

«El museo viviente», propuesta de situación de aprendizaje para la conservación del patrimonio cultural de Andalucía en educación no formal



**«EL MUSEO VIVIENTE»,  
PROPUESTA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PARA LA  
CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURA DE ANDALUCÍA  
EN EDUCACIÓN NO FORMAL**



*Nota.* Pintura de Cristina Sordo

**Autoras: M<sup>a</sup> Rocío Pascual Lacal y Dolores Madrid Vivar**  
**Departamento de Didáctica y Organización Educativa**  
**Diciembre, 2024**

## ÍNDICE

1.	Plan Educativo No Formal para la Conservación del Patrimonio Cultural Andaluz	4
1.1.	Introducción al Plan No Formal de Patrimonio en Andalucía	4
1.2.	Objetivos Generales y Orientaciones de Contenidos	4
1.2.1.	Objetivos Generales	4
1.2.2.	Orientaciones de Contenidos	5
1.3.	Competencias Básicas según LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre	6
1.4.	Elementos curriculares	9
1.5.	Secuencia de actividades	10
1.6.	Atención a la diversidad	15
1.6.1.	Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	16
1.6.2.	Origen y Justificación del DUA	16
1.6.3.	Importancia del DUA en la educación contemporánea	17
1.6.4.	Fundamentos Teóricos del DUA	17
1.6.5.	Los Tres Principios del DUA	18
1.6.6.	Aplicación del DUA en el contexto del Patrimonio Cultural	23
1.7.	Educación de Adultos y Filosofía Montessori: Conocimiento y Cuidado del Patrimonio	24
1.7.1.	Principios Montessori aplicados a la Educación No Formal sobre Patrimonio para Adultos	25
1.8.	Evaluación	28
1.8.1.	La Evaluación en la Educación Permanente	30
1.8.2.	Instrumentos de Evaluación en la Educación Permanente	30
1.8.3.	Técnicas de Evaluación en la Educación Permanente	31
1.8.4.	El Perfil de Salida en un Programa de Evaluación para Adultos	32
2.	Retos y productos finales en una situación de aprendizaje	33
2.1.	Introducción	33
2.2.	Retos	33
2.2.1.	Características de los retos en el aprendizaje	33
2.2.2.	Beneficios de utilizar retos en el aprendizaje	34
2.2.3.	Pasos para crear un reto	34
2.3.	Producto final	37
2.3.1.	¿Qué es un producto final?	37

2.3.2.	Características de un buen producto final	37
2.3.3.	Tipos de productos finales	38
2.3.4.	Paso a paso para crear un producto final	39
2.4.	Ejemplos de retos y productos finales	41
3.	«El Museo Viviente: dando vida al Patrimonio Cultural de Málaga»	47
3.1.	Identificación der la situación de aprendizaje	47
3.2.	Introducción	47
3.3.	Justificación	48
3.4.	Objetivos generals del plan educativo	48
3.5.	Relación entre objetivos, sabers básicos, competencias y criterios de evaluación	49
3.6.	Secuencia didáctica	50
3.7.	Temporalización	56
3.8.	Metodología	58
3.9.	Recursos	63
3.10.	Evaluación integral para la secuencia didáctica «El Museo Viviente»	65
3.10.1.	Evaluación formativa: acompañamiento mutuo	65
3.10.2.	Autoevaluación: promoviendo la autonomía	66
3.10.3.	Coevaluación: colaboración respetuosa	67
3.10.4.	Evaluación autónoma Montessori	68
3.10.5.	Evaluación sumativa: producto final	71
3.10.6.	Aprendizaje emocional	74
3.10.7.	Reflexión crítica y metacognición en la evaluación	74
	Referencias bibliográficas	76

## 1. PLAN EDUCATIVO NO FORMAL PARA LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL ANDALUZ

### 1.1. INTRODUCCIÓN AL PLAN NO FORMAL DE PATRIMONIO EN ANDALUCÍA

La Orden de 24 de septiembre de 2007, que regula los Planes Educativos de carácter no formal para personas adultas en la Comunidad Autónoma de Andalucía, tiene como objetivo fomentar la educación continua de este colectivo mediante diversos programas. Entre ellos, destaca el relacionado con el conocimiento y conservación del *Patrimonio Cultural y Entorno Natural*.

Andalucía, reconocida por su riqueza cultural, histórica y natural, se beneficia de estos programas educativos que promueven la sensibilización y la participación activa de los adultos en la preservación de su entorno. De esta forma, se impulsa el compromiso con la protección de los recursos y valores que forman parte de la identidad de la región.

### 1.2. OBJETIVOS GENERALES Y ORIENTACIONES DE CONTENIDOS

#### 1.2.1. OBJETIVOS GENERALES

A continuación, se presentan los objetivos generales en relación con este programa:

- Desarrollar la sensibilización e implicación ante los problemas medioambientales y la conservación del patrimonio cultural.
- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y natural como elemento determinante de la calidad de vida.
- Fomentar el conocimiento directo e indirecto del entorno natural y patrimonio cultural andaluz, a través de actividades didácticas de diversa índole y/o visitas al mismo.
- Diferenciar entre crecimiento y desarrollo sostenible.

- Adquirir conciencia de las incidencias que en el medio ambiente tienen las actitudes personales.
- Reconocer los principales valores culturales y naturales del entorno propio.
- Fomentar actitudes participativas, solidarias y creativas con las instituciones protectoras y difusoras del patrimonio de la Comunidad Autónoma Andaluza.
- Difundir las manifestaciones del arte, el patrimonio y la cultura andaluza en todas sus facetas.
- Promover actitudes tolerantes hacia colectivos que han tenido una influencia notable en nuestra cultura.
- Facilitar al alumnado la identificación de sus raíces, así como el conocimiento de su historia, valorando la riqueza y variedad de la cultura andaluza (Orden de 24 de septiembre de 2007, p.17).

### 1.2.2. ORIENTACIONES DE CONTENIDOS

Las orientaciones de contenido se dividen en dos ámbitos principales:

---

#### ÁMBITO AMBIENTAL

- Estudio de la problemática ambiental global, como el cambio climático y la pérdida de biodiversidad.
- Introducción a las energías renovables y al reciclaje.
- Impacto ambiental de las actividades humanas y su mitigación.
- Conocimiento de espacios naturales protegidos en Andalucía.

---

#### ÁMBITO CULTURAL

- Conocimiento y valoración del patrimonio cultural andaluz.
- Reconocimiento de diversos tipos de patrimonio: natural, artístico, industrial, etc.
- Acercamiento a museos, archivos y bibliotecas.
- Promoción de la literatura andaluza como parte del patrimonio cultural.

### 1.3. COMPETENCIAS BÁSICAS SEGÚN LA LOMLOE 3/2020, DE 29 DE DICIEMBRE

La LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre establece un enfoque educativo centrado en el desarrollo integral del alumnado, promoviendo la adquisición de competencias clave que les permitan enfrentarse a los retos del siglo XXI. Las competencias clave, tal como se definen en esta ley, no se limitan a la adquisición de conocimientos, sino que abarcan habilidades, actitudes y valores necesarios para el desarrollo personal, social y profesional a lo largo de la vida.

Estas competencias están diseñadas para que el estudiantado no solo aprenda contenidos académicos, sino que también desarrolle la capacidad de aplicar sus conocimientos en situaciones prácticas y cotidianas. Esto incluye la resolución de problemas, la adaptación a nuevas situaciones y la participación activa en la vida social y profesional.

Reconoce siete competencias clave que son fundamentales para el desarrollo del alumnado:

- *Competencia en Comunicación Lingüística (CCL): Capacidad para expresarse e interactuar eficazmente en diversas situaciones comunicativas.*

Esta competencia implica la capacidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones tanto de forma oral como escrita. También abarca la habilidad para interactuar y comprender distintos tipos de textos en contextos diversos.

Ejemplo: El alumnado deberá realizar presentaciones orales sobre elementos del patrimonio de Málaga, redactar informes y compartir sus descubrimientos. Además, podrán participar en debates para intercambiar puntos de vista, fomentando la expresión y comprensión oral en español.

- *Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT): Uso del razonamiento lógico y científico para comprender y transformar el mundo.*

Esta competencia abarca la habilidad de aplicar el razonamiento matemático, interpretar datos y utilizar herramientas científicas y tecnológicas para resolver problemas en la vida cotidiana.

Ejemplo: Al explorar el patrimonio de Málaga, el alumnado podrá trabajar con datos históricos, analizar gráficos o mapas y utilizar herramientas digitales para localizar monumentos o comprender la evolución de la ciudad en el tiempo.

- *Competencia Digital (CD): Habilidad para utilizar las tecnologías de manera crítica y segura en la obtención y creación de información.*

Implica un uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación para el aprendizaje, la comunicación y la participación en la sociedad.

Ejemplo: El alumnado podrá utilizar recursos digitales para investigar sobre la historia de Málaga, realizar presentaciones multimedia, y emplear herramientas en línea para diseñar itinerarios turísticos o compartir sus hallazgos a través de blogs o plataformas colaborativas.

- *Competencia para Aprender a Aprender (AA): Capacidad para gestionar el propio aprendizaje de manera autónoma y continua.*

Consiste en la capacidad de gestionar el propio aprendizaje, incluyendo la habilidad de planificar, organizar, perseverar en la realización de tareas y reflexionar sobre los resultados obtenidos.

Ejemplo: Durante la investigación sobre el patrimonio, los estudiantes tendrán que diseñar un plan de trabajo, gestionar el tiempo de forma efectiva, y evaluar su propio progreso al desarrollar proyectos sobre la historia y cultura de Málaga.

- *Competencias Sociales y Cívicas (CSC): Desarrollo de habilidades para la convivencia, la colaboración y la participación en la sociedad.*

Se refiere a la capacidad para relacionarse de manera constructiva con los demás, participar de manera activa en la vida social y ciudadana, y mostrar respeto por la diversidad cultural y social.

Ejemplo: El alumnado aprenderá a valorar y respetar las distintas manifestaciones culturales de Málaga. Además, participará en actividades grupales que fomenten la cooperación, el diálogo y el respeto por las opiniones ajenas, simulando experiencias como guías turísticos para sus compañeros/as.

- *Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE): Capacidad para transformar ideas en acciones y proyectos concretos.*

Esta competencia incluye la habilidad para transformar ideas en acciones. Implica creatividad, innovación, asunción de riesgos, así como la capacidad de planificar y gestionar proyectos para alcanzar objetivos.

Ejemplo: El alumnado podrá desarrollar un proyecto de ruta turística por Málaga, proponiendo ideas para atraer visitantes y valorizar el patrimonio local. Deberá planificar, diseñar y presentar su propuesta ante el grupo, fomentando su capacidad de iniciativa.

- *Conciencia y Expresiones Culturales (CEC): Apreciación del patrimonio cultural, la creatividad y las expresiones artísticas.*

Esta competencia implica conocer, comprender y apreciar la importancia de la expresión cultural y artística. Permite valorar el patrimonio cultural y su diversidad, así como expresarse y comunicarse mediante las artes.

Ejemplo: A lo largo de la situación de aprendizaje, el alumnado podrá descubrir la historia, tradiciones, costumbres y arte de Málaga. Participará en visitas culturales, analizará elementos del patrimonio, y desarrollarán trabajos creativos que resalten la riqueza cultural de la región.

Estas competencias se integran en las distintas áreas y materias del currículo, promoviendo un enfoque transversal e interdisciplinario que fomenta la aplicación de los conocimientos adquiridos en contextos reales. El objetivo final es preparar a los estudiantes para ser ciudadanos responsables, críticos y capaces de contribuir al bienestar de su comunidad y al desarrollo sostenible.

Este enfoque educativo orientado a la adquisición de competencias está vinculado a las recomendaciones de la Unión Europea y busca garantizar que el sistema educativo forme personas preparadas para un mundo en constante cambio.

#### 1.4. ELEMENTOS CURRICULARES

Dado que la educación de adultos carece actualmente de un desarrollo normativo alineado con la LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre, se ha optado por tomar como referencia el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, para definir los principales elementos curriculares aplicables.

En su artículo 2 recoge las definiciones clave que estructuran dichas enseñanzas, proporcionando un marco conceptual claro y adaptado a las necesidades educativas. Seguidamente, se definen:

- *Objetivos*: logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
- *Competencias clave*: desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- *Competencias específicas*: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y, por otra, los saberes básicos de las áreas o ámbitos y los criterios de evaluación.
- *Criterios de evaluación*: referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren

las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

- *Saberes básicos*: conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- *Situaciones de aprendizaje*: situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas (Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, p. 24388).

## 1.5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

La **secuencia didáctica** es el desarrollo práctico de una situación de aprendizaje y se realizará una vez justificada su finalidad y descrito el producto, reto final o desempeño deseado.

A través de esta estructura, la secuencia didáctica no solo facilita la adquisición de contenidos, sino que también fomenta el desarrollo de competencias clave como *la comunicación, el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y el uso de tecnologías*, preparando al alumnado para enfrentar los retos del mundo actual y desarrollar un aprendizaje significativo que perdure más allá del aula.

Posiblemente, la forma de aprendizaje más natural y poderosa que existe es a través de la experiencia, o más exactamente, desde la reflexión sobre lo que hacemos, sobre la conceptualización de ese saber que llamamos «saber hacer».

Todas las personas aprendemos de nuestras experiencias de vida desde el día en que nacemos. Por ejemplo, cuando comenzamos a caminar o cuando aprendimos a montar en bicicleta, tuvimos encuentros con el aprendizaje experiencial al fallar, caer y al volver a levantarnos para reintentarlo.

Como seres humanos, nacemos para aprender y nuestro proceso de aprendizaje continúa durante toda la vida. Sin mucha conciencia, nuestro cerebro analiza (reflexiona) sobre lo ocurrido en la relación de nuestro cuerpo y el contexto exterior. En cada acción, comprende y memoriza los procesos seguidos de por qué no

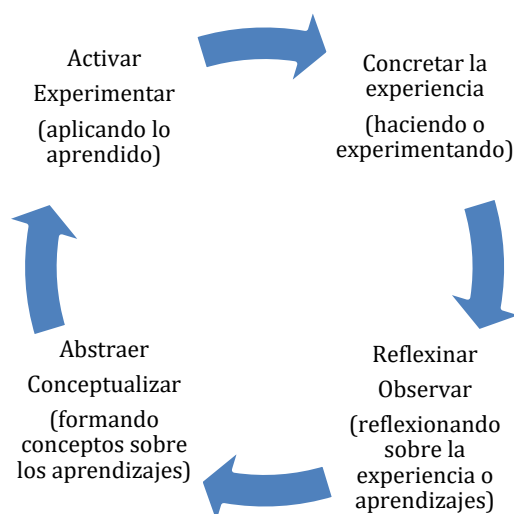
funcionó la estrategia y crea un nuevo argumento o concepto de lo que debe cambiar en el próximo intento.

En este sentido es interesante conocer el Modelo de Aprendizaje Experiencial (Experiential Learning Method ELM), propuesto por Kolb & Free (1975). Este modelo quedó representado de manera gráfica mediante el denominado «Ciclo de Kolb» (Figura 1).

El modelo de aprendizaje experiencial es un marco de referencia simple y adaptable que puede inspirar y guiar a los docentes en el diseño de secuencias didácticas dentro de una situación de aprendizaje.

