

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN:
EL MUSEO COMO RECURSO DIDÁCTICO**

FRANCISCO JAVIER DÍAZ CRUZ

LORENA FLORES NÚÑEZ

SILVIA GONZÁLEZ HERNÁNDEZ

CURSO ACADÉMICO 2016/2017

CONVOCATORIA: JUNIO

EL MUSEO COMO RECURSO DIDÁCTICO

RESUMEN

Este proyecto de innovación pretende utilizar el museo como recurso didáctico para reforzar los contenidos trabajados en Educación Primaria de forma lúdica y dinámica despertando el interés del alumnado.

La principal novedad ha sido crear una propuesta curricular innovadora adaptada a 4º de Primaria, mediante la cual nos desplazamos hasta el Museo de Historia Militar de Almeyda, situado en Santa Cruz de Tenerife, para llevarla a cabo. Con esta propuesta hemos conseguido trabajar de manera innovadora diferentes asignaturas y competencias incluidas en el currículum.

Palabras clave: Proyecto, innovación, Educación Primaria, museo, recurso didáctico.

ABSTRACT

This innovation project aims at using a museum as a teaching resource to reinforce the contents of Primary Education in a playful and dynamic way, successfully gaining pupil's attention.

Our main contribution has been the creation of an innovative curricular proposal addressed to the 4th year of Primary Education, which has been conducted in Museo de Historia Militar de Almeyda, in Santa Cruz de Tenerife.

Through this project pupils have worked on different areas and competences belonging to the curriculum.

Key words: Project, innovation, Primary Education, museum, teaching resource

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
ANTECEDENTES	6
JUSTIFICACIÓN DE LA INNOVACIÓN.....	9
METODOLOGÍA.....	11
PRESUPUESTO	17
RESULTADOS Y ANÁLISIS DE ELLOS	18
Resultados y mejoras.....	19
Evolución del proyecto.....	21
CONCLUSIONES	24
BIBLIOGRAFÍA.....	27
ANEXOS	29

INTRODUCCIÓN

El trabajo de Fin de Grado que les mostramos a continuación es un Proyecto de Innovación que se basa en el uso de los museos como recurso didáctico. Hemos elegido este tema porque consideramos que se debe transformar la idea de museo como un espacio meramente informativo en los que, sus visitantes no se limiten únicamente a recorrer las distintas exposiciones y a leer la información que podemos encontrar en ellos.

Con este proyecto pretendemos establecer una relación entre museo y escuela convirtiéndolo en un entorno que permita consolidar los conocimientos adquiridos en el aula al mismo tiempo que conocer de manera más profunda nuestra historia y cultura. Nos hemos dado cuenta que no se le está dando el valor que merece a este tipo de instituciones que aguardan multitud de elementos que nos ayudan a comprender de manera más visual los acontecimientos acaecidos a lo largo de la historia. Son mucho más que edificios que albergan distintos tipos de colecciones y exposiciones, pues tienen la responsabilidad de mostrarnos su función en la sociedad, que no es más que acercarnos a la realidad de nuestro pasado.

A lo largo de este trabajo se hará una reflexión sobre el concepto de museo como medio para la adquisición de conocimientos, centrándonos en aquellos aspectos que han de mejorarse de cara a dar respuesta a las necesidades que tiene la educación de hoy en día. A su vez proponemos una intervención en un museo específico de Tenerife, el Museo de Historia Militar de Almeyda, situado en la capital de la isla. Esta elección ha sido todo un reto porque somos conscientes de que este tipo de museos pueden conllevar unos prejuicios y unas ideas equívocas de lo que se quiere contar a través de ellos.

Mediante los distintos módulos didácticos diseñados pretendemos erradicar esa idea inicial que relaciona este tipo de museo como promulgadores y defensores de la guerra, y mostrar que es lo que se esconde detrás de cada objeto, tratado, bandera... Es una oportunidad de estar en contacto con nuestro pasado y ser capaces de hacer nuestra propia interpretación de los hechos.

Por ello queremos convertir al alumnado en protagonista de su propio aprendizaje a través de las diferentes actividades propuestas en este proyecto. Con ello lo que queremos es despertar el interés de los visitantes por los museos y romper con las limitaciones de una educación basada en la asunción de conocimientos mediante los libros de texto y reducida al contexto aula.

Teniendo en cuenta el análisis que hemos realizado sobre la aportación de los museos a nuestra sociedad y la mala utilización que estamos haciendo de los recursos que estos nos ofrecen, hemos desarrollado nuestro proyecto con el fin de mejorar esta situación.

A la hora de llevarlo a la práctica le hemos dado vida a este museo al aprovechar todos los recursos y espacios que este nos ofrece y adaptar su contenido a un público concreto, los centros escolares. Finalmente, su aplicación nos ha servido para darnos cuenta de las mejoras que podríamos llevar a cabo en las actividades que hemos desarrollado, y además de motivarnos a la creación de nuevos talleres.

ANTECEDENTES

En la actualidad, los museos son concebidos como medio para el desarrollo de la educación y la cultura. A través de ellos el alumnado no solo relaciona las colecciones con conceptos previamente trabajados dentro del contexto aula, sino que desarrollan también una actitud de respeto y cuidado hacia las diferentes manifestaciones que forman parte de nuestra historia.

Con el paso del tiempo, y en relación a esta visión didáctica del museo, se ha hecho necesario utilizar mensajes que pudieran ser entendidos por todo tipo de públicos convirtiéndose de esta manera en entornos de aprendizaje accesibles y motivadores. Atrás debe quedar el concepto de museo como lugar dirigido a un público erudito dando paso a lugares de instrucción, educación y divulgación para todo aquel que desee conocer más su cultura.

La idea de museo como recurso didáctico nos proporciona un contacto directo con la realidad de nuestro pasado, ayudándonos a comprender mejor el presente mediante la consolidación de la identidad. Además, al romper con la metodología tradicional propia de un aula, el conocimiento se adquiere de forma lúdica facilitando así su aprendizaje.

De acuerdo con lo expuesto por Ferreiro, Larraburu y Larraburu (2005), si lo que pretendemos es crear una interacción entre museo y escuela, primero es fundamental conocer las expectativas de cada centro para poder dar una respuesta adecuada a sus necesidades. Teniendo claros los objetivos de lo que se quieren transmitir, habría que pensar en cómo se insertarían las visitas en su política general, traducándose esto en búsqueda de espacios dentro del mismo que puedan dar cabida a los intereses de los escolares.

Haciendo un breve recorrido por las experiencias similares llevadas a cabo en España, encontramos varios museos en los que se desarrollan actividades para escolares. En ellos se realizan visitas guiadas por sus instalaciones, talleres en los que a través de cuentacuentos o de un teatro de marionetas se intenta explicar de una forma visual y atractiva los hechos más relevantes que conforman nuestra historia.

En Tenerife, contamos con varios museos como el Museo de la Naturaleza y el Hombre¹, el Museo de la Ciencia y el Cosmos², El Museo de Historia y Antropología de Tenerife³ y el Centro de Documentación de Canarias y América⁴. En ellos se realizan más de medio centenar de actividades educativas en las que los visitantes desarrollan todos sus sentidos: talleres, acampadas, ferias, noches astronómicas, ...

Centrándonos en lo que nos compete, decir que la idea de llevar a cabo este Proyecto de Innovación en el Museo de Historia Militar de Almeyda surge tras una breve investigación sobre las actividades que se llevaban a cabo en éste. Consultamos la programación de actividades que se desarrollan en Fuerte Almeyda y entre éstas encontramos conferencias, recreaciones de momentos históricos de nuestras islas, exposiciones, presentaciones de libros, conciertos, ferias científicas, ... Sin embargo, a pesar de su amplia oferta, ninguna estaba especialmente destinada a los centros educativos.

A pesar de que cada semana, este museo recibe la visita de colegios e institutos, las actividades que se realizan se limitan a visitar las diversas exposiciones. El problema con el que nos seguimos encontrando cuando visitamos un museo como actividad escolar, es que a pesar de los avances sigue estando latente la necesidad de crear unos servicios educativos adecuados. Esto se debe muchas veces a la falta de personal especializado en estos temas y al bajo presupuesto con el que cuentan.

Tras una primera toma de contacto con el Museo, nos dimos cuenta de que se podían desarrollar actividades muy interesantes tanto en el interior como en el exterior de éste y que no se le estaba sacando el máximo provecho. Por ello decidimos convertir este museo en un referente para el conocimiento de los hechos más relevantes de nuestro pasado.

Dado que el concepto de museo de historia militar puede generar controversias al utilizarlo como medio para el conocimiento, quisimos conocer qué opinión tenían al respecto algunos centros de Santa Cruz de Tenerife y saber si alguna vez habían visitado

¹ <http://www.museosdetenerife.org/mnh-museo-de-la-naturaleza-y-el-hombre>

² <http://www.museosdetenerife.org/mcc-museo-de-la-ciencia-y-el-cosmos>

³ <http://www.museosdetenerife.org/mha-museo-de-historia-y-antropologia>

⁴ <http://www.museosdetenerife.org/cedocam-centro-de-documentacion-de-canarias-y-america>

este museo o pretendían hacerlo en un futuro. Teniendo en cuenta que la encuesta fue realizada a centros con ideales muy diferentes, nos sorprendió que todos valoraran de manera positiva los museos como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Experimentales. Lejos de lo que podía pensarse en un primer momento, no encontraban que este museo en concreto aportara elementos negativos ni bélicos. Su contenido refleja los aspectos más relevantes de nuestra historia y contribuyen al afianzamiento de los contenidos que previamente son trabajados en el aula. Aunque no todos los centros habían visitado las instalaciones del museo, los que las conocían echaban en falta que se desarrollaran actividades dinámicas que facilitasen el entendimiento de lo que observaban en sus exposiciones.

Tras analizar la información obtenida en las encuestas decidimos crear una serie de módulos didácticos orientados precisamente a reforzar lo que el alumnado aprende en las aulas. Desde un primer momento nuestro objetivo fue diseñar actividades que pudiesen resultar atractivas a sus visitantes y en las que ellos jugaran un papel activo. De esta forma, el alumnado a través de la observación sacaría sus propias conclusiones sobre los que se escondía detrás de cada espacio del museo, de cada objeto, de cada escrito o bandera... (*Ver anexo 5*)

Aunque las actividades diseñadas estaban orientadas a 5º y 6º de Primaria, consideramos que éstas podían ser modificadas y adaptadas a las necesidades de cada curso que nos visitara. De esta forma se daría respuesta a las demandas de cada centro interesado en nuestro proyecto.

JUSTIFICACIÓN DE LA INNOVACIÓN

En la actualidad es necesario abogar por una educación desde la práctica, en la que el alumnado desarrolle un papel activo en su propio aprendizaje. Atrás debe quedar esa visión de formación centrada en el aula, en la que el docente imparte la materia y el alumnado la asume. Debemos aprovechar los recursos didácticos que nos aporta la comunidad para la formación de los discentes y entender que la innovación no exige estrictamente el uso de las nuevas tecnologías. Innovar supone también introducir cambios, y por este motivo hemos decidido desarrollar un proyecto en el cual se lleven a cabo actividades fuera del aula, en nuestro caso en particular, en el Museo de Historia Militar de Almeyda.

Teniendo en cuenta que previamente no se ha desarrollado ninguna experiencia de este tipo en el museo, pretendemos que los centros educativos encuentren atractivo este espacio como medio para impulsar el conocimiento de la Historia de nuestras islas y no lo vean como un lugar inquebrantable o de contenido bélico. Nuestra intención no es que los niños y niñas salgan de la visita al museo con una idea equivocada. Cuando hablamos de museos históricos no hablamos de guerras y conflictos armados, simplemente queremos que conozcan tanto la historia de las islas así como la evolución de los inventos creados por el ser humano en relación a los avances tecnológicos como por ejemplo el perfeccionamiento de los medios de transporte, medios de comunicación o de los instrumentos de orientación y medición entre otros.

En este sentido hemos querido conocer la opinión de algunos docentes de centros próximos al museo, con el objeto de conocer su opinión acerca del mismo como recurso didáctico.

Nos ha llamado la atención que a nivel general todos valoran de manera positiva los museos como recurso para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Experimentales. Cabe resaltar que solo uno de ellos visitará con el alumnado el museo próximamente. El resto lo ha visitado a nivel personal, pero encuentran atractivo organizar una visita al mismo. Lejos de lo que podía pensarse, no encuentran que el museo aporte elementos negativos ni bélicos, dado que su contenido refleja los aspectos más destacados de la historia.

Tras la encuesta nos han comentado que nunca se habían planteado que pudiese resultar interesante realizar actividades con el alumnado aprovechando los recursos y espacios que éste nos aporta. Otro aspecto positivo que encuentran en visitar el museo es que pueden ir caminando por lo que no les supone ningún coste adicional. Coinciden en que este tipo de actividades contribuye a que los discentes afiancen los conocimientos impartidos en relación a este tema en el aula previamente.

Por todo ello y queriendo aprovechar los espacios y recursos que nos aporta nuestra ciudad, queremos que con este Proyecto se valoren todos aquellos lugares a los que no se les ha sacado el máximo rendimiento y formen parte de una red de recursos didácticos fundamentales en la educación.

Nuestro Proyecto va destinado al alumnado de Educación de Primaria, dado que nos va a permitir trabajar de manera más profunda aspectos de la Historia y las Ciencias Experimentales que se trabajan en estas etapas de Educación Primaria. El profesorado actuará como guía, lo que permitirá al alumnado trabajar de manera autónoma y fomentará el trabajo colaborativo a través de las diferentes actividades que se llevarán a cabo en los rincones del museo. Pretendemos que estas actividades sirvan para aprender de manera lúdica y que les resulte ameno el contenido del museo.

