



**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

ESCUELA UNIVERSITARIA DE MAGISTERIO  
DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO:  
EL MUSEO COMO ESPACIO EDUCATIVO

Presentado por Marta Rey Martín para optar al Grado de  
Educación Infantil por la Universidad de Valladolid

Tutelado por:  
Dr. Jesús Félix Pascual Molina  
Valladolid, 25 de Marzo de 2013

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>Pág. 3</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>Pág. 4</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.....</b>	<b>Pág. 7</b>
<b>3.1 La expresión plástica y los museos en el currículo de la educación infantil.....</b>	<b>Pág. 7</b>
3.1.1 Objetivos.....	Pág. 7
3.1.2 Áreas.....	Pág. 9
3.1.3 Contenidos.....	Pág. 10
3.1.4 Criterios de evaluación .....	Pág. 10
3.1.5 Atención a la diversidad.....	Pág. 11
<b>3.2 El perfil del niño de educación infantil respecto a la educación plástica y los museos.....</b>	<b>Pág.12</b>
3.2.1 Características de su desarrollo.....	Pág.12
3.2.2 Evolución de las fases creadoras del niño.....	Pág.14
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>Pág.16</b>
<b>4.1 El arte y los museos.....</b>	<b>Pág.16</b>
<b>4.2 El nacimiento de los museos y su tipología .....</b>	<b>Pág.16</b>
4.2.1 Museografía.....	Pág.16
4.2.2 Tipos de museos.....	Pág.18
<b>4.3 El museo como fuente de recursos.....</b>	<b>Pág.21</b>
<b>4.4 La visión del niño ante el arte y la importancia del conocimiento del arte en los maestros. ....</b>	<b>Pág.22</b>
<b>5. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>Pág.23</b>
<b>5.1 LAS TIC y los museos. ....</b>	<b>Pág.23</b>
<b>5.2 Museo virtual y clasificación.....</b>	<b>Pág.25</b>
5.2.1 Definición de museo virtual: .....	Pág.25

5.2.2 Clasificación .....	<b>Pág.26</b>
<b>5.3 La relación de las TIC y el currículo de la educación infantil.....</b>	<b>Pág.27</b>
<b>5.4 Los usos de la Tics en los principales museos españoles.....</b>	<b>Pág.28</b>
<b>6. METODOLOGIA .....</b>	<b>Pág.32</b>
6.1 La enseñanza-aprendizaje en el uso de los museos como recurso educativo.....	<b>Pág.32</b>
6.1.1 Principios metodológicos generales .....	<b>Pág.32</b>
6.2 Actividades y programas educativos planteados por diferentes museos españoles.....	<b>Pág.34</b>
5.2.1 MUSAC.....	<b>Pág.35</b>
5.2.2 MUSEO GUGGENHEIM BILBAO.....	<b>Pág.39</b>
5.2.3 PATIO HERRERIANO. Museo de arte contemporáneo español de Valladolid .....	<b>Pág.41</b>
5.2.4 MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA .....	<b>Pág.43</b>
5.2.5 MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA.....	<b>Pág.46</b>
5.2.6 MuPAI.....	<b>Pág.48</b>
5.2.7 EL PRADO.....	<b>Pág.50</b>
<b>7. EXPOSICIÓN.....</b>	<b>Pág.51</b>
7.1. Propuestas acerca de los museos para desarrollar en la etapa de la educación infantil.....	<b>Pág.51</b>
7.1.1 Proyecto de arte: ¿De quién es la perla? .....	<b>Pág.51</b>
7.1.2. Proyecto de arte: creación de una instalación.....	<b>Pág.54</b>
<b>8. CONSIDERACIONES FINALES.....</b>	<b>Pág.55</b>
<b>9. BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>Pág.57</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado ha surgido de mi preocupación por mejorar mi formación. En mi experiencia como maestra de Educación Infantil he podido constatar la falta de objetivos, contenidos y actividades, relacionados con la expresión y el lenguaje plásticos, en especial los relativos a el interés y la apertura de la mente del niño hacia el arte, y la apertura de la escuela a los museos, centrándonos muchas veces en aspectos más concretos como las tonalidades, la utilización de diferentes técnicas, el conocimiento de elementos que configuran el lenguaje plástico como el círculo, cuadrado... a pesar que la investigación educativa ha puesto de manifiesto la importancia que tienen para el desarrollo integral del niño.

