007).

- Desarrollo de habilidades cognitivas: Bruner (1996) afirma que la participación en experiencias de descubrimiento en museos potencia la capacidad de análisis y reflexión del estudiante, fomentando un aprendizaje significativo.
- Estímulo sensorial y emocional: Los museos ofrecen una experiencia multisensorial que favorece la conexión emocional con el contenido y facilita la retención del conocimiento. Rojas (2016) argumenta que los recursos visuales y táctiles presentes en los museos contribuyen a una mejor internalización del contenido, al activar procesos multisensoriales y emocionales que favorecen la retención del aprendizaje (p. 102).

5. El museo en la enseñanza de lenguas extranjeras

La enseñanza de lenguas extranjeras, y en particular la enseñanza del inglés como lengua extranjera, se ha visto influenciada por metodologías que priorizan la interacción y el aprendizaje a través de la experiencia. Krashen (1982), en su teoría del input comprensible, señala que la exposición a un lenguaje comprensible y relevante en contextos auténticos es fundamental para el desarrollo efectivo de la competencia comunicativa (p. 21).

El museo ofrece un contexto real y cultural donde los estudiantes pueden interactuar con objetos y temas relacionados con el idioma que están aprendiendo, lo que hace que el proceso de aprendizaje sea más natural y efectivo. Se presenta como un espacio real y cultural en el que los estudiantes pueden interactuar con objetos y temáticas relacionadas con la lengua que están aprendiendo, favoreciendo así un aprendizaje más natural y significativo (Yamashita, 2015).

Además, el uso de museos en la enseñanza de idiomas incorpora una dimensión cultural esencial. Byram (1997) define la competencia intercultural como “la capacidad para relacionarse con personas de otras culturas, entendiendo y respetando sus prácticas, valores y formas de comunicación” (p. 34), destacando que aprender un idioma va más allá de dominar su vocabulario y su gramática; implica también comprender el contexto

sociocultural que lo rodea. Las actividades museísticas, que incluyen la exploración de objetos históricos, artísticos y culturales, facilitan el desarrollo de esta competencia en los estudiantes.

El museo también promueve la producción oral y la comprensión auditiva mediante la participación activa en discusiones grupales y actividades basadas en las exposiciones. Gómez y Martínez (2010) señalan que “los museos ofrecen contextos auténticos que estimulan el uso del lenguaje en situaciones reales, permitiendo que los estudiantes practiquen habilidades comunicativas en escenarios significativos” (p. 78).

Por último, la experiencia multisensorial y la inmersión en un entorno cultural real favorecen la motivación y el interés de los estudiantes, elementos clave para el éxito en el aprendizaje de una lengua extranjera (Tomlinson, 2013).

6. El aprendizaje experiencial y el uso de metodologías activas

El aprendizaje experiencial es una metodología que enfatiza el aprendizaje activo a través de la experiencia directa. Kolb (1984) describe este enfoque como un proceso en el que “el aprendizaje ocurre cuando el individuo participa activamente en una experiencia, observa y reflexiona sobre ella para transformar esa experiencia en conocimiento” (p. 41).

Los museos, con su riqueza en objetos y exposiciones, ofrecen a los estudiantes la oportunidad de vivir el conocimiento de manera profunda, facilitando la comprensión y asimilación de contenidos, incluida la lengua extranjera (Falk & Dierking, 2000).

Las metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje cooperativo, encuentran en los museos un entorno ideal. Estas metodologías promueven el trabajo en grupo, la investigación y la solución de problemas, actividades que se integran de forma natural en el contexto museístico. Según Johnson, Johnson y Smith (2014), “el aprendizaje cooperativo fomenta la interacción social y el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas a través de la colaboración entre estudiantes” (p. 67).

De esta manera, en los museos los estudiantes pueden trabajar juntos para explorar exposiciones, investigar temas y presentar sus hallazgos en inglés, integrando así contenido, cultura y lengua. Además, enfoques como el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje visual complementan estas metodologías activas. Bruner (1961) indica que “el aprendizaje por descubrimiento permite a los estudiantes construir su propio conocimiento a través de la exploración y la indagación” (p. 17), mientras que Paivio (1986) destaca que “los estímulos visuales facilitan la codificación y recuperación de la información, apoyando el aprendizaje y la memoria” (p. 55).

Por tanto, las visitas y actividades en los museos constituyen espacios apropiados para aplicar estas metodologías, favoreciendo un aprendizaje significativo y motivador.

7. Los museos virtuales

Los museos virtuales son espacios digitales que han surgido con la integración de las TIC en el ámbito museístico, ofreciendo nuevas formas de acercar el patrimonio cultural a la sociedad y a las aulas. Tejera (2013) define esta didáctica como “un contexto educativo que utiliza páginas web de museos virtuales para la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio artístico” (p. 15).

La clasificación de museos virtuales puede dividirse en tres tipos principales: el prospecto o “folleto electrónico”, que funciona como un sitio informativo básico; el museo virtual o museo del contenido, que presenta la exposición completa del museo físico; y el museo verdaderamente interactivo, que añade actividades, foros y recursos didácticos para favorecer la participación (Serrat, s.f.).

Este recurso digital facilita la visita sin necesidad de desplazamiento físico, permitiendo un acceso más amplio a colecciones, artistas y temáticas especiales. Santibáñez (2006) resalta que “los museos virtuales ofrecen múltiples alternativas pedagógicas que enriquecen la experiencia educativa y fomentan el aprendizaje autónomo y significativo” (p. 160).

Además, Bellido y Ruiz (2012) afirman que “la posibilidad de visitar museos a través de plataformas virtuales contribuye a democratizar la cultura y a integrar las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje” (p. 92).

8. Beneficios del uso del museo en el aula de Educación Primaria

El uso de los museos como recurso didáctico ofrece múltiples beneficios tanto para los estudiantes como para los docentes. En primer lugar, contribuye al desarrollo cognitivo, ya que permite a los estudiantes aprender de manera activa y significativa. González (2004) afirma que el aprendizaje basado en experiencias reales favorece la asimilación profunda de la información y promueve la capacidad crítica y analítica del alumnado (p. 112).

Además, las actividades interactivas y dinámicas propias de los museos generan una mayor motivación y compromiso en los alumnos y alumnas. Según Falk y Dierking (2000), los entornos museísticos motivan a los visitantes porque conectan el aprendizaje con experiencias personales y culturales, lo que aumenta el interés y la participación (p. 37).

Otro beneficio importante es la mejora de las habilidades lingüísticas, especialmente en contextos de enseñanza de lenguas extranjeras. La interacción con contenido en inglés dentro del museo “ofrece un contexto auténtico que facilita la comprensión auditiva y la producción oral en situaciones reales” (Gómez & Martínez, 2010, p. 79), favoreciendo el aprendizaje natural y fluido del idioma.

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

1. Introducción

Se presenta una propuesta de innovación dirigida a un aula de Educación Primaria, en la cual se utilizará el museo como recurso didáctico para fomentar el interés por el arte, la expresión plástica y la investigación.

A través de visitas virtuales a distintos museos, el alumnado investigará sobre diferentes corrientes artísticas, autores y obras relevantes. Esta exploración finalizará con la creación de su propio museo escolar, en el que presentarán sus propias producciones artísticas inspiradas en lo aprendido.

Esta propuesta de intervención está pensada para un grupo de tercer curso de Educación Primaria y tiene como objetivo principal integrar el arte y el patrimonio cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo así una educación más significativa, interdisciplinar y participativa.

2. Contextualización

La propuesta ha sido diseñada específicamente para un grupo de estudiantes de Educación Primaria en un colegio bilingüe que se encuentra en el centro de la ciudad de Valladolid. El centro educativo abarca todas las etapas educativas, desde Educación Infantil hasta Bachillerato, acogiendo a alumnado de entre 3 y 18 años.

El aula seleccionada pertenece al tercer curso de Educación Primaria y está compuesta por 24 alumnos y alumnas de entre 8 y 9 años. La propuesta se enmarca dentro de la asignatura de Arts, impartida en inglés como parte del programa bilingüe del centro. Esta área permite trabajar de forma creativa y expresiva, al mismo tiempo que se refuerza el uso del idioma de manera natural y contextualizada.