Queremos que esta experiencia en el museo no se limite a visitar sus interesantes exposiciones, sino que el alumnado se involucre en su propio aprendizaje a través de las actividades propuestas, que le permitirán conocer de primera mano no solo el museo en sí, sino todo lo que él aguarda entre sus muros.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada a la hora de llevar a la práctica este Proyecto de Innovación ha sido en todo momento activa, dinámica y participativa, en la que el alumnado ha sido protagonista de su propio aprendizaje y dónde los docentes han actuado como mediadores o guías.

Para la aplicación de las diferentes actividades en el museo, se han desarrollado varias dinámicas de activación para la adquisición de conocimientos, basadas en el fomento de la motivación a través de actividades lúdicas e innovadoras.

Como consideramos que la utilización del museo como recurso didáctico no debe ceñirse a la visualización de las exposiciones y lectura de la información que éstos nos exponen, pretendemos que sea el alumnado quién construya su propio aprendizaje mediante la observación y la búsqueda de información. En este sentido hemos querido utilizar las rutinas de pensamiento como instrumento a través del cual el alumnado desarrolle su capacidad de observación y sepa interpretar lo que ve.

Para la realización de este proyecto hemos diseñado cinco actividades las cuales tendrán una duración de 45 minutos en los espacios que hemos habilitado para ello dentro del museo. A través tareas pretendemos que el alumnado consolide los conocimientos que previamente ha adquirido en el colegio, y sea capaz de ponerlos en práctica a través de las distintas sesiones que hemos preparado para ellos. En éstas hemos abarcado varias áreas como, por ejemplo; Ciencias de la naturaleza, Sociales, Matemáticas, Lengua...

A continuación, presentamos nuestra propuesta de actividades.

[1] VEO, PIENSO, ME PREGUNTO

Comenzaremos la visita en el museo con una rutina de pensamiento *veo, pienso, me pregunto*. **Veo** (por grupos cooperativos lo que ven exactamente objetivamente) **Pienso** (lo que pienso sobre lo que estoy viendo una vez he pasado la primera parte de la rutina) y **Me pregunto** (cuestiones sobre que podría mejorar o que podría dar a entender ciertas cosas).

Con esta primera sesión se pretende despertar el interés del alumnado por el museo y por lo que pueden encontrar en él. Para ello los discentes trabajarán en grupos las distintas preguntas de la rutina de pensamiento las cuales escribirán en post-it para posteriormente hacer una puesta en común de lo que han escrito.

AGRUPAMIENTO	TIEMPO ESTIMADO	ESPACIO	MATERIALES
El alumnado se dispondrá en grupos cooperativos	El tiempo para esta sesión será de 45 minutos, pudiendo ser extendido si se requiere.	Para esta sesión reuniremos al alumnado en una de las cuevas las cuales se encuentran en la parte exterior del museo la cual solo consta un cañón.	Post-it, lápices, gomas.

[2] BÚSQUEDA DEL TESORO

Para esta sesión el alumnado realizará por grupos cooperativos una búsqueda del tesoro por todas las instalaciones del museo. Para ello tendrán que buscar los sobres repartidos por el museo en los cuales encontrarán diferentes retos que deberán resolver para conocer todas las salas e instalaciones. Cada tarea ha de ser resuelta para así conocer la siguiente parada, hasta llegar a la pista final la cual le conducirá al tesoro. A la hora de preparar las distintas estaciones en el museo se han dispuesto sobres con distintos colores los cuales han sido asignados a cada equipo a fin de no hacer coincidir a dos grupos en un mismo lugar de forma que el alumnado pueda trabajar con tranquilidad.

Con esta actividad se pretende que el alumnado haga un primer recorrido por todo el museo y pueda ver las distintas exposiciones que en él se encuentran.

AGRUPAMIENTO	TIEMPO ESTIMADO	ESPACIO	MATERIALES
El alumnado se dispondrá en grupos cooperativos	El tiempo para esta sesión será de 45 minutos. Puede variar dependiendo de la complejidad de las actividades propuestas.	Para esta sesión utilizaremos todas las instalaciones del museo tanto interiores como exteriores, puesto que pretendemos que el alumnado haga un recorrido inicial por todo el museo.	Sobres de colores o en su defecto pegatinas de colores para diferenciar a los grupos, fichas con las tareas, lápices, gomas y algún premio o recompensa para el tesoro.

[3] INTENTO DE NELSON

En esta sesión el alumnado observará y escuchará una maqueta que se encuentra en el museo, la cual nos narra y nos muestra de forma visual el intento del Vicealmirante Nelson de conquistar la isla de Tenerife.

El objeto de está es que el alumnado pueda entender mejor el proceso del intento de conquista y conocer algunas de sus curiosidades. De esta manera serán capaces de relacionar la historia de la maqueta con los diferentes elementos que encontrarán en las exposiciones que ofrece el museo.

AGRUPAMIENTO	TIEMPO ESTIMADO	ESPACIO	MATERIALES
El alumnado se dispondrá en gran grupo alrededor de la maqueta.	El tiempo estimado de esta sesión será de 20 minutos.	Se reunirá a los alumnos en el segundo piso donde se encuentra la maqueta.	Para esta actividad solo será necesaria la maqueta de la cual disponemos en el museo.

[4] METALES Y TRANSPORTES

Con esta sesión trabajaremos los metales y para ello le proporcionaremos a cada grupo unas fichas en las cuales encontrarán imágenes de distintos objetos tales como; medios de transporte, herramientas, armamento... El alumnado deberá ordenar estas imágenes de manera lógica teniendo en cuenta los materiales de construcción de estos. Para ayudarse podrán buscar los distintos objetos por el museo y leer de que materiales están compuestos para poder ordenarlos de forma correcta.

AGRUPAMIENTO	TIEMPO ESTIMADO	ESPACIO	MATERIALES
El alumnado se dispondrá en grupos cooperativos	El tiempo para esta sesión será de 45 minutos.	Para el comienzo de la sesión nos reuniremos en el patio interior del museo, pero a medida que los grupos comiencen a realizar la actividad podrán desplazarse por todos los rincones del mismo.	Fotos de los objetos, lápices y gomas.

[5] DISEÑA TU BANDERA

Tras haber visitado las diferentes salas y exposiciones del museo propondremos a nuestros visitantes que por grupos elaboren una bandera que represente los valores que ellos consideren más importantes y que les definan. Primero deberán hacer un boceto de su bandera para posteriormente plasmarlo en la tela que se les proporcionará. Se pedirá que sean originales en sus creaciones dado que posteriormente éstas entrarán a formar parte de un concurso entre diferentes centros. Las banderas ganadoras se expondrán en un espacio reservado del museo, con el fin de que puedan ser visualizadas por los visitantes.

AGRUPAMIENTO	TIEMPO ESTIMADO	ESPACIO	MATERIALES
El alumnado se dispondrá en grupos cooperativos	El tiempo para esta sesión será de 90 minutos.	Para esta sesión se desarrollará en el patio interior del museo.	Folios, pinturas, pinceles, lápices, gomas, tela, listones de manera.

PRESUPUESTO

Una vez terminado el diseño y la puesta en práctica del proyecto, hemos realizado un estudio previo y posterior de la viabilidad económica del proyecto, con el fin de determinar si sería o no posible acarrear los gastos de estas actividades.

Para la realización de este proyecto necesitaremos algunos materiales tales como; Pinturas, tela, listones de madera, lápices, gomas y folios, todo esto dependiendo de la elección de las actividades por parte del docente.

Para desarrollar el total de las actividades hemos estimado que el coste para el museo por sesión aproximadamente de todos los materiales sería en torno a 37,5 €. A este precio habría que sumarle el coste adicional del transporte para aquellos centros que no se encuentren ubicados en las proximidades del Museo, dicho presupuesto correría a cargo del centro educativo interesado en este proyecto.

La viabilidad de este proyecto es total, ya que para alguna de estas actividades no es necesario gasto alguno, ya que con los recursos propios del museo y un poco de imaginación se podrían realizar sin ningún tipo de problemas.

MATERIALES	TOTAL Precio estimado por 28 alumnos
Pinturas	
Tela	
Listones de madera	
Gomas	
Folios	
Lápices	
	37,5 €
COSTE ADICIONAL DE LA GUAGUA	112 € (4 € por alumno)

RESULTADOS Y ANÁLISIS DE ELLOS

Este proyecto nace con el objetivo de querer reanimar el museo de historia Militar de Almeyda, el cual se encontraba desaprovechado por los centros educativos que lo visitaban únicamente para observar sus colecciones y dedicar algunos minutos a comentar algo de cada una de ellas o simplemente a leer la información expuesta en los carteles.

Todo esto nos llevó a la creación y puesta en práctica de un proyecto con el que queríamos mostrar la alta capacidad receptiva de la que cuenta el museo para llevar a cabo en la multitud de actividades, teniendo en cuenta todo esto la actividad puesta en marcha en el museo lleva como nombre *La búsqueda del tesoro*.

El proyecto es llevado a cabo por los alumnos de 4º de primaria del CPEIPS Hogar Escuela M^a Auxiliadora, podemos decir que la puesta en práctica de este ha sido una gran experiencia la cual ha tenido unos buenos resultados. (*Ver anexos 1, 2 y 3*)

Para la primera sesión en el museo, se realizó la rutina de pensamiento; *veo, pienso, me pregunto* dónde el alumnado respondió correctamente a la actividad mostrándose activamente participativo. Para la puesta en escena de la tarea se llevó a los alumnos a una de las cuevas en la que se encontraba un cañón, pero nunca se les dijo cuál era el motivo por el que se encontraban allí.

Esta actividad se expone como una propuesta de mejora para el proyecto, en el cual hemos añadido esta primera sesión con la que se pretende despertar el interés del alumnado por aquel lugar.

Otra de las mejoras llevadas a cabo en el proyecto ha sido la actividad de la búsqueda del tesoro, que ha sido adaptada para el alumnado de 4º relacionando los contenidos que se habían dado en clase con la actividad del museo. Para el desarrollo de esta tarea se le ha proporcionado a cada grupo cooperativo un color para que al llegar a cada parada cada grupo cogiera el de su color, con el fin de que no hubiese dos grupos en una misma estación.

En cada una se encontraban sobres con distintas actividades que debían resolver para que les condujera a la siguiente, estos se encontraban repartidos por todo el museo. Con esta actividad lo que se quería era poner en práctica los conocimientos que se habían

impartido en el colegio y que el alumnado viese que colecciones les ofrecía el museo y sobre qué. Se trataba de que el alumnado hiciera un primer recorrido por el museo investigando por sí mismo las distintas salas y los alrededores del museo.

Después de esta primera toma de contacto con la búsqueda del tesoro se le ha hecho al alumnado la visita oficial en la que han escuchado la maqueta del ataque del Vicealmirante Nelson para conquistar Santa Cruz de Tenerife. Con esta maqueta interactiva el alumnado estuvo muy atento y puesto que marcaba los diferentes puntos a medida que iba explicando el audio fue muy interesante y captó rápidamente su atención durante la explicación.

Esta forma de explicarle al alumnado un poco la historia de lo que pretendemos ver luego en el museo es muy interesante y consigue que los discentes no se aburran.

En definitiva, por todo lo mencionado anteriormente podemos concluir en que el proyecto ha tenido buena acogida y sus resultados han sido positivos puesto que han dado la oportunidad de utilizar los recursos expuestos en el museo como apoyo de las explicaciones dadas en el aula. Los cuales se han trabajado de forma activa y participativa por parte del alumnado dándoles la oportunidad de salir del ambiente del aula y del entorno escolar, algo que siempre llama la atención de los alumnos y hace que estos se muestren mucho más predispuestos a participar en las actividades que se propongan.

Resultados y mejoras

Una vez concluida la puesta en práctica del proyecto y el traslado del temario al ámbito del museo podemos concluir lo siguiente:

- Que la evaluación con respecto al desarrollo de la misma es totalmente satisfactoria.
- Que la viabilidad de elaborar una propuesta o un proyecto lúdico en el contexto del museo es totalmente posible y fiable para una innovación satisfactoria tanto educativa como lúdica.

- Que sería interesante utilizar y crear como recurso el contexto del museo con el fin de aprovechar los materiales y las situaciones que se dan en el entorno.
- Que se podría aprovechar el mirador del museo para hacer un repaso de la historia de nuestras islas y hacer una reflexión sobre los primeros pobladores de Canarias, sus costumbres, sus formas de vida, su organización y cómo fue el proceso de colonización. De esta forma, a través de una lluvia de ideas pondríamos en situación a los visitantes para que puedan entender mejor el significado de las diferentes exposiciones del museo. (*Ver anexo 4*)

Tras realizar todo el proceso evaluativo en el museo, aprovechamos para estipular una serie de mejoras o de proyectos de mejora con el fin de extraer todas las posibilidades y funciones que el museo puede aportar con el fin de enriquecerlo y favorecer el traslado de la docencia al entorno del mismo.

Concluimos que las ideas o sugerencias que podemos implementar en este proyecto con el fin de la mejora del mismo son:

- La implementación de las Tics como recurso fundamental del museo es uno de los requisitos indispensables a la hora de enriquecerlo. Cuenta con lugares espectaculares para la proyección de videos, imágenes o cualquier elemento visual o sonoro, además de la maqueta interactiva que está en la planta superior.

El patio central es un lugar idóneo para experimentar con estos recursos tecnológicos, además de contar con innumerables cuevas donde se pueden representar situaciones o donde visualizar imágenes relacionadas que darían mayor riqueza a la hora de innovar en dicho recurso.

- La utilización del personal militar o del museo como recurso interactivo, participativo y lúdico, no como simple interpretación de los recursos o guía del mismo sino como papel activo del museo con el fin de crear una interacción con el visitante y a su vez como creador motivacional y de interés para el entorno. En este sentido consideramos que es necesario que el personal del museo esté preparado para atender a todo tipo de público, adaptando los contenidos y la información sobre lo expuesto en cada caso.