Me gustaría señalar como en el Decreto 122/20007 del 27 de diciembre, por el que se establece el currículo para el segundo ciclo de la educación infantil en Castilla y León, se hace referencia a la expresión plástica y el lenguaje artístico:

“El lenguaje artístico es un medio de expresión que desarrolla la sensibilidad, la originalidad, la imaginación y la creatividad necesarias en todas las facetas de la vida, y que además contribuye a afianzar la confianza en sí mismo y en sus posibilidades. El aprendizaje artístico debe ser y es una parte integrante del proceso educativo que se adquiere a través de la experimentación con las sensaciones y percepciones propiciadas por la estimulación de los sentidos. Es responsabilidad de los educadores estimular sus intereses proporcionando situaciones y experiencias que propicien la creación y la originalidad. El lenguaje plástico supone desarrollar habilidades específicas y facilitar mecanismos de comunicación de forma individual o en grupo, con el fin de despertar la sensibilidad estética, la espontaneidad expresiva y la creatividad mediante la exploración y manipulación de diversas técnicas, materiales e instrumentos. De esta forma se le facilita el aprendizaje experimental, dando más importancia al proceso que al producto final.”

Está claro que la enseñanza-aprendizaje del lenguaje artístico en Educación Infantil es una potente herramienta para el desarrollo cognitivo, afectivo, social e intelectual del niño.

El trabajo se centra en el segundo ciclo de Educación Infantil, el cual está regulado por el Decreto 122 anteriormente señalado. Este establece como finalidad de la Educación Infantil, “contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de los niños”, constituyendo el contexto en el que se organizan tanto los objetivos y contenidos que se van a desarrollar, como la práctica educativa.

A través de este trabajo se pretende que los niños se acerquen un poco más al mundo del arte, pero no al Arte como ese gran conjunto de conocimientos abstractos, listado de cuadros y autores... Sino al arte y el lenguaje plástico adaptado a la Educación Infantil, que comiencen a tener interés por los museos, por las exposiciones de arte, las galerías, abran su mente a lo inesperado, a la innovación.

## 2. OBJETIVOS

Definir qué queremos enseñar y, por lo tanto, qué pretendemos que los alumnos aprendan, pasa por una secuenciación del aprendizaje de la Historia del Arte más allá de la transmisión de objetivos y contenidos, para centrarse en los procedimientos, las actitudes y los valores.

Parece poco cuestionable que aprender arte está socialmente vinculado a la adquisición de conocimientos de orden sobre todo conceptual: fechas, épocas, estilos, nombres de autores, obras, descripción de técnicas artísticas, de significados formales, iconográficos... Pero, desde la educación artística, sobre todo centrada en la etapa infantil, quiero fijarme en otros aspectos que no son menos importantes: ¿qué actitud tenemos al enfrentarnos a una obra de arte nueva y desconocida?, ¿qué sensaciones o emociones nos despierta?, ¿nos sugiere algún tipo de conexión con nuestra memoria?, ¿es interesante?, ¿nos sirve para algo o nos aporta en algún sentido?

El objetivo general que propongo en este trabajo es doble: por un lado recopilar y mostrar la multitud de programas que tenemos en los museos para los niños de educación infantil, los cuales muchas veces son desconocidos y por otro diseñar diferentes

actividades para acercar la escuela a los museos, y así entre los dos realizar una gran labor educativa enriquecida.