### Figura 1.

*El ciclo de Kolb*



Fuente: Kolb & Free (1975)

Es un enfoque útil en el desarrollo de metodologías activas, que se posiciona como alternativa al modelo de transmisión de la información, ya que orienta intencionalmente al alumnado desde el primer momento del ciclo para involucrarse activamente, enganchándole en una situación directa y real.

El «Ciclo de Kolb» no es un proceso de comienzo y fin, sino más bien debe ser abordado como espiral continua que comienza, o se resitúa, desde cualquiera de los cuatro puntos o fases del mismo, convirtiéndose así, en «una representación de

representaciones» del aprendizaje experiencial, donde el resultado del aprendizaje no es un punto final sino simplemente un punto de descanso de un proceso en curso.

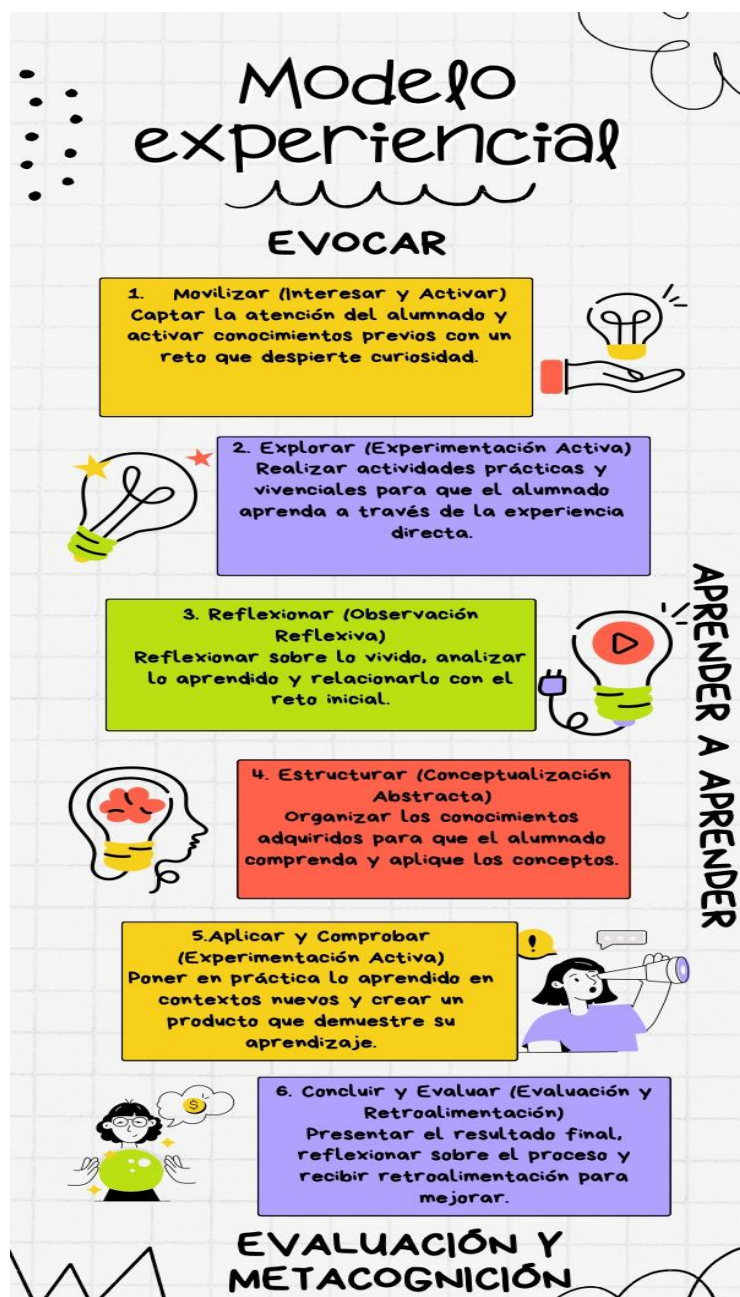
Así se entiende, que una secuencia didáctica se concreta por medio de la planificación de un conjunto de acciones, tareas y actividades de aprendizaje, coherentemente interrelacionadas, ordenadas y dirigidas a la elaboración de un producto o desempeño final como expresión de aprendizaje que responda satisfactoriamente a la práctica social y cultural que le da sentido, tal y como hemos visto en el módulo anterior.

En la secuencia didáctica se plantea qué va a hacer el alumnado; cómo lo va a realizar, es decir, con qué tipos de agrupamientos y qué estrategias metodológicas se va a poner en marcha; con qué recursos; cuándo va a suceder; y dónde, en qué lugares y espacios se va a desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Es un enfoque estructurado que organiza este proceso a través de una serie de fases interrelacionadas, diseñadas para guiar al alumnado desde un reto inicial hasta la elaboración de un producto final. Esta metodología se relaciona con los principios de la LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre, que promueve el desarrollo integral del estudiante mediante el fomento de competencias clave que trascienden la mera adquisición de conocimientos teóricos.

En una secuencia didáctica, el aprendizaje se organiza en *fases*, atendiendo al ciclo de Kolb (Kolb & Free, 1975) adaptado al modelo de Recursos Educativos Abiertos (REA) de Andalucía que siguen un enfoque basado en el *modelo experiencial* (Figura 2) y que consta de 6 fases secuenciales más tres fases transversales (evocar, aprender a aprender, metacognición y evaluación) las cuales deben estar presente en todas las fases anteriores.

Figura 2.

Fases Modelo Experiencial



A continuación, se describen las fases que estructuran esta secuencia:

**1ª Movilizar (Interesar y Activar):** En esta fase, se busca captar la atención del alumnado y activar sus conocimientos previos mediante actividades que despierten su interés. Se presenta un *reto inicial* que conecta con sus

experiencias y genera curiosidad, motivándolos a investigar y resolver el desafío planteado.

**2ª Explorar (Experimentación Activa):** A través de experiencias concretas y actividades prácticas, el alumnado tiene la oportunidad de *experimentar* y *explorar* el tema en profundidad. Esta fase fomenta la participación activa, permitiéndoles aprender de manera vivencial y desarrollar habilidades a través del contacto directo con la realidad.

**3ª Reflexionar (Observación Reflexiva):** el alumnado reflexiona sobre las experiencias vividas, analizan lo que han aprendido y cómo se relaciona con el reto inicial. Se promueve la reflexión crítica y la autoevaluación para que los estudiantes puedan extraer conclusiones y conectar sus descubrimientos con los conceptos teóricos.

**4ª Estructurar (Conceptualización Abstracta):** Aquí, el objetivo es que el alumnado organice y estructura los conocimientos adquiridos durante las fases anteriores. A través de actividades de análisis y síntesis, se facilita la comprensión profunda del tema, permitiéndoles transformar la información en conocimiento aplicable.

**5ª Aplicar y Comprobar (Experimentación Activa):** En esta fase, el alumnado aplica lo aprendido en un contexto nuevo y relevante, poniendo a prueba sus conocimientos y habilidades. Esta etapa culmina en la creación de un *producto final*, que resuelve el reto planteado al inicio de la secuencia y demuestra el aprendizaje adquirido.

**6ª Concluir y Evaluar (Evaluación y Retroalimentación):** Finalmente, se realiza una evaluación integral del proceso de aprendizaje. El alumnado presenta sus productos finales, reflexionan sobre su propio proceso y reciben retroalimentación, fomentando tanto la *autoevaluación* como la *coevaluación*. Esta última fase asegura que el aprendizaje sea significativo y que los estudiantes sean conscientes de sus logros y áreas de mejora.

## 1.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre, establece un marco centrado en la inclusión educativa, con el objetivo de garantizar una educación de calidad para todo el alumnado, independientemente de sus capacidades o necesidades educativas. Se destaca la necesidad de asegurar que cada alumno y alumna, sin importar su situación personal o académica, tenga acceso a un entorno educativo que responda a sus necesidades de forma equitativa y justa. Para ello, subraya la importancia de adaptar y flexibilizar tanto el currículo como los métodos de enseñanza, fomentando un enfoque que valore la diversidad en las aulas y garantice oportunidades de aprendizaje significativas para todos y todas.

Uno de los principios clave se encuentra en el Artículo 1, que establece el derecho a la educación como un pilar fundamental para promover la inclusión y la igualdad de oportunidades. Este artículo refuerza el compromiso del sistema educativo con la eliminación de barreras que puedan impedir el acceso pleno al aprendizaje. Además, el Artículo 19 enfatiza la necesidad de fomentar métodos de enseñanza que permitan la personalización del aprendizaje, asegurando que cada alumno y alumna pueda progresar de acuerdo a su propio ritmo y estilo de aprendizaje. Este enfoque busca romper con el tradicional «modelo único» de enseñanza, promoviendo un entorno flexible y adaptativo.

Por último, el Artículo 71 se centra en reforzar los recursos y apoyos necesarios para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Este artículo reconoce que una educación inclusiva requiere de un esfuerzo adicional para dotar a los centros educativos de los medios necesarios que permitan atender de forma efectiva a todos los estudiantes. De esta manera, la LOMLOE no solo propone un marco teórico, sino que establece medidas concretas para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de alcanzar el éxito académico y personal.

Por tanto, la LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre establece un marco normativo que impulsa una educación inclusiva, equitativa y de calidad, reconociendo la necesidad de proporcionar los recursos y apoyos necesarios para atender la

diversidad en las aulas. En este contexto, el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** se presenta como una herramienta clave para materializar estos principios en la práctica educativa. El DUA no solo garantiza que todos los/las estudiantes, independientemente de sus habilidades o necesidades, tengan acceso a un currículo adaptado, sino que también promueve un entorno de aprendizaje flexible, en el que cada alumno y alumna pueda desarrollar su potencial al máximo.

#### 1.6.1 DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE (DUA)

Es un enfoque educativo que busca asegurar que *todo el alumnado*, sin importar sus capacidades, estilos de aprendizaje o necesidades, pueda acceder al currículo y participar de manera activa en el proceso educativo. El DUA se basa en la idea de que la diversidad del alumnado no debe ser vista como un problema a resolver, sino como una oportunidad para enriquecer el aprendizaje.

Tradicionalmente, los sistemas educativos han seguido un enfoque único que a menudo no responde a las necesidades individuales de cada alumno y alumna. Esto puede llevar a la exclusión de aquellos que no se ajustan al «estudiante promedio». El DUA rompe con esta visión, proponiendo un marco flexible que permite *diferenciar la enseñanza* y ofrecer *múltiples formas de aprender*. En lugar de esperar que el alumnado se adapte al currículo, el DUA adapta el currículo para que sea accesible a todos/as.

#### 1.6.2 ORIGEN Y JUSTIFICACIÓN DEL DUA

El concepto del DUA tiene sus raíces en el *Diseño Universal*, una filosofía inicialmente desarrollada en el ámbito de la arquitectura, cuyo objetivo era crear entornos accesibles para todas las personas, independientemente de sus capacidades físicas. Aplicado al campo de la educación, el DUA fue desarrollado por el Centro para la Tecnología Especial Aplicada (CAST) en los Estados Unidos en la década de 1990 (Alba, 2022).

Se basa en la premisa de que cada persona tiene formas únicas de procesar la información, así como diferentes niveles de interés y motivación. Por ello, propone un enfoque pedagógico flexible que incorpora una variedad de estrategias para

presentar los contenidos, evaluar el aprendizaje y fomentar la participación activa del alumnado. Este enfoque no solo respeta la diversidad en las formas de aprender, sino que también la aprovecha como una oportunidad para enriquecer el proceso educativo (CAST, 2018).

### 1.6.3. IMPORTANCIA DEL DUA EN LA EDUCACIÓN CONTEMPORÁNEA

En la actualidad, la educación debe responder a una *sociedad diversa y cambiante*, donde el alumnado tiene necesidades y antecedentes muy diferentes. En un contexto como el de la educación de adultos, donde pueden existir *diferencias significativas en cuanto a experiencias previas, motivación y habilidades*, el DUA se presenta como un enfoque fundamental para asegurar que todos/as puedan beneficiarse del proceso educativo (CAST, 2018).

No solo promueve la *inclusión educativa*, sino que también prepara al alumnado para ser *ciudadanos activos y comprometidos*, capaces de enfrentar los desafíos del mundo actual. En este sentido, la aplicación del DUA es particularmente interesante en programas centrados en el *patrimonio cultural y natural*, ya que estos temas requieren un enfoque integrador que permita a cada persona conectar sus propios conocimientos y experiencias con el aprendizaje.

### 1.6.4. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL DUA

El DUA se basa en los avances en la *neurociencia* y en la *psicología del aprendizaje*, que han demostrado que no existe una única manera «correcta de aprender». Según el modelo de CAST (2018), el cerebro humano está compuesto por **tres redes** (Figura 3) principales que se activan de manera diferente en cada persona:

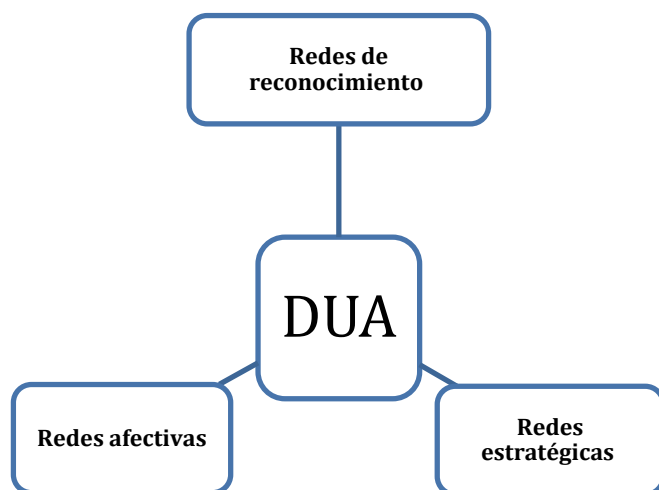
1. **Redes de reconocimiento.** (el «qué» del aprendizaje): “Estas redes están implicadas en la forma en que percibimos y comprendemos la información. El DUA propone proporcionar múltiples formas de representación para asegurar que todo el alumnado pueda acceder a la información presentada.
2. **Redes estratégicas** (el «cómo» del aprendizaje): Estas redes están relacionadas con la planificación, la organización y la expresión de lo que sabemos. El DUA sugiere ofrecer múltiples formas de acción y expresión para

que el alumnado pueda demostrar lo que ha aprendido de maneras que se adapten a sus fortalezas.

3. **Redes afectivas** (el «por qué» del aprendizaje): Estas redes están vinculadas a la motivación, el interés y la participación en el aprendizaje. El DUA enfatiza la necesidad de proporcionar múltiples formas de implicación para captar y mantener el interés del alumnado.

**Figura 3.**

*Redes de aprendizaje según modelo de CAST (2018)*



### 1.6.5. LOS TRES PRINCIPIOS DEL DUA

El DUA se articula en torno a *tres principios clave* que permiten crear un entorno educativo más inclusivo y efectivo:

1. **Proporcionar múltiples formas de representación:** Adaptar la presentación del contenido para que sea accesible a todo el alumnado, utilizando diversos medios como textos, imágenes, vídeos, gráficos y audios.

**¿Qué significa?**

- Ofrecer la información de diversas formas para que *todo el alumnado* pueda acceder a ella según sus necesidades y estilos de aprendizaje.

**Cómo se aplica:**

- Utilizar recursos visuales (imágenes, gráficos, vídeos) y auditivos (audios, podcasts) para explicar conceptos.
- Incluir textos accesibles con herramientas de lectura en voz alta para el alumnado con dificultades visuales o disléxicos.
- Usar mapas interactivos y realidad aumentada para explorar temas como el patrimonio histórico.