- Podemos añadir la idea del museo como no solo un recurso para centros educativos, sino como reclamo lúdico y educativo para las visitas y para fomentar el interés por dicho museo histórico. Reclamar la atención de la gente mediante convocatorias o actividades con el fin de dar a conocer estas mejoras.
- Se debe tener en cuenta que los museos solo recogen una muestra selectiva de una parte de la historia. Hay que animar al alumnado visitante a desarrollar una capacidad crítica, buscando fuentes alternativas de información que le ayuden a comprender mejor los hechos históricos acontecidos.
- Sería interesante crear la figura de mediador entre este museo y los centros educativos para que estos últimos conozcan las actividades que se desarrollan en su interior y puedan elegir aquellas que más les interesen en cada caso.
- Búsqueda de nexos entre el museo y otros monumentos o lugares que puedan enriquecer aún más el contexto explicativo y didáctico del proyecto.

Evolución del proyecto

Para evaluar la evolución de este proyecto, es necesario tener en cuenta que el primer proyecto, era una innovación donde se pretendía elaborar un guion sobre la posibilidad de convertir el museo en un recurso didáctico y a la vez lúdico.

Tras la elaboración del proyecto, concluimos que era viable la creación del mismo con el fin de llevarlo a cabo en un centro educativo trasladándolo al propio museo. No obstante, no habíamos podido ponerlo en práctica mientras lo diseñábamos con la consiguiente duda de si sería adecuado a los niveles de primaria y si a su vez obtendríamos los procedimientos y los objetivos que habíamos estipulado.

Tras la posterior creación de una situación de aprendizaje (**anexo 1**), que hemos llevado a cabo e impartido en un centro docente hemos tenido que readaptar el proyecto, sobre todo las actividades a desarrollar en el propio museo por el concepto tiempo.

Las actividades creadas en primera instancia eran cuatro, pero es totalmente inviable llevarlas a cabo todas en un solo día debido a la duración de cada una de ellas. Es decir, hemos estipulado que las actividades ofertadas en el primero proyecto pasan a ser

optativas. Con esto queremos decir que será de elección por parte del docente y no podrán llevarse a cabo todas en un mismo día, debido que concurre más tiempo del estipulado la primera vez que las diseñamos.

Otro de los factores evolutivos del proyecto, es la adaptación del mismo y de su contenido a cualquier curso de la Educación Primaria, readaptando actividades, criterios, contenidos... al nivel que estipule necesario el demandante de estas actividades con el fin de enriquecer el museo y sus visitantes.

No obstante, queremos reseñar que no es únicamente con enfoque educativo, sino que será aplicable a todo aquel que esté interesado a participar en el desarrollo de dicho proyecto, poniéndose en contacto con el museo directamente.

Hemos de recalcar que posteriormente hemos convertido nuestro proyecto en una situación de aprendizaje con sus antecedentes como son:

- No aportarles ideas previas de lo que van a llevar a cabo en el Museo, que sea ellos mismos los que planteen sus hipótesis.
- Visita previa al museo con rutina de pensamiento (Veo, Pienso y Me Pregunto), con el fin de despertar el interés por el lugar y su historia siempre desde el punto de vista educativo.
- Visita libre por el museo siempre bajo la supervisión de un adulto ya sea profesor o personal del museo.

Luego se llevará a cabo las explicaciones pertinentes en el centro educativo trabajando las materias y sus contenidos curriculares (**anexo 1**) para posteriormente, como producto final, trabajar en el museo las actividades creadas con anterioridad.

Como producto final, anteriormente citado, hemos tenido que escoger entre las actividades del museo, ya que como hemos señalado es inviable realizar todas las actividades por imposibilidad horaria. Hemos escogido la opción de la búsqueda del tesoro y la hemos adaptado de la siguiente manera:

- Creación de equipos por grupos cooperativos y separados por colores.

- Elaboración de pistas por colores y de una pista final donde se encontraba el tesoro.
- Adaptación de las pistas a las materias trabajadas en el aula, con el fin de poner en práctica y poder evaluar el marco curricular utilizado en la situación de aprendizaje y a su vez explicada en el contexto aula.
- Evaluación de los resultados y de la capacidad de resolución de problemas por parte del alumnado, así como las competencias utilizadas en este proyecto.
- Otra de las innovaciones que hemos implantado en esta mejora del proyecto, es la implicación de militares con motivos explicativos fundamentándose en las asignaturas que se han trabajado y que son aplicables al contexto con el fin de fortalecer e implicar este nexo de unión entre lo didáctico y lo militar.

Una de las características y cambios fundamentales en la evolución de este proyecto es la posibilidad de ofertar una variedad aún más amplia de actividades adaptables a cualquier nivel educativo. Esto sucede debido a que es inviable la realización, como se estipulaba en el proyecto inicial, de más de una actividad por día. Con esto queremos dar la oportunidad tanto a docentes como a personal didáctico o lúdico, de poder escoger mediante un abanico de posibilidades las actividades que más se adecuen a su objetivo final y a su interés en particular.

CONCLUSIONES

Este proyecto fue planteado con motivo de erradicar el concepto de Museo de Historia Militar como algo bélico o violento. El objetivo principal, como indica el título del Proyecto, es crear, partiendo como base el Museo de Historia de Militar, un recurso didáctico basado en los contenidos curriculares impartidos en la etapa de Educación Primaria

Una vez concluida la Situación de Aprendizaje desarrollada para este proyecto podemos concluir que es totalmente viable a nivel socioeconómico, como cultural y además como recurso didáctico a la hora de que el museo de historia Militar tome un papel fundamental en el ámbito educativo.

Tiene un amplio abanico de posibilidades a la hora de trabajar con el contexto aula y con el material curricular en el museo, además, es totalmente adaptable para cualquier curso de la Educación Primaria para poder ser capaces de concretar los recursos del centro al currículum de cada uno de los cursos de la etapa.

Nos sorprende la gran cantidad de actividades que se pueden crear en ese museo y con objetivos totalmente dispares. Todo queda en manos de la imaginación de cada uno de los que solicite realizar dichas actividades. Hemos tenido que seleccionar y concretar ideas a la hora de elaborar las diferentes actividades, pero la capacidad de crear Situaciones de Aprendizaje o actividades para desarrollarlas dentro del museo son innumerables. Tiene una gran cantidad de recursos a la hora de poder representar actividades y/o situaciones para el disfrute y aprendizaje de todo aquel que visite el museo.

No obstante, nos hemos percatado de la falta de renovación de los recursos, como la aplicación de las Tics o la utilización de los mismos materiales que el museo contiene.

Nos vemos en la tesitura de mencionar que el museo tan solo cuenta con una maqueta interactivo como recurso tecnológico, pero cuenta con una gran cantidad de elementos para poder ampliar este material como pueden ser las radios antiguas o las cuevas como ya hemos mencionado anteriormente a las que se les podría dotar de unas características tecnológicas que enriquecerían el museo a la par que crearía un ambiente motivador para todo aquel que se interese o quiera saber algo más del mismo.

Asimismo, consideramos que es fundamental que antes de visitar el museo haya un trabajo previo en el aula, en el que el docente, sin entrar en muchos detalles de lo que se va a ver y lo que se va a hacer en las instalaciones, fomente la motivación y despierte el interés de sus alumnos/as por el mismo. En esta línea, a la hora de planificar una salida al museo se debe establecer un itinerario que responda a sus intereses según lo trabajado en clase y visitarlo previamente para conocer sus instalaciones y las posibilidades que éste ofrece.

Nos quedamos satisfechos con el trabajo realizado una vez que lo hemos aplicado al contexto escolar, ha sido una gran oportunidad de poner en práctica el proyecto y darnos cuenta de la necesidad y la capacidad de cambio que tiene el mismo. El museo tiene una infinidad de recursos sin explotar, una gran capacidad de acoger innovaciones y mejoras con el fin de hacerlo resurgir y que forme parte importante de la ciudad.

Este trabajo ha sido totalmente enriquecedor, nos ha permitido conocer de primera mano los entresijos de crear un elemento histórico externo al aula y los materiales del mismo y convertirla en un recurso didáctico aplicable a cualquier contexto educativo.

Para la realización de dicho proyecto nos hemos visto inmersos en una búsqueda sobre los antecedentes que este museo atesoraba. Ha sido bastante entretenido y enriquecedor poder ver de primera mano las numerosas fuentes de información y de recursos de las que disponemos para adquirir información sobre los acontecimientos del pasado y de, en este caso, el Museo de Historia Militar de Almeyda.

Por otro lado, a lo que el desarrollo de este proyecto en el centro podemos señalar como positivos los resultados que se han obtenido con el alumnado, porque les ha permitido conocer historia sobre sus islas que paso hace muchos años y han tenido la oportunidad de ver muchas colecciones que pertenecieron a personajes de la historia real y viva de Canarias.

El proyecto se ha adaptado correctamente a la edad y los contenidos que el alumnado había dado previamente en el aula por lo que sorprende la fácil adaptación de este proyecto para cualquier curso y edad. Por otra parte, este tipo de trabajo le ha permitido

a los discentes afianzar los conocimientos de las que ya disponían al tener que ponerlos en práctica durante las distintas actividades.

A modo de valoración personal queremos destacar la gran importancia que ha tenido para nosotros llevar este proyecto a la práctica y poder abarcar un problema del cual muchos docentes no eran conscientes o no conocían las posibilidades que nos podía ofrecer este museo puesto que se le había etiquetado de poco ético o violento porque habla de guerras que tuvieron lugar en la isla o porque en una de sus salas muestra armas de combate, pistolas, cañones... para nosotros ha sido muy gratificante poder con este tipo de elementos buscarles otra salida a la enseñanza que no tenga nada que ver con las guerras. Además, como futuros maestros tendremos presentes las ventajas que ofrecen los museos y nos comprometemos a fomentar en nuestro alumnado el interés por los mismos como espacios de cultura y conocimiento.

En definitiva, agradecer la ayuda prestada por los dos tutores de cuarto quienes siempre apoyaron el desarrollo de la actividad y quiénes nos ofrecieron su experiencia a la hora de llevar este proyecto a la práctica. También al alumnado quienes siempre se mostraron dispuestos a trabajar y hacer que esta experiencia proporcionase los resultados del gran trabajo que hemos llevado a cabo.

BIBLIOGRAFÍA

- Anon, (2017). [online] Disponible en: http://www.museo.ejercito.es/visitas/prepara_visita/http://www.ejercito.mde.es/Galerias/Imagenes/idades/Madrid/ihycm/Museos/ejercito/2014-2015. [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Disponible en: http://_Programa_educativo_centros_escolares_Museo_del_Ejercito_de_Toledo.pdf. [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Disponible en: https://www.edu.xunta.gal/centros/cfrcoruna/aulavirtual2/pluginfile.php/12412/mod_resource/content/0/Visita_museo_militar.pdf. [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Disponible en: <http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/00242/articulo-pdf> [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Diponible en: <https://sites.google.com/site/ceipmigueldecervantestenerife/museo-militar-de-almeyda> [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Disponible en: <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/primaria/informacion/contenidos>. [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Disponible en: <http://web.eldia.es/santacruz/2005-08-29/0-Polvora-ayer.htm> [Acceso 8 Jun. 2017].
- Museosdetenerife.org. (2017). Museos de Tenerife - Centro de Documentación de Canarias y América. [online] Disponible en:

<http://www.museosdetenerife.org/cedocam-centro-de-documentacion-de-canarias-y-america> [Acceso 9 Jun. 2017].

- Museosdetenerife.org. (2017). Museos de Tenerife - Museo de Historia y Antropología de Tenerife. [online] Disponible en: <http://www.museosdetenerife.org/mha-museo-de-historia-y-antropologia> [Acceso 9 Jun. 2017].
- Museosdetenerife.org. (2017). Museos de Tenerife - Museo de la Ciencia y el Cosmos. [online] Disponible en: <http://www.museosdetenerife.org/mcc-museo-de-la-ciencia-y-el-cosmos> [Acceso 9 Jun. 2017].
- Museosdetenerife.org. (2017). Museos de Tenerife - Museo de la Naturaleza y el Hombre. [online] Disponible en: <http://www.museosdetenerife.org/mnh-museo-de-la-naturaleza-y-el-hombre> [Acceso 9 Jun. 2017].
- Studylib.es. (2017). *Estrategias para la integración Escuela*. [online] Disponible en: <http://studylib.es/doc/142636/estrategias-para-la-integración-escuela> [Acceso 8 Jun. 2017].
- Facebook.com. (2017). *Security Check Required*. [online] Disponible en: https://www.facebook.com/AmigosMAlmeyda/?hc_ref=SEARCH&fref=nf [Acceso 8 Jun. 2017].
- Tripadvisor.es (2017). *Turismo en Santa Cruz de Tenerife, España 2017: opiniones, consejos e información- TripAdvisor*. [online] Disponible en: <http://www.tripadvisor.es/ShowUserReviews-g187482> [Acceso 8jun.2017]

ANEXOS

Anexo 1 Imágenes del desarrollo del proyecto en el museo. Rutina de pensamiento



Anexo 2: Imágenes del Desarrollo de la actividad ``La búsqueda del tesoro``





Anexo 3 actividades del museo

Búsqueda del tesoro



**Esta bandera inglesa que se encuentra
expuesta en el museo de Almeida fue tomada
a los ingleses durante la batalla librada el 25
de julio de 1797. Es la que pretendía izar en el
Castillo de San Cristobal una vez conquistada la
Plaza. Fabricada en lana: Medidas: 438x219**

centímetros

Resuelva estas operaciones para obtener los números que debemos poner entre las letras para descifrar la frase.