Para la introducción en el currículum infantil del arte me sirve las palabras del profesor Marín... "la educación artística no pretende tanto que la persona aprenda a hacer arte como que, a través del arte, se aprenda a ser persona" (Marín Viadel, 1991, pp.116-119).

Está claro que la educación artística enriquece a la persona, la dota de una mayor sensibilidad así como es fundamental también para la valoración del patrimonio artístico y una de las facetas para un mayor conocimiento de nuestra sociedad. Esto hace que el acercamiento al museo deba ser algo necesario y habitual entre nuestros alumnos.

Si observamos las respuestas de los niños de Educación Primaria ante una obra de arte en sus actividades, es muy variada. Por norma general responden espontáneamente atendiendo a los conceptos más tradicionales: el respeto por la obra antigua, el valor dado a la grandiosidad o costosa realización, y la opinión de sus mayores. Sin embargo en el caso de niños de Educación Infantil dan una idea propia y personal de aquello que ven, centrándose principalmente en si les parece bonito o feo, existiendo incluso la incapacidad de algunos niños en concentrarse en la observación detenida y definen la obra de arte de una manera muy global, sin ningún referente concreto, sin que apenas aparezcan formas cerradas, solamente líneas y colores, debido a que al niño le falta experiencia en la recopilación de formas visuales, y se centra exclusivamente en el color y la línea..

Por todo ello es necesario concretar qué objetivos y contenidos a trabajar en la etapa de Educación infantil, ya que nos tenemos que basar en las capacidades y herramientas que el niño posee, sin olvidar que no todos los niños de la misma edad poseen la misma capacidad cognitiva, y que no todas las obras de arte producen la misma atención al niño, para no convertir una actividad lúdica, afectiva y satisfactoria en una carga demasiado pesada para el niño. El momento en que descubra por si mismo lo que es el arte es cuando sea capaz de apreciar las diferencias en él, los estilos, descubra el gusto estético, la capacidad expresiva de una obra y se pueda detener a mirar. Bien es cierto que quizá muchos adultos no lo hemos conseguido y evidentemente mi objetivo no es ni mucho

menos tan pretencioso para la etapa de educación infantil, siendo este un objetivo a conseguir a lo largo de toda una vida.

Mi objetivo principal está basado en el disfrute y acercamiento al arte, que lo valore, disfrute contemplándolo, se interese por él y descubra los museos como lugares de ocio y diversión que están abiertos a cualquier edad.

Este objetivo general conlleva los siguientes objetivos específicos que tienen en cuenta tanto el aspecto socio-emocional como el cognitivo del niño del segundo ciclo de educación infantil:

- Potenciar y favorecer la imaginación, la fantasía y creatividad
- Despertar el deseo de cooperar para alcanzar un fin.
- Respetar los sentimientos y creaciones de los demás
- Acercarse al conocimiento de obras artísticas
- Realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas
- Valorar las nuevas tecnologías como herramienta artista
- Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística
- Adquirir hábitos de cuidado y respeto hacia los museos como parte del patrimonio histórico-artístico y socio-cultural
- Valorar la museología a través de experiencias motivadoras, estimulantes y creativas
- Desarrollar las destrezas manual y digital a través de la manipulación de materiales.

Considero importante y necesario estos objetivos primero porque potencian el desarrollo de la expresión así como favorecen la imaginación, la fantasía y ayudan al niño a la representación y en segundo lugar, porque para llevarlos a cabo es necesaria una metodología que fomenta la cooperación, el trabajo en grupo y estimula la reflexión sobre las distintas actividades.

### 3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

#### 3.1 LA EXPRESIÓN PLÁSTICA Y LOS MUSEOS EN EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

El trabajo realizado se dirige al segundo nivel del segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil. En esta etapa tanto el desarrollo del lenguaje como la representación mental ya están bastante desarrollados. Esto facilita poder mejorar el desarrollo de conocimientos y procedimientos artísticos, ya que es muy importante la verbalización a la hora de exponer ideas, participación en actividades planteadas, así como la interiorización de las conclusiones extraídas. Por otra parte, son capaces de poner en relación determinadas situaciones o experiencias similares extrayendo nuevos aprendizajes.