El aula está organizada con mesas dispuestas en grupos cooperativos de cuatro estudiantes, lo que favorece el trabajo en equipo y la realización de proyectos colaborativos. Además, cuenta con una pizarra digital interactiva y un rincón con varios dispositivos electrónicos, recursos esenciales para llevar a cabo las visitas virtuales a museos y las presentaciones grupales. También se dispone de un espacio en el aula destinado a exposiciones, donde se podrán mostrar las obras creadas por el alumnado, simulando nuestro propio museo escolar.

3. Objetivos

A continuación, se establecen los objetivos generales y específicos de esta propuesta de intervención, la cual tiene como finalidad acercar el arte y el patrimonio cultural al alumnado de 3.º de Educación Primaria a través del uso del museo como recurso educativo.

3.1. Objetivos Generales:

- Acercar al alumnado al arte y al patrimonio cultural a través de museos virtuales.
- Fomentar el uso del inglés como medio de comunicación en contextos artísticos y creativos.
- Desarrollar la expresión artística, la creatividad y la imaginación.
- Promover el trabajo cooperativo mediante trabajos grupales relacionados con el arte.
- Estimular el pensamiento crítico y la capacidad de observación a través del análisis de obras de arte.

3.2. Objetivos Específicos:

- Conocer diferentes tipos de museos de habla inglesa y su función en la sociedad.
- Identificar y describir obras de arte, autores y estilos artísticos en inglés.
- Crear obras plásticas propias inspiradas en estilos y autores estudiados.
- Organizar y participar en una exposición artística dentro del aula simulando un museo.

- Utilizar herramientas digitales para investigar y presentar información de forma autónoma.

4. Recursos

Los recursos que se utilizarán durante las sesiones se pueden clasificar en materiales y personales:

4.1. Materiales:

Se hará uso de diversos recursos materiales, entre ellos:

- Dispositivos digitales como ordenadores y tablets para realizar visitas virtuales a museos y para la elaboración de presentaciones grupales.
- Pizarra digital interactiva para mostrar imágenes, vídeos y facilitar la interacción con el contenido.
- Materiales plásticos y artísticos (pinturas, pinceles, papel, cartulinas, materiales reciclados, etc.) para la creación de obras de arte.
- Recursos audiovisuales y digitales (vídeos, imágenes, páginas web de museos) para apoyar la investigación y la comprensión del arte.
- Espacio destinado en el aula para la exposición de las obras, simulando un museo.
- Recursos materiales creados por el docente para la realización de cada una de las actividades de las sesiones.

4.2. Personales

Para llevar a cabo las sesiones de forma efectiva, es fundamental considerar los recursos personales implicados en ellas:

- El alumnado, que participa activamente en la investigación, creación y exposición artística, desarrollando sus habilidades creativas y comunicativas. El interés y la motivación de los niños y niñas son fundamentales para el desarrollo de las actividades creativas y el trabajo en grupo.

- El docente, que actúa como facilitador y guía, orientando la exploración artística, fomentando el trabajo cooperativo y promoviendo el uso del inglés de manera natural y contextualizada.
- La colaboración entre el profesorado de distintas áreas, especialmente en la integración del uso de las tecnologías y la lengua inglesa dentro del proyecto artístico.

5. Temporalización

La propuesta de intervención se compone de un total de 13 sesiones, que se llevarán a cabo durante las clases de Arts, con una duración aproximada de 60 minutos cada una. Las sesiones se realizarán en horario de media mañana, entre las 11:00 y las 12:00 horas.

La unidad didáctica se llevará a cabo durante todo el curso, dividiendo los diferentes temas en los tres trimestres:

Sesión 1	Introducción	2 de octubre
Sesión 2	Museos	9 de octubre
Sesión 3	Impresionismo	16 de octubre
Sesión 4	Impresionismo	23 de octubre
Sesión 5	Impresionismo	30 de octubre
Sesión 6	Arte Abstracto	5 de febrero
Sesión 7	Arte Abstracto	12 de febrero
Sesión 8	Arte Abstracto	19 de febrero
Sesión 9	Arte Abstracto	26 de febrero
Sesión 10	Escultura	7 de mayo
Sesión 11	Escultura	14 de mayo
Sesión 12	Escultura	21 de mayo
Sesión 13	Exposición final	28 de mayo

6. Metodología

La metodología que se empleará a lo largo de la intervención combinará el aprendizaje activo, el trabajo cooperativo y el uso de juegos y actividades lúdicas para reforzar los contenidos relacionados con los museos, autores y obras de arte estudiados.

Se fomentará la participación del alumnado a través de dinámicas motivadoras que impliquen la investigación, la creación artística y la comunicación oral en grupo. El juego será una herramienta fundamental para consolidar el conocimiento de autores, estilos y obras, favoreciendo el aprendizaje significativo y la retención de la información de forma divertida y accesible.

Algunas actividades se organizarán en pequeños grupos, como la creación de obras conjuntas e investigaciones específicas. Otras se llevarán a cabo como gran grupo, donde toda la clase participará en dinámicas conjuntas, como juegos y actividades en la pantalla digital, o la visualización y análisis colectivo de obras. Y otras serán actividades individuales, orientadas a la propia creación artística, y a ejercicios de reflexión personal sobre el arte y los conceptos aprendidos.

El docente actuará como guía, promoviendo un ambiente abierto, creativo y de respeto hacia las ideas y producciones del alumnado. Además, se buscará integrar el uso del inglés de forma natural durante todas las actividades, favoreciendo la inmersión lingüística dentro del área de Arts.

7. Propuesta de intervención “A Journey Through the World of Museums”

Etapa: Educación Primaria	Curso: Tercero	Tiempo: 13 sesiones
Objetivos de etapa: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. • Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo. • Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran. • Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales. 		
<p style="text-align: center;">Competencias clave</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística - Competencia plurilingüe - Competencia digital - Competencia personal, social y aprender a aprender - Competencia en conciencia y expresiones culturales 	<p style="text-align: center;">Competencias específicas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Descubrir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la recepción activa y el análisis de las mismas, para desarrollar la curiosidad, el placer y la apertura hacia el descubrimiento de lo nuevo y el respeto por la diversidad.</i> 3. <i>Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen y los medios digitales y multimodales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas</i> 4. <i>Participar activamente del diseño, la elaboración y la difusión de producciones plásticas, visuales y audiovisuales, individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso a</i> 	

	<p><i>desarrollar, asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, respetando su propia labor y la de sus compañeros, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría, el sentido de pertenencia, el compromiso en experiencias colaborativas y el espíritu emprendedor.</i></p>
<p style="text-align: center;">Contenidos</p> <p>BLOQUE A. Recepción, análisis y reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propuestas musical plásticas, visuales y audiovisuales sencillas de diferentes géneros, estilos, corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores locales, regionales y nacionales. - Estrategias básicas de recepción activa que favorezcan el disfrute y el respeto. Construcción del propio gusto y referente creativo. - Normas elementales de comportamiento en la recepción de propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes espacios. - Vocabulario específico sencillo y de uso común de las artes plásticas, visuales y audiovisuales. - Recursos digitales de uso común para las artes plásticas, visuales y audiovisuales. <p>BLOQUE B. Experimentación, creación y comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases del proceso creativo de propuestas plásticas, visuales y audiovisuales: planificación, experimentación y comunicación. - Actitud activa e interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales y audiovisuales. - Elementos configurativos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, textura, color. - Materiales, instrumentos, soportes y técnicas básicas utilizados en la expresión plástica y visual. 	<p style="text-align: center;">Criterios de evaluación</p> <p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1 Reconocer propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la recepción activa en diferentes contextos y respeto por las mismas e incorporando la perspectiva de género.</p> <p>1.3 Identificar e iniciarse en la utilización del vocabulario específico de uso común del lenguaje plástico, visual y audiovisual, en diversos contextos de recepción, análisis y creación planteados en el aula.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>3.1 Producir obras propias básicas y sencillas creativas de carácter plástico, visual y audiovisual, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la imagen, los medios digitales básicos y otros materiales y herramientas, mostrando confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las diferentes posibilidades comunicativas y expresivas.</p> <p>3.2 Expresar con creatividad y de forma guiada, ideas, sentimientos y emociones a través de la creación de manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales básicas y sencillas experimentando con los diferentes lenguajes artísticos e instrumentos, herramientas y materiales, prestando atención a la ejecución.</p> <p>3.3 Interpretar de manera individual o grupal manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales sencillas utilizando las herramientas, los instrumentos u otros materiales y medios, desarrollando una actitud cooperativa y de atención.</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones plásticas, visuales y</p>