**Ejemplo en el contexto del patrimonio:**

- **Uso de material visual:**
  - Mapas históricos interactivos: Para enseñar sobre la evolución de la ciudad de Málaga, se puede utilizar un mapa interactivo donde el alumnado vea cómo ha cambiado la ciudad a lo largo de los siglos.
  - Fotografías de antes y después: Mostrar imágenes comparativas del patrimonio arquitectónico antes y después de su restauración para resaltar la importancia de la conservación.
- **Audioguías y podcasts:**
  - Crear una serie de podcasts con historias de personajes históricos relacionados con Málaga, permitiendo que el alumnado escuche estas historias durante actividades al aire libre.
- **Realidad aumentada (AR):**
  - Utilizar aplicaciones de AR para que el alumnado pueda explorar monumentos como la Alcazaba desde sus dispositivos móviles. Esto es especialmente útil para aquellos con dificultades de movilidad.
- **Adaptación de textos:**
  - Ofrecer textos con opciones de lectura en voz alta, resúmenes visuales (infografías) y glosarios interactivos para aquellos con dificultades de lectura o que prefieren formatos audiovisuales.

---

**EJEMPLO PRÁCTICO:**

- **Actividad:** El alumnado debe investigar sobre un monumento histórico de Málaga y crear un *video documental* que incluya imágenes, narraciones en off y música de fondo para captar la historia y la importancia del sitio.

**2. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión:** Permitir que el alumnado demuestre su aprendizaje de distintas maneras, fomentando la autonomía y la creatividad. Esto incluye el uso de herramientas digitales, proyectos colaborativos, ensayos, presentaciones orales y actividades prácticas.

**¿Qué significa?**

- Permitir que el alumnado demuestre lo que ha aprendido a través de diferentes métodos, en lugar de limitarse a un único tipo de evaluación (como un examen escrito).

**Cómo se aplica:**

- Ofrecer opciones para que el alumnado realice proyectos visuales, presentaciones orales, blogs, podcasts o ensayos.
- Usar herramientas digitales para que el alumnado colabore en proyectos y desarrolle habilidades prácticas.
- Incluir actividades interactivas, como simulaciones o juegos de rol, para resolver problemas reales relacionados con la conservación del patrimonio.

**Ejemplo en el contexto del patrimonio:**

- **Opciones de proyectos:**
  - Permitir que el alumnado elija cómo presentar su aprendizaje: pueden optar por escribir un informe, realizar una presentación oral, diseñar una infografía o incluso desarrollar un proyecto digital (como un blog o un sitio web).

- **Uso de herramientas digitales:**
  - Fomentar el uso de herramientas como Canva, Prezi, o aplicaciones de diseño gráfico para que el alumnado cree pósteres o folletos sobre la conservación del patrimonio.
- **Actividades colaborativas:**
  - Organizar grupos de trabajo donde cada miembro tenga un rol específico (investigador, diseñador, redactor, presentador) para desarrollar un proyecto conjunto sobre un monumento.
- **Simulaciones y juegos de rol:**
  - Realizar un juego de rol en el que el alumnado asuma el papel de gestores culturales, autoridades locales y ciudadanos para debatir sobre la protección de un sitio histórico que está en riesgo.

---

#### EJEMPLO PRÁCTICO:

- **Actividad:** Después de una visita al Museo Picasso de Málaga, el alumnado puede elegir entre:
  - Escribir un ensayo sobre la influencia de Picasso en la cultura moderna.
  - Crear un podcast en el que entrevisten a un experto en arte.
  - Desarrollar una presentación interactiva para exponer al resto del grupo lo que han aprendido.

3. **Proporcionar múltiples formas de implicación:** Adecuar las actividades para motivar al alumnado y fomentar su participación activa. Esto se puede lograr mediante la gamificación, proyectos basados en intereses personales, actividades prácticas y colaborativas, así como mediante la conexión del aprendizaje con situaciones de la vida real.

#### ¿Qué significa?

- Motivar y comprometer al alumnado, adaptando las actividades para que sean **relevantes** y **significativas** para ellos.

**Cómo se aplica:**

- Ofrecer opciones y autonomía al alumnado para elegir proyectos según sus intereses.
- Fomentar actividades colaborativas y proyectos de servicio comunitario que permitan al alumnado sentirse parte de un propósito más grande.
- Usar técnicas de gamificación (por ejemplo, desafíos o puntos de recompensa) para motivar a los alumnos a participar activamente.

**Ejemplo en el contexto del patrimonio:**

- **Conectar con intereses personales:**
  - Preguntar al alumnado sobre sus intereses y permitirles elegir un proyecto que los motive, como trabajar en la restauración de un jardín histórico si tienen interés en la botánica.
- **Actividades de servicio comunitario:**
  - Organizar proyectos de voluntariado donde el alumnado colabore con asociaciones locales en la limpieza o restauración de monumentos.
- **Gamificación:**
  - ¡Utilizar plataformas como Kahoot! o Quizizz para crear trivias sobre el patrimonio andaluz. Esto fomenta un aprendizaje más dinámico y entretenido.
- **Proyectos de aprendizaje-servicio:**
  - Crear una campaña de sensibilización sobre la importancia de conservar los espacios naturales en Málaga. El alumnado puede diseñar carteles, organizar charlas y promover la campaña en redes sociales.

---

**EJEMPLO PRÁCTICO:**

**Actividad:** El alumnado puede elegir trabajar en un proyecto de *restauración simbólica* de un edificio histórico en peligro (simulado), donde deben planificar cómo recaudar fondos, organizar voluntarios y coordinar con las autoridades locales

En definitiva, el modelo DUA permite:

- *Inclusión*: Asegura que todo el alumnado tenga la oportunidad de participar y aprender, independientemente de sus capacidades o estilos de aprendizaje.
- *Flexibilidad*: Permite a los docentes adaptar las actividades a las necesidades del alumnado.
- *Motivación*: Fomenta un entorno donde el alumnado se siente motivado y comprometido, al poder elegir cómo quieren aprender y demostrar sus conocimientos.

#### 1.6.6. APLICACIÓN DEL DUA EN EL CONTEXTO DEL PATRIMONIO CULTURAL

En el ámbito del patrimonio cultural y natural, el DUA es especialmente útil porque permite que el alumnado se involucre de manera significativa con su entorno y su historia. Al aplicar el DUA, se puede:

- *Adaptar las actividades* para que todo el alumnado, independientemente de sus habilidades, pueda participar en la conservación y valoración del patrimonio.
- Fomentar la *participación activa* mediante proyectos comunitarios que conecten al alumnado con su entorno cultural, promoviendo un sentido de pertenencia y responsabilidad social.
- Utilizar *tecnologías interactivas* (como la realidad aumentada y los podcasts) para que el alumnado explore los monumentos y sitios históricos de manera accesible y atractiva.

## 1.7. EDUCACIÓN DE ADULTOS Y FILOSOFÍA MONTESSORI: CONOCIMIENTO Y CUIDADO DEL PATRIMONIO

Este enfoque montessoriano está centrado en el desarrollo de habilidades prácticas, la autoexploración y la conexión con el entorno, lo que la convierte en una herramienta eficaz en programas educativos dirigidos a la población adulta, especialmente mayores.

Montessori (1986) afirmó que «la educación no es algo que el maestro haga, sino un proceso natural que se desarrolla espontáneamente en el individuo humano» (p. 20). Esta idea refleja la esencia de un aprendizaje donde el/la docente actúa como guía, permitiendo que el estudiantado, en este caso adultos, sean los protagonistas de su propio desarrollo educativo.

En este sentido, Montessori (2023) destacó que lo esencial es que los/las estudiantes, ya sean niños/as o adultos, trabajen de manera independiente, como si el maestro no estuviera presente en el aula. Aunque originalmente concebido para la educación infantil, este principio resulta igualmente aplicable a los adultos, quienes se encuentran en un entorno preparado la oportunidad de aprender de manera autónoma y significativa, desarrollando así su capacidad de autoexploración y toma de decisión.

Asimismo, destaca la necesidad de preparar al alumnado no solo a comprender el mundo que le rodea sino a poder actuar dentro de él de manera autónoma, responsable y creativa (Montessori, 2022). Este pensamiento cobra especial relevancia en programas educativos enfocados en el patrimonio, donde el objetivo no es solo adquirir conocimientos, sino también fomentar un compromiso activo con la preservación cultural y natural.

Adaptada a la educación no formal de personas adultas, la pedagogía Montessori ofrece un conjunto de principios que se adaptan de manera efectiva a la educación no formal, especialmente en programas dirigidos a adultos y mayores. Estos principios se fundamentan en la idea de que el aprendizaje debe ser un proceso dinámico, en el que cada participante explora, descubre y construye su propio

conocimiento en un entorno diseñado para fomentar la autonomía, la creatividad y la conexión con su entorno. En el contexto del patrimonio, estos fundamentos cobran especial relevancia, ya que permiten a los participantes involucrarse activamente con su historia y cultura, creando una experiencia educativa transformadora.

### 1.7.1. PRINCIPIOS MONTESSORI APLICADOS A LA EDUCACIÓN NO FORMAL SOBRE PATRIMONIO PARA ADULTOS

Los principios montessorianos aplicados a la educación no formal sobre el patrimonio para adultos son los siguientes:

#### A. Aprendizaje Activo y Sensorial

El aprendizaje está profundamente vinculado a la acción. En el contexto del patrimonio, esto significa que los adultos participan directamente en actividades prácticas como:

- Manipular réplicas de objetos históricos, materiales tradicionales o artefactos culturales.
- Visitar monumentos, sitios patrimoniales o museos donde puedan explorar el entorno real en lugar de aprender únicamente a través de explicaciones teóricas.
- Recrear técnicas tradicionales como la cerámica, la música o los bailes y cantes típicas de la región.

Montessori (2023) subraya que el aprendizaje se construye a través de la interacción con el entorno, permitiendo a los individuos desarrollar su conocimiento mediante experiencias prácticas y sensoriales. Este principio es particularmente relevante en el aprendizaje del patrimonio, que requiere un contacto directo y significativo con objetos y espacios culturales.

#### B. Ambiente preparado

El entorno educativo está diseñado para facilitar la autonomía y la exploración activa. En un programa no formal para adultos, este ambiente incluye:

- Materiales cuidadosamente seleccionados que permiten la exploración del patrimonio, como mapas históricos, documentos, herramientas tradicionales y elementos visuales adaptados.
- Espacios físicos organizados para que sean accesibles y cómodos para todos los participantes, incluidas personas mayores.
- Recursos digitales interactivos que facilitan la investigación y profundización en el conocimiento sobre el patrimonio cultural.

Según Montessori, la preparación del ambiente educativo es esencial para que el aprendizaje ocurra de forma natural y autónoma (Montessori, 2023). Añade Santerini (2013) que la incorporación de tecnologías, como ordenadores y software interactivos, enriquece los entornos Montessori y los adapta a las necesidades contemporáneas.

### **C. Autonomía y Responsabilidad**

Se enfatiza la importancia de la autonomía personal y la responsabilidad en el aprendizaje. En este contexto, se considera indispensable:

- Gestionar sus propios proyectos, como diseñar rutas patrimoniales o crear exposiciones basadas en elementos culturales significativos.
- Establecer metas personales relacionadas con la conservación y divulgación del patrimonio.
- Asumir roles en actividades grupales, promoviendo una mayor implicación y compromiso con el proceso de aprendizaje.

Montessori (1982) enfatiza que la verdadera independencia no se enseña, sino que se desarrolla cuando las personas tienen la libertad de aprender de forma autónoma dentro de un marco de responsabilidad. Este enfoque fomenta la confianza y el sentido de logro, especialmente en adultos.

### **D. Colaboración y Comunidad**

El trabajo en grupo es un elemento esencial en la metodología Montessori y se adapta perfectamente a proyectos patrimoniales. Las actividades colaborativas incluyen:

- Investigación en equipo sobre tradiciones locales, monumentos o personajes históricos relevantes.
- Organización de eventos culturales como exposiciones o presentaciones comunitarias.
- Diálogos intergeneracionales que permitan el intercambio de experiencias y conocimientos entre los participantes.

Montessori destaca que la colaboración dentro de un grupo fomenta el respeto mutuo y el sentido de pertenencia, fortaleciendo la comunidad y enriqueciendo el aprendizaje a través de la interacción social (Montessori, 1982).

### **E. Relación con el Entorno Real**

El aprendizaje conectado con el entorno es un principio fundamental en Montessori. Los adultos participan en actividades como:

- Salidas educativas a sitios patrimoniales o museos, donde pueden observar y analizar de manera directa.
- Encuentros con expertos locales, como historiadores, artesanos o guías, que ofrecen una visión más profunda y contextualizada del patrimonio.
- Participación en actividades tradicionales, como festividades locales, talleres o visitas a comunidades rurales.

Montessori (2022) subraya que el aprendizaje significativo surge del contacto directo con el mundo real, ya que este proporciona experiencias vivas que transforman el conocimiento en algo tangible y relevante. Estas actividades no solo fortalecen el aprendizaje, sino que también refuerzan el compromiso con la conservación del patrimonio cultural y natural.

La implementación de la pedagogía Montessori en la educación no formal para adultos permite personalizar la experiencia educativa, respetando las necesidades, intereses y ritmos de cada individuo. Además, fomenta habilidades sociales y emocionales, estableciendo una conexión profunda con el entorno cultural y natural. Estas ventajas hacen de este enfoque una herramienta poderosa para enriquecer la

educación patrimonial, promoviendo un compromiso activo con la preservación cultural y un aprendizaje significativo.

## 1.8. EVALUACIÓN

La LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la LOE 2/2006, de 3 de mayo, establece un marco renovado para la evaluación en todas las etapas educativas. Esta normativa redefine la evaluación como un «proceso global, continuo y formativo, orientado a la mejora del aprendizaje del alumnado, más allá de la mera obtención de resultados finales» (p. 122912).

Además, destaca que la evaluación debe centrarse en el *desarrollo de competencias clave*, «garantizando que los estudiantes adquieran no solo conocimientos, sino también las habilidades necesarias para su vida personal, social y profesional» (LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre, p. 122914). Además, hace hincapié en la importancia de utilizar *instrumentos diversos de evaluación* para asegurar una valoración justa y equitativa del progreso del alumnado. Esta ley prioriza «la detección temprana de dificultades para la implementación de medidas de refuerzo y apoyo, adaptando los procesos a las necesidades individuales de los estudiantes» (LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre, p. 122916).

En línea con los principios de *inclusión y atención a la diversidad*, subraya que «la evaluación debe ser accesible y ajustada a los diferentes estilos de aprendizaje, promoviendo una educación que responda a las necesidades específicas de cada alumno y alumna» (LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre, p. 122916).

De esta forma, en ausencia de una normativa específica que regule la educación permanente, de igual modo se toma como referencia el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo. Este decreto, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, complementa y precisa lo dispuesto por la LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre, en cuanto a la evaluación.

En el mismo, se especifica que la evaluación debe llevarse a cabo utilizando *instrumentos variados y accesibles*, lo que permite a los docentes valorar el

aprendizaje de forma «justa y equitativa», asegurando que todo el alumnado sea evaluado en función de sus capacidades y contextos (Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, p. 24394).

Asimismo, se refuerza la importancia de elaborar *informes detallados* que documenten el grado de desarrollo de las competencias del alumnado y la necesidad de implementar «planes de refuerzo y enriquecimiento para mejorar el nivel competencial de aquellos que lo necesiten» (Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo p. 24393).