El presente trabajo se enmarca en la normativa legal vigente que se ampara en la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación (LOE). A partir de esta ley hay diferentes niveles de concreción hasta llegar al aula. Para comenzar el Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre establece las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil y el Decreto 122/2007 de 27 de diciembre por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la educación infantil en la comunidad de Castilla y León

En dicho Decreto, aparece recogido como objetivo, contenidos, criterios de evaluación... que contribuyen a mejorar las relaciones entre el individuo y el medio, favorecer la creación y la originalidad, despertar la sensibilidad estética, la espontaneidad y la creatividad. En si facilita un aprendizaje experimental.

##### 3.1.1 Objetivos (B.O.C. y L. núm. 1, miércoles 2 de enero de 2008, pág. 7)

Dichos marcos normativos establecen que la finalidad última de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo de los niños en los distintos ámbitos: físico, afectivo, social e intelectual. Concretando para la etapa de Educación Infantil los siguientes Objetivos generales: Tras el análisis de los objetivos a conseguir para la Etapa de Educación Infantil, según la legislación anteriormente citada, pero sobretudo el D122/07, podemos destacar:

- Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.

La Expresión Plástica no sólo proporciona al niño la posibilidad de exteriorizar sus ideas, sensaciones, sentimientos y vivencias, sino que también favorece la manipulación y experimentación a través de la utilización de los distintos materiales, y por tanto, el conocimiento, control y uso del cuerpo en la realización de las actividades, por eso, a través de ellas, se da un creciente desarrollo del control óculo manual y psicomotriz en general

- Construir una imagen positiva y ajustada de sí mismo y desarrollar sus capacidades afectivas.

Las actividades que he recopilado y aquellas que planteo tienen un carácter lúdico, a la vez que están ajustadas a las capacidades de cada niño, por eso, se favorece la desinhibición, la aceptación personal y por tanto, la creación de una imagen positiva y ajustada de sí mismo.

- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.

Uno de los objetivos primordiales para la etapa de Educación Infantil es el desarrollo de la autonomía personal. El museo y el material que allí encontremos no tienen una forma única de uso, sino que es el propio niño, el que junto con sus compañeros, contará con la autonomía suficiente para construir los aprendizajes, siempre guiados por los maestros o educadores de los museos.

- Observar y explorar el entorno familiar, natural y social.

El acercamiento y utilización de los museos debería ser una de las bases en la etapa infantil, ya que son recursos educativos de nuestro entorno próximo

- Relacionarse con los demás y adquirir pautas elementales de convivencia y relación social, con especial atención a la igualdad entre niños y niñas, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.

Las salidas al entorno, las actividades plásticas...favorecen que a la vez que el niño construye aprendizajes, se esté relacionando con los compañeros, aprendiendo a

compartir a respetar, a usarlos materiales de trabajo; aprende a solucionar los pequeños conflictos que puedan darse.

- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión e Iniciarse en habilidades lógico-matemática, lectoescritura, gesto, ritmo y movimiento.

La relación de la Expresión Plástica con estos dos objetivos es evidente, no sólo porque son contenidos dentro del área de Lenguajes, comunicación y representación, sino porque es una forma de comunicación innata y universal con la que se desarrollan diferentes habilidades.

### 3.1.2 Áreas (B.O.C. y L. núm. 1, miércoles 2 de enero de 2008, pág. 7)

De acuerdo con lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 1630/2006, el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil se organizará en las siguientes áreas:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
- Conocimiento del entorno
- Lenguajes: comunicación y representación

### 3.1.3 Contenidos (B.O.C. y L. núm. 1, miércoles 2 de enero de 2008, pág. 13)

La utilización de los museos como recurso educativo a través de la Expresión Plástica facilitará a los niños la representación, tanto de lo conocido a través de su experiencia con el entorno como de lo que ocurre en su mundo interior; por eso, los aprendizajes responderán al interés y placer por la exploración de los materiales plásticos y la curiosidad ante los resultados obtenidos.