<p>- Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados sencillos con diferentes materiales.</p> <p>- La representación espacial. Percepción visual y táctil del volumen.</p> <p>- Aproximación a las técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos básicos: su aplicación para la captura y manipulación de producciones plásticas, visuales y audiovisuales.</p>	<p>audiovisuales sencillas, trabajando con interés de forma cooperativa en la consecución de un resultado final, poniendo en valor el proceso a desarrollar y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.</p> <p>4.2 Participar en el proceso cooperativo de elaboración de producciones plásticas, visuales y audiovisuales, de forma respetuosa, utilizando elementos básicos de los diferentes lenguajes y técnicas artísticas, disfrutando tanto del proceso de elaboración como del resultado final, respetando la propia labor y la de los compañeros.</p> <p>4.3 Compartir los proyectos plásticos, visuales y audiovisuales o experiencias creativas, empleando alguna estrategia comunicativa básica, explicando el proceso y el resultado final obtenido, respetando y valorando las experiencias y opiniones propias y las de los demás.</p>
--	---

Situación de Aprendizaje: A Journey Through the World of Museums

Actividades

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7
Actividad 1: Before and After the Museum Adventure	Actividad 1: The Museum Song	Actividad 1: The Museum Song	Actividad 1: The Museum Song	Actividad 1: The Museum Song	Actividad 1: The Museum Song	Actividad 1: The Museum Song
Actividad 2: What is a museum?	Actividad 2: Discovering the British Museum	Actividad 2: Let's meet Impressionism	Actividad 2: Impressionism in action	Actividad 2: Visiting the National Gallery in London	Actividad 2: Let's meet Abstract Art	Actividad 2: The Secret Colour
Actividad 3: Museum Tale	Actividad 3: Visiting the British Museum	Actividad 3: Recreating: Piece by piece	Actividad 3: My Impressionist Word	Actividad 3: Impressionism Challenge	Actividad 3: Recreating: Piece by piece	Actividad 3: Feeling with Art
Actividad 4: Museum Challenge		Actividad 4: Impressionism in Action				Actividad 4: Express Yourself Abstractly

Sesión 8	Sesión 9	Sesión 10	Sesión 11	Sesión 12	Sesión 13
Actividad 1: The Museum Song	Actividad 1: The Museum Song	Actividad 1: The Museum Song	Actividad 1: The Museum Song	Actividad 1: The Museum Song	Actividad 1: The Museum Song
Actividad 2: Kandinsky with Mati and Dada	Actividad 2: Visiting the MoMa	Actividad 2: Let's meet Sculpture!	Actividad 2: Visiting the Tate Modern	Actividad 2: Mati and Dada: Meet Henry Moore	Actividad 2: Before and After the Museum Adventure
Actividad 3: Geometric collage art	Actividad 3: Abstract Art Challenge	Actividad 3: Paper Sculptors	Actividad 3: Sculpture Challenge	Actividad 3: Hand on Art!	Actividad 3: Our Own Museum
Actividad 4: Cut and Create!					

Sesión: 1		Actividad: 1	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Before and After the Museum Adventure	Introducción	15 min	
Gestión de aula:	Recursos:		
Trabajo Individual	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Kahoot - Ordenadores 		
Desarrollo:			
<p>Al inicio de la unidad, el alumnado completa un cuestionario con preguntas personales y de conocimiento básico sobre el arte y los museos. Su finalidad es saber cuánto saben los alumnos sobre el tema y también compararlas al finalizar la unidad, cuando se ha de repetir el mismo cuestionario. Esta actividad permite valorar el progreso individual y colectivo de forma visual y motivadora.</p>			

Sesión: 1		Actividad: 2	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
What is a museum?	Introducción	20 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital - Presentación Genially. Anexo 1 	
Desarrollo:			
<p>El profesor o profesora presenta una serie de diapositivas con imágenes grandes y coloridas para explicar de forma sencilla qué es un museo, qué se puede encontrar dentro, los distintos tipos que existen, qué podemos hacer en ellos.... Durante la explicación, se hacen pequeñas pausas para hacer preguntas al grupo y fomentar la participación. También se muestran ejemplos reales de museos famosos en países de habla inglesa que trabajaremos más adelante.</p>			

Sesión: 1		Actividad: 3	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Museum Tale	Introducción	10 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Libro "<i>The Museum</i>" de Susan Verde. Anexo 2 	
Desarrollo:			
<p>El docente presenta brevemente el libro <i>The Museum</i> de Susan Verde, que cuenta la historia de una niña que visita un museo y, a través de su imaginación, convierte las exhibiciones en un mundo mágico lleno de arte y creatividad. A continuación, se les lee el cuento mostrando las ilustraciones del libro. En caso de que no se tenga el libro físico, se puede reproducir un video donde una chica cuenta la historia acompañada de las imágenes del cuento. Al terminar, se deja un tiempo para que los alumnos comenten si les ha gustado, qué parte les ha gustado más, etc.</p>			

Sesión: 1		Actividad: 2	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Museum Challenge	Refuerzo	20 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla digital - Presentación Genially. Anexo 1 	
Desarrollo:			
<p>La actividad consiste en hacer un juego tipo concurso con preguntas sobre los museos, todo lo que vimos en la presentación: qué son, qué podemos hacer ahí, tipos de museos, etc. Se proyecta en la pantalla digital y los alumnos van saliendo por turnos a completar las respuestas. El profesor cita el nombre y esa persona sale a intentarlo, si no lo consigue, otro alumno puede ayudarlo. De esta manera, todos se muestran atentos y participativos.</p>			

Sesión: 2		Actividad: 1	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
The Museum Song	Warm-up	5-7 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i> 	
Desarrollo:			
<p>Esta actividad abrirá todas las sesiones de Arts relacionadas con el tema de los museos, para que los estudiantes vayan adquiriendo el hábito de comenzar la clase con esta canción. Se reproduce la canción "The Museum Song for Kids" para captar la atención de los alumnos y alumnas desde el inicio y conectar con el tema.</p>			

Sesión: 2		Actividad: 2
Título: Discovering the British Museum	Tipo: Introducción	Temporalización: 12 min
Gestión de aula: Todo el grupo	Recursos: - Presentación Genially. Anexo 1 - Pizarra Digital	
<p>Desarrollo:</p> <p>El docente presenta una breve introducción sobre el British Museum, mostrando imágenes de su fachada, algunas de sus colecciones más famosas y datos importantes como su historia, ubicación y características principales. La presentación está diseñada para captar la atención y despertar el interés de los estudiantes por el museo, preparándolos para la actividad de visita virtual que realizará a continuación. Durante la exposición, se pueden hacer preguntas sencillas para mantener a los alumnos participativos y atentos.</p>		

Sesión: 2		Actividad: 3
Título: Visiting the British Museum	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 40 min
Gestión de aula: Trabajo Individual	Recursos: - Presentación Genially. Anexo 1 - Ordenadores - Ficha. Anexo 3	
<p>Desarrollo:</p> <p>Los alumnos y alumnas, individualmente y con sus ordenadores de aula, realizan una visita virtual al British Museum. Tienen tiempo para indagar, explorar las obras y observar cómo está organizado el museo. Durante sus visitas, deben fijarse en detalles importantes y disfrutar del recorrido. Tras esto, completan una ficha con información sobre el museo y en la que tienen que elegir dos obras que les hayan llamado más la atención para dibujar una pequeña versión de cada una.</p>		

Sesión: 3		Actividad: 1	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
The Museum Song	Warm-up	5-7 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i> 	
Desarrollo:			
<p>Esta actividad abrirá todas las sesiones de Arts relacionadas con el tema de los museos, para que los estudiantes vayan adquiriendo el hábito de comenzar la clase con esta canción. Se reproduce la canción "The Museum Song for Kids" para captar la atención de los alumnos y alumnas desde el inicio y conectar con el tema.</p>			

Sesión: 3		Actividad: 2	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Let's meet Impressionism	Introducción	12 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Presentación Genially. Anexo 1 - Pizarra Digital 	
Desarrollo:			
<p>El docente realiza una presentación explicando qué es el impresionismo y sus características principales. Se presentan tres artistas destacados, junto con algunas de sus obras más representativas. Durante la exposición, se invita a los alumnos a participar activamente, haciendo preguntas y compartiendo sus propias interpretaciones sobre las obras y lo que creen que expresan. Esta dinámica busca fomentar la reflexión, la creatividad y el diálogo en el aula, acercando a los estudiantes a este movimiento artístico.</p>			