Se introduce un concepto clave:

«**Perfil de salida**» del alumnado al término de la etapa. Este perfil constituye un referente fundamental para la planificación del proceso educativo y la evaluación del alumnado, ya que identifica las *competencias clave* que el alumnado debe haber desarrollado al finalizar la etapa educativa (Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, p. 24391).

El perfil de salida se centra en asegurar que el alumnado adquiera competencias como la *comunicación lingüística, competencia digital, competencias personales, sociales y para aprender a aprender*, así como la *competencia en conciencia y expresión culturales*. Estas competencias son esenciales para garantizar que el alumnado no solo adquiera conocimientos, sino también habilidades que les permitan enfrentarse a los desafíos del siglo XXI.

También enfatiza que este perfil debe ser la base para la *evaluación interna y externa* del aprendizaje del alumnado, sirviendo como guía para la toma de decisiones sobre la promoción y la implementación de *planes de mejora competencial*. Además, «los centros educativos deben elaborar *informes finales* que reflejen el grado de adquisición de las competencias del perfil de salida, asegurando así una transición adecuada hacia la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria» (Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, pp. 24392-24393).

### 1.8.1 LA EVALUACIÓN EN LA EDUCACIÓN PERMANENTE

En el contexto de la educación permanente, la evaluación adquiere un papel esencial al centrarse en la *mejora continua* y en el *desarrollo integral* del estudiante adulto, más allá de la simple medición de resultados.

Recordando que la LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre, establece que la evaluación debe ser **global, continua y formativa**, enfocada en el **progreso competencial** de los estudiantes, lo que es especialmente relevante en la educación permanente, donde el aprendizaje se adapta a las experiencias previas y a las necesidades particulares de cada persona. Enfatiza que «la evaluación debe centrarse en el desarrollo de competencias clave, asegurando que el alumnado adquiera tanto conocimientos como habilidades prácticas para su vida personal y profesional» (LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre, p. 122912).

En la educación permanente, el objetivo de la evaluación no es únicamente calificar, sino también *orientar y guiar* el aprendizaje, permitiendo al alumnado desarrollar competencias clave que sean aplicables a su vida diaria y profesional. Este enfoque busca promover la *autonomía, el pensamiento crítico y el aprendizaje a lo largo de la vida*, aspectos fundamentales para los adultos que participan en estos programas educativos. Debido a que la población en la educación permanente suele ser diversa en términos de *edad, experiencias previas, ritmos de aprendizaje y objetivos personales*, la evaluación debe ser flexible y adaptada a estas particularidades. Esto implica utilizar *instrumentos y técnicas de evaluación variados y accesibles* que permitan una valoración justa y equitativa.

### 1.8.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN EN LA EDUCACIÓN PERMANENTE

Los principales instrumentos de evaluación que se identifican para la educación permanente son:

- *Portafolio*: Permite documentar el progreso del alumnado a lo largo del tiempo mediante la recopilación de trabajos, proyectos y reflexiones personales que evidencian el desarrollo competencial.

- *Rúbricas de Evaluación:* Proporcionan criterios claros para evaluar competencias de forma objetiva y transparente, facilitando tanto la autoevaluación del estudiante como la valoración del docente.
- *Cuestionarios y Autoevaluaciones:* Fomentan la reflexión del estudiante sobre su propio aprendizaje, ayudándole a identificar sus fortalezas y áreas de mejora.
- *Observación Sistemática:* Permite evaluar la aplicación práctica de competencias en situaciones reales, asegurando que el aprendizaje sea significativo y relevante para el contexto de los estudiantes.
- *Entrevistas y Conversaciones Reflexivas:* Ofrecen una evaluación cualitativa y personalizada, permitiendo profundizar en las experiencias, motivaciones y necesidades del alumnado.

### 1.8.3. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN EN LA EDUCACIÓN PERMANENTE

Respecto a las técnicas de evaluación se plantean las siguientes:

- *Estudios de Caso y Resolución de Problemas:* Desarrollan habilidades analíticas y de pensamiento crítico al aplicar conocimientos en contextos prácticos y reales.
- *Proyectos y Tareas Integradas:* Evalúan competencias transversales mediante actividades autónomas o colaborativas que promueven la creatividad, la planificación y la gestión del tiempo.
- *Diarios de Aprendizaje:* Facilitan la autorreflexión y el aprendizaje autorregulado, permitiendo al alumnado tomar conciencia de su propio progreso y ajustarse a sus metas de aprendizaje.
- *Juegos de Rol y Simulaciones:* Desarrollan competencias interpersonales, como la comunicación, la toma de decisiones y el trabajo en equipo en un entorno controlado.

En definitiva, la evaluación en la educación permanente debe ser un proceso flexible y centrado en el desarrollo de competencias, permitiendo a cada estudiante avanzar a su propio ritmo y en función de sus necesidades y experiencias previas. Al utilizar instrumentos variados y técnicas adaptadas, se promueve un aprendizaje

significativo, que no solo se enfoca en adquirir conocimientos, sino en aplicar lo aprendido en la vida diaria, fomentando así el crecimiento personal y profesional continuo.

#### 1.8.4. EL PERFIL DE SALIDA EN UN PROGRAMA DE EVALUACIÓN PARA ADULTOS

En un programa de evaluación para adultos en el contexto de la *educación permanente*, *el perfil de salida* juega un papel fundamental. Este perfil define las *competencias clave* que el alumnado debe haber desarrollado al finalizar el programa, orientando tanto el diseño del currículo como la evaluación de los aprendizajes.

El perfil de salida se enfoca en asegurar que los estudiantes adultos adquieran no solo conocimientos teóricos, sino también *habilidades prácticas*, *competencias digitales*, y *capacidades interpersonales* necesarias para su vida personal, social y profesional. Esto incluye competencias como la *comunicación efectiva*, *la resolución de problemas*, *la gestión autónoma del aprendizaje* y *la adaptabilidad*, que son esenciales para enfrentar los desafíos del entorno laboral y social actual.

La evaluación basada en el perfil de salida permite realizar un seguimiento continuo del *progreso competencial* del alumnado, asegurando que cada estudiante alcance los objetivos establecidos de acuerdo con sus necesidades y circunstancias. Además, facilita la **personalización del aprendizaje**, permitiendo ajustes en los planes educativos para garantizar que todos los participantes logren un desarrollo integral y significativo, alineado con sus metas personales y profesionales en el contexto de la educación a lo largo de la vida.

## 2. RETOS Y PRODUCTOS FINALES EN UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### 2.1 INTRODUCCIÓN

En el marco de la educación actual, resulta esencial diseñar experiencias de aprendizaje que no solo transmitan conocimientos, sino que también fomenten habilidades prácticas y el compromiso activo del alumnado. En este contexto, los *retos* y los *productos finales* se han convertido en herramientas pedagógicas efectivas facilitadores del proceso educativo.

### 2.2 RETOS

En el contexto de una situación de aprendizaje, los retos son **desafíos significativos y estimulantes** que se plantean a los estudiantes para promover un *aprendizaje activo y motivador*. Estos retos funcionan como *elementos motivadores*, ya que invitan a los alumnos y alumnas a resolver problemas reales o simulados que requieren la aplicación de conocimientos, habilidades y competencias adquiridas en diferentes áreas.

#### 2.2.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS RETOS EN EL APRENDIZAJE

- *Conexión con la realidad*: Los retos suelen estar relacionados con situaciones que los estudiantes podrían enfrentar en su vida diaria, su entorno social o profesional. Esto les ayuda a entender la relevancia de lo que están aprendiendo.
- *Planteamiento de un problema*: Un buen reto implica una pregunta guía o un problema que no tiene una única solución, lo que estimula el pensamiento crítico y la creatividad.
- *Orientados a la acción*: Los retos requieren que los estudiantes se involucren activamente, realicen investigaciones, experimentos o proyectos para encontrar soluciones. Esto fomenta el aprendizaje experiencial.

- *Fomento de competencias:* Trabajar en la resolución de retos ayuda a los estudiantes a desarrollar diversas competencias, como la colaboración, la comunicación, el pensamiento crítico y la autonomía.
- *Producto o resultado tangible:* Éstos culminan en la creación de un **producto final** (por ejemplo, un informe, una presentación, un prototipo o una propuesta) que demuestra el aprendizaje adquirido.

### 2.2.2. BENEFICIOS DE UTILIZAR RETOS EN EL APRENDIZAJE

- *Incrementa la motivación* al conectar los saberes básicos con intereses y problemas reales.
- Fomenta el *trabajo en equipo* y el desarrollo de habilidades sociales al requerir la colaboración entre los estudiantes.
- Facilita un aprendizaje *más duradero* y significativo al permitir al alumnado aplicar los conocimientos en contextos auténticos.
- Promueve la *autonomía* y el *aprendizaje autodirigido*, ya que los estudiantes deben gestionar sus recursos y tiempo para resolver el reto.

### 2.2.3. PASOS PARA CREAR UN RETO

Diseñar un reto educativo puede ser una estrategia altamente efectiva para motivar al alumnado, favoreciendo un aprendizaje dinámico y enriquecedor. Para garantizar el éxito de este enfoque, es fundamental seguir una serie de pasos que aseguren la efectividad del reto y su impacto educativo (Figura 4).

#### 1º. Definir el objetivo del reto

- ¿Qué quieres lograr con este reto?
- Define claramente el *contenido o habilidad* que deseas que tu alumnado desarrolle. Por ejemplo, en tu situación de aprendizaje sobre el patrimonio de Málaga, el objetivo podría ser que el alumnado descubra y valore la historia y cultura de la ciudad.

**Figura 4.**

*Pasos para crear un reto*



## 2º. Establecer el contexto y la narrativa

- Crear una *historia o contexto* interesante puede hacer que el reto sea más atractivo. Por ejemplo: "Eres un explorador que ha viajado en el tiempo y necesitas descubrir los secretos del patrimonio de Málaga para volver a tu época".
- Un enfoque narrativo ayuda a tu alumnado a sumergirse en el reto y sentirse parte del proceso.

## 3º. Determinar los criterios de éxito

- Define claramente lo que significa *completar el reto* con éxito. ¿Qué se espera que logren? ¿Qué deben descubrir, crear o presentar?
- Puedes usar una *rúbrica* con los criterios de evaluación para que el alumnado sepa exactamente qué se valora.

#### 4º. Dividir el reto en pasos o fases

- Diseña una serie de *tareas o desafíos* que guiarán al alumnado hacia el objetivo final.
- Ejemplo
  - o Fase 1: Investigación sobre un monumento histórico.
  - o Fase 2: Visita y observación directa (si es posible).
  - o Fase 3: Crear una presentación o exposición sobre los descubrimientos realizados.

#### 5º. Trabajo en Equipo y Motivación

- Organiza el reto en equipos para promover la colaboración.
- Añade incentivos, como puntos o premios simbólicos, para aumentar la motivación.

#### 6º. Preparar los recursos y herramientas

- Asegúrate de que tu alumnado tenga acceso a los recursos que necesitarán, como *guías, mapas, fichas de observación* o dispositivos para realizar investigaciones.
- Considera la inclusión de materiales accesibles para atender la diversidad del grupo.

#### 7º. Implementar el reto

- Explica el reto a tu alumnado de forma clara y responde cualquier duda.
- Supervisa el progreso y brinda apoyo cuando sea necesario, sin darles todas las respuestas.
- Anima a tu alumnado a reflexionar sobre su proceso, las dificultades que encontraron y cómo las superaron.

#### 8º. Evaluar y reflexionar

- Una vez que el reto se haya completado, organiza una *sesión de evaluación* donde los equipos compartan sus resultados.
- Realiza una *retroalimentación* constructiva y destaca lo que han aprendido y logrado.
- Fomenta una *reflexión grupal* sobre qué funcionó bien y qué podrían mejorar en futuros retos.

## 2.3. PRODUCTO FINAL

En el contexto de una situación de aprendizaje, los productos finales son el **resultado tangible** del proceso de aprendizaje que los estudiantes han llevado a cabo para resolver un reto o problema planteado. Se trata de *evidencias concretas* que demuestran lo que han aprendido, cómo han aplicado sus conocimientos y habilidades, y cómo han puesto en práctica su creatividad y capacidad de resolución de problemas.

### 2.3.1. ¿QUÉ ES UN PRODUCTO FINAL?

Es una **creación o proyecto** que el alumnado desarrollan al final de una secuencia didáctica. Este producto puede adoptar diversas formas, dependiendo del área de conocimiento y los objetivos de aprendizaje. El proceso de elaboración de estos productos suele implicar *investigación, planificación, diseño, ejecución y presentación*. Además, permite al alumnado *mostrar sus competencias* de una manera práctica y significativa.

### 2.3.2. CARACTERÍSTICAS DE UN BUEN PRODUCTO FINAL

- *Relacionado con el reto inicial*: El producto final debe ser una respuesta concreta al reto planteado al inicio de la secuencia de aprendizaje.
- *Aplicación de conocimientos*: Debe evidenciar que los estudiantes han comprendido y aplicado conceptos y habilidades adquiridas durante el proceso de aprendizaje.
- *Originalidad y creatividad*: Se alienta a los estudiantes a ser creativos, proponiendo soluciones o productos innovadores.
- *Colaboración* (si es en grupo): Fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y la capacidad de coordinar esfuerzos.
- *Evaluación y reflexión*: El producto final suele ir acompañado de una evaluación (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación) y una reflexión metacognitiva sobre lo aprendido.

### 2.3.3. TIPOS DE PRODUCTOS FINALES

Dependiendo del área y los objetivos, los productos finales pueden tomar múltiples formas. Aquí, algunos ejemplos:

- *Proyectos escritos:*
  - Informes, ensayos, artículos de opinión, diarios de investigación.
  - Ejemplo: Un informe sobre la contaminación del aire en la comunidad local.
- *Presentaciones orales o multimedia:*
  - Presentaciones en PowerPoint, videos, podcasts.
  - Ejemplo: Un video documental sobre el impacto de la deforestación.
- *Creaciones artísticas o audiovisuales:*
  - Carteles, murales, infografías, cómics, cortometrajes.
  - Ejemplo: Una infografía que resuma los beneficios del reciclaje.
- *Prototipos o modelos:*
  - Prototipos tecnológicos, maquetas, experimentos científicos.
  - Ejemplo: Un prototipo de un sistema de riego sostenible para huertos urbanos.
- *Proyectos prácticos o de acción:*
  - Campañas de sensibilización, proyectos de servicio comunitario.
  - Ejemplo: Organización de una campaña de reciclaje en el colegio.
- *Juegos y aplicaciones:*
  - Juegos de mesa, aplicaciones móviles, programas interactivos.
  - Ejemplo: Creación de un juego educativo para aprender sobre energías renovables.

### 2.3.4. PASO A PASO PARA CREAR UN PRODUCTO FINAL

Para diseñar y elaborar un producto final con el alumnado, es esencial que el proceso sea claro, estructurado y que involucre a todos los/las estudiantes en cada etapa (Figura 5).

**Figura 5.**

*Crear un producto final*



Se presenta una guía detallada, paso a paso, que puedes adaptar a tu situación de aprendizaje sobre el *patrimonio de Málaga*:

### 1º. Definir el producto final

- El primer paso es establecer *qué van a crear tus alumnos/as*. Esto puede ser un proyecto como una maqueta, una presentación, un mural, un cuaderno de campo, un vídeo, una guía turística, etc.
- Ejemplo: Para tu proyecto sobre Málaga, el producto final podría ser una guía turística visual de los monumentos históricos que han investigado.