En concreto, dentro del currículo de la Educación Infantil, el D122/07, dentro del área de Lenguajes: Comunicación y Representación, en el bloque 3º de contenidos: Lenguaje Artístico, dedica el su bloque primero a Expresión Plástica, donde quedan establecidos contenidos como:

- Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.

- Elaboración plástica de cuentos, historias o acontecimientos de su vida siguiendo una secuencia temporal lógica, y explicación oral de lo realizado.
- Iniciativa y satisfacción en las producciones propias e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados en sus obras plásticas.
- Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica. Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio) para descubrir nuevas posibilidades plásticas.
- Percepción de los colores primarios y complementarios. Gama de colores. Experimentación y curiosidad por la mezcla de colores para realizar producciones creativas.
- Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.
- Respeto y cuidado en el uso de materiales y útiles.
- Observación de algunas obras de arte relevantes y conocidas de artistas famosos.
- El museo.

Pero aunque la Expresión Plástica tenga, como ya hemos visto, un bloque de contenidos propio dentro del currículo de la Educación Infantil, debido al carácter globalizador de esta etapa educativa, evidentemente guarda estrecha relación con el resto de las áreas, así como:

- Conocimiento de sí mismo y Autonomía Personal: La Expresión Plástica está estrechamente relacionada con la adquisición de nuevas capacidades motrices y su progresivo control, la expresión de sentimientos y emociones y, cómo no, un hecho importantísimo, a nivel plástico y cognitivo, que se da en esta etapa y que es la representación de la figura humana
- Conocimiento del Entorno: a través de la manipulación de materiales de su entorno, adquisición de nociones como la orientación, estructuración y organización espacial gracias, entre otros aspectos, a la aparición de la línea base, la línea de cielo.

### 3.1.4 Criterios de evaluación (B.O.C. y L. núm. 1, miércoles 2 de enero de 2008, pág.16)

La evaluación cumple una función reguladora del proceso de enseñanza-aprendizaje porque aporta información relevante sobre el mismo, facilita al profesorado la toma de decisiones para una práctica docente adecuada y posibilita a los niños iniciarse en la autoevaluación y aprender a aprender.

En el segundo ciclo de la Educación infantil la evaluación será global, continua y formativa. La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación. La evaluación en este ciclo debe servir para identificar los aprendizajes adquiridos y el ritmo y características de la evolución de cada niño o niña. A estos efectos, se tomarán como referencia los criterios de evaluación de cada una de las áreas.

Alguno de los criterios de evaluación recogidos en el área de lenguajes: comunicación y representación, en la cual se enmarca el trabajo en desarrollo son:

- Comunicar sentimientos y emociones espontáneamente por medio de la expresión artística
- Utilizar diversas técnicas plásticas con imaginación. Conocer y utilizar en la expresión plástica útiles convencionales y no convencionales. Explicar verbalmente sus producciones.
- Tener interés y respeto por sus elaboraciones plásticas, por las de los demás, y por las obras de autores de prestigio.
- Conocer las propiedades sonoras del propio cuerpo
- Mostrar curiosidad por las manifestaciones artísticas y culturales de su entorno.

### **3.1.5 Atención a la diversidad** (B.O.C. y L. núm. 1, miércoles 2 de enero de 2008, pág. 7)

La labor educativa contemplará como principio la diversidad del alumnado adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños y niñas, dada la importancia que en estas edades adquieren el ritmo y el proceso de maduración.

Los centros desarrollarán las medidas de atención a la diversidad establecidas por la Consejería competente en materia educativa que mejor se adapte a las características y las necesidades personales del alumnado.