NOTA: Solo se colocarán los números en los espacios por orden de los resultados de las operaciones.

$$0,5 \text{ kL} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ hL}$$

$$0,004 \text{ km} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ m}$$

$$0,4 \text{ dm} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ cm}$$

$$0,000003 \text{ kg} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ mg}$$

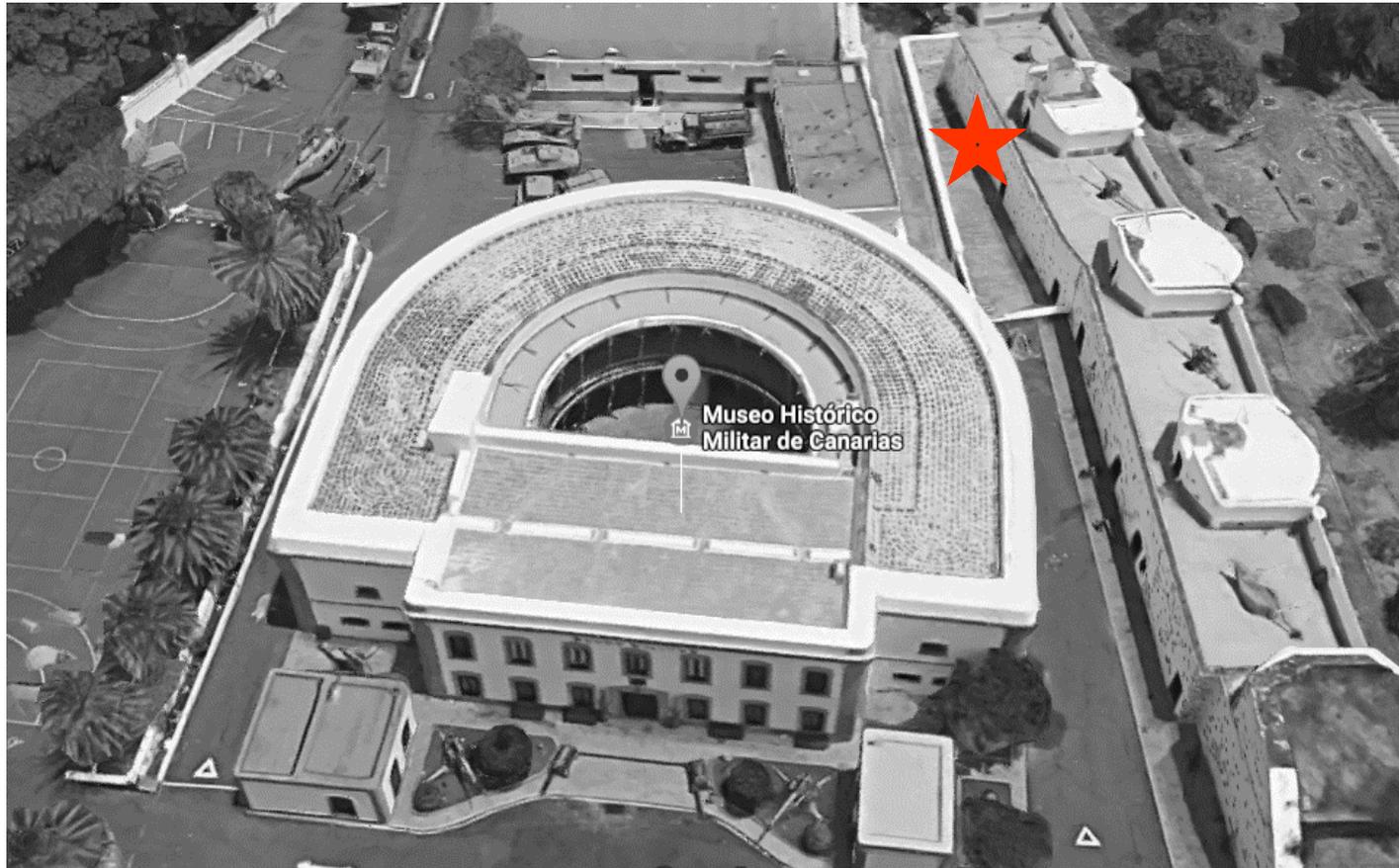
$$0,0004 \text{ hl} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ cl}$$

$$0,00004 \text{ hg} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ mg}$$

$$0,005 \text{ L} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ mL}$$

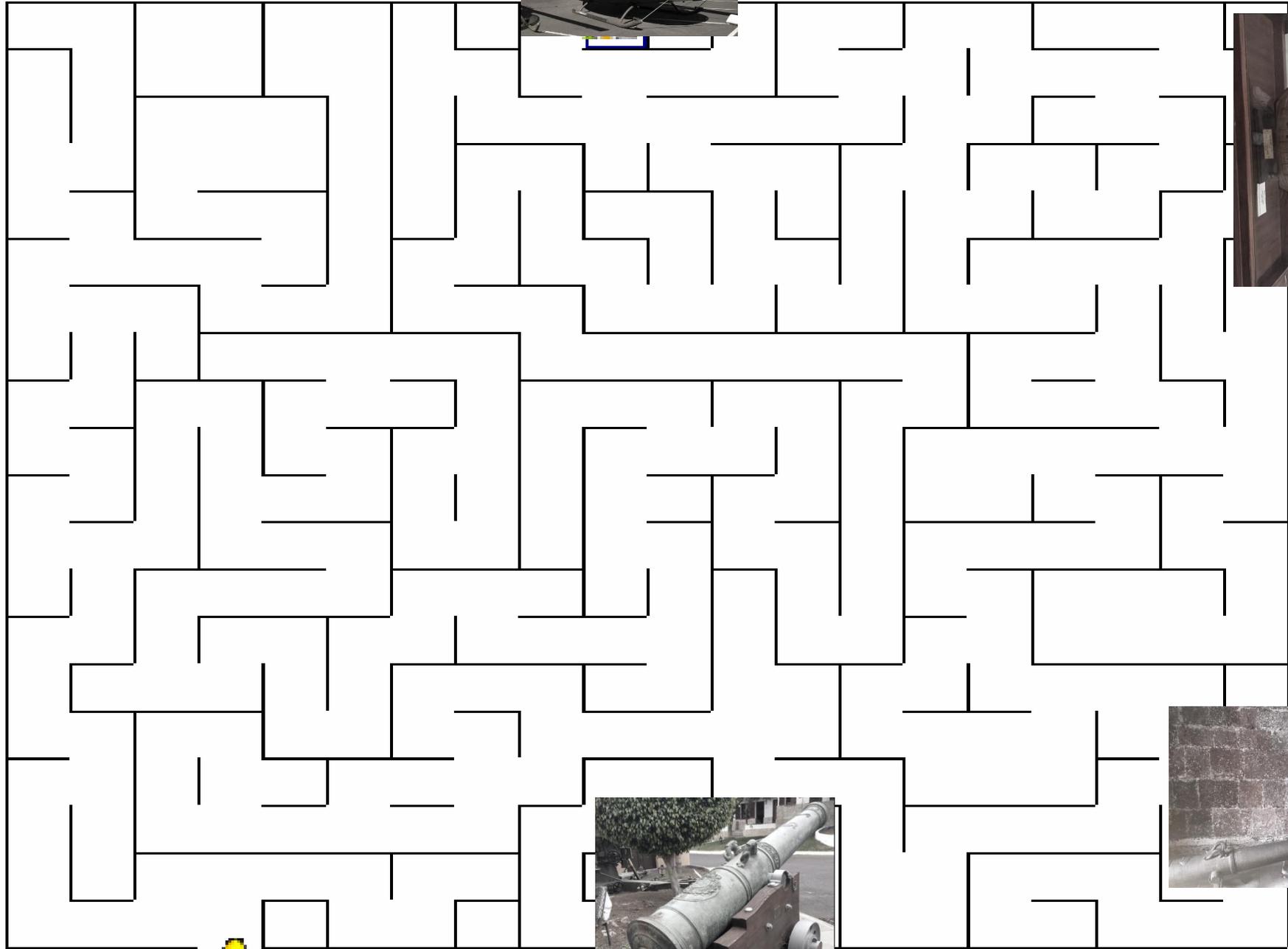
___ L ___ D ___ R M ___

BUSCA EN EL MAPA DONDE SE ENCUENTRA LA PRÓXIMA PISTA



Debes dirigirte a la zona marcada con la **estrella**.

Hace mucho tiempo que estoy aquí solo me gustaría tener algo de compañía, ven a visitarme y te daré la siguiente parada.



Queridos amigos ya estamos casi en el final, si resolvéis esta última pista os llevará al tesoro.

El tesoro descansa en buen lugar

puesto que tiene las mejores vistas del museo militar

algunos lo llaman un sitio privilegiado

puesto que nos da la oportunidad

de poder observar todos los lados



Hace mucho tiempo en la prehistoria tenía este aspecto, estaba formado por una piedra afilada atada a un palo de madera por un trozo de cordón, pero a medida que ha pasado el tiempo he mejorado. Ahora estoy hecho de metal algo que me hace más duro y resistente. Búscame en el museo para que puedas ver como cambié durante la edad de los metales



RESUELVE EL CRUCIGRAMA PARA ADIVINAR DONDE DEBES ENCONTRAR LA SIGUIENTE PISTA. LA PALABRA CLAVE ES LA DE COLOR AZUL.



Un caballero siempre combate contra sus _____

Se protege de los ataques de otros con su _____

Lucha y se defiende con su _____

Su carácter está definido por el _____

Muchos lo consideran un _____

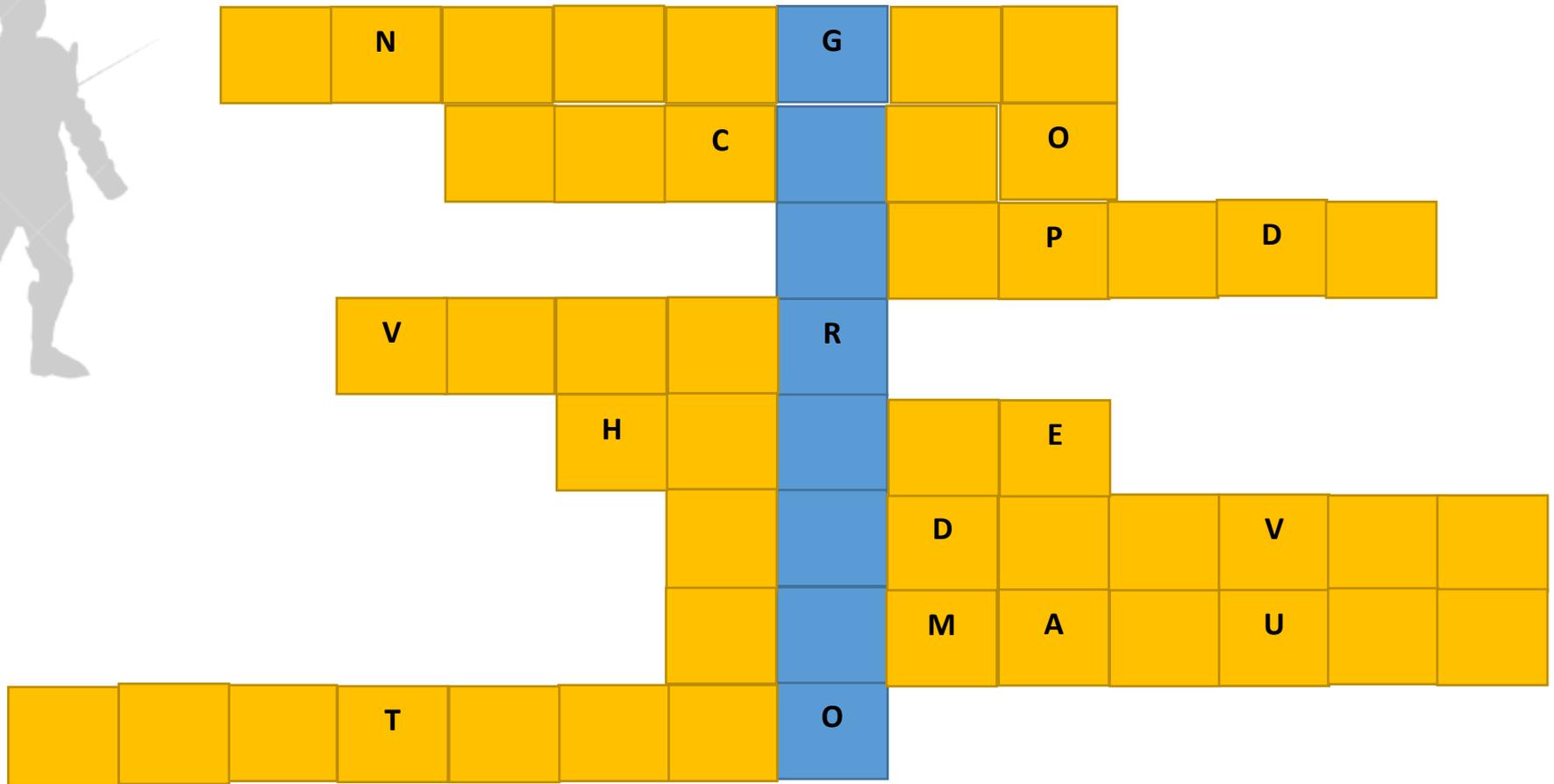
Este caballero existió en una época que comprendía en los siglos V- XV llamada edad _____

Su vestimenta era de metal la cual recibe el nombre de _____

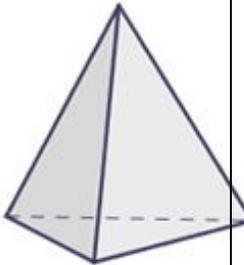
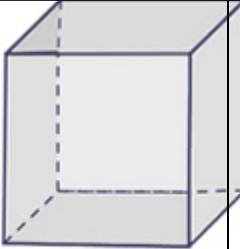
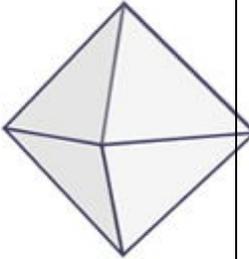
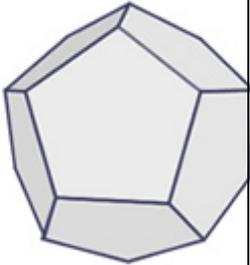
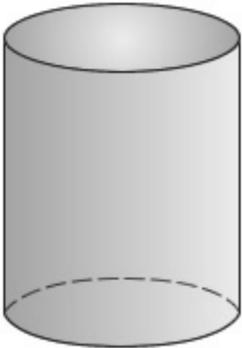
Vivía en una casa de grandes muros y altas torres llamados _____



Este caballero recibe el nombre de _____



Para conseguir la palabra tendrás que escribir el número de caras de cada figura, y con la plantilla mirar a que letra corresponde cada número. Colócalo todo en la tabla para encontrar la palabra.