### 2º. Establecer los objetivos y expectativas

- Explica claramente *qué se espera* del producto final: su propósito, las características que debe tener y cómo se evaluará.

- Puedes preparar una *rúbrica de evaluación* que incluya criterios como creatividad, investigación, precisión de la información, presentación y trabajo en equipo.

### 3º. Organizar el trabajo en fases

- Divide el proceso en *fases manejables* para que tu alumnado no se sienta abrumado. Esto también les ayudará a mantenerse organizados y enfocados.
- Ejemplo:
  - Fase 1: Investigación y recopilación de información.
  - Fase 2: Diseño y planificación del producto (bocetos, estructura).
  - Fase 3: Creación del producto final.
  - Fase 4: Revisión, edición y presentación.

### 4º. Investigar y recopilar información

- Antes de crear el producto, tus alumnos necesitarán *investigar*. Esta fase puede incluir:
  - Visitas a monumentos históricos.
  - Búsqueda en libros, internet y entrevistas con expertos.
  - Recopilación de fotografías, mapas y datos relevantes.
- Asigna tareas específicas a cada grupo o individuo para asegurar que todos contribuyan.

### 5º. Planificación del diseño

- En esta etapa, tus alumnos deben *planificar cómo será el producto final*:
  - ¿Qué secciones tendrá la guía? (Historia, curiosidades, mapa, fotos).
  - ¿Qué materiales o herramientas necesitarán?
  - Realizar *bocetos* o diagramas del diseño.
- Ejemplo: Si están creando una guía, pueden planificar el diseño de la portada, la organización de las páginas y el contenido que incluirán.

### 6º. Creación del producto

- Ahora llega la fase de *crear el producto final*. Asegúrate de que todos los estudiantes estén involucrados en esta fase.
- Proporcionales los recursos necesarios (cartulinas, rotuladores, ordenadores, aplicaciones de diseño, etc.).

- Supervisa y apoya el proceso, pero permite que los estudiantes tomen decisiones creativas y resuelvan problemas por sí mismos.

### 7º. Revisión y edición

- Una vez que el producto esté terminado, realiza una *revisión* con tu alumnado:
  - ¿Cumple con los objetivos establecidos?
  - ¿Hay errores ortográficos o de información?
  - ¿Se puede mejorar algo antes de la presentación?
- Anima a los alumnos a *dar retroalimentación constructiva* entre ellos.

### 8º. Presentación del producto final

- Organiza una *exposición final* donde los estudiantes presenten su trabajo al resto de la clase, a otros cursos o incluso a los padres.
- Fomenta que expliquen su proceso, los retos que encontraron y lo que aprendieron.

### 9º. Evaluación y reflexión

- Utiliza la *rúbrica* que creaste al inicio para evaluar los productos. Puedes incluir autoevaluación y coevaluación para que los alumnos reflexionen sobre su propio trabajo y el de sus compañeros.
- Finaliza el proyecto con una *reflexión grupal*: ¿Qué aprendieron? ¿Qué mejorarían en futuros proyectos?

## 2.4. EJEMPLOS DE RETOS Y PRODUCTOS FINALES

A continuación, se exponen unos ejemplos de posibles retos y productos finales.

### Reto 1: El Cofre del Tiempo

- **Descripción del Reto:** Al inicio de la secuencia, presenta un cofre cerrado que contiene pistas sobre la historia oculta de tu localidad. El estudiantado debe completar una serie de actividades y desafíos para obtener las combinaciones necesarias para abrir el cofre.
- **Motivación:** La curiosidad de descubrir qué hay dentro del cofre impulsa a los estudiantes a investigar y resolver problemas.

- **Producto Final:** Una *línea del tiempo interactiva* que ilustre los eventos históricos más importantes de tu localidad, desde la época fenicia hasta la actualidad. Los estudiantes pueden utilizar herramientas digitales como Canva para diseñar su línea del tiempo y presentarla en formato digital.

### **Reto 2: La Ruta del Misterio**

- **Descripción del Reto:** Los/las estudiantes reciben una carta anónima que les desafía a diseñar una ruta turística que revele secretos y leyendas de la ciudad. La carta incluye pistas sobre lugares históricos menos conocidos de tu localidad.
- **Motivación:** El sentido de aventura y la emoción de descubrir lugares ocultos motivan a los estudiantes a investigar y explorar.
- **Producto Final:** Una *guía turística digital* que incluya la ruta diseñada, con mapas, descripciones históricas, fotos y anécdotas relacionadas con cada lugar. El alumnado puede compartir la guía en un blog o en redes sociales.

### **Reto 3: El Diario del Explorador**

- **Descripción del Reto:** Imagina que los estudiantes son exploradores enviados a tu localidad para descubrir los tesoros ocultos de ella. Deben documentar sus descubrimientos en un diario que incluya información sobre monumentos, plazas y tradiciones locales.
- **Motivación:** La idea de convertirse en exploradores y la creatividad de escribir un diario motivan a los estudiantes a involucrarse.
- **Producto Final:** Un *diario ilustrado* que recopile sus hallazgos, incluyendo fotos, mapas dibujados a mano y reflexiones personales sobre sus descubrimientos. El diario se puede presentar como un libro encuadernado o en formato digital.

#### **Reto 4: El Desafío de la Gastronomía Perdida**

- **Descripción del Reto:** A los/las estudiantes se les desafía a investigar recetas tradicionales de Málaga que se han transmitido de generación en generación. Deben encontrar ingredientes, métodos de preparación y la historia detrás de cada receta.
- **Motivación:** La conexión con la cultura gastronómica y la posibilidad de degustar las recetas al final del proyecto motivan a los estudiantes.
- **Producto Final:** Un *recetario digital* que incluye las recetas investigadas, fotos del proceso de preparación y la historia detrás de cada plato. Este recetario puede ser publicado en un blog o en un sitio web de la escuela.

#### **Reto 5: El Proyecto del Futuro Sostenible**

- **Descripción del Reto:** El estudiantado debe investigar cómo se puede preservar y revitalizar el patrimonio de tu localidad de manera sostenible para las futuras generaciones. El reto incluye analizar problemas como el impacto del turismo y el deterioro de monumentos históricos.
- **Motivación:** El sentido de responsabilidad social y la posibilidad de hacer propuestas para mejorar su entorno motivan a los estudiantes.
- **Producto Final:** Un *plan de acción* que incluya propuestas para la conservación del patrimonio de tu localidad utilizando infografías, videos y presentaciones interactivas para compartir sus ideas con la comunidad escolar.

#### **Reto 6: El Códice Perdido**

- **Descripción del Reto:** Los/las estudiantes reciben fragmentos de un supuesto «códice» que contiene pistas sobre la historia de tu localidad durante la época árabe. El reto consiste en descifrar los fragmentos utilizando conocimientos sobre la arquitectura, la cultura y la vida cotidiana.
- **Motivación:** El misterio de descubrir un códice perdido y la emoción de resolver acertijos históricos motivarán a los estudiantes.

- **Producto Final:** Un *documental en video* que narra la historia oculta de tu localidad, integrando los fragmentos descifrados con imágenes y narraciones realizadas por el alumnado. Pueden compartir el documental en plataformas digitales para llegar a una audiencia más amplia.

### **Reto 7: El Mapa del Navegante**

- **Descripción del Reto:** Los alumnos y las alumnas reciben un mapa incompleto de una localidad elaborado por un antiguo navegante. El reto consiste en completar el mapa añadiendo información sobre la historia marítima de la ciudad, incluyendo el puerto, las rutas comerciales y los intercambios culturales que tuvieron lugar en sus costas.
- **Motivación:** La idea de «navegar» por la historia de la ciudad y completar un mapa antiguo atrae a los estudiantes interesados en aventuras y exploraciones.
- **Producto Final:** Un *mapa histórico interactivo* en formato digital que incluya información detallada sobre los puertos, rutas comerciales y anécdotas sobre los navegantes que llegaron a ella. El mapa puede incluir enlaces a vídeos y fotos para hacerlo más atractivo.

### **Reto 8: El Concurso de Arquitectos**

- **Descripción del Reto:** Divide a los estudiantes en equipos que competirán para diseñar un plan de conservación y puesta en valor de un monumento histórico que esté en riesgo de deterioro. Deben investigar el estado actual del monumento y proponer soluciones creativas para su conservación.
- **Motivación:** La idea de competir en un «concurso» como jóvenes arquitectos y la posibilidad de ver sus ideas aplicadas en la realidad aumenta el compromiso del alumnado.
- **Producto Final:** Una *maqueta 3D* (puede ser física o digital) que muestre el monumento y las intervenciones propuestas para su conservación. Los

estudiantes pueden presentar sus maquetas en una exposición abierta a la comunidad escolar.

### **Reto 9: La Revista del Patrimonio**

- **Descripción del Reto:** El alumnado se convierte en el equipo editorial de una revista especializada en el patrimonio cultural. Cada equipo tiene la responsabilidad de cubrir una sección, como arquitectura, arte, tradiciones o festividades locales.
- **Motivación:** La oportunidad de publicar sus investigaciones y opiniones en una «revista» fomenta la creatividad y la expresión escrita, mientras que el trabajo en equipo y la colaboración son clave para completar el proyecto.
- **Producto Final:** Una *revista digital* que recopile artículos, entrevistas, reportajes fotográficos y secciones interactivas. La revista puede ser distribuida en formato digital entre la comunidad escolar y familiar.

### **Reto 10: El Museo Viviente**

- **Descripción del Reto:** Divide a los estudiantes en equipos y entrégales una serie de objetos relacionados con diferentes épocas históricas (réplicas de monedas romanas, fragmentos de cerámica árabe, imágenes de vestimentas tradicionales, etc.). El reto consiste en investigar la historia de cada objeto y presentarlo como parte de una exposición.
- **Motivación:** La curiosidad de trabajar con objetos «misteriosos» fomenta la investigación y el aprendizaje activo.
- **Producto Final:** Un *museo viviente* en el aula, donde el alumnado actúa como guía turístico explicando la historia y la relevancia de los objetos. Pueden invitar a otros alumnos o familiares a visitar la exposición.

En la Tabla 1, se sintetizan estos retos, su descripción y el producto final asociado.

**Tabla 1.**  
*Ejemplos de retos y productos finales*

<b>Reto</b>	<b>Descripción del Reto</b>	<b>Producto Final</b>
El Cofre del Tiempo	Resolver desafíos para "abrir" un cofre con pistas históricas locales.	Línea del tiempo interactiva con herramientas digitales.
La Ruta del Misterio	Diseñar una ruta turística que explore secretos y leyendas de lugares menos conocidos de la localidad.	Guía turística digital con mapas y descripciones.
El Diario del Explorador	Documentar descubrimientos sobre monumentos y tradiciones locales como si fueran exploradores.	Diario ilustrado con fotos, mapas y reflexiones.
Gastronomía Perdida	Investigar recetas tradicionales y su historia cultural.	Recetario digital con fotos y descripciones.
Futuro Sostenible	Proponer soluciones para la conservación del patrimonio local de manera sostenible.	Plan de acción con infografías, videos y propuestas.
El Códice Perdido	Descifrar un códice con pistas sobre la historia árabe local mediante investigación y acertijos.	Documental narrativo sobre la historia descifrada.
El Mapa del Navegante	Completar un mapa histórico incompleto con información sobre la historia marítima de la localidad.	Mapa interactivo digital con datos históricos.
Concurso de Arquitectos	Diseñar propuestas creativas para la conservación de un monumento histórico en riesgo.	Maqueta 3D física o digital con intervenciones propuestas.
Revista del Patrimonio	Crear una revista colaborativa con secciones sobre aspectos culturales, tradiciones y arquitectura.	Revista digital interactiva con artículos y reportajes.
El Museo Viviente	Investigar objetos históricos y presentarlos como parte de una exposición en el aula.	Museo viviente con guías y explicaciones.

En definitiva, los retos educativos permiten a los/las estudiantes aprender de manera significativa y creativa, conectando con su entorno y fomentando habilidades como la investigación, el trabajo en equipo y la comunicación. A través de productos finales innovadores y adaptados a sus intereses, se logra un aprendizaje dinámico que enriquece tanto su conocimiento como su compromiso con el patrimonio cultural y social de su comunidad.

### 3. EL MUSEO VIVIENTE: DANDO VIDA AL PATRIMONIO CULTURAL DE MÁLAGA

#### 3.1. IDENTIFICACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

**Título:** «El Museo Viviente: dando Vida al Patrimonio Cultural de Málaga»

**Etapas educativas:** Educación no formal para adultos

**Área:** Patrimonio cultural y medioambiental

**Duración:** 10 sesiones de 2 horas cada una (4 semanas)

**Contexto:** Educación no formal centrada en el Patrimonio de la ciudad de Málaga.

#### 3.2. INTRODUCCIÓN

La situación de aprendizaje «El Museo Viviente» propone un enfoque innovador para que el alumnado explore, valore y comparta el patrimonio cultural de Málaga. Este proyecto se desarrolla mediante una metodología activa y participativa, donde los estudiantes investigan objetos históricos, reflexionan sobre su importancia y los presentan en una exposición interactiva.

A través de este reto, no solo se fomenta el aprendizaje significativo, sino también la creatividad, el trabajo en equipo y la conciencia sobre la conservación del patrimonio cultural. La iniciativa está diseñada para conectar el entorno cercano con el aprendizaje, transformando el aula en un espacio de descubrimiento y expresión cultural.

#### 3.3. JUSTIFICACIÓN

La riqueza patrimonial de Málaga, marcada por su historia milenaria y su diversidad cultural, constituye una fuente inagotable de aprendizaje. En este contexto, «El Museo Viviente» se plantea como una oportunidad para que el alumnado desarrolle competencias clave mediante la indagación, el análisis crítico y la comunicación efectiva.

Este proyecto responde a la necesidad de sensibilizar al alumnado sobre la importancia de preservar el patrimonio cultural como parte de su identidad colectiva.

Además, fomenta el trabajo colaborativo, el respeto por la diversidad y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, elementos esenciales en la formación integral del estudiantado.

La exposición final permite visibilizar el trabajo del alumnado, involucrar a la comunidad educativa y fortalecer el vínculo entre la educación y el entorno cultural. De esta manera, esta propuesta se convierte en una experiencia enriquecedora que va más allá del aula, inspirando una relación activa y comprometida con el patrimonio cultural.

### 3.4. OBJETIVOS GENERALES DEL PLAN EDUCATIVO

De acuerdo con la Orden de 24 de septiembre de 2007, los objetivos generales del plan educativo para esta situación de aprendizaje son los siguientes:

- Desarrollar la sensibilización ante los problemas medioambientales y la conservación del patrimonio cultural y natural.
- Valorar la importancia del patrimonio cultural como recurso para mejorar la calidad de vida y fortalecer la identidad colectiva.
- Fomentar el conocimiento directo del entorno cultural y natural mediante actividades prácticas, visitas y experiencias significativas.
- Adquirir conciencia del impacto de las acciones individuales en el medio ambiente y su relación con la conservación del patrimonio.
- Promover actitudes solidarias y creativas en la preservación del patrimonio andaluz, reforzando el compromiso activo del alumnado.

### 3.5. RELACIÓN ENTRE OBJETIVOS, SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La secuencia didáctica «El Museo Viviente» establece una relación clara entre los objetivos, los saberes básicos, las competencias clave de la LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre y los criterios de evaluación. Este enfoque asegura un aprendizaje coherente y significativo, integrando conocimientos, habilidades y valores necesarios

para desarrollar competencias específicas y aplicarlas en contextos reales. A continuación, se presenta la relación detallada en la Tabla 2.