La Consejería de Educación para lograr que todo el alumnado alcance el máximo desarrollo personal, intelectual, social y emocional, así como los objetivos establecidos para este ciclo, arbitrará las medidas necesarias para aquellos alumnos que precisen una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por dificultades de aprendizaje, por sus altas capacidades intelectuales, o por condiciones personales.

## **3.2 EL PERFIL DEL NIÑO DE EDUCACION INFANTIL RESPECTO A LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y LOS MUSEOS**

### **3.2.1 Características de su desarrollo**

Voy a resaltar las características que conforman el perfil del niño del Segundo ciclo de Educación infantil, por la función que tienen en la enseñanza-aprendizaje en la utilización de los museos como recurso educativo (Ausubel y Sullivan, 1983).

#### *Desarrollo socio-afectivo*

- El niño es más conformista. Finaliza la fase de la rebeldía.
- Es capaz de asimilar y cumplir reglas de convivencia
- Es el momento en el que empiezan a desarrollar el juego cooperativo, aunque siguen importando más las finalidades individuales que las colectivas.
- Empieza a mostrar preferencia por unos u otros compañeros de juego.
- Aumenta en independencia pero aún necesita de la aprobación del adulto ante una determinada acción
- Imita a los adultos
- Se adapta a los horarios establecidos por el adulto

### *Desarrollo del lenguaje*

- El vocabulario aumenta progresivamente pudiendo utilizar más de dos mil palabras
- El lenguaje se convierte en el medio por excelencia de aprendizaje, así como forma de comunicarse con los demás
- Pueden empezar a realizar oraciones subordinadas
- Es ahora cuando empieza a decir mentiras para evitar castigos. Antes esas mentiras eran fantasías, ahora no cree lo que está diciendo.
- La pronunciación es buena, por lo que en el caso de que persistan problemas de pronunciación es el momento de consultar con un especialista

### *Desarrollo motor Grueso*

- Mayor equilibrio
- Adquiere un buen nivel de coordinación.
- Es capaz de seguir el ritmo de una canción.
- Disfruta realizando actividades en las que muestra sus habilidades.
- Tiene la capacidad de lanzar y recoger cualquier objeto que se le lance.

### *Desarrollo motor fino*

- Empieza a adquirir la lateralidad favoreciendo la orientación espacial.
- La manipulación de objetos pequeños es más precisa.
- Maneja con soltura la mano.
- Es capaz de dibujar una figura humana

### *Desarrollo cognitivo-perceptivo*

- Gran desarrollo de la memoria permitiéndole organizar acciones y hechos.
- Comienzan a utilizar términos abstractos espaciales y temporales
- Se orienta tanto en el espacio como en el tiempo siendo capaz de verbalizarlo.

### 3.2.2 Evolución de las fases creadoras del niño:

El niño crea en cualquier grado de conocimiento que posea y su mejor preparación será el acto creador, así cuando trabaja nos proporciona parte de sí mismo y de los conocimientos que tiene de su entorno, además para él es una actividad dinámica. Dentro del individuo existen dos estados existenciales que se pueden exteriorizar a través de las facultades estéticas, es una de las clasificaciones más conocida. (Lowenfeld, 1972, pp. 273-282).

- El somático que existe incluso en niños ciegos y mudos, aportando un conjunto de imágenes no derivadas de la percepción externa, sino de tensiones musculares y nerviosas de origen interno. En sí misma carece de importancia pero es muy necesaria para comprender el arte primitivo y moderno y, cómo no, para entender el arte infantil
- El visual, siendo el polo opuesto, éste capta por la vista y se siente espectador de lo que le rodea.