Figura					
Número de caras					
letras correspondientes					

2= N 6= A

8= Ñ 4= C 12 =

Pista: estuvimos en esa habitación el día de la primera visita

Anexo 4: Actividad que se incluye en la propuesta de mejora



¿Cómo llegaron a Canarias los primeros pobladores?
¿Cuáles eran sus creencias?

¿De dónde procedían?

¿Por qué se llama así nuestro archipiélago?

¿Dónde vivían? ¿Cómo vivían?

¿Cómo se organizaban?
menceyato?

¿Qué es un

¿Cuántos había en Tenerife?

¿A qué se dedicaban?

¿Se llamaban igual en todas las islas?

¿Cuándo fueron colonizados? ¿A manos de quién? ¿Qué pasó con los antiguos pobladores de Canarias?

Anexo 5: Proyecto inicial

El museo como recurso didáctico

Museo de Historia Militar de Almeyda

Francisco J. Díaz Cruz

Lorena Flores Núñez

Silvia González Hernández

Índice

1. Introducción.....	3
2. Antecedentes.....	4
3. Justificación del trabajo.....	6
4. Marco teórico.....	7
4.1. Desarrollo del trabajo.....	7
4.2. Metodología.....	8
4.3. Criterios de evaluación.....	8
4.5. Propuesta de Actividades.....	28
5. Coste.....	45
6. Evaluación.....	45
7. Conclusiones.....	46
8. bibliografía.....	47
9. Anexos.....	48

1. Introducción

Bienvenidos al lugar dónde nada es lo que parece....

La idea de Museo Militar puede conllevar consigo unos prejuicios y que no se entienda de está su objetivo lúdico y didáctico en el ámbito educativo.

Con este proyecto lo que pretendemos es facilitar el aprendizaje del alumnado, disfrutando con la historia de nuestras islas y los testimonios que éstas guardan. En nuestro caso nos basamos en la historia del intento del General Nelson de conquistar la isla de Tenerife.

Banderas, carros de combate, grabaciones... Historia de nuestra isla que el alumnado disfrutará siendo parte importante del proyecto.

Para la realización del proyecto llevaremos a cabo cuatro actividades las cuales están dirigidas a los cursos superiores de Primaria (5ºy 6º), en ellas se trabajará de forma activa y participativa, en la que el alumnado será protagonista y el profesorado actuará como mediador.

Sin más, les dejamos que disfruten de las innovadoras ideas que presentamos, esperamos que lo disfruten y nos visiten.

2. Antecedentes

El concepto de museo ha ido evolucionando a lo largo del tiempo dejando de ser un mero espacio expositivo y de observación para convertirse en lugares cada vez más llamativos en los que poder trabajar.

El museo como recurso didáctico contribuye a la consolidación de los conocimientos que previamente se han dado en el aula, puesto que el alumnado está en contacto con los materiales y recursos de manera directa.

A pesar de la evolución de los mismos, observamos que aún estamos en proceso de tener unos servicios educativos en los museos de calidad. Esto se debe en buena parte a los bajos presupuestos con los que cuentan estos espacios, así como a la falta de personal que se ocupe de llevar a cabo las actividades en el museo.

En España podemos encontrar diferentes museos de historia militar en los que se llevan a cabo actividades escolares. En el museo militar de A Coruña las visitas guiadas son gratuitas y consisten en un recorrido didáctico por las salas del museo adaptándose a los diferentes niveles. Las visitas son realizadas por personal del museo quienes a través de actividades dinámicas y lúdicas pretenden fomentar la participación de éstos.

Por otra parte, nos encontramos con el Museo del Ejército, ubicado en Toledo. En la actualidad esta exposición está cerrada, pero anteriormente se realizaban visitas escolares anuales en las que se realizaban actividades como cuentacuentos, teatro de marionetas, micro exposiciones,...

Centrándonos en la isla de Tenerife, encontramos varios museos: Museo de la Naturaleza y el Hombre, Museo de las Ciencias y el Cosmos, Museo de Historia y Antropología y el Centro de Documentación de Canarias y América. En ellos se realizan más de medio centenar de actividades educativas en las que los visitantes desarrollan todos sus sentidos: talleres, visitas guiadas, acampadas, noches astronómicas,...

Tras haber realizado una intensiva búsqueda sobre la realización de algún proyecto innovador en el Museo de Historia Militar de Almeyda, nos hemos dado cuenta de que al museo no se le está sacando el provecho que podría dársele. Muchos centros escolares han realizado visitas al museo, pero no se han llevado a cabo actividades de profundización sobre la historia de nuestras islas. Son visitas orientadas a la observación de las diferentes exposiciones, pero el alumnado no juega un papel activo en la adquisición de los conocimientos sobre el tema.

Es un espacio desaprovechado, dado que sus instalaciones invitan a realizar interesantes actividades tanto en el interior como en el exterior del edificio y es un lugar idóneo para el aprendizaje de las Ciencias en contextos no formales.

En relación a este tema, hemos querido conocer la opinión de varios docentes de centros escolares cercanos al museo. Nos comentan que echan en falta que se realicen actividades interactivas con el alumnado y les gustaría que los recursos que ofrece este espacio puedan sacárseles el mayor beneficio posible.

También hemos consultado a través de una página web las opiniones de los usuarios acerca del Museo de Historia Militar de Almeyda. Destacan en sus comentarios el gran trabajo y dedicación realizado por los responsables del museo en relación a la preservación de nuestra Historia. Coinciden en que las exposiciones son muy interesantes y recomiendan visitarlo por el enorme interés de su contenido. Muchos lo consideran un “tesoro desconocido” y sugieren explotar mejor este espacio.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, hemos querido realizar un Proyecto de innovación que tiene como objeto convertir el Museo de Historia Militar de Almeyda en un lugar fundamental para conocer de primera mano nuestro pasado. Para ello, hemos creado una serie de módulos didácticos en los que se llevarán a cabo diferentes actividades dinámicas orientadas a reforzar los conocimientos del alumnado sobre la temática de este museo. Con todo ello pretendemos dar vida a sus interesantes colecciones y exposiciones y animar a los centros escolares y al público en general a que visiten el museo. De esta manera queremos contribuir a otorgarle el valor y el reconocimiento que este lugar merece.

3. Justificación del trabajo

En la actualidad es necesario abogar por una educación desde la práctica, en la que el alumnado desarrolle un papel activo en su propio aprendizaje. Atrás debe quedar esa visión de formación centrada en el aula, en la que el docente imparte la materia y el alumnado la asume. Debemos aprovechar los recursos didácticos que nos aporta la comunidad para la formación de los discentes y entender que la innovación no exige estrictamente el uso de las nuevas tecnologías. Innovar supone también introducir cambios, y por este motivo hemos decidido desarrollar un proyecto en el cual se lleven a cabo actividades fuera del aula, en nuestro caso en particular, en el Museo de Historia Militar de Almeyda.

Teniendo en cuenta que previamente no se ha desarrollado ninguna experiencia de este tipo en el museo, pretendemos que los centros educativos encuentren atractivo este espacio como medio para impulsar el conocimiento de la Historia de nuestras islas y no lo vean como un lugar inquebrantable o de contenido bélico. Nuestra intención no es que los niños y niñas salgan de la visita al museo con una idea equivocada. Cuando hablamos de museos históricos no hablamos de guerras y conflictos armados, simplemente queremos que conozcan tanto la historia de las islas así como la evolución de los inventos creados por el ser humano en relación a los avances tecnológicos como por ejemplo el perfeccionamiento de los medios de transporte, medios de comunicación o de los instrumentos de orientación y medición entre otros.

En este sentido hemos querido conocer la opinión de algunos docentes de centros próximos al museo, con el objeto de conocer su opinión acerca del mismo como recurso didáctico.

Nos ha llamado la atención que a nivel general todos valoran de manera positiva los museos como recurso para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Experimentales. Cabe resaltar que solo uno de ellos visitará con el alumnado el museo próximamente. El resto lo ha visitado a nivel personal, pero encuentran atractivo organizar una visita al mismo. Lejos de lo que podía pensarse, no encuentran que el museo aporte

elementos negativos ni bélicos, dado que su contenido refleja los aspectos más destacados de la historia.

Tras la encuesta nos han comentado que nunca se habían planteado que pudiese resultar interesante realizar actividades con el alumnado aprovechando los recursos y espacios que éste nos aporta. Otro aspecto positivo que encuentran en visitar el museo es que pueden ir caminando por lo que no les supone ningún coste adicional. Coinciden en que este tipo de actividades contribuye a que los discentes afiancen los conocimientos impartidos en relación a este tema en el aula previamente.

Por todo ello y queriendo aprovechar los espacios y recursos que nos aporta nuestra ciudad, queremos que con este Proyecto se valoren todos aquellos lugares a los que no se les ha sacado el máximo rendimiento y formen parte de una red de recursos didácticos fundamentales en la educación.

Nuestro Proyecto va destinado al alumnado de 5º y 6º de Primaria, dado que nos va a permitir trabajar de manera más profunda aspectos de la Historia y las Ciencias Experimentales que se trabajan en estas etapas de Educación Primaria. El profesorado actuará como guía, lo que permitirá al alumnado trabajar de manera autónoma y fomentará el trabajo colaborativo a través de las diferentes actividades que se llevarán a cabo en los rincones del museo. Pretendemos que estas actividades sirvan para aprender de manera lúdica y que les resulte ameno el contenido del museo.

Queremos que esta experiencia en el museo no se limite a visitar sus interesantes exposiciones, sino que el alumnado se involucre en su propio aprendizaje a través de las actividades propuestas, que le permitirán conocer de primera mano no solo el museo en sí, sino todo lo que él aguarda entre sus muros.

4. Marco teórico

4.1. Desarrollo del trabajo

En el presente trabajo realizaremos una sesión compuesta por cuatro actividades en las cuales desarrollaremos distintas áreas del currículo, con las que pretendemos que el alumnado adquiera una serie de competencias, partiendo de sus ideas previas,

reforzando el contenido trabajado previamente en el aula. Como mencionamos anteriormente, las actividades irán destinadas a los cursos superiores de Primaria, concretamente 5º y 6º.

Para el desarrollo de las actividades el alumnado se agrupará en grupos heterogéneos constituido por 5 miembros cada uno, adaptándolo en cada momento al número de alumnos/as de cada centro.

El material a utilizar para la realización de las diversas actividades será:

4.2. Metodología

La metodología que se va a llevar a cabo en este proyecto será en todo momento activa y participativa, en la que el alumnado será el protagonista y el profesorado actuará como mediador o guía.

4.3. Criterios de evaluación

Teniendo en cuenta que este Proyecto se desarrollará en un contexto educativo no formal, el museo, hemos seleccionado los siguientes criterios, contenidos y estándares de evaluación mediante los cuales el alumnado (en este caso en concreto de 5º y 6º de Primaria) desarrollará una serie de competencias. A continuación se presentan de manera detallada lo que el alumnado de 5º y 6º trabajará en las diferentes áreas a través de las actividades diseñadas para este Proyecto.

CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Curso: 5º de Primaria

Criterio de evaluación	Contenido	Estándar de aprendizaje
4. Clasificar diferentes materiales a partir de algunas de sus propiedades (estado de agregación, dureza, solubilidad, conductividad térmica...) y relacionarlos con sus principales usos y aplicaciones en la vida cotidiana, valorando la importancia de la generación de nuevos materiales y sustancias en el progreso de la sociedad.	1. Clasificación de diferentes tipos de materiales, naturales y artificiales a partir de sus propiedades en estado de agregación, dureza, solubilidad, conductividad térmica..)	66. Respeta las normas de uso, seguridad y de conservación de los instrumentos y de los materiales de trabajo en el aula y en el centro.
5. Planificar y realizar experiencias sencillas y pequeñas investigaciones para conocer y aplicar diferentes procedimientos de medida de la masa, del volumen y de la densidad de un cuerpo, y para explicar y predecir cambios en el movimiento, en la forma o en el estado de los cuerpos por efecto de las fuerzas o del intercambio	3. Planificación y realización de experiencias sencillas para la predicción y comprobación de cambios en el movimiento y en la forma o en el estado físico de los cuerpos por efecto de las fuerzas o del intercambio de energía. 4. Respeto por las normas de uso y seguridad y de conservación de los	66. Respeta las normas de uso, seguridad y de conservación de los instrumentos y de los materiales de trabajo en el aula y en el centro.

de energía.	instrumentos y de los materiales de trabajo.	
<p>6. Planificar y construir objetos y aparatos sencillos con una finalidad previa, usando generadores de corriente, operadores y materiales apropiados con cierta habilidad manual, a partir del conocimiento de los principios básicos que rigen máquinas y aparatos, combinando el trabajo individual y en equipo y mostrando actitudes de cooperación y de interés por la seguridad.</p>	<p>1. Conocimiento de los principios básicos retores de máquinas y aparatos.</p> <p>2. Planificación y construcción de objetos y aparatos y estructuras sencillas con una función o condición para resolver un problema a partir de piezas moduladas, fuentes, energéticas, operadores y materiales apropiados</p> <p>5. Valoración del uso de materiales reciclables, reutilizables y reducibles, con tratamiento adecuado de los desechos.</p>	<p>75. Conoce y explica algunos de los grandes descubrimientos e inventos de la humanidad.</p>
Curso: 6° de Primaria		
<p>1. Planificar, realizar y proponer proyectos de investigación, de forma individual y en equipo, mediante la recogida de información sobre hechos o fenómenos previamente delimitados de interés comunitario o social, haciendo predicciones y estableciendo conjeturas —tanto de sucesos que ocurren de una forma natural como sobre los que se</p>	<p>1. Iniciación a la actividad científica de forma individual y en equipo. Aproximación experimental a algunas cuestiones.</p> <p>2. Utilización de diferentes fuentes de información (directas, libros...) y de diversos materiales, teniendo en cuenta las normas de seguridad.</p> <p>3. Lectura de textos propios del área.</p>	<p>7. Expone oralmente de forma clara y ordenada contenidos relacionados con el área manifestando la comprensión de textos orales y escritos.</p> <p>9. Hace un uso adecuado de las tecnologías de la información y de la comunicación como recurso de ocio.</p>

<p>provocan— a través de un experimento o una experiencia, apreciando el cuidado por la seguridad propia y de sus compañeros y compañeras, cuidando las herramientas y haciendo un uso adecuado de los materiales, con la finalidad de comunicar los resultados de forma oral, escrita o audiovisual, valorando la importancia del rigor, de la persistencia y la creatividad en la actividad científica.</p>	<p>4. Utilización de las tecnologías de la información y comunicación para buscar y seleccionar información, similar proceso y presentar conclusiones.</p> <p>6. Desarrollo de hábitos de trabajo y técnicas de estudio.</p> <p>7. Fomento del esfuerzo y la responsabilidad.</p> <p>8. Realización de proyectos.</p>	
<p>5. Planificar y realizar experiencias sencillas y pequeñas investigaciones de forma individual y en equipo con la finalidad de estudiar el comportamiento de los cuerpos ante la electricidad, los cambios de estado y algunas reacciones químicas, utilizando de forma responsable los instrumentos y materiales, y comunicar el proceso seguido y los resultados obtenidos</p>	<p>3. Identificación de las principales características de las reacciones químicas; Combustión, oxidación y fermentación. Respeto por las normas de uso, de seguridad y de conservación de los instrumentos <input type="checkbox"/> de los materiales de trabajo.</p>	<p>64. Investiga a través de la realización de experiencias sencillas sobre diferentes fenómenos físicos y químicos de la materia: planteando problemas, enunciado hipótesis, seleccionando el material necesario, extrayendo conclusiones, comunicando resultados, manifestando competencia en cada una de las frases, así como en el conocimiento de las leyes básicas que rigen los fenómenos estudiados.</p> <p>66. Respeto las normas de uso, seguridad y de conservación de los instrumentos y de los</p>

		materiales de trabajo en el aula y en el centro.
6. Realizar pequeñas investigaciones sobre los efectos de la electricidad, los materiales conductores y aislantes, los imanes y la relación entre electricidad y magnetismo, así como los elementos de los circuitos eléctricos a partir de la recogida de información en diferentes fuentes para diseñar, planificar y construir objetos y aparatos sencillos con una finalidad previa, usando circuitos eléctricos, generadores de corriente, operadores y materiales apropiados, combinando el trabajo individual y cooperativo y registrando en un informe las estrategias y las decisiones tomadas.	1.Análisis de operadores y utilización en la construcción de un aparato. 3.Valoración de la importancia de la electricidad en el desarrollo de las máquinas. 8.Valoración del uso de materiales reciclables, reutilizables y reducibles y tratamiento adecuado de los desechos.	66. Respeta las normas de uso, seguridad y de conservación de los instrumentos y de los materiales de trabajo en el aula y en el centro. 68. Observa, identifica y describe algunos de los componentes de las máquinas.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Curso: 5º de Primaria		
Criterio de evaluación	Contenido	Estándar de aprendizaje
4. Percibir y valorar de manera crítica la importancia del patrimonio cultural a partir	1.Conocimiento y valoración de	25.Reconoce, respeta y valora

<p>del acercamiento a sus manifestaciones artísticas más significativas, mediante la investigación y la experimentación visual, auditiva, vocal, interpretativa..., mostrando a su vez una actitud de respeto hacia ellas y contribuyendo a su conservación y difusión.</p>	<p>las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, tanto de canarias y de otros lugares y culturas, como de la humanidad.</p> <p>2.Interés por descubrir las posibilidades que ofrecen los museos ara ampliar su conocimiento cultural y artístico, siendo capaces de realizar análisis de los que contemplan.</p> <p>5.Conciencia por el cumplimiento de las normas de asistencia como público: museos, exposiciones, conciertos, actos y festivales.</p>	<p>las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico español, especialmente aquellas que han sido declaradas patrimonio de la humanidad.</p> <p>26.Aprecia y disfruta las posibilidades que ofrecen los museos de conocer las obras de arte que ellos exponen.</p>
<p>Curso: 6º de Primaria</p>		
<p>4. Apreciar y valorar de manera crítica la importancia del patrimonio cultural mediante el acercamiento a sus manifestaciones artísticas más significativas, a partir de la investigación y la experimentación visual, auditiva, vocal, interpretativa..., mostrando a su vez una actitud de respeto hacia ellas y</p>	<p>1.Conocimiento y valoración de las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, tanto de Canarias y de otros lugares y culturas, como de la humanidad.</p>	<p>25.Reconoce, respeta y valora las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico español, especialmente aquellas que han sido declaradas patrimonio de la</p>

contribuyendo a su conservación y difusión.

2.interés por descubrir las posibilidades que ofrecen los museos para ampliar su conocimiento cultural y artístico, siendo capaces de realizar pequeños análisis de lo que contemplan.

5..Conciencia por el cumplimiento de las normas de asistencia como público: museos, exposiciones, conciertos, actos y festivales.

humanidad.

26.Aprecia y disfruta las posibilidades que ofrecen los museos de conocer las obras de arte que ellos exponen.

LENGUA EXTRANJERA

Curso: 5° de Primaria

Criterio de evaluación	Contenido	Estándar de aprendizaje
<p>2. Leer y reconocer el sentido global y específico en textos escritos breves y variados, así como producir textos escritos sencillos con el fin de desarrollar la escritura tanto formal como creativa, respetando y valorando las producciones de los demás.</p>	<p>2.Componente lingüístico</p> <p>2.1. .Léxico de uso frecuente: identificación personal, centro escolar, hogar, entorno, localidad, actividades y objetos cotidianos; aficiones, ocio y deporte; familia, amigos, oficios y ocupaciones; alimentación, salud corporal y hábitos y vida saludable; restauración, actividades comerciales, lugares públicos y privados; transporte; países y nacionalidades; medio ambiente, entorno natural y seres vivos; clima, geografía básicas y hechos históricos relevantes; nuestro planeta y sistema solar, y tecnologías de la comunicación e información.</p>	<p>12.Comprende instrucciones, indicaciones, e información básica en notas, letreros y carteles en calles, tiendas, medios de transporte, cines, museos, colegios y otros servicios.</p>
<p>Curso: 6° de Primaria</p>		
<p>2. Leer y captar el sentido general e identificar la información esencial en textos escritos breves y variados, así como producir textos escritos sencillos, con el fin de</p>	<p>2.Componente lingüístico</p> <p>2.1. .Léxico de uso frecuente: identificación personal, centro escolar, hogar, entorno, localidad, actividades y objetos cotidianos; aficiones, ocio y deporte; familia,</p>	<p>12.Comprende instrucciones, indicaciones, e información básica en notas, letreros y carteles en calles, tiendas, medios de transporte, cines, museos, colegios y otros servicios.</p>

<p>desarrollar la escritura tanto formal como creativa, respetando y valorando las producciones de los demás.</p>	<p>amigos, oficios y ocupaciones; alimentación, salud corporal y hábitos y vida saludable; restauración, actividades comerciales, lugares públicos y privados; transporte; países y nacionalidades; medio ambiente, entorno natural y seres vivos; clima, geografía básicas y hechos históricos relevantes; nuestro planeta y sistema solar, y tecnologías de la comunicación e información.</p>	
---	--	--

MATEMÁTICAS

Curso: 5° de Primaria		
Criterio de evaluación	Contenido	Estándar de aprendizaje
6. Estimar, comparar, medir y expresar cantidades en situaciones relacionadas con magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, capacidad, tiempo y ángulos, para aplicarlo a la resolución de problemas.	<p>1. Utilización de las unidades de medida de tiempo (desde siglo hasta segundo) y sus equivalencias en circunstancias de la propia vida, y en la representación de sucesos y periodos a diversas escalas temporales en una recta numérica.</p> <p>5. Desarrollo de estrategias personales para medir de manera exacta y aproximada.</p> <p>6. Elección y uso adecuado de los instrumentos y unidades de medida. Utilización de las unidades de uso habitual del sistema métrico decimal.</p>	<p>70. Identifica las unidades del Sistema Métrico Decimal, Longitud, capacidad, masa, superficie y volumen.</p> <p>71. Estima longitudes, capacidades, masas, superficies, volúmenes de objetos, espacios conocidos, eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir y expresar una medida de aplicando de forma oral el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p> <p>72. Mide con instrumentos utilizando estrategias y unidades convencionales y no convencionales, eligiendo la unidad más adecuada para la expresión de una medida.</p> <p>83. Resuelve problemas de la vida diaria utilizando las medidas temporales y sus relaciones.</p>

<p>7. Describir, representar y realizar transformaciones de figuras y cuerpos geométricos en situaciones reales o simuladas; interpretar y elaborar croquis y planos de entornos cercanos; interpretar mapas, orientarse y desplazarse siguiendo itinerarios; efectuar ampliaciones y reducciones a escala, y utilizar aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales.</p>	<p>3. La representación elemental del espacio, escalas y gráficas sencillas (1:2, 1:10, 1:100)</p>	<p>93. Realiza escalas y gráficas sencillas, para hacer representaciones elementales en el espacio.</p> <p>108. Comprende y describe situaciones de la vida cotidiana, e interpreta y elabora representaciones espaciales (planos, croquis de itinerarios, maquetas...), utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad, escala, simetría, perímetro y superficie).</p> <p>109. Interpreta y describe situaciones, mensajes y hechos de la vida diaria, utilizando el vocabulario geométrico adecuado: indica una dirección, explica un recorrido y se orienta en el espacio.</p>
<p>Curso: 6º de Primaria</p>		
<p>6. Estimar, comparar, medir y expresar cantidades, en situaciones reales o simuladas, relacionadas con las magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, volumen, capacidad tiempo y ángulos, seleccionando instrumentos y unidades de medida usuales para</p>	<p>1. Utilización de las unidades de medida de tiempo (desde milenio hasta segundo), sus equivalencias en circunstancias de la propia vida y en la representación de sucesos y periodos a diversas escalas temporales en una recta numérica.</p>	<p>70. Identifica las unidades del Sistema Métrico Decimal, Longitud, capacidad, masa, superficie y volumen</p> <p>71. Estima longitudes, capacidades, masas, superficies, volúmenes de objetos, espacios</p>

<p>aplicarlo a la resolución de problemas.</p>	<p>5. Desarrollo de estrategias personales para medir de manera exacta y aproximada.</p> <p>7. Elección y uso adecuado de los instrumentos y unidades de medida. Utilización de las unidades de uso habitual del sistema métrico decimal.</p>	<p>conocidos, eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir y expresar una medida de aplicando de forma oral el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p> <p>72. Mide con instrumentos utilizando estrategias y unidades convencionales y no convencionales, eligiendo la unidad más adecuada para la expresión de una medida.</p>
<p>7. Describir y resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana, utilizando las nociones de paralelismo, perpendicularidad, giro, traslación, simetría, perímetro y superficie. Interpretar y crear representaciones espaciales de lugares, objetos y situaciones familiares para resolver problemas de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas. Emplear aplicaciones informáticas para la exploración y representación del espacio.</p>	<p>1. Sistema de coordenadas cartesianas. Descripción de posiciones y movimientos por medio de coordenadas, distancias entre puntos situados en rectas horizontales, paralelismos, perpendicularidad, ángulos, giros, etc; utilizando el vocabulario geométrico.</p> <p>3. La representación elemental del espacio, escalas y gráficas sencillas.</p> <p>6. Interés y perseverancia en la búsqueda de soluciones ante situaciones de incertidumbre</p>	<p>92. Describe posiciones y movimientos por medio de coordenadas, distancias, ángulos, giros...</p> <p>108. Comprende y describe situaciones de la vida cotidiana, e interpreta y elabora representaciones espaciales (planos, croquis de itinerarios, maquetas...), utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad, escala, simetría, perímetro y superficie)</p>

	relacionadas con la organización y utilización del espacio.	109. Interpreta y describe situaciones, mensajes y hechos de la vida diaria, utilizando el vocabulario geométrico adecuado: indica una dirección, explica un recorrido y se orienta en el espacio.
--	---	--