**Tabla 2.**

*Relación entre Objetivos, Saberes Básicos, Competencias y Criterios de Evaluación*

<b>Objetivos</b>	<b>Saberes Básicos</b>	<b>Competencias Específicas</b>	<b>Competencias Clave (LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre)</b>	<b>Criterios de Evaluación (LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre)</b>
Sensibilizar ante la conservación del patrimonio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación del patrimonio cultural y natural.</li> <li>- Métodos básicos de conservación del patrimonio.</li> <li>- Valoración del patrimonio como parte de la identidad colectiva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer la importancia del patrimonio en la identidad cultural y social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conciencia y expresiones culturales (CCEC).</li> <li>- Competencia ciudadana (CSC).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valorar el patrimonio como recurso valioso para la comunidad.</li> <li>- Proponer medidas básicas para su preservación.</li> </ul>
Valorar el patrimonio cultural como recurso vital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importancia del patrimonio en la construcción de identidad.</li> <li>- Relación entre patrimonio, sostenibilidad y calidad de vida.</li> <li>- Impacto del patrimonio en el ámbito social y cultural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar la relación entre el patrimonio y el desarrollo sostenible.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conciencia y expresiones culturales (CCEC).</li> <li>- Competencia social y cívica (CSC).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluar cómo el patrimonio contribuye al bienestar y la cohesión social.</li> </ul>
Conocer el entorno cultural mediante actividades directas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Métodos de observación y registro del entorno cultural.</li> <li>- Técnicas básicas de recopilación y análisis de información.</li> <li>- Conexión entre el entorno local y el patrimonio global.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar habilidades de investigación sobre el patrimonio local y su relación con el contexto global.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia digital (CD).</li> <li>- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Investigar de forma autónoma elementos culturales y naturales locales.</li> <li>- Relacionar su relevancia con el contexto global.</li> </ul>
Adquirir conciencia del impacto ambiental	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relación entre acciones humanas y la conservación del medio ambiente.</li> <li>- Impacto del cambio climático en el patrimonio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre el impacto de las acciones humanas en el patrimonio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia científica, tecnológica y matemática (CTC).</li> <li>- Competencia ciudadana (CSC).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar cómo las acciones humanas afectan al patrimonio y el medio ambiente.</li> <li>- Proponer soluciones</li> </ul>

«El museo viviente», propuesta de situación de aprendizaje para la conservación del patrimonio cultural de Andalucía en educación no formal

Promover actitudes creativas en la preservación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importancia de las prácticas sostenibles.</li> <li>- Estrategias creativas de comunicación.</li> <li>- Diseño y elaboración de materiales visuales y narrativos.</li> <li>- Uso de recursos culturales para transmitir conocimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear recursos educativos que fomenten la preservación del patrimonio cultural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a aprender (AA).</li> <li>- Conciencia y expresiones culturales (CCEC).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sostenibles para su conservación.</li> <li>- Elaborar guiones y materiales atractivos para divulgar el patrimonio cultural.</li> <li>- Fomentar la creatividad en el diseño de recursos educativos.</li> </ul>
Trabajar colaborativamente para lograr un producto final	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas de organización grupal.</li> <li>- Resolución de conflictos en equipos.</li> <li>- Habilidades de liderazgo y trabajo cooperativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar activamente en proyectos grupales para la creación de un producto colaborativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia social y cívica (CSC).</li> <li>- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaborar en equipos respetando roles y promoviendo la cohesión grupal.</li> <li>- Resolver problemas de forma cooperativa.</li> </ul>
Fomentar habilidades comunicativas y expresivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas de expresión oral y escrita.</li> <li>- Estrategias de presentación efectiva.</li> <li>- Adaptación del lenguaje al público destinatario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicar ideas de forma clara y efectiva en entornos formales e informales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación lingüística (CL).</li> <li>- Conciencia y expresiones culturales (CCEC).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exponer ideas de manera clara durante la presentación del museo viviente.</li> <li>- Adaptar el lenguaje al público.</li> </ul>

### 3.6. SECUENCIA DIDÁCTICA PARA EL RETO: «EL MUSEO VIVIENTE»

**Reto Inicial:** Si Málaga pudiera hablar, ¿qué historias nos contaría y cómo podríamos traerlas a la vida en un «Museo Viviente» hecho por nosotros/as?

#### Fase 1: Movilizar (Interesar y Activar)

**Propósito:** Captar la atención del alumnado y activar sus conocimientos previos sobre el patrimonio cultural.

#### Actividad 1: Descubriendo Tesoros Ocultos

Se presenta varios *objetos históricos* (réplicas) como monedas, cerámicas o piezas de arte. Los/las estudiantes deben adivinar el origen y la función de cada objeto.

Objetivo: Estimular la curiosidad y presentar el desafío de convertirse en guías de un museo viviente.

### **Actividades 2: la Voz de los Museos**

Lluvia de ideas sobre la importancia de los museos y su papel en la conservación del patrimonio. Presentación de un vídeo corto sobre la historia de Málaga y su riqueza cultural.

Objetivo: Contextualizar el proyecto y valorar la relevancia del patrimonio cultural.

#### **Fases Transversales:**

- *Evocar:* Se invita a los estudiantes a compartir experiencias previas de visitas a museos o exposiciones.
- *Aprender a aprender:* Los alumnos y las alumnas establecen objetivos personales para el proyecto, identificando lo que quieren aprender sobre los objetos históricos.
- *Metacognición y evaluación:* Se realiza una breve autoevaluación inicial para que los alumnos reflexionen sobre su conocimiento previo.



### **Fase 2: Explorar (Experimentación Activa)**

**Propósito:** Permitir a los estudiantes explorar el tema en profundidad mediante experiencias prácticas.

#### **Actividades 3: Aventura en el Museo**

Visita a un *museo local* (por ejemplo, el Museo de Málaga) donde los/las estudiantes toman notas y fotos para analizar cómo se presentan los objetos y su historia.

Objetivo: Observar y aprender de exposiciones reales para inspirar el museo viviente.

#### **Actividad 4: Detectives del Pasado**

Dividir a los/las estudiantes en equipos, asignándoles un objeto histórico para investigar en profundidad utilizando *fuentes digitales y bibliográficas*.

Objetivo: Fomentar la investigación autónoma y el trabajo en equipo.

#### **Fases Transversales:**

- *Evocar*: Los/las estudiantes comparan lo que han visto en el museo con sus ideas iniciales sobre la exposición.
- *Aprender a aprender*: Se les anima a desarrollar habilidades de investigación autónoma y a utilizar fuentes fiables para obtener información.
- *Metacognición y evaluación*: Cada equipo reflexiona sobre sus hallazgos y cómo pueden aplicarlos en la creación de la exposición.



#### **Fase 3: Reflexionar (Observación Reflexiva)**

**Propósito:** Fomentar la reflexión crítica y la autoevaluación para que los estudiantes analicen lo que han aprendido.

#### **Actividad 5: Mesa Redonda Cultural**

Debate en clase sobre la importancia de conservar el patrimonio cultural.

Objetivo: Promover el pensamiento crítico y el intercambio de ideas.

#### **Actividad 6: Diario de Descubrimientos**

Redactar un *informe reflexivo* sobre el impacto de los descubrimientos realizados durante la fase de exploración.

Objetivo: Profundizar en la comprensión y expresar reflexiones personales.

#### **Fases Transversales:**

- *Evocar*: Reflexionar sobre las experiencias vividas durante la visita al museo y su relevancia.

- *Aprender a aprender*: Los estudiantes identifican las estrategias de investigación que mejor les funcionaron y cómo podrían mejorarlas.
- *Metacognición y evaluación*: Autoevaluación del trabajo en equipo y la cooperación, identificando áreas de mejora.



#### **Fase 4: Estructurar (Conceptualización Abstracta)**

**Propósito:** Organizar y estructurar los conocimientos adquiridos durante las fases anteriores para preparar la exposición.

##### **Actividades 7: Contemos nuestra historia**

Crear un *guion* para la exposición de cada objeto, asegurando que sea accesible y comprensible para el público.

Objetivo: Desarrollar habilidades de comunicación y síntesis.

##### **Actividad 8: Dando vida al museo**

Diseñar *carteles informativos* y materiales visuales que acompañen cada objeto en la exposición.

Objetivo: Integrar creatividad y conocimientos en materiales atractivos.

##### **Fases Transversales:**

- *Evocar*: Los alumnos recuerdan experiencias previas de presentaciones y exposiciones.
- *Aprender a aprender*: Desarrollan habilidades de síntesis y organización para comunicar de manera efectiva sus investigaciones.
- *Metacognición y evaluación*: Reflexionan sobre la claridad y efectividad de sus guiones y presentaciones.



#### **Fase 5: Aplicar y Comprobar (Experimentación Activa)**

**Propósito:** Aplicar los conocimientos adquiridos en un contexto práctico que culmine en la creación del producto final.

### **Actividades 9: Un día en el Museo Viviente**

Realizar la exposición en el aula como un *museo viviente*, donde los/las estudiantes actúan como guías para otros/as alumnos/as y familiares.

Objetivo: Vivenciar el rol de educadores culturales y compartir aprendizajes.

### **Actividad 10: Recuerdos que perduran**

Grabar un *vídeo de la exposición* para documentar el proyecto y compartirlo en redes sociales o la página web de la escuela.

Objetivo: Registrar y difundir el trabajo realizado.

### **Fases Transversales:**

- *Evocar*: Reflexionar sobre cómo se ha trabajado en equipo y la satisfacción de haber completado el reto.
- *Aprender a aprender*: Aplicar técnicas de presentación y comunicación efectiva en la exposición.
- *Metacognición y evaluación*: Autoevaluación y coevaluación del desempeño de cada equipo durante la exposición.

### **Fase 6: Concluir y Evaluar (Evaluación y Retroalimentación)**



**Propósito:** Realizar una evaluación integral del proceso de aprendizaje y del producto final.

### **Actividades 11: Evaluación Compartida**

Los estudiantes completan una *rúbrica de autoevaluación* para reflexionar sobre su propio aprendizaje y el de sus compañeros y compañeras.

Objetivo: Fomentar la autocrítica constructiva y el reconocimiento de logros.

### **Actividad 12: Círculo de Reflexión**

Discusión grupal utilizando la técnica de los Seis Sombreros para pensar de Edward de Bono (1985), el alumnado reflexionará de manera estructurada. Cada sombrero guiará un enfoque: el blanco para los datos, el rojo para las emociones, el negro para

las dificultades, el amarillo para los logros, el verde para las ideas creativas y el azul para resumir las conclusiones. Esta dinámica permitirá consolidar aprendizajes, identificar mejoras y proponer ideas para futuros proyectos.

Objetivo: Consolidar aprendizajes y promover el pensamiento hacia proyectos futuros.

### **Actividad 13: Guardianes del patrimonio**

Reflexión final sobre la *importancia del patrimonio cultural* y cómo pueden contribuir a su conservación en el futuro.

Objetivo: Generar conciencia y responsabilidad hacia el patrimonio.

#### **Fases Transversales:**

- *Evocar*: Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje desde el inicio hasta el final del proyecto.
- *Aprender a aprender*: Identificar nuevas habilidades y conocimientos adquiridos que se pueden aplicar en otros contextos.
- *Metacognición y evaluación*: Evaluación final del proyecto, incluyendo la retroalimentación entre compañeros y la valoración del impacto de la exposición.

#### **Producto Final**

Los estudiantes habrán creado un *museo viviente en el aula* donde presentan los objetos históricos investigados, actuando como guías para su audiencia. Además, habrán documentado el proyecto en un *video* que refleje su aprendizaje y compromiso con la conservación del patrimonio cultural.

Esta secuencia asegura que el alumnado no solo adquiera conocimientos, sino que también desarrollen competencias transversales como la cooperación, la comunicación, y el respeto por la diversidad cultural y el patrimonio.

### 3.7. TEMPORALIZACIÓN

La secuencia didáctica «El Museo Viviente» está diseñada para desarrollarse en 10 sesiones, distribuidas a lo largo de un periodo aproximado de tres a cuatro semanas. Cada sesión tiene una duración estimada de 2 horas, permitiendo un balance entre la exposición teórica, el trabajo práctico y el tiempo necesario para la reflexión y evaluación. Esta temporalización asegura que el alumnado tenga tiempo suficiente para comprender el reto, investigar en profundidad, organizar la información, elaborar materiales creativos y concluir con una exposición interactiva.

Además, se contempla la posibilidad de extender la duración del proyecto por una semana adicional, con el objetivo de atender ajustes que puedan surgir debido al ritmo del grupo y asegurar la plena participación de todo el estudiantado en cada etapa del proceso (Tabla 3).

**Tabla 3.**

*Resumen de las actividades*

<b>Sesión</b>	<b>Actividad</b>	<b>Descripción breve</b>	<b>Fase</b>
1	El Museo Viviente Habla	Se plantea el reto inicial: "Si Málaga pudiera hablar, ¿qué historias nos contaría y cómo podríamos traerlas a la vida?"	Reto inicial
2	Descubriendo Tesoros Ocultos	Los/las estudiantes analizan réplicas de objetos históricos, intentando adivinar su origen y función.	Movilizar
3	La Voz de los Museos	Lluvia de ideas sobre la importancia de los museos y visualización de un video sobre la historia y el patrimonio de Málaga.	Movilizar
4	Aventura en el Museo	Visita a un museo local para observar cómo se presentan los objetos históricos.	Explorar
5	Detectives del Pasado	Los equipos investigan objetos asignados utilizando fuentes digitales y bibliográficas.	Explorar
6	Mesa Redonda Cultural	Debate en clase sobre la importancia de conservar el patrimonio cultural.	Reflexionar

7	Diario de Descubrimientos	Los/las estudiantes redactan un informe reflexivo sobre lo aprendido en la fase de exploración.	Reflexionar
8	Contemos nuestra historia	Elaboración de guiones para la exposición de los objetos históricos investigados.	Estructurar
9	Dando vida al museo	Creación de carteles informativos y materiales visuales para acompañar los guiones y objetos de la exposición.	Estructurar
10	Un día en el Museo Viviente	Transformación del aula en un museo viviente, con los estudiantes actuando como guías culturales.	Aplicar y comprobar
11	Evaluación Compartida y Producto Final	Rúbricas de autoevaluación, discusión grupal y presentación final del producto: el Museo Viviente.	Concluir y evaluar

### 3.8. METODOLOGÍA

En la secuencia didáctica diseñada para el reto «El Museo Viviente», se utiliza una *metodología activa* que combina varios enfoques educativos para fomentar un aprendizaje significativo, autónomo y colaborativo (Ver síntesis en Tabla 4). A continuación, se detalla cómo se integran las propuestas metodológicas elegidas en el desarrollo del proyecto.

- **Retos Cognitivos**

Los retos cognitivos son *desafíos* diseñados para estimular el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas.

#### **Aplicación en la secuencia didáctica:**

En la fase de *Movilizar*, se plantea un *reto inicial* donde los estudiantes deben descubrir la historia detrás de varios objetos antiguos y preparar una exposición que logre captar la atención del público.

Se incluyen *enigmas y preguntas abiertas* que los estudiantes deben resolver durante su investigación, como descifrar el uso y la procedencia de los objetos históricos.