Sesión: 3		Actividad: 3	
Título: Recreating: Piece by piece	Tipo: Producción	Temporalización: 40 min	
Gestión de aula: Trabajo en grupo		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Reproducciones impresas de 3 obras de Monet, van Gogh y Mary Cassatt en tamaño A2, divididas en 4 partes cada una. - Lápices de colores - Pegamento - Cartulinas tamaño A2 	
<p>Desarrollo:</p> <p>La clase se divide en grupos, y a cada uno se le asigna una obra diferente de Claude Monet, Vicent van Gogh o Mary Cassatt. Esa obra está dividida en partes iguales (como un puzle), de forma que cada alumno del grupo recibe una parte para pintar, imitando los colores y el estilo impresionista. Una vez todas las piezas estén terminadas, los alumnos las unirán como un rompecabezas para reconstruir la obra original, fomentando el trabajo en equipo y la coordinación. Al finalizar, las creaciones completas serán montadas y colgadas en el pasillo del colegio, donde exponen sus trabajos.</p>			

Sesión: 3		Actividad: 4	
Título: Impressionism in Action	Tipo: Wrap-up	Temporalización: 5-7 min	
Gestión de aula: Todo el grupo		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Pantalla Digital - Video "<i>What is Impressionism?</i>" de Tate Kids 	

Desarrollo:

Para finalizar la sesión, se proyecta el video "What is Impressionism?" de Tate Kids. Este video ofrece una explicación clara y visual del movimiento impresionista, presentando a artistas clave y sus obras más representativas. Tras la visualización, se invita a los estudiantes a compartir sus impresiones sobre el video, discutiendo aspectos como el uso del color, la luz y la técnica en las obras mostradas.

Sesión: 4		Actividad: 1	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
The Museum Song	Warm-up	5-7 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none">- Pizarra Digital- Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i>	
Desarrollo:			
Esta actividad abrirá todas las sesiones de Arts relacionadas con el tema de los museos, para que los estudiantes vayan adquiriendo el hábito de comenzar la clase con esta canción. Se reproduce la canción "The Museum Song for Kids" para captar la atención de los alumnos y alumnas desde el inicio y conectar con el tema.			

Sesión: 4		Actividad: 2	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Impressionism in Action	Refuerzo	10 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none">- Pantalla Digital- Video "What is Impressionism?" de Tate Kids	

Desarrollo:

Para continuar con la sesión, se proyecta el video "What is Impressionism?" de Tate Kids. Este video ofrece una explicación clara y visual del movimiento impresionista, presentando a artistas clave y sus obras más representativas. Tras la visualización, se invita a los estudiantes a compartir sus impresiones sobre el video, discutiendo aspectos como el uso del color, la luz y la técnica en las obras mostradas.

Sesión: 4		Actividad: 3	
Título: My Impressionist Word	Tipo: Producción	Temporalización: 40 min	
Gestión de aula: Trabajo Individual		Recursos: <ul style="list-style-type: none">- Hoja de dibujo- Pinceles- Témperas- Agua- Manteles	
Desarrollo: Los estudiantes crearán su propia obra de arte inspirada en el estilo impresionista. Podrán elegir libremente qué escena representar: un paisaje, una escena cotidiana, naturaleza o incluso una emoción, utilizando colores suaves, pinceladas sueltas y técnicas similares a las vistas en las obras de Monet.			

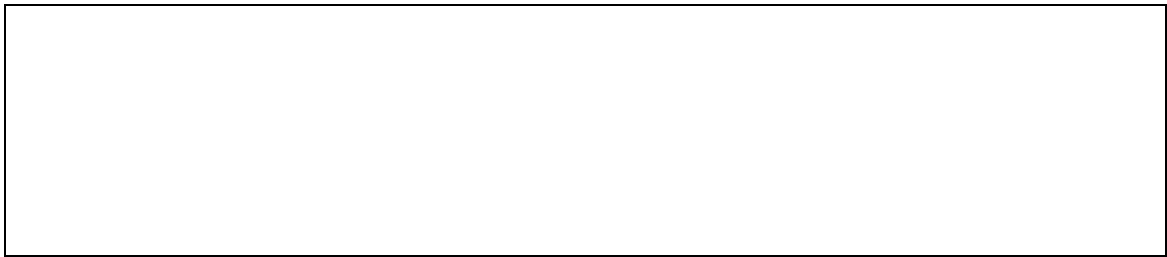
Sesión: 5		Actividad: 1	
Título: The Museum Song	Tipo: Warm-up	Temporalización: 5 min	

<p>Gestión de aula:</p> <p>Todo el grupo</p>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i>
<p>Desarrollo:</p> <p>Como en sesiones anteriores, comenzamos con la canción sobre los museos para marcar el inicio de la clase de Arts. Los alumnos ya la conocen, por lo que se espera que la escuchen con atención o incluso la canten si se sienten cómodos. Esta rutina les ayuda a entrar en contexto, conectar con el tema y crear una atmósfera relajada y familiar para empezar.</p>	

Sesión: 5		Actividad: 2	
<p>Título:</p> <p>Visiting the National Gallery</p>	<p>Tipo:</p> <p>Refuerzo</p>	<p>Temporalización:</p> <p>40 min</p>	
<p>Gestión de aula:</p> <p>Trabajo Individual</p>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación Genially. Anexo 1 - Ordenadores - Ficha. Anexo 3 		
<p>Desarrollo:</p> <p>Los alumnos realizan una visita virtual a la National Gallery de Londres. Durante el recorrido online, deben observar cómo está organizado el museo, los espacios y las obras que se exponen. La actividad permite que cada alumno explore a su ritmo, fijándose en lo que más le llame la atención, con el objetivo de familiarizarse con un nuevo museo y ampliar su visión sobre el arte en estos espacios.</p> <p>Después de la visita virtual, los alumnos completan una ficha similar a la que hicieron con el British Museum. Deben escribir datos sobre el museo, qué les ha parecido la visita y elegir tres obras de arte impresionistas que hayan encontrado durante la visita o en la galería. A continuación, harán una pequeña copia o interpretación de cada una en el espacio indicado. Esta actividad les permite reflexionar, recordar lo que han visto y conectar lo aprendido con su expresión artística.</p>			

Sesión: 5		Actividad: 3	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Impressionism Challenge	Wrap-up	15 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital - Presentación Genially. Anexo 1 	
Desarrollo:			
<p>Para finalizar la sesión, se pone en la pizarra un juego digital tipo concurso con preguntas sobre el impresionismo: características del estilo, artistas vistos, obras trabajadas y curiosidades. Los alumnos participan individualmente y deben prestar atención a las preguntas y responder con rapidez. El profesor guía la dinámica, asegurando que todos participen. Es una forma divertida y eficaz de repasar y evaluar lo aprendido.</p>			

Sesión: 6		Actividad: 1	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
The Museum Song	Warm-up	5 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i> 	
Desarrollo:			
<p>Como inicio rutinario, se escucha la canción sobre los museos con la que siempre comienza la clase de Arts. A estas alturas, los alumnos ya la reconocen y cantan con más soltura. Esta actividad sirve para generar un ambiente positivo, captar la atención y marcar el inicio de una nueva sesión centrada esta vez en el arte abstracto.</p>			



Sesión: 6		Actividad: 2	
Título: Let's meet Abstract Art!	Tipo: Introducción	Temporalización: 15 min	
Gestión de aula: Todo el grupo		Recursos: - Presentación Genially. Anexo 1 - Pizarra Digital	
Desarrollo: El docente realiza una presentación explicando qué es el impresionismo y sus características principales. Se presentan tres artistas destacados, junto con algunas de sus obras más representativas. Durante la exposición, se invita a los alumnos a participar activamente, haciendo preguntas y compartiendo sus propias interpretaciones sobre las obras y lo que creen que expresan. Esta dinámica busca fomentar la reflexión, la creatividad y el diálogo en el aula, acercando a los estudiantes a este movimiento artístico.			