La sensibilidad háptica se preocupa de sus sensaciones corporales y de sus experiencias subjetivas que le emocionan. Los visualizadores tienden a las formas integrales y tridimensionales. El arte infantil es casi totalmente háptico, pues las experiencias que se representan son aquellas que se originan primariamente (López, 2006, p. 325) Teniendo en cuenta las sensibilidades diferentes que aparecen en el individuo, nos hace pensar que lo realmente importante es valorar, en el niño, todo trabajo que se hace con sinceridad en lo que se propone.

Lo que llamamos arte infantil, corresponde a las primeras etapas de trabajos espontáneos llenos de viveza que el niño realiza con un sentido de juego, y de ahí viene que lo realice con tanto entusiasmo y seriedad.

Una de sus primeras manifestaciones expresivas además del llanto, el grito, y el movimiento serán sus "garabatos", con la ventaja de que éstos pueden ser contemplados después de su realización, es el comienzo de la comunicación. En su comienzo no hay ninguna intencionalidad "artística" es solo un medio para explicarse a sí mismo el mundo

que le rodea y a la vez comunicarse con los demás. Después sin ningún intento de representación, aparecen los garabatos con nombre, son formas cerradas con un significado e intención concreta, fundamentalmente van a representarse a sí mismos, la figura del "yo", el egocentrismo es muy significativo en ese momento, y surgen muchas variaciones sobre la representación de la figura humana, los llamados renacuajos. Más adelante aparecerán pequeñas composiciones con elementos reconocibles, el inicio de la casa, elementos vegetales, animales, etc., estos son los primeros esquemas, o símbolos de representación del mundo, flotando en un espacio sin claras referencias. El niño se reconoce, reconoce su entorno más cercano, pero la situación espacial no está concretada.

La edad para definir estas etapas es muy variada, ya que corresponde al estado cognitivo, y el desarrollo de la capacidad creadora, que es diferente en cada niño. Según Lowenfeld en su "Teoría sobre las etapas evolutivas de la expresión plástica" (*Creative and Mental Growth*, 1947) el niño comienza el garabateo entre los 12 y 18 meses, las primeras representaciones pueden aparecer entre los 24 meses y lo que se llama "la edad de oro del dibujo infantil" suele iniciarse a los 4 años, siempre en función de la propia actividad del niño y los estímulos que le hayan podido ofrecer.

La etapa llamada esquemática por Lowenfeld, es la más larga y rica dentro de todo el proceso evolutivo, el niño le dedica mucho tiempo y es una actividad muy satisfactoria para él. Comienza la representación espacial y los niños utilizan muchísimos recursos para esas representaciones desde la simple línea de tierra y cielo, a los espacios de composiciones de bandas, desdoblamientos, planos elevados, transparencias, etc. Lo mismo ocurre con la figura humana. El simple hecho de dibujar, pintar modelar, etc...servirá al niño para desarrollar todo el lenguaje plástico y establecer diálogos consigo mismo y con los demás, con todo lo que pueda establecer su propia personalidad.

Más tarde, la pérdida de la inocencia, el sentido crítico y estético, en su evolución, hace que el niño pierda la espontaneidad, así como la seguridad en sus propias producciones, es el principio de del declive del dibujo espontáneo, pero todo ello no debe llevara a una pérdida en la producción creativa, sino que ésta será diferente más estimulada con recursos propios a su edad, materiales, técnicas. Es el comienzo del realismo.

## 4. JUSTIFICACIÓN TEORICA

### 4.1 EL ARTE Y LOS MUSEOS

La definición de arte se escapa al ser algo no medible y que se halla profundamente incorporado en el proceso de percepción, pensamiento y acción corporal. El arte es algo que nos rodea y que generalmente no nos detenemos a considerar. Está presente en todo lo que agrada a nuestro sentido e invita a la reflexión.

Lo que puede considerarse fundamental es la inclusión del Museo en toda esa reflexión. El escenario del conocimiento se traslada, sale del aula, considerando al Museo o espacio expositivo un centro didáctico.