En la fase de *Reflexionar*, los estudiantes enfrentan el reto de sintetizar la información y presentarla de manera clara y comprensible, lo que requiere habilidades de análisis y síntesis.

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**

El Aprendizaje Basado en Proyectos se enfoca en que los estudiantes aprendan a través de la resolución de un *reto real* que culmina en la creación de un *producto final*.

**Aplicación en la secuencia didáctica:**

Desde el inicio, los alumnos y las alumnas se involucran en un proyecto de larga duración que tiene un propósito claro: preparar y realizar una exposición en el museo viviente.

Esta metodología fomenta la motivación intrínseca, ya que los estudiantes trabajan en un contexto real y significativo, aplicando los conocimientos adquiridos a un resultado concreto que pueden mostrar a su comunidad.

- **Aprendizaje Basado en la Indagación (Inquiry-Based Learning)**

El Aprendizaje Basado en la Indagación fomenta la curiosidad natural de los estudiantes al hacer que *formulen preguntas y busquen respuestas* a través de la exploración y el análisis.

**Aplicación en la secuencia didáctica:**

En la fase de Explorar, los estudiantes investigan sobre los objetos históricos asignados. Deben formular preguntas abiertas como: ¿Cuál es el origen de este objeto? ¿Cómo se utilizaba en el pasado? ¿Por qué es importante conservarlo?

El alumnado desarrolla habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas al buscar evidencias y analizar fuentes para responder a sus preguntas.

- **Gamificación**

La gamificación introduce *elementos de juego* en el proceso de aprendizaje para aumentar la *motivación y el compromiso*.

### **Aplicación en la secuencia didáctica:**

En la fase de Movilizar, se puede presentar el reto inicial como un juego de búsqueda del tesoro, donde los equipos deben resolver acertijos para desbloquear información sobre los objetos.

Los/las estudiantes pueden ganar puntos o reconocimientos por completar tareas o por la calidad de sus presentaciones en la exposición final.

- **Enfoque Montessori**

El método Montessori se centra en la *autonomía del estudiante*, el aprendizaje basado en la experiencia y el uso de materiales concretos que fomentan la exploración y el descubrimiento.

### **Aplicación en la secuencia didáctica:**

Durante la fase de Explorar, los estudiantes tienen acceso a réplicas de objetos históricos, como monedas y cerámicas, que pueden manipular y examinar libremente. Esto les permite experimentar de manera práctica y sensorial con el material.

Se les da libertad para elegir cómo investigar cada objeto y organizar su trabajo. Los estudiantes gestionan su propio aprendizaje, seleccionando las fuentes que consideran más útiles y planificando sus investigaciones.

El aula se transforma en un ambiente preparado, con materiales de apoyo como libros, vídeos, y herramientas digitales que los estudiantes pueden utilizar de forma independiente.

- **Aprendizaje Cooperativo**

El aprendizaje cooperativo se centra en el trabajo en equipo, donde los estudiantes colaboran para alcanzar objetivos comunes, desarrollando habilidades sociales y fomentando el respeto mutuo.

### **Aplicación en la secuencia didáctica:**

Desde la fase de Explorar, los estudiantes se organizan en equipos de trabajo, cada uno encargado de investigar un objeto específico. Se promueve la

colaboración mediante la asignación de roles dentro de los grupos (investigador, redactor, presentador).

Utilizando la técnica de «Jigsaw», cada miembro del equipo se convierte en un experto en un aspecto del tema y luego comparte sus conocimientos con el resto del grupo para completar la exposición final.

Durante la fase de Aplicar y Comprobar, los equipos deben preparar y presentar sus exposiciones como un museo viviente, fomentando la cooperación y la responsabilidad compartida.

- **Flipped Classroom (Aula Invertida)**

El enfoque del aula invertida implica que los estudiantes *exploren los contenidos teóricos* en casa para que el tiempo en clase se centre en la *aplicación práctica*.

**Aplicación en la secuencia didáctica:**

Antes de la fase de Explorar, los estudiantes pueden recibir materiales digitales (vídeos, artículos) para revisar en casa sobre los objetos históricos y su contexto.

Esto les permite llegar a clase con un conocimiento previo que pueden aplicar directamente en sus investigaciones y presentaciones.

- **Aprendizaje Emocional**

El Aprendizaje Emocional tiene en cuenta que las emociones juegan un papel fundamental en la *motivación, el autoconocimiento y la empatía*.

**Aplicación en la secuencia didáctica:**

Los/las estudiantes experimentan emociones positivas al trabajar en un proyecto que tiene impacto real en su comunidad y que les permite expresar su creatividad.

La fase de Reflexionar invita a los estudiantes a compartir cómo se sintieron durante el proceso, fortaleciendo su autoconciencia y empatía.

- **Rutas de Pensamiento**

Las rutas de pensamiento se utilizan para estructurar y guiar el proceso mental de los estudiantes, ayudándoles a reflexionar y profundizar en sus conocimientos.

**Aplicación en la secuencia didáctica:**

Durante la fase de Reflexionar, se utilizan rutas de pensamiento con la técnica creativa 6 sombreros para pensar de De Bono (1985) para que los/las estudiantes analicen los objetos desde diferentes perspectivas (histórica, cultural, estética, etc.).

En la fase de Estructurar, los estudiantes usan organizadores gráficos (mapas conceptuales y diagramas) para organizar la información y estructurar sus exposiciones de manera lógica.

Al final del proyecto, en la fase de *Concluir y Evaluar*, los alumnos realizan un *análisis crítico* del proyecto utilizando la técnica de «*pensamiento visible*» para reflexionar sobre su proceso de aprendizaje.

- **Aprendizaje Multisensorial**

Esta metodología se enfoca en involucrar *múltiples sentidos* (vista, oído, tacto) en el proceso de aprendizaje, lo que mejora la retención y comprensión de la información.

**Aplicación en la secuencia:**

Los/las estudiantes manipulan réplicas de objetos históricos (tacto), analizan imágenes y vídeos (vista), y escuchan grabaciones o relatos sobre el uso de estos objetos en la historia (oído).

Durante la fase de Aplicar y Comprobar, al actuar como guías en el museo viviente, los estudiantes utilizan la expresión verbal y la interacción social, lo que activa diversas áreas del cerebro.

- **Aprendizaje Colaborativo**

El Aprendizaje Colaborativo va más allá del trabajo en grupo, enfocándose en la *interdependencia positiva* y el desarrollo de habilidades sociales.

### Aplicación en la secuencia:

En la fase de Estructurar, los equipos de estudiantes deben colaborar para diseñar los guiones de sus presentaciones, planificar la exposición y resolver problemas juntos.

La autoevaluación y coevaluación en la fase de Concluir y Evaluar fomenta la reflexión conjunta sobre el trabajo en equipo, lo que refuerza las habilidades sociales y emocionales.

- **Aprendizaje Basado en el Cerebro (Brain-Based Learning)**

Esta metodología se centra en diseñar experiencias de aprendizaje que sean *coherentes con el funcionamiento del cerebro*.

### Aplicación en la secuencia:

La estructura de la secuencia didáctica sigue el ciclo de Kolb (1984), que incorpora el aprendizaje experiencial, lo que es coherente con cómo el cerebro aprende mejor a través de la práctica y la reflexión.

Al alternar actividades que requieren concentración con otras más creativas y dinámicas (como la fase de Aplicar y Comprobar), se mantiene la atención y motivación del alumnado.

**Tabla 4.**

*Resumen de metodologías*

<b>Enfoque/Metodología</b>	<b>Ejemplo de Aplicación</b>
Retos Cognitivos	Desafíos y preguntas abiertas para estimular el pensamiento crítico.
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Creación del museo viviente con un producto final significativo.
Aprendizaje Basado en la Indagación	Investigación y resolución de preguntas abiertas sobre los objetos.
Gamificación	Juegos de búsqueda del tesoro y recompensas.
Montessori	Manipulación de objetos históricos y aprendizaje autónomo.
Aprendizaje Cooperativo	Trabajo en equipos con roles asignados y técnica de "Jigsaw".

Flipped Classroom	Preparación previa en casa para maximizar el tiempo en clase.
Aprendizaje Emocional	Reflexión sobre emociones y experiencias durante el proyecto.
Rutas de Pensamiento	Mapas conceptuales y análisis crítico con los 6 sombreros de De Bono.
Aprendizaje Multisensorial	Uso de materiales táctiles, visuales y auditivos.
Aprendizaje Colaborativo	Trabajo en equipo para preparar la exposición.
Aprendizaje Basado en el Cerebro	Alternancia de actividades que favorecen la atención y la creatividad.

---

### 3.9. RECURSOS

Para la implementación de la secuencia didáctica, son necesarios los siguientes recursos:

#### Recursos materiales

- *Objetos históricos o réplicas:* Monedas, cerámicas, piezas de arte, u otros elementos representativos del patrimonio cultural que sirvan como base para la exploración y análisis.
- *Material audiovisual:* Proyector, pantalla o pizarra digital para la visualización de videos y presentaciones.
- *Material de escritura y diseño:* Lápices, bolígrafos, marcadores, papel, cartulinas, tijeras, pegamento y otros materiales necesarios para la elaboración de guiones y carteles informativos.
- *Dispositivos electrónicos:* Tablets, ordenadores o teléfonos móviles con acceso a internet para realizar investigaciones y documentar el proyecto.
- *Equipos de grabación:* Cámaras o teléfonos móviles para registrar la exposición final en video.

- *Espacio físico:* Aula habilitada como museo viviente con disposición de mesas, paneles o superficies para la exhibición de los objetos y carteles.
- *Bibliografía y fuentes digitales:* Libros, artículos y sitios web que proporcionen información confiable sobre los objetos históricos asignados.

### Recursos humanos

- *Docente:* Responsable de guiar el proyecto, facilitar el acceso a los recursos necesarios, supervisar las actividades y evaluar el aprendizaje.
- *Alumnado:* Protagonistas del proceso, encargados de investigar, crear los materiales y actuar como guías en el museo viviente.
- *Personal del museo local:* Colaboradores que puedan apoyar en la visita al museo, explicando la relevancia de los objetos observados.
- *Comunidad educativa:* Invitados a la exposición final, fomentando un vínculo entre el proyecto educativo y la comunidad.

### Recursos digitales

- *Herramientas de edición:* Software o aplicaciones para la creación de materiales visuales, como Canva (si es adecuado para el grupo) o programas de diseño alternativos.
- *Plataformas de comunicación:* Correo electrónico, mensajería o aplicaciones para coordinar tareas entre equipos, si es necesario.
- *Acceso a internet:* Para realizar búsquedas de información y consultar recursos multimedia relacionados con el patrimonio cultural.

## Recursos organizativos

- *Cronograma: Plan detallado con la distribución de las 10 sesiones y las tareas específicas por realizar.*
- *Rúbricas de evaluación: Plantillas para evaluar el proceso y el producto final, incluyendo autoevaluación y coevaluación.*
- *Guías de trabajo: Instrucciones claras para cada fase del proyecto, asegurando que los estudiantes comprendan los objetivos y pasos a seguir.*

Estos recursos están diseñados para garantizar un desarrollo exitoso de la secuencia didáctica, promoviendo un aprendizaje significativo, colaborativo y basado en la exploración del patrimonio cultural.

### 3.10. EVALUACIÓN INTEGRAL PARA LA SECUENCIA DIDÁCTICA «EL MUSEO VIVIENTE»

En esta secuencia didáctica, la evaluación no se concibe como un simple proceso al final del aprendizaje, sino como una herramienta continua que guía, retroalimenta y mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para asegurar que la evaluación sea significativa y fomente un aprendizaje profundo, se emplea una combinación de **métodos formativos, colaborativos y reflexivos**, alineados con las metodologías activas y neurodidácticas empleadas en el proyecto.

#### 3.10.1. EVALUACIÓN FORMATIVA: ACOMPAÑAMIENTO CONTINUO

Desde el inicio del proyecto, la evaluación formativa guía el aprendizaje del estudiante mediante herramientas que promueven la autorregulación y la mejora constante:

- Observación activa

El maestro y la maestra registra el desempeño de los/las estudiantes durante cada actividad, valorando aspectos como el uso autónomo de materiales, la organización del trabajo y la resolución de problemas.

- Materiales autocorrectivos

Estos permiten a los estudiantes identificar y corregir sus errores mientras trabajan, como tarjetas de preguntas-respuestas o puzles históricos.

### 3.10.2. AUTOEVALUACIÓN: PROMOVRIENDO LA AUTONOMÍA

La autoevaluación permite a los/las estudiantes *reflexionar* sobre su proceso de aprendizaje y sus logros. Se utilizan herramientas como rúbricas de autoevaluación y diarios de reflexión.

- Rúbricas de autoevaluación

Las rúbricas están diseñadas con lenguaje positivo y niveles claros, como «Lo logré completamente», «Lo logré en parte» y «Estoy trabajando en ello» (Tabla 5).

**Tabla 5.**

*Rúbrica de autoevaluación «El museo viviente»*

Criterio	Lo logré completamente	Lo logré en parte	Estoy trabajando en ello
Calidad de la investigación	Presenté información clara, completa y bien documentada con varias fuentes confiables.	Presenté información relevante y bien documentada con algunas fuentes.	Presenté información básica o suficiente para abordar el tema.
Trabajo en equipo	Participé siempre activamente, aporté ideas valiosas y fomenté un ambiente positivo.	Participé regularmente y aporté ideas útiles al grupo.	Participé en algunas actividades y colaboré según mis posibilidades.
Claridad de la presentación	Mi exposición fue clara, organizada y captó la atención del público de manera efectiva.	Mi exposición fue clara y bien organizada en general.	Mi exposición logró comunicar la información básica del tema.
Creatividad	Usé recursos originales e ideas novedosas que enriquecieron la exposición.	Usé recursos creativos que hicieron la presentación interesante.	Usé recursos básicos que apoyaron la exposición.

Reflexión sobre mi aprendizaje	Reflexioné profundamente sobre lo aprendido y mis emociones durante el proyecto.	Reflexioné sobre algunos aspectos de lo aprendido y reconocí cómo me sentí.	Reflexioné de manera breve sobre lo aprendido y cómo me sentí.
Resolución de problemas	Identifiqué problemas rápidamente y propuse soluciones prácticas y efectivas.	Identifiqué problemas y propuse soluciones funcionales.	Identifiqué algunos problemas y trabajé en soluciones básicas.
Aportaciones al grupo	Mis ideas ayudaron significativamente a alcanzar los objetivos del proyecto.	Mis ideas contribuyeron al progreso del proyecto.	Mis ideas apoyaron en las tareas asignadas dentro del equipo.

- Diarios de reflexión

Los diarios fomentan la metacognición y el desarrollo emocional. Los estudiantes documentan sus aprendizajes y emociones, respondiendo preguntas como: ¿Qué aprendí hoy? ¿Qué fue lo más fácil para mí? ¿Qué emociones experimenté?

### 3.10.3. COEVALUACIÓN: COLABORACIÓN RESPETUOSA

La coevaluación es una herramienta clave para fomentar el *aprendizaje colaborativo*, *la empatía y el respeto entre el alumnado*. En el contexto de esta situación de aprendizaje, esta actividad permita evaluar el desempeño de los/las compañeros/as de equipo, resaltando fortalezas y áreas de mejora de manera constructiva.

El proceso comienza con la *preparación*: los/as estudiantes se organizan en equipos pequeños de 3 a 4 personas. Cada integrante presenta brevemente su contribución al proyecto, explicando las tareas que realizó y los retos que enfrentó.