Sesión: 6		Actividad: 3	
Título: Recreating: Piece by piece	Tipo: Producción	Temporalización: 40 min	

<p>Gestión de aula:</p> <p>Trabajo en grupo</p>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reproducciones impresas de 3 obras de Kandinsky, Piet Mondrian y Alma Thomas en tamaño A2, divididas en 4 partes cada una. - Lápices de colores - Pegamento - Cartulinas tamaño A2
<p>Desarrollo:</p> <p>La clase se divide en grupos, y a cada uno se le asigna una obra diferente de Kandinsky, Piet Mondrian y Alma Thomas. Esa obra está dividida en partes iguales (como un puzle), de forma que cada alumno del grupo recibe una parte para pintar, imitando los colores y el estilo impresionista. Una vez todas las piezas estén terminadas, los alumnos las unirán como un rompecabezas para reconstruir la obra original, fomentando el trabajo en equipo y la coordinación. Al finalizar, las creaciones completas serán montadas y colgadas en el pasillo del colegio, donde exponen sus trabajos.</p>	

Sesión: 7		Actividad: 1	
<p>Título:</p> <p>The Museum Song</p>	<p>Tipo:</p> <p>Warm-up</p>	<p>Temporalización:</p> <p>5 min</p>	
<p>Gestión de aula:</p> <p>Todo el grupo</p>		<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i> 	
<p>Desarrollo:</p> <p>Se inicia la sesión con la canción habitual sobre los museos para ambientar la clase y conectar a los alumnos con el tema artístico de manera familiar y motivadora. Esta rutina también ayuda a que los estudiantes se centren y participen activamente desde el principio.</p>			

Sesión: 7		Actividad: 2	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
The Secret Colour	Introducción	10 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		- Tarjetas de colores. Anexo 4	
<p>Desarrollo:</p> <p>Cada alumno recibe una tarjeta de color sin mostrársela a los demás. El maestro anuncia en voz alta una emoción, por ejemplo. Los alumnos que creen que el color que tienen representa esa emoción se levantan. Después, cada uno dice en voz alta qué color tiene y explica por qué lo asocia con esa emoción. Esta dinámica fomenta la reflexión sobre la relación entre colores y emociones, y promueve la expresión oral y la participación activa de todos los estudiantes.</p>			

Sesión: 7		Actividad: 3	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Feeling with Art	Refuerzo	5 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		- Video de Tate Kids: <i>Explore Your Feelings with Art</i>	
<p>Desarrollo:</p> <p>Se proyecta el video <i>Explore Your Feelings with Art</i>, en el cual se explora cómo el arte puede ayudarnos a entender y expresar nuestras emociones. El video presenta a un personaje que, al crear arte, descubre formas de representar sus sentimientos a través de colores y formas. Esta actividad refuerza la conexión entre el arte y las emociones, preparando a los estudiantes para la actividad práctica posterior.</p>			

Sesión: 7		Actividad: 4	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Express Yourself Abstractly	Producción	40 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Trabajo Individual		<ul style="list-style-type: none"> - Ficha. Anexo 5 - Pinturas - Pinceles - Agua - Manteles 	
<p>Desarrollo:</p> <p>Cada alumno elige una emoción que desee expresar a través de una pintura abstracta. Utilizando los colores y técnicas aprendidas en las sesiones anteriores, crean una obra libre donde plasman esa emoción con formas, colores y texturas. A continuación, escriben una pequeña reflexión al lado explicando qué emoción eligieron y por qué, y cómo la representaron en su obra. Esta actividad fomenta la creatividad, la autoexpresión y la conexión entre arte y emociones.</p>			

Sesión: 8		Actividad: 1	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
The Museum Song	Warm-up	5 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i> 	
<p>Desarrollo:</p> <p>Se inicia la sesión con la canción habitual sobre los museos para ambientar la clase y conectar a los alumnos con el tema artístico de manera familiar y motivadora. Esta rutina también ayuda a que los estudiantes se centren y participen activamente desde el principio.</p>			

Sesión: 8		Actividad: 2	
Título: Kandinsky with Mati and Dada	Tipo: Introducción	Temporalización: 10 min	
Gestión de aula: Todo el grupo		Recursos: - Vídeo “Art With Mati & Dada Kandinsky”	
<p>Desarrollo:</p> <p>Se visualiza el video educativo de la serie “Mati and Dada” sobre Kandinsky. A través de una narrativa sencilla y visualmente atractiva, los alumnos conocen la figura de Kandinsky, sus ideas sobre el color, la música y cómo expresaba emociones a través del arte abstracto. Tras el video, se abre un breve espacio para comentar qué les ha llamado la atención, qué colores o formas les gustaron más y qué les transmitió el personaje.</p>			

Sesión: 8		Actividad: 3	
Título: Geometric Collage Art	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 20 min	
Gestión de aula: Trabajo Individual		Recursos: - Ficha. Anexo 6 - Regla - Lápiz y goma - Lapices de colores	
<p>Desarrollo:</p> <p>El profesor o profesora reparte a los alumnos una ficha donde tienen que realizar una composición artística utilizando únicamente formas geométricas. Con esta actividad se trabaja la idea del arte abstracto y la expresión visual a través de figuras, líneas y organización del espacio. La actividad conecta con el estilo de Kandinsky, reforzando el uso del color y la forma como medios de comunicación emocional.</p>			

Sesión: 8		Actividad: 4	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Cut and Create!	Producción	25 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Trabajo Individual		<ul style="list-style-type: none"> - Revistas y periódicos - Tijeras - Pegamento - Cartulinas de colores 	
Desarrollo:			
<p>Los alumnos realizan una creación artística libre a partir de recortes de revistas y periódicos. Pueden combinar imágenes, palabras, texturas y colores para construir una obra con sentido personal o abstracto. Mientras tanto, se les pondrá de fondo para escuchar música clásica. La idea es fomentar la libertad creativa, la composición visual y el reciclaje artístico, permitiendo que cada alumno experimente con el collage como forma de expresión.</p>			

Sesión: 9		Actividad: 1	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
The Museum Song	Warm-up	5 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i> 	
Desarrollo:			
<p>Se inicia la sesión con la canción habitual sobre los museos para ambientar la clase y conectar a los alumnos con el tema artístico de manera familiar y motivadora. Esta rutina también ayuda a que los estudiantes se centren y participen activamente desde el principio.</p>			

Sesión: 9		Actividad: 2	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Visiting the MoMa	Refuerzo	40 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Trabajo Individual		<ul style="list-style-type: none"> - Presentación Genially - Ordenadores - Ficha. Anexo 3 	
<p>Desarrollo:</p> <p>Los alumnos realizan una visita virtual al MoMa de New York. Durante el recorrido online, deben observar cómo está organizado el museo, los espacios y las obras que se exponen. La actividad permite que cada alumno explore a su ritmo, fijándose en lo que más le llame la atención, con el objetivo de familiarizarse con un nuevo museo y ampliar su visión sobre el arte en estos espacios.</p> <p>Después de la visita virtual, los alumnos completan una ficha similar a la que hicieron con el British Museum y la National Gallery. Deben escribir datos sobre el museo, qué les ha parecido la visita y elegir tres obras de arte impresionistas que hayan encontrado durante la visita o en la galería. A continuación, harán una pequeña copia o interpretación de cada una en el espacio indicado. Esta actividad les permite reflexionar, recordar lo que han visto y conectar lo aprendido con su expresión artística.</p>			

Sesión: 9		Actividad: 3	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Abstract Art Challenge	Wrap-up	15 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital - Presentación Genially 	
<p>Desarrollo:</p> <p>Para finalizar la sesión, se pone en la pizarra un juego digital tipo concurso con preguntas sobre el arte abstracto: características del estilo, artistas vistos, obras trabajadas y curiosidades. Los alumnos participan individualmente y deben prestar atención a las preguntas y responder con rapidez. El profesor guía la dinámica, asegurando que todos participen. Es una forma divertida y eficaz de repasar y evaluar lo aprendido.</p>			

Sesión: 10		Actividad: 1	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
The Museum Song	Warm-up	5 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i> 	
Desarrollo:			
<p>Se inicia la sesión con la canción habitual sobre los museos para ambientar la clase y conectar a los alumnos con el tema artístico de manera familiar y motivadora. Esta rutina también ayuda a que los estudiantes se centren y participen activamente desde el principio.</p>			

Sesión: 10		Actividad: 2	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Let's meet Sculpture!	Introducción	15 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Presentación Genially - Pizarra Digital 	
Desarrollo:			
<p>El docente realiza una presentación explicando qué es el esculturismo y sus características principales. Se presentan tres artistas destacados, junto con algunas de sus obras más representativas. Durante la exposición, se invita a los alumnos a participar activamente, haciendo preguntas y compartiendo sus propias interpretaciones sobre las obras y lo que creen que expresan. Esta dinámica busca fomentar la reflexión, la creatividad y el diálogo en el aula, acercando a los estudiantes a este movimiento artístico.</p>			