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Curso: 5° de Primaria

Criterio de evaluación	Contenido	Estándar de aprendizaje
<p>2. Participar en situaciones de comunicación oral respetando las normas de esta forma de comunicación y aplicando estrategias para hablar en público en situaciones planificadas y no planificadas; y producir textos orales de los géneros más habituales, relacionados con los distintos ámbitos de la interacción social, que respondan a diferentes finalidades, empleando en ellos distintos recursos para expresar ideas, opiniones o emociones personales, con la finalidad de satisfacer las necesidades comunicativas, buscar una mejora progresiva en el uso oral de la lengua y desarrollar la propia creatividad, valorando la importancia de un intercambio comunicativo asertivo.</p>	<p>1. Participación en situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado, coherente y cohesionado, adaptándose al contexto, y aplicación de estrategias para hablar en público.</p> <p>2. Aplicación de las estrategias y normas para del intercambio comunicativo oral: dicción, articulación, ritmo, entonación, volumen, pausas; turno de palabra, escucha activa, adecuación y respeto a la intervención del interlocutor, normas de cortesía, respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás.</p> <p>3. Organización y planificación de las propias intervenciones orales a través de la elaboración de guiones previos a estas en los que se organice la información a transmitir.</p> <p>7. Valoración del lenguaje oral como instrumento de</p>	<p>10. Muestra una actitud de escucha activa.</p> <p>20. Actúa en respuesta a las órdenes o instrucciones dadas para llevar a cabo actividades diversas.</p>

	aprendizaje y de comunicación, y de la importancia de un intercambio comunicativo asertivo.	
Curso: 6° de Primaria		
<p>2. Participar en situaciones de comunicación oral respetando las normas de esta forma de comunicación y aplicando estrategias para hablar en público en situaciones planificadas y no planificadas; y producir textos orales de los géneros más habituales, relacionados con los distintos ámbitos de la interacción social, que respondan a diferentes finalidades, empleando en ellos distintos recursos para expresar ideas, opiniones o emociones personales, con la finalidad de satisfacer las necesidades comunicativas, buscar una mejora progresiva en el uso oral de la lengua y desarrollar la propia creatividad, valorando la importancia de un intercambio comunicativo asertivo.</p>	<p>1. Participación en situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado, coherente y cohesionado, adaptándose al contexto, y aplicación de estrategias para hablar en público.</p> <p>2. Aplicación de las estrategias y normas para del intercambio comunicativo oral: dicción, articulación, ritmo, entonación, volumen, pausas; turno de palabra, escucha activa, adecuación y respeto a la intervención del interlocutor, normas de cortesía, respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás.</p> <p>3. Organización y planificación de las propias intervenciones orales a través de la elaboración de guiones previos a estas en los que se organice la información a transmitir.</p>	<p>1. Emplea la lengua oral con distintas finalidades (académica, social y lúdica) y como forma de comunicación y de expresión personal (sentimientos, emociones...) en distintos ámbitos.</p> <p>2. Transmite las ideas con claridad, coherencia y corrección.</p> <p>3. Escucha atentamente las intervenciones de los compañeros y sigue las estrategias y normas para el intercambio comunicativo mostrando respeto y consideración por las ideas, sentimientos y emociones de los demás.</p> <p>4. Aplica las normas socio-comunicativas: escucha activa, espera de turnos, participación respetuosa, adecuación a la intervención del interlocutor y ciertas normas de cortesía.</p> <p>6. Se expresa con una pronunciación y una dicción</p>

	7. Valoración del lenguaje oral como instrumento de aprendizaje y de comunicación, y de la importancia de un intercambio comunicativo asertivo.	correctas: articulación, ritmo, entonación y volumen. 26. Utiliza de forma efectiva el lenguaje oral para comunicarse y aprender escuchando activamente, recogiendo datos pertinentes a los objetivos de comunicación.

CIENCIAS SOCIALES

Curso: 5º de Primaria

Criterio de evaluación	Contenido	Estándar de aprendizaje
<p>2. Conocer, seleccionar y utilizar estrategias para realizar tareas colectivas, desarrollando la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio, mostrando habilidades de liderazgo, confianza en sí mismo, curiosidad, interés, actitud creativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>1. Planificación y ejecución de acciones, tarea y proyectos para la adquisición de objetivos.</p> <p>2. Iniciativa emprendedora (en la toma de decisiones, actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu innovador).</p> <p>3. Coordinación de equipos y liderazgo (toma de decisiones, aceptación de responsabilidades, valoración de ideas, intuición, apertura y flexibilidad, asunción de errores...)</p>	<p>15. Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.</p> <p>16. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.</p> <p>17. Planifica trabajos en grupo, coordina equipos, toma de decisiones y acepta responsabilidades.</p>
<p>9. Distinguir y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la Edad Media y la Edad Moderna para adquirir una perspectiva global de la forma de vida, la organización social y los principales movimientos artísticos y culturales de España en esta época,</p>	<p>1. Identificación de los rasgos distintivos de la España medieval y moderna (evolución política, forma de vida, organización social y económica).</p> <p>2. Localización en el tiempo y en el espacio con la ayuda de mapas y ejes cronológicos de los hechos</p>	<p>84. Sitúa en la línea del tiempo las etapas históricas más importantes de las distintas edades de la historia en España.</p> <p>85. Identifica y localiza en el tiempo y en el espacio de los hechos fundamentales de la Historia de España</p>

<p>mediante la realización de sencillas investigaciones sobre procesos, hechos o personajes relevantes que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la historia, haciendo especial mención a la conquista de Canarias y a la configuración de una nueva sociedad.</p>	<p>fundamentales de la Edad Media y la Edad Moderna en España.</p> <p>3. Explicación de las características de la Edad Media y ciertos acontecimientos determinantes en cambios fundamentales en la historia en este período de tiempo.</p> <p>6. Elaboración de trabajos y presentaciones individuales o en equipo sobre hechos o personajes relevantes, mediante obtención y organización de información de fuentes históricas, y exposición del resultado oralmente y por escrito.</p>	<p>describiendo las principales características de cada una de ellos.</p>
<p>10. Reconocer, valorar y respetar el patrimonio histórico, cultural y artístico de España, mostrando curiosidad por las formas de vida humana en el pasado y apreciando su importancia como fuente para el conocimiento y estudio de la historia, y experimentar que los museos, las bibliotecas, hemerotecas, teatros, etc. son lugares para el disfrute y el aprendizaje,</p>	<p>2. Respeto y valoración por los restos histórico como patrimonio fundamental.</p> <p>3. Conocimiento y asunción de las normas de comportamiento en las visitas a espacios culturales (museo, biblioteca, un edificio antiguo...).</p> <p>4. Aprecio por la herencia cultural a escala local,</p>	<p>95. Respeta los restos históricos y los valora como un patrimonio que debemos legar y reconoce el valor que el patrimonio arqueológico monumental nos aporta para el conocimiento del pasado.</p> <p>96. Respeta y asume el comportamiento que debe cumplirse cuando visita un museo o un edificio</p>

<p>manifestando una actitud de respeto hacia los espacios culturales, con la finalidad de responsabilizarse de la conservación y mejora de la herencia cultural y artística.</p>	<p>nacional y europea como riqueza compartida digna de conocimiento, preservación y cuidado.</p>	<p>antiguo.</p>
<p>Curso: 6º de Primaria</p>		
<p>5. Realizar, interpretar y utilizar planos y mapas, teniendo en cuenta los signos convencionales y la escala gráfica para explicar las distintas formas de representar la superficie terrestre y localizar diferentes puntos o áreas del planeta, manejando los conceptos de paralelos, meridianos y coordenadas geográficas.</p>	<p>4. Interpretación y uso de la cartografía (planos, mapas y globos terráqueos): orientación y desplazamiento en el espacio. El uso de la brújula.</p>	<p>25. Identifica y clasifica los diferentes tipos de mapas, incluyendo los planisferios, define qué es escala en un mapa y utiliza e interpreta los signos convencionales más usuales que pueden aparecer en él.</p>
<p>10. Adquirir una perspectiva global de la historia de España desde el comienzo de la Edad Contemporánea hasta el momento actual mediante la consulta y análisis de fuentes diversas (orales, etnográficas, textuales, fonográficas, cinematográficas, artísticas, etc.), adaptadas al alumnado, para identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos, acontecimientos y personajes históricos más</p>	<p>1. Identificación y localización en el tiempo y en el espacio de los procesos, hechos y personajes fundamentales de la historia contemporánea de España y, en especial Canarias: descripción de sus características principales.</p> <p>4. Explicación de los principales acontecimientos acaecidos durante los siglos XIX y XX, determinantes</p>	<p>84. Usa diferentes técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, percibiendo la duración, la simultaneidad y las relaciones entre los acontecimientos.</p> <p>85. Identifica y localiza en el tiempo y en el espacio los hechos fundamentales de la Historia de España describiendo las principales características de cada una</p>

<p>relevantes de esta época, así como la descripción de los principales movimientos artísticos y culturales que han tenido lugar, con especial atención a la noción de cambio histórico, al progreso tecnológico y a los avances en los derechos de las mujeres, así como al desarrollo de estos procesos en Canarias.</p>	<p>en la historia contemporánea.</p> <p>6. Realización de proyectos de investigación sobre hechos y personajes relevantes de la Edad Contemporánea, incluyendo los de origen canario, por su contribución a la construcción de una sociedad más justa e igualitaria.</p>	<p>de ellos.</p> <p>97. Aprecia la herencia cultural a escala local, nacional y europea como riqueza compartida que hay que conocer, preservar y cuidar.</p>
--	--	--

. Propuesta de actividades

Para nuestro proyecto hemos creado unas actividades las cuales tendrán una duración de una sesión comprendida en tres horas, en el espacio habilitado en el museo.

En primer lugar, el alumnado se trasladará al Museo el cual cuenta con parking propio dentro del mismo recinto por lo que resulta de gran comodidad para los visitantes. En la puerta serán recibidos por el personal pertinente de este proyecto, el personal del museo y el profesorado que acompañe al alumnado serán los encargados del desarrollo de la actividad.

Seguidamente, pasarán al interior del mismo una vez finalizadas las presentaciones y comenzará la explicación del proyecto, la cual se hará de forma amena para que no resulte pesada para el alumnado.

ACTIVIDAD 1: El intento de Nelson	CURSO: 5º, 6º de Primaria
<p>AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO: El alumnado en esta actividad se dispondrá en gran grupo para observar la maqueta.</p>	<p>JUSTIFICACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:</p> <p>66. Respeta las normas de uso, seguridad y de conservación de los instrumentos y de los materiales de trabajo en el aula y en el centro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En esta actividad el alumnado deberá ser cuidadoso con la maqueta y respetar la sala en la que ésta se encuentra. <p>26. Aprecia y disfruta las posibilidades que ofrecen los museos de conocer las obras de arte que ellos exponen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de esta actividad el alumnado puede acercarse a la realidad de nuestro pasado mediante la maqueta expuesta en el museo. <p>10. Muestra una actitud de escucha activa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puesto que alumnado deberá prestar atención al audio de la maqueta. <p>84. Situa en la línea del tiempo las etapas históricas más importantes de las distintas edades de la historia en España.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debe conocer en qué periodo de tiempo se desarrolla la historia que se relata en la maqueta. <p>96. Respeta y asume el comportamiento que debe cumplirse cuando visita un museo o un edificio</p>

	<p>antiguo.</p> <p>Debe mantener respeto y cumplir las normas que establece el museo.</p> <p>108. Comprende y describe situaciones de la vida cotidiana, e interpreta y elabora representaciones espaciales (planos, croquis de itinerarios, maquetas...), utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad, escala, simetría, perímetro y superficie)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deberá comprender lo explicado en la maqueta.
MATERIAL: Para esta actividad solo se requerirá la maqueta que se encuentra en el museo.	TEMPORALIZACIÓN: Esta actividad tendrá una duración de 15 minutos aproximadamente.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	
<p>La primera actividad está enfocada a una toma de contacto entre el alumnado y el museo, el cual le permitirá la posibilidad de conocer de manera visual y auditiva mediante una maqueta que ofrece el propio museo sobre la historia del intento del General Nelson de conquistar Tenerife.</p>	

ACTIVIDAD 2: Búsqueda del tesoro	CURSO: 5º, 6º de Primaria
AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO: Se dispondrá al alumnado en grupos heterogéneos compuesto por 5 miembros.	JUSTIFICACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:
	<p>66. Respeta las normas de uso, seguridad y de conservación de los instrumentos y de los materiales de trabajo en el aula y en el centro.</p>

- El alumnado deberá tener cuidado con los elementos expuestos en el museo al recorrerlo.

25.Reconoce, respeta y valora las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico español, especialmente aquellas que han sido declaradas patrimonio de la humanidad.

- Al buscar las pistas deberá reconocer las manifestaciones artísticas y materiales expuestos en el museo puesto que las pistas se encuentran en ellas.

26.Aprecia y disfruta las posibilidades que ofrecen los museos de conocer las obras de arte que ellos exponen.

- Al recorrer el museo disfrutara de todo lo expuesto en él, además de que deberán de buscar ciertos objetos que se dan en las pistas.

12.Comprende instrucciones, indicaciones, e información básica en notas, letreros y carteles en calles, tiendas, medios de transporte, cines, museos, colegios y otros servicios.

- Algunos de las etiquetas de los objetos del museo están en inglés y el alumnado deberá entenderlos.

109. Interpreta y describe situaciones, mensajes y hechos de la vida diaria, utilizando el vocabulario geométrico adecuado: indica una dirección, explica un recorrido y se orienta en el espacio.

- El alumnado deberá guiarse y orientarse por el museo.

10.Muestra una actitud de escucha activa.

- Deberá escuchar a sus compañeros y respetar el turno de palabra en la toma de decisiones.

20. Actúa en respuesta a las órdenes o instrucciones dadas para llevar a cabo actividades diversas.

- Deberá respetar las instrucciones dadas y las opiniones de sus compañeros.

3. Escucha atentamente las intervenciones de los compañeros y sigue las estrategias y normas para el intercambio comunicativo mostrando respeto y consideración por las ideas, sentimientos y emociones de los demás.