A continuación, se utiliza una ficha de coevaluación donde cada estudiante evalúa a los demás miembros de su equipo en base a criterios específicos (Tabla 6).

**Tabla 6.**

*Ficha de coevaluación*

Criterio	Lo hizo muy bien	Lo hizo bien	Puede mejorar	Observaciones constructivas
Participó activamente en las tareas del grupo				
Compartió ideas útiles y creativas				
Escuchó con atención y respetó las opiniones de los demás				
Ayudó a resolver problemas o desafíos del grupo				
Contribuyó de forma positiva al ambiente del equipo				

Una vez completada la ficha, el equipo se reúne para una *reflexión grupal*, donde cada miembro comparte sus observaciones y recibe retroalimentación de sus compañeros. Este espacio es una oportunidad para practicar el diálogo positivo y fortalecer las relaciones dentro del grupo.

Por ejemplo, un/a estudiante podría decir: «Me gustó mucho cómo organizaste las ideas para la exposición. Creo que podrías explicar un poco más los detalles históricos, ¡pero lo hiciste muy bien!». Otro compañero podría añadir: «gracias por escuchar mis ideas durante las reuniones. Me gustaría que en el próximo proyecto colaboremos más en la parte creativa».

Esta actividad no solo evalúa el desempeño, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades como la comunicación efectiva, la empatía y la autoconciencia, promoviendo un ambiente de trabajo en equipo más sólido y respetuoso.

#### 3.10.4. EVALUACIÓN AUTÓNOMA MONTESSORI

La evaluación autónoma en el enfoque Montessori prioriza *la observación, la autorregulación y la retroalimentación continua*. Este modelo fomenta la autonomía y el aprendizaje significativo en los estudiantes mediante estrategias que integran materiales autocorrectivos, rúbricas sencillas y espacios de reflexión.

Seguidamente, se detalla cómo se implementa este enfoque en esta propuesta:

- Observación activa

El maestro actúa como guía y observador, registrando el progreso del estudiante sin interferir directamente en su trabajo.

Uso de registros de observación: Se crean fichas con indicadores específicos para cada actividad, permitiendo documentar el desempeño del estudiante. Ejemplo de indicadores:

- ✓ ¿El estudiante completó la actividad de forma autónoma?
- ✓ ¿Utilizó los materiales de manera adecuada?
- ✓ ¿Identificó y corrigió sus propios errores?

Ejemplo práctico: Durante la actividad de clasificación de objetos históricos, el/la maestro/a observa si el/la estudiante organiza correctamente los elementos, reflexiona sobre su proceso y toma decisiones acertadas.

- Materiales autocorrectivos

Los materiales Montessori están diseñados para que el estudiante detecte y corrija sus propios errores, fomentando la auto comprobación.

Implementación en esta situación de aprendizaje:

- *Tarjetas de preguntas*: Contienen información sobre los objetos históricos con las respuestas en el reverso para verificar la exactitud.
- *Puzles de cronologías históricas*: Las piezas solo encajan si la secuencia temporal es correcta.
- *Tableros interactivos*: Relacionan conceptos históricos con imágenes, permitiendo comprobar las respuestas al finalizar.

- Rúbricas de autoevaluación

Las rúbricas permiten al estudiante reflexionar sobre su desempeño de manera clara y accesible (Tabla 7).

**Tabla 7.**

*Rúbrica para la actividad de investigación*

Aspectos a autoevaluar	Lo logré completamente	Lo logré en parte	Estoy trabajando en ello
Encontré información relevante sobre el tema			
Organicé la información de forma clara			
Usé los materiales de investigación adecuadamente			
Revisé mi trabajo para corregir errores			

Después de completar la ficha, se realiza una breve reunión del equipo para compartir las observaciones.

- Diarios de aprendizaje

Los diarios de aprendizaje fomentan la reflexión personal y el pensamiento crítico. Se proponen cuestiones como: ¿Qué aprendí hoy? ¿Qué disfruté más? ¿Qué me resultó difícil? ¿Cómo lo resolví o cómo podría mejorarlo?

Ejemplo práctico: Al final de cada sesión, los/las estudiantes escriben en su diario lo que aprendieron y reflexionan sobre sus emociones y estrategias. El maestro o la maestra revisa estos diarios para monitorear el progreso académico y emocional.

- Espacios para la autorreflexión

Al final de cada sesión, se crean momentos específicos para que los/las estudiantes compartan sus logros y retos.

Ejemplo de actividad:

Los estudiantes forman un círculo y comparten un logro personal, podría ser: «Hoy logré investigar sobre los materiales de los objetos históricos sin ayuda».

Este ejercicio fortalece la autoestima y fomenta la autoevaluación, ayudando al estudiante a valorar su progreso.

- Retroalimentación continua

La retroalimentación no se basa en calificaciones, sino en comentarios constructivos que guían al estudiante hacia la mejora.

Estrategia Montessori:

- ✓ *Docente*: «He visto que organizaste tus ideas con claridad. ¿Cómo podrías añadir más detalles sobre los objetos históricos?»
- ✓ *Estudiante*: «Podría buscar más información sobre los materiales usados en esa época».

La retroalimentación continua permite ajustes en tiempo real, fomentando un aprendizaje más dinámico.

- Registro del progreso individual

Cada estudiante tiene una carpeta de progreso donde se documenta su aprendizaje.

Esta carpeta incluye:

- *Observaciones del maestro*: Notas sobre su desempeño en actividades específicas.
- *Trabajos realizados*: Ejercicios, proyectos y actividades completadas.
- *Reflexiones personales*: Entradas de diarios de aprendizaje y autoevaluaciones.

### 3.10.5. EVALUACIÓN SUMATIVA: PRODUCTO FINAL

La evaluación sumativa se centra en el producto final (exposición del «Museo viviente») y el proceso:

- Rúbricas para retos cognitivos

Para valorar las habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y creatividad, se utiliza una rúbrica específica que considera comprensión del problema, creatividad, resolución de problemas y reflexión metacognitiva (Tabla 8).

**Tabla 8.**

*Rúbrica de los retos cognitivos*

Criterio	Lo logré completamente	Lo logré en parte	Estoy trabajando en ello
Comprensión del problema	Identifico y comprendo el problema con claridad, destacando todos los elementos clave.	Identifico el problema y la mayoría de sus elementos importantes, aunque faltan detalles menores.	Identifico el problema de forma general, pero con omisiones o confusión en algunos elementos clave.
Pensamiento crítico	Analizo el problema desde múltiples perspectivas y propongo soluciones fundamentadas y bien estructuradas.	Analizo el problema y propongo soluciones razonables basadas en evidencias.	Analizo el problema parcialmente y propongo soluciones generales sin mucha profundidad.
Creatividad	Propongo soluciones innovadoras y originales que muestran un enfoque único y creativo.	Propongo soluciones útiles y prácticas con cierto grado de innovación.	Propongo soluciones funcionales, pero convencionales y sin innovación significativa.
Resolución de problemas	Diseño y ejecuto estrategias efectivas, ajustándolas cuando es necesario para obtener el mejor resultado.	Diseño estrategias efectivas que me permiten resolver el problema con éxito, pero con espacio para ajustes.	Diseño estrategias básicas que cumplen parcialmente con el objetivo, pero tienen limitaciones en su aplicación.
Metacognición	Reflexiono profundamente sobre mi proceso de pensamiento, identificando logros, desafíos y áreas claras de mejora.	Reflexiono sobre mi proceso de pensamiento, reconociendo algunos logros y áreas a mejorar.	Reflexiono de manera superficial sobre mi proceso de pensamiento, sin identificar mejoras específicas.
Trabajo colaborativo (si aplica)	Colaboro activamente con el equipo, respetando las ideas de los demás y contribuyendo de manera significativa al logro de los objetivos.	Colaboro con el equipo y contribuyo en la mayoría de las actividades grupales.	Participo en el equipo de manera intermitente y contribuyo en algunas tareas específicas.
Comunicación del resultado	Explico las soluciones con claridad, organización y dominio del tema, adaptándome al público y resolviendo dudas eficazmente.	Explico las soluciones con claridad y organización suficiente, aunque con detalles por mejorar.	Explico las soluciones de manera básica, con falta de claridad o estructura en algunos puntos.

- Análisis de vídeos grabados

Los estudiantes revisan sus propias presentaciones, identificando fortalezas y áreas de mejora. Un ejemplo de rúbrica para evaluar el resultado de esta tarea se presenta en la Tabla 9.

**Tabla 9.**

*Rúbrica para evaluar vídeos grabados*

Apecto a evaluar	Lo logré completamente	Lo logré en parte	Estoy trabajando en ello
Claridad de la exposición	La información es clara, bien organizada y comprensible para cualquier audiencia.	La información es clara y organizada, aunque con pequeños detalles por mejorar.	La información es comprensible, pero falta estructura y claridad en algunos puntos.
Habilidad comunicativa	Hablo con fluidez, tono adecuado y mantengo contacto visual constante con la audiencia.	Hablo con fluidez y uso un tono adecuado, aunque ocasionalmente pierdo el contacto visual.	Hablo de manera comprensible, pero con pausas frecuentes o tono monótono.
Uso de recursos visuales	Mis recursos son creativos, relevantes y apoyan perfectamente el mensaje que quiero transmitir.	Mis recursos son útiles y complementan la presentación, pero podrían ser más variados o detallados.	Mis recursos son básicos y cumplen su función, aunque no enriquecen demasiado la presentación.
Interacción con el público	Respondo preguntas, interactúo y mantengo la atención del público durante todo el tiempo.	Respondo preguntas y mantengo el interés del público la mayor parte del tiempo.	Respondo preguntas básicas y logro captar la atención del público en ciertos momentos.
Reflexión personal	Identifico logros y áreas de mejora con propuestas claras y constructivas para mejorar en el futuro.	Identifico logros y áreas de mejora, pero mis propuestas son generales.	Reflexiono sobre logros básicos y tengo dificultad para identificar mejoras claras.

Tras el análisis, se organiza una sesión de retroalimentación donde se resalten las fortalezas del grupo y de cada estudiante; se compartan ejemplos de buenas prácticas observadas en los vídeos y se sugieran estrategias para mejorar aspectos como la claridad, creatividad o interacción en futuras exposiciones.

### 3.10.6. APRENDIZAJE EMOCIONAL

El aprendizaje emocional es un componente esencial en la evaluación integral de «El Museo Viviente», ya que las emociones influyen directamente en la motivación, el desempeño y la capacidad de los estudiantes para aprender. Integrar este enfoque permite que los/las alumnos/as identifiquen, comprendan y gestionen sus emociones, **fomentando su desarrollo personal y social**.

Una herramienta clave para esto son los diarios de reflexión emocional, donde los estudiantes documentan sus emociones durante el proyecto y reflexionan sobre cómo estas impactaron en su aprendizaje. En estos diarios, responden preguntas como: ¿Qué emociones sentí hoy? ¿Cómo influyeron en mi aprendizaje? ¿Qué aprendí sobre mí mismo? Por ejemplo, un estudiante puede escribir: «Me sentí nervioso al presentar, pero practicar antes me ayudó a hablar con más confianza».

Además, al final de cada sesión, se promueven círculos de diálogo emocional. En estos espacios, los estudiantes comparten sus logros y retos emocionales, fortaleciendo su autoestima y su capacidad de autorreflexión. Complementariamente, herramientas como tablas de emociones permiten a los alumnos registrar sus estados emocionales y analizar su evolución durante el proyecto.

El aprendizaje emocional se evalúa de forma cualitativa mediante *los diarios, la observación del docente y actividades reflexivas*. Esta integración no solo mejora el desempeño académico, sino que también desarrolla habilidades esenciales como la autorregulación, la empatía y la resiliencia, preparando a los estudiantes para enfrentar futuros desafíos con confianza y equilibrio.

### 3.10.7. REFLEXIÓN CRÍTICA Y METACOGNICIÓN EN LA EVALUACIÓN

La evaluación también promueve la reflexión crítica y el aprendizaje a largo plazo. Para ello, se integra un enfoque basado en **rutas de pensamiento y metacognición**, utilizando herramientas que guían a los/las estudiantes en el análisis de su proceso de aprendizaje. En este sentido, se propone:

- Mapas conceptuales

Los estudiantes organizan la información clave de su investigación y exposiciones, visualizando conexiones entre los conceptos. Esto les permite comprender mejor la relación entre los objetos históricos y su contexto cultural.

- Los 6 Sombreros de Edward de Bono (1985)

Se emplean para analizar las experiencias desde diferentes perspectivas:

- Sombrero blanco (datos y hechos): ¿Qué información relevante recopilé?
- Sombrero rojo (emociones): ¿Cómo me sentí durante el proceso?
- Sombrero negro (precaución): ¿Qué podría haber hecho mejor?
- Sombrero amarillo (optimismo): ¿Qué aspectos positivos destacaría?
- Sombrero verde (creatividad): ¿Qué ideas innovadoras aporté?
- Sombrero azul (control): ¿Cómo gestioné mi tiempo y recursos?

Estas herramientas no solo ayudan a los estudiantes a identificar las estrategias que les funcionaron mejor, sino que también les permiten proponer mejoras concretas para futuros proyectos.

La evaluación integral de «El Museo Viviente» combina estrategias formativas, reflexivas y emocionales para valorar no solo los conocimientos adquiridos, sino también las competencias y habilidades desarrolladas. Este enfoque holístico promueve un aprendizaje activo, autónomo y significativo, alineado con los objetivos del proyecto y el desarrollo integral del estudiante (Tabla 10).

**Tabla 10.**

*Cronograma de evaluación*

Etapa	Instrumento	Enfoque
Investigación	Rúbrica de autoevaluación, materiales autocorrectivos.	Formativa y autónoma.
Desarrollo del proyecto	Observación activa, coevaluación.	Colaborativa.
Presentación	Rúbrica para retos cognitivos, análisis de vídeos.	Sumativa y reflexiva.
Reflexión final	Diario de reflexión, círculo de diálogo.	Metacognitiva y emocional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alba, C. (2022). Entender la educación inclusiva con DUA. En C. Alba (coord.), *Enseñar pensando en todos los estudiantes*. SM.
- Andalucía (2007). Orden de 24 de septiembre, por la que se regulan los planes educativos de carácter no formal para personas adultas en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, de 17 de octubre de 2007, núm. 204, pp. 14-27.
- CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines*. <https://udlguidelines.cast.org/>
- De Bono, E. (1985). *Six thinking hats: an essential approach to business management*. Little, Brown, & Company.
- España. Ministerio de Educación y Formación Profesional (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*, de 30 de diciembre de 2020, núm. 340, pp. 122868-122953.
- España. Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022). Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, de 2 de marzo de 2022, núm. 52, pp. 24386-24403.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Kolb, D. A., & Fry, R. (1975). Toward an applied theory of experiential learning. En C. Cooper (Ed.), *Theories of Group Process* (pp. 33-58). John Wiley & Sons.
- Montessori, M. (2023). *El método Montessori*. Nova Ediciones.
- Montessori, M. (2022). *Educación y paz*. Altamarea Ediciones
- Montessori, M. (1982). *El niño: El secreto de la infancia*. Editorial Diana.
- Montessori, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. Editorial Diana.
- Santerini, M. (2013). Grandes de la educación: Maria Montessori. *Padres y Maestros*, (349). <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/959>
- Unión Europea (2018). Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, de 4 de junio, C/189, pp. C/1891-C/189-6. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))