Sesión: 10		Actividad: 3	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
Paper Sculptors	Producción	40 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Trabajo en parejas		<ul style="list-style-type: none"> - Folios - Cartulinas - Papel - Tijeras y pegamento - Rotuladores 	
Desarrollo:			
<p>Los alumnos trabajarán en parejas para crear una escultura utilizando únicamente papel. Podrán doblarlo, enrollarlo, recortarlo o combinar diferentes técnicas para construir una forma tridimensional. El trabajo en pareja les permitirá compartir ideas, tomar decisiones conjuntas y colaborar durante toda la actividad. Cada escultura será única y reflejará el trabajo en equipo y la imaginación de cada dúo. Una vez finalizadas, se expondrán todas juntas en un rincón del aula o en el pasillo del colegio, formando una pequeña galería de esculturas hechas con papel.</p>			

Sesión: 11		Actividad: 1	
Título:	Tipo:	Temporalización:	
The Museum Song	Warm-up	5 min	
Gestión de aula:		Recursos:	
Todo el grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i> 	

Desarrollo:

Se inicia la sesión con la canción habitual sobre los museos para ambientar la clase y conectar a los alumnos con el tema artístico de manera familiar y motivadora. Esta rutina también ayuda a que los estudiantes se centren y participen activamente desde el principio.

Sesión: 11		Actividad: 2
Título: Visiting the Tate Modern	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 40 min
Gestión de aula: Trabajo Individual	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Presentación Genially - Ordenadores - Ficha. Anexo 3 	
Desarrollo:		
<p>Los alumnos realizan una visita virtual al Tate Modern. Durante el recorrido online, deben observar cómo está organizado el museo, los espacios y las obras que se exponen. La actividad permite que cada alumno explore a su ritmo, fijándose en lo que más le llame la atención, con el objetivo de familiarizarse con un nuevo museo y ampliar su visión sobre el arte en estos espacios.</p> <p>Después de la visita virtual, los alumnos completan una ficha similar a la que hicieron con el British Museum, la National Gallery y el MoMa. Deben escribir datos sobre el museo, qué les ha parecido la visita y elegir tres esculturas que hayan encontrado durante la visita o en la galería. A continuación, harán una pequeña copia o interpretación de cada una en el espacio indicado. Esta actividad les permite reflexionar, recordar lo que han visto y conectar lo aprendido con su expresión artística.</p>		

Sesión: 11		Actividad: 3
Título: Sculpture Challenge	Tipo: Wrap-up	Temporalización: 15 min

Gestión de aula: Todo el grupo	Recursos: - Pizarra digital - Presentación Genially
Desarrollo: Para finalizar la sesión, se pone en la pizarra un juego digital tipo concurso con preguntas sobre el esculturismo: características del estilo, artistas vistos, obras trabajadas y curiosidades. Los alumnos participan individualmente y deben prestar atención a las preguntas y responder con rapidez. El profesor guía la dinámica, asegurando que todos participen. Es una forma divertida y eficaz de repasar y evaluar lo aprendido.	

Sesión: 12		Actividad: 1	
Título: The Museum Song	Tipo: Warm-up	Temporalización: 5 min	
Gestión de aula: Todo el grupo	Recursos: - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i>		
Desarrollo: Se inicia la sesión con la canción habitual sobre los museos para ambientar la clase y conectar a los alumnos con el tema artístico de manera familiar y motivadora. Esta rutina también ayuda a que los estudiantes se centren y participen activamente desde el principio.			

Sesión: 12		Actividad: 2
Título: Mati and Dada: Meet Henry Moore	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 15 min
Gestión de aula: Todo el grupo	Recursos: - Video “Art with Mati and Dada. Constantin Brancusi Kids Animated Short Stories in English”	
Desarrollo: Se proyecta un episodio de la serie “Mati and Dada” dedicado al escultor Henry Moore, uno de los referentes del arte moderno tridimensional. Durante el visionado, los alumnos aprenden sobre las formas orgánicas, los volúmenes y las ideas que inspiraban a este artista. Después de ver el vídeo, los niños y niñas pueden compartir lo que más les ha gustado y cómo creen que se puede expresar una idea a través de la escultura.		

Sesión: 12		Actividad: 3
Título: Hands on Art!	Tipo: Producción	Temporalización: 40 min
Gestión de aula: Trabajo Individual	Recursos: - Arcilla - Plastilina - Herramientas (palillos, rodillos...) - Manteles	
Desarrollo: En esta última actividad, cada alumno creará su propia escultura inspirada en las ideas de Henry Moore o en cualquier forma que desee crear. Podrán experimentar con formas, huecos, curvas, volúmenes.... La actividad es libre dentro del marco del arte escultórico, y se valorará especialmente la originalidad, el esfuerzo y la conexión con lo trabajado durante la unidad.		

Sesión: 13		Actividad: 1	
Título: The Museum Song	Tipo: Warm-up	Temporalización: 5 min	
Gestión de aula: Todo el grupo		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital - Canción: <i>The Museum Song for kids! Learn about museums in easy and fun way!</i> 	
<p>Desarrollo:</p> <p>Se inicia la sesión con la canción habitual sobre los museos para ambientar la clase y conectar a los alumnos con el tema artístico de manera familiar y motivadora. Esta rutina también ayuda a que los estudiantes se centren y participen activamente desde el principio.</p>			

Sesión: 13		Actividad: 2	
Título: Before and After the Museum Adventure	Tipo: Evaluación Final	Temporalización: 15 min	
Gestión de aula: Trabajo Individual		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital - Kahoot - Ordenadores 	

Desarrollo:

Los alumnos y alumnas realizan de nuevo el cuestionario inicial sobre la percepción de los museos, el arte y los artistas. Esta vez lo rellenan con la mirada que han construido a lo largo del proyecto. Es una forma sencilla y directa de evidenciar cuánto han aprendido, cómo ha cambiado su manera de ver el arte y qué impacto ha tenido la experiencia en ellos.

Sesión: 13		Actividad: 3	
Título: Our Own Museum	Tipo: Producción	Temporalización: 40 min	
Gestión de aula: Todo el grupo		Recursos: <ul style="list-style-type: none">- Obras del alumnado- Mesas- Papel	
Desarrollo: <p>Cada alumno coge sus tres obras finales, una impresionista, una abstracta y una escultura. Entre todos montan en el aula un verdadero museo artístico, eligiendo dónde colocar sus obras, etiquetándolas con un papel que indique el nombre de la obra y el nombre del autor (ellos mismos).</p> <p>Una vez organizado el espacio expositivo, cada niño, por turnos, se coloca junto a sus obras y las presenta brevemente al resto de la clase, como si fuera un artista profesional. Explican el título, lo que han querido expresar y qué técnicas han usado. El resto del grupo escucha con respeto, como visitantes de un museo real. Es una forma lúdica de reconocer el trabajo de cada uno y de cerrar con orgullo el proyecto.</p>			

8. Evaluación

La evaluación representa uno de los pilares fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje y, por tanto, ha sido diseñada en esta propuesta didáctica para acompañar, guiar y mejorar la experiencia educativa del alumnado. Acorde con lo recogido en el Decreto 26/2022, que regula el currículo de Educación Primaria en Castilla y León, la evaluación debe ser continua, formativa e integradora, respetando el ritmo evolutivo del alumnado y fomentando su participación activa en el proceso.

En esta unidad didáctica, centrada en el conocimiento del arte a través de visitas virtuales y actividades creativas, se contemplan distintos momentos y tipos de evaluación. Estos tienen como finalidad no solo valorar los aprendizajes adquiridos y el dominio de ciertos contenidos artísticos, sino también el desarrollo de competencias como la creatividad, la expresión personal, el trabajo en grupo, la reflexión y el respeto por el arte propio y ajeno.

8.1. Evaluación del alumnado

Desde el comienzo, se lleva a cabo una evaluación inicial mediante un cuestionario, que tiene como objetivo conocer los conocimientos previos, intereses y concepciones del alumnado en torno al arte y a los museos. Esta herramienta no solo ayuda a detectar los intereses e ideas previas del grupo, sino que también sirve como punto de comparación para la evaluación final, permitiendo observar la evolución individual y colectiva a lo largo del proyecto.