- Deberá escuchar y mostrar respeto a las intervenciones de sus compañeros.

4. Aplica las normas socio-comunicativas: escucha activa, espera de turnos, participación respetuosa, adecuación a la intervención del interlocutor y ciertas normas de cortesía.

- Ha de seguir las normas básicas de comunicación.

16. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.

17. Planifica trabajos en grupo, coordina equipos, toma de decisiones y acepta responsabilidades.

- El alumnado debe trabajar en equipo para resolver el enigma.

95. Respeta los restos históricos y los valora como un patrimonio que debemos legar y reconoce el valor que el patrimonio arqueológico monumental nos aporta para el conocimiento del pasado.

96. Respeta y asume el comportamiento que debe cumplirse cuando visita un museo o un edificio antiguo.

97. Aprecia la herencia cultural a escala local, nacional y europea como riqueza compartida que hay que conocer, preservar y cuidar.

- Respeta el museo y los objetos que en él se encuentran, teniendo cuidado al buscar las pistas.

3. Escucha atentamente las intervenciones de los compañeros y sigue las estrategias y normas para el intercambio comunicativo mostrando respeto y consideración por las ideas, sentimientos y emociones de los demás.

- Deberá escuchar y mostrar respeto a las intervenciones de sus compañeros.

4. Aplica las normas socio-comunicativas: escucha activa, espera de turnos, participación respetuosa, adecuación a la intervención del interlocutor y ciertas normas de cortesía.

6. Se expresa con una pronunciación y una dicción correctas: articulación, ritmo, entonación y volumen.

- Ha de seguir las normas básicas de comunicación.

16. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.

17. Planifica trabajos en grupo, coordina equipos, toma de decisiones y acepta responsabilidades.

	<ul style="list-style-type: none"> • El alumnado debe trabajar en equipo de forma colaborativa.
<p>MATERIAL: Al alumnado se le repartirá folios y lápices para apuntar las pistas y claves que se le dan.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: Está actividad tendrá una duración aproximada de 1 hora y media.</p>
<p>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Una vez el alumnado se encuentre ya agrupado se le repartirá a cada grupo una pista y un mapa de coordenadas del museo con la cual dará comienzo la actividad.</p> <p>El juego consistirá en que mediante pistas el alumnado conocerá y recorrerá los lugares más recónditos del museo con el fin de salvar al pueblo de la conquista de las colonias inglesas.</p> <p>El alumnado irá introduciéndose en la época mediante la búsqueda de pistas las cuales una tras otra le llevará por distintos sitios del museo conociendo toda la historia. También deberán guiarse por el mapa que se les da al principio de la actividad, con el cual podrán observar las distancias que puede haber de un sitio a otro, y buscar una manera de calcularla, ya sea con pasos, palos, etc.</p> <p>Todo lo aportado le ayudará otorgándole pistas o claves para resolver el enigma.</p>	

Las pistas que se darán serán de tipo:

- Busca la bandera de la ciudad de Santa Cruz allí determinará la siguiente localización.
- Busca la maqueta del navío del General Nelson allí encontrarás la siguiente pista.

ACTIVIDAD 3: Metales y transportes	CURSO: 5°, 6° de Primaria
AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO: Se dispondrá al alumnado en grupos heterogéneos compuesto por 5 miembros.	JUSTIFICACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 66. Respeta las normas de uso, seguridad y de conservación de los instrumentos y de los materiales de trabajo en el aula y en el centro. <ul style="list-style-type: none">• Ha de ser respetuoso cumpliendo las normas del museo. 75. Conoce y explica algunos de los grandes descubrimientos e inventos de la humanidad. <ul style="list-style-type: none">• Deberá conocer los distintos medios de transporte para poder ordenarlos. 68. Observa, identifica y describe algunos de los componentes de las máquinas. <ul style="list-style-type: none">• El alumnado conoce los materiales utilizados para la construcción de los medios de transporte. 10. Muestra una actitud de escucha activa.

	<ul style="list-style-type: none"> • Deberá prestar atención a las explicaciones de sus compañeros. <p>20. Actúa en respuesta a las órdenes o instrucciones dadas para llevar a cabo actividades diversas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deberá seguir las instrucciones dadas. <p>2.Trasmite ideas con claridad, coherencia y corrección.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deberá explicarse de forma clara y correcta. <p>96. Respeta y asume el comportamiento que debe cumplirse cuando visita un museo o un edificio antiguo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha de mostrar buen comportamiento y ser respetuoso.
<p>MATERIAL: Fichas plastificadas de diferentes medios de transporte, de distintas épocas y materiales.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: Está actividad tendrá una duración de 1 hora.</p>
<p>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Tras entregar a cada grupo las fichas, estos deberán ordenarlas de manera lógica mediante sus conocimientos previos y buscando en el museo las fechas para organizarlas y así determinar el orden correcto el cual presentarán al resto de sus compañeros.</p> <p>Con esta actividad lo que pretendemos que el alumnado conozca la evolución de los medios de transporte y materiales que en ellos se han utilizado.</p>	

ACTIVIDAD 4: Banderas	CURSO: 5º, 6º de Primaria
AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO: Se dispondrá al alumnado en grupos heterogéneos compuesto por 5 miembros.	JUSTIFICACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: <p>66. Respeta las normas de uso, seguridad y de conservación de los instrumentos y de los materiales de trabajo en el aula y en el centro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha de ser respetuoso cumpliendo las normas del museo. <ol style="list-style-type: none"> 1. Emplea la lengua oral con distintas finalidades (académica, social y lúdica) y como forma de comunicación y de expresión personal (sentimientos, emociones...) en distintos ámbitos. 2. Transmite las ideas con claridad, coherencia y corrección. <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado deberá expresarse de forma clara ante el resto de sus compañeros al explicar la construcción de su bandera. <ol style="list-style-type: none"> 3. Escucha atentamente las intervenciones de los compañeros y sigue las estrategias y normas para el intercambio comunicativo mostrando respeto y consideración por las ideas, sentimientos y emociones de los demás. <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado será respetuoso, escuchando las intervenciones de sus compañeros en silencio. <p>16. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.</p> <p>17. Planifica trabajos en grupo, coordina equipos, toma de decisiones y acepta responsabilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado trabajará de forma colaborativa en la confección de su bandera, repartiéndose

	equitativamente el trabajo a realizar.
MATERIAL: Para esta actividad se requerirán un metro de tela por grupo, pinceles, pinturas y un listón de manera.	TEMPORALIZACIÓN: Esta actividad tendrá una duración de 30 minutos.
<p>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Para la realización de esta actividad el alumnado deberá conocer previamente la historia de las banderas que se encuentran en el museo. Lo que se pretende con esta actividad es que el alumnado mediante su creatividad cree su propia bandera y expliquen a sus compañeros mediante una breve exposición las características de la misma.</p> <p>Se realizará un pequeño concurso en el que se elegirá una bandera por curso, las ganadoras serán expuestas en el patio interior del museo, para que los próximos visitantes al museo puedan verlas.</p>	

5. Coste

Para la realización de este proyecto necesitaremos algunos materiales tales como; Pinturas, tela, listones de madera, lápices, gomas y folios.

El coste aproximado de todos los materiales por sesión para veinticinco alumnos será de 1,50 cada uno. Si a este precio hay que sumarle el coste adicional del transporte para aquellos centros que no se encuentren ubicados en las proximidades del Museo, el alumnado deberá pagar por este servicio aproximadamente 4 euros más.

6. Evaluación

Para la evaluación de este proyecto realizaremos una encuesta sobre lo que les ha parecido la experiencia, tanto al alumnado como al profesorado que lo acompaña. Del alumnado queremos conocer su grado de satisfacción con las actividades si les han resultado amenas, divertidas y si les han servido para aprender. Por parte del profesorado queremos conocer si en esta experiencia ha visto reforzados los conocimientos que han dado previamente con los chicos y chicas en el aula, como valoraría las actividades y si cambiaría algo. Y por último nos valoraremos a nosotros mismos, viendo si hemos alcanzado los objetivos que queríamos con este proyecto.

7. Conclusiones

Con este proyecto pretendemos fomentar la utilización y visión de los espacios, recursos y materiales, que nos ofrecen los museos como herramienta didáctica para afianzar los conocimientos que previamente el alumnado ha visto en clase, desarrollando así las competencias. En este sentido y centrándonos en nuestro caso concretamente, partíamos de una situación en la cual nos encontrábamos con un museo el cual disponía de las propiedades para llevar a cabo múltiples actividades y sacarle partido a todas las exposiciones que nos ofrece, sin embargo, se encontraba totalmente desaprovechado. Dadas estas características nuestra propuesta ha sido hacer del museo un lugar que pueda ofrecer actividades atractivas para el público no únicamente un recorrido por el mismo con breves explicaciones si no hacer partícipes a sus visitantes de la historia que guarda en su interior. Para ello hemos creado una serie de actividades con las que pretendemos que el alumnado encuentre atractiva la historia, se divierta y aprenda de manera lúdica. Aunque en principio las actividades propuestas han sido creadas para los cursos superiores de Primaria, consideramos que pueden ser adaptables a otros cursos, lo cual sería una forma de avivar el proyecto y que este se encuentre siempre activo.

La presentación de este proyecto la hemos llevado a cabo a través de una página web en la cual exponemos todos los puntos que vamos a tratar, así como la propia historia del museo y el desarrollo de las actividades.

8. Bibliografía

- Anon, (2017). [online] Disponible en: http://www.museo.ejercito.es/visitas/prepara_visita/http://www.ejercito.mde.es/Galerias/Imagenes/idades/Madrid/ihycm/Museos/ejercito/2014-2015. [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Disponible en: http://_Programa_educativo_centros_escolares_Museo_del_Ejercito_de_Toledo.pdf. [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Disponible en: https://www.edu.xunta.gal/centros/cfrcoruna/aulavirtual2/pluginfile.php/12412/mod_resource/content/0/Visita_museo_militar.pdf. [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Disponible en: <http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/00242/articulo-pdf> [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Diponible en: <https://sites.google.com/site/ceipmigueldecervantestenerife/museo-militar-de-almeyda> [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Disponible en: <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/primaria/informacion/contenidos>. [Acceso 8 Jun. 2017].
- Anon, (2017). [online] Disponible en: <http://web.eldia.es/santacruz/2005-08-29/0-Polvora-ayer.htm> [Acceso 8 Jun. 2017].

- Facebook.com. (2017). *Security Check Required*. [online] Disponible en: https://www.facebook.com/AmigosMAlmeyda/?hc_ref=SEARCH&fref=nf [Acceso 8 Jun. 2017].
- Tripadvisor.es (2017). *Turismo en Santa Cruz de Tenerife, España 2017: opiniones, consejos e información- TripAdvisor*. [online] Disponible en: <http://www.tripadvisor.es/ShowUserReviews-g187482> [Acceso 8jun.2017]

9. Anexos

Cuestionarios de Evaluación

Cuestionario de evaluación para el alumnado

Responde brevemente a las siguientes cuestiones. Queremos conocer tu opinión sobre las actividades realizadas, si te han resultado amenas y si has aprendido divirtiéndote.

1. **¿Cuál ha sido la actividad que más te ha gustado? ¿Por qué?**
2. **¿Cuál te ha resultado más difícil? ¿Por qué?**
3. **¿Te has perdido en la búsqueda del tesoro? ¿Has utilizado el mapa que te hemos aportado?**
4. **Sobre la primera actividad con la maqueta. ¿te ha gustado? Sí/ No ¿Por qué?**
5. **¿Te ha costado encontrar las fechas para ordenar las fichas de la actividad 3?**
6. **En general como valorarías la salida de hoy (ME HE DIVERTIDO, NO HA ESTADO MAL, NO ME HA GUSTADO) ¿Por qué?**

Cuestionario de evaluación para el profesorado

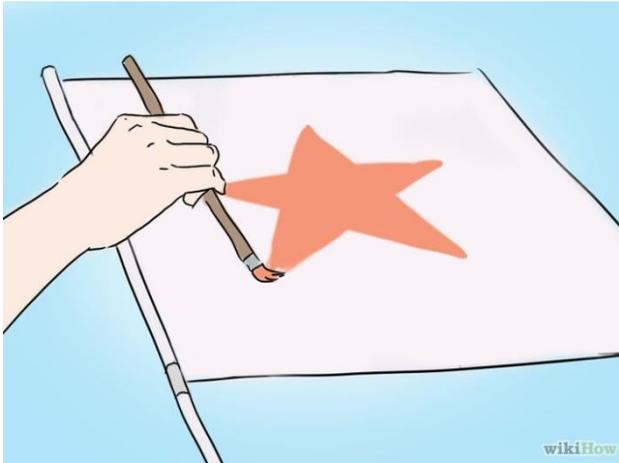
Responde brevemente a las siguientes cuestiones. Queremos conocer tu opinión y valoración sobre las actividades que hemos realizado.

1. **¿Qué te ha parecido la visita? ¿Te ha gustado?**
2. **En esta experiencia llevado a cabo fuera del aula ordinaria. ¿Has visto reforzados los conocimientos que previamente has dado en el aula?**
3. **¿Piensas que podemos mejorar algo? ¿EL qué?**

Para nosotros: Cuestionario de autoevaluación

1. **¿Ha salido todo como estaba planeado? ¿ha fallado algo?**
2. **¿Cuál es tu grado de satisfacción con las actividades realizadas?**
3. **¿Cambiarías algo para las próximas visitas?**
4. **¿Han sido suficientes los materiales que has empleado para el desarrollo de la actividad? Si/No**
5. **¿El tiempo estipulado para cada actividad ha sido correcto? ¿agregarías más tiempo o menos a alguna actividad?**

Confección de las banderas



Mapa para la Búsqueda del tesoro