La evaluación continua se lleva a cabo durante todas las sesiones, utilizando la observación sistemática y directa como técnica principal. Este seguimiento se centra en la participación activa, la implicación en las tareas, la colaboración con los compañeros, el uso del vocabulario artístico y el proceso creativo en cada actividad. Las fichas de trabajo, las producciones plásticas (pinturas, esculturas, collages) y las intervenciones orales durante las presentaciones o los juegos digitales sirven también como evidencias del aprendizaje. Se prioriza siempre la evolución del alumno, valorando el esfuerzo, la originalidad y la conexión personal con las propuestas.

La evaluación final incluye una segunda aplicación del cuestionario inicial, donde se comprobará lo que los alumnos y alumnas han aprendido durante la unidad, cómo ha cambiado su percepción sobre el arte, los museos y su propia capacidad creativa. Así como una exposición artística en el aula en la que cada niño y niña presenta sus tres obras personales (una pintura impresionista, una obra abstracta y una escultura). A través de esta actividad se pretende no solo valorar el resultado final, sino también ofrecer un espacio para el reconocimiento de sus obras y trabajar la expresión oral.

Como instrumento final, se ha elaborado una rúbrica de evaluación global que recoge los principales aspectos a valorar del proceso y el producto del alumnado durante todo el proyecto. Esta rúbrica combina criterios relacionados con la actitud, el conocimiento adquirido, la expresión artística, el trabajo cooperativo y la reflexión personal. A través de ella se obtiene una visión equilibrada y cualitativa del aprendizaje de cada alumno. (Anexo 7)

Además de la rúbrica que emplea el docente, el alumnado tendrá la oportunidad de realizar una ficha de autoevaluación sencilla y visual, adaptada a su edad. Esta ficha les invita a reflexionar sobre aspectos como su interés, esfuerzo, participación y satisfacción con sus propias obras y aprendizajes. Al hacer esta autoevaluación, los estudiantes desarrollan su capacidad metacognitiva, es decir, aprenden a valorar cómo aprenden y a identificar fortalezas y áreas a mejorar. (Anexo 8)

Para el profesor, esta ficha es una herramienta fundamental porque ofrece una perspectiva desde el punto de vista del alumnado sobre su propio proceso, algo que enriquece la evaluación global y permite ajustar la intervención educativa de forma personalizada. La información que se extrae de estas autoevaluaciones sirve para reforzar aspectos que puedan estar resultando más complejos y para potenciar lo que está funcionando bien, creando así un ambiente de confianza y mejora continua.

8.2. Evaluación del docente

El docente también se somete a un proceso de evaluación continua. Esta reflexión se realiza especialmente al final de cada sesión, recogiendo las impresiones del alumnado,

observando los resultados obtenidos y ajustando, si es necesario, la programación de actividades futuras. Esta evaluación del docente es cualitativa, centrada en la mejora constante de la práctica pedagógica.

El alumnado se convierte en agente evaluador indirecto, ya que, a través de sus reacciones, comentarios y respuestas en la escalera de metacognición, proporciona información muy valiosa sobre la eficacia de las explicaciones, los materiales utilizados y el interés generado por cada propuesta. Esta mirada crítica permite al docente detectar tanto los aspectos que han funcionado adecuadamente como aquellos que requieren ajustes o replanteamientos metodológicos.

8.3. Evaluación del diseño didáctico

La propia unidad didáctica también es objeto de evaluación. Esta reflexión permite analizar si los objetivos propuestos han sido alcanzados, si los contenidos y actividades han sido adecuados para el grupo, y si los tiempos, recursos y enfoques metodológicos han sido apropiados.

Se aplica tanto una evaluación inicial, a partir de las respuestas y actitudes observadas en las primeras sesiones, como una evaluación final, donde se recoge información de las producciones finales, del interés mostrado, de la evolución de los aprendizajes y del impacto de la unidad en el desarrollo global del alumnado.

Los principales instrumentos utilizados para esta evaluación del diseño han sido las observaciones del docente, los productos del alumnado, las respuestas obtenidas en las actividades de metacognición y la autoevaluación reflexiva del propio maestro, valorando la eficacia de cada sesión.

CONCLUSIONES

A lo largo del desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado, se ha profundizado en la importancia de acercar tanto el arte como los museos al alumnado de Educación Primaria, concretamente a través de una propuesta didáctica dirigida a niños y niñas de tercero de primaria. Esta propuesta no solo ha tenido como finalidad el conocimiento artístico, sino que ha buscado despertar la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico del alumnado mediante una metodología activa, participativa y emocionalmente significativa.

En este trabajo se ha demostrado cómo el arte puede ser una poderosa herramienta educativa para el desarrollo integral del alumnado. A medida que se van desarrollando las sesiones, los niños y niñas tienen la oportunidad de explorar corrientes artísticas como el impresionismo, el arte abstracto o la escultura; así como sus autores y obras más destacados. A su vez, desarrollan habilidades de observación, expresión, cooperación y reflexión. Las visitas virtuales a museos, los juegos, las actividades plásticas y la creación de un museo en el aula fomentan una experiencia de aprendizaje rica, variada y profundamente motivadora para los estudiantes.

Además, la inclusión de técnicas como la autoevaluación, permite al alumnado tomar conciencia de su propio proceso de aprendizaje. Del mismo modo, el uso de herramientas digitales como Kahoot facilita una evaluación lúdica y significativa, integrando la tecnología de forma coherente con los objetivos propuestos.

Esta propuesta ha mostrado que, con las estrategias adecuadas, es posible romper la distancia que muchas veces existe entre el alumnado y el patrimonio artístico, acercándolos a los museos de una manera atractiva. También ha verificado que los museos no son únicamente espacios para contemplar obras, sino lugares donde los niños y niñas pueden aprender, jugar, imaginar y descubrir nuevas experiencias.

En definitiva, es imprescindible seguir ofreciendo propuestas didácticas creativas que integren el arte como elemento clave para fomentar competencias, pensamiento crítico y sensibilidad en el alumnado.

BIBLIOGRAFÍA

- Bellido, M., & Ruiz, A. (2012). *Museos virtuales y su impacto en la educación*. Revista Electrónica de Innovación Educativa, 14(2), 85–100.
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32. <https://doi.org/10.17763/haer.31.1.j463w79r56455411>
- Byram, M. (1997). *Teaching and assessing intercultural communicative competence*. Multilingual Matters.
- Catterall, J. S. (2009). *Doing well and doing good by doing art: The effects of education in the visual and performing arts on the achievements and values of young adults*. I-Group Books.
- Coll, C. (1993). *Psicología y currículo*. Morata.
- Díaz Barriga, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (2.ª ed.). McGraw-Hill.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (1992). *The museum experience*. Whalesback Books.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2000). *Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning*. AltaMira Press.
- García, M., & Pérez, L. (2019). La autoevaluación docente como herramienta para la mejora educativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 80(2), 83–98.
- Gómez, L., & Martínez, A. (2010). El museo como recurso didáctico para la enseñanza del inglés. *Revista de Innovación Educativa*, 15(3), 75–82.
- González, M. (2004). *El aprendizaje significativo en educación primaria: Estrategias y recursos*. Ediciones Pedagógicas.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the museum*. Routledge.

- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Routledge.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3–4), 85–118.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2020). *Formación y desarrollo profesional docente en educación artística*. <https://www.educacionyfp.gob.es>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). *Orientaciones para la educación artística en educación primaria*. <https://www.educacionyfp.gob.es>
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Paredes, J., & Santillán, M. (2018). *Recursos didácticos en la educación contemporánea*. Editorial Educación y Pedagogía.
- Rojas, M. (2016). Recursos visuales y táctiles en la educación: Potenciando el aprendizaje significativo. *Revista de Didáctica*, 12(2), 98–110.
- Santibáñez, J. (2006). Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje. *Comunicar*, (27), 155–162.
- Serrat, N. (s.f.). Los museos virtuales son hoy una realidad que pueden dar muchas alternativas pedagógicas a las clases en el aula. Estudio de arquepoética y visualística retrospectiva. <http://arquepoetica.azc.uam.mx/blog/?p=13107>
- Tejera, C. (2013). Investigación didáctica: La cibermuseografía didáctica como contexto educativo para la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio. *Clio*, (39). <http://clio.rediris.es/n39/articulos/Tejera.pdf>
- Tomlinson, B. (2013). *Materials development in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- UNESCO. (2010). *Recomendación sobre la educación artística*. <https://unesdoc.unesco.org>
- Yamashita, S. (2015). The role of authentic materials in language learning: A case study in a museum setting. *Language Learning Journal*, 43(2), 203–214. <https://doi.org/10.1080/09571736.2013.858926>

ANEXOS

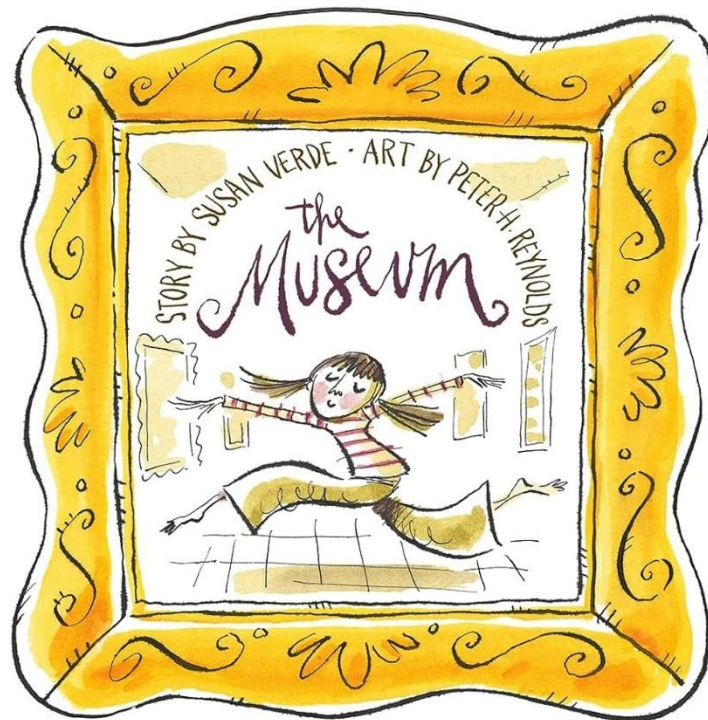
Anexo 1.

Genially <https://view.genially.com/68494cdb9d9cf226f2424a21/interactive-content-a-journey-through-the-world-of-museums>

Fuente: elaboración propia

Anexo 2.

Cuento “*The museum*” de Susana Verde



Anexo 3.

Ficha para completar tras la visita virtual a cada museo

ART DETECTIVES:

Museum Mission

Museum Name:

Country:

Date of Visit:

What I liked most about the museum:

How did this art make you feel?

Happy Calm Surprised Confused

Inspired Other:

My museum rating!



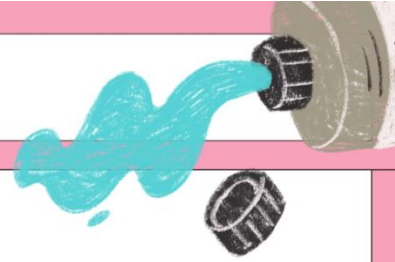
★★

★

★★

Fuente: elaboración propia

Looking for artworks



Title:

Artist:

Type of art:

- Painting
- Sculpture
- Other

A large empty rectangular box with a black border, intended for drawing a small version of the artwork.

Draw a small version in the box

Title:

Artist:

Type of art:

- Painting
- Sculpture
- Other

A large empty rectangular box with a black border, intended for drawing a small version of the artwork.

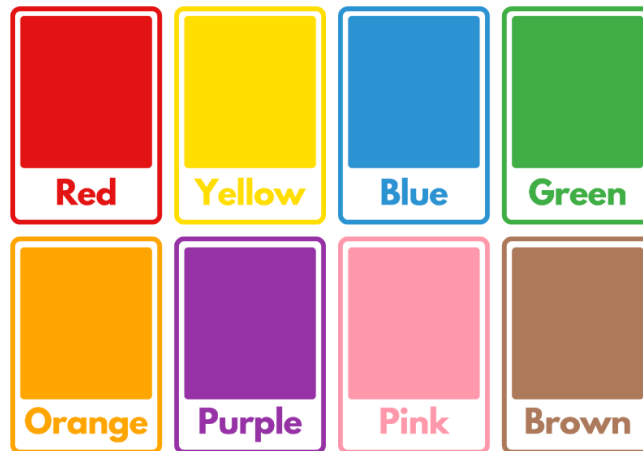
Draw a small version in the box



Fuente: elaboración propia

Anexo 4.

Juego “*The secret Colour*”




Fuente: elaboración propia

Anexo 5.

Ficha para completar en la actividad *Express Yourself Abstractly*

My geometric shapes artwork Name _____ Date _____

Reflection:



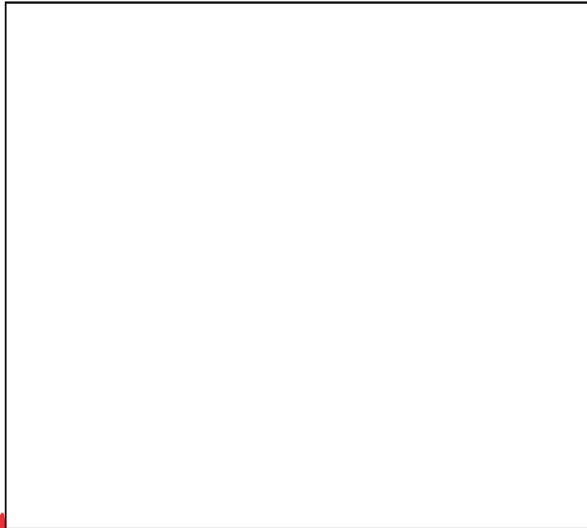
Fuente: elaboración propia

Anexo 6.

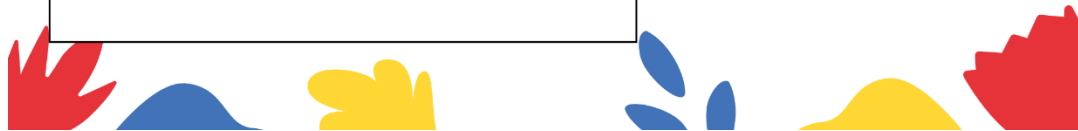
Ficha para completar en la actividad *Geometric Collage Art*

My emotion artwork

Name _____ Date _____



Reflection:



Fuente: elaboración propia

Anexo 7.

Rúbrica final de evaluación del alumnado

<i>Criterio</i>	Excelente	Muy bueno	Satisfactorio	Insuficiente
1. Participación activa en el aula	Participa siempre con entusiasmo, propone ideas y respeta turno	Participa con frecuencia y colabora adecuadamente	Participa ocasionalmente, necesita estímulos externos	Apenas participa, requiere apoyo constante
2. Comprensión del contenido artístico	Identifica y explica conceptos artísticos con autonomía	Reconoce y aplica conceptos básicos con apoyo	Reconoce algunos elementos, pero con dificultad	Tiene muchas dificultades para identificar contenidos artísticos
3. Creatividad y expresión personal	Sus obras son originales, expresivas y muestran un proceso reflexivo	Realiza creaciones personales con sentido	Muestra intención, aunque limitada variedad o profundidad	Muestra escaso desarrollo creativo o desvinculado del objetivo
4. Trabajo cooperativo	Se comunica y colabora de forma excelente con el grupo	Coopera en la mayoría de situaciones	Coopera con dificultad o intervención del docente	Rechaza o evita el trabajo en grupo
5. Kahoot final	Responde correctamente a todas las preguntas, demostrando una comprensión global de los contenidos de la unidad.	Responde correctamente a la mayoría de las preguntas, demostrando comprensión de los contenidos de la unidad.	Responde correctamente a algunas preguntas, identificando ideas generales del contenido trabajado.	Tiene dificultades para responder a la mayoría de las preguntas y muestra escasa retención de lo trabajado.

Fuente: elaboración propia

Anexo 8.

Ficha de autoevaluación

SELF-ASSESSMENT SHEET



Name: _____

Date: _____

Mark with an X the options that represent you:

- I have sung the museum song with my classmates
- I have visited four virtual museums
- I have learned about Impressionist art
- I have created an abstract artwork
- I have made a sculpture
- I have learned who Kandinsky is
- I have presented my artworks like a famous artist
- I have participated enthusiastically in class activities
- I have respected my classmates and shared materials
- I have tried to make my artworks creatively
- I have explained my ideas and feelings through my artworks
- I have helped in group work
- I have learned things about museums, artists, and emotions

Of all the artworks I have discovered, my favorite is: _____

Because... _____

And the artist I liked the most is: _____

Because... _____

I THINK AND I WONDER...

What did you like the most about these art sessions? _____

What would you like to do again or learn more about?