Toda obra contemplada en su contexto adquiere unos valores que son imposibles de conseguir a través de la reproducción, por muy buena que sea ésta. El desarrollo de la mirada, como placer estético, solo se consigue ante la obra. El Museo, de alguna manera, "certifica" ese objeto en obra de arte; su presencia, el tamaño real, su "corporeidad" y el escenario que la enmarca son los elementos esenciales para establecer esa categoría.

### 4.2 EL NACIMIENTO DE LOS MUSEOS Y SU TIPOLOGIA

#### 4.2.1 Museografía

La museografía es la actividad, disciplina o ciencia que tiene como objetivo principal las exposiciones, su diseño y ejecución, sí como la adecuación de determinados espacios para facilitar su presentación y comprensión. Éste campo se extiende más allá de las exposiciones, llegando al ámbito educativo y didáctico en la actualidad en todo su esplendor.

Las bases de la museografía didáctica (Museología y museografía. Alonso 1999) sitúan su punto de mira en el espectador y su aprendizaje, por lo que van más allá de la experiencia perceptiva..

Para percibir e interpretar las obras de arte no sólo se requieren las estructuras y herramientas interpretativas adecuadas, sino también actitudes que favorezcan el respeto hacia lo artístico, actitudes como la tolerancia, comprensión de la diversidad, aceptación del cambio, empatía, etc.

Una actitud no se adquiere por memorización, sino que ha de ser interiorizada y asumida, por ello es necesaria trabajarla en la etapa de educación infantil. Podemos diferenciar varios métodos: por definición, observación, imitación, entrenamiento, interpretación o toma de conciencia (Fontal, 2006, pp. 47-56). Teniendo estos dos aspectos en cuenta, es necesario reflejar que en la museografía didáctica se siguen estas líneas:

-Elaboración de material didáctico: fichas, unidades didácticas, proyectos de trabajo, guías de visita, juegos didácticos, guías de aprendizaje para el museo, etc (Esteve 2005, 163-164)

-Diseño de talleres didácticos. Según su finalidad pueden ser: auto expresivos, informativos, lúdicos, teatralizados, etc. (Deloche, 2002)

-Elaboración de material multimedia o construcción de una Web del museo y su correspondiente sección educativa o didáctica

-Elaboración de material de diseño y coleccionismo. Como es el proyecto de coleccionismo de sellos creados en exclusiva para los amigos de la Red de Museos Municipales de Gijón, (<http://museos.gijon.es/page/4863-red-municipal-de-museos>) por aquellos artistas que exponen temporalmente en sus instalaciones

-Diseño de visitas guiadas, desde las más comunicativas hasta aquellas que incorporan todo tipo de recursos interpretativos: decorados, caracterización, performances, efectos audiovisuales, fichas didácticas, guías, etc.

- Incorporación del ámbito escolar como un eje educativo a integrar desde el museo; de este modo, los museos “buscan” a las escuelas y plantean propuestas alternativas, pero también complementarias a la educación formal. Esto pasa por conocer los currículos, los niveles de competencia cognitiva de los alumnos y, sobre todo, por detectar y resolver necesidades de aprendizaje de la escuela.

-Trabajo por la especialización en la comprensión y relación con los públicos. Esto da lugar a la inclusión de colectivos que requieren tratamientos muy definidos, sobre todo, especializados. En el mejor de los casos, los museos pueden llegar a contar, incluso, con

programas específicos para público con Necesidades Educativas Especiales. Es seguramente una de las líneas de mayor emergencia, pero que en nuestro país aún se manifiesta tímidamente, un ejemplo es el Museo del Prado que posee programas y visitas en lengua de signos y para personas con discapacidad intelectual.

Desde esta mirada educativa que tienden a proyectar los museos, podemos diferenciar varias acciones incorrectas en el pensamiento y comportamiento de los museos:

- Relegación de los departamentos de educación a un mero “apéndice” al servicio de las colecciones y de los intereses de otros departamentos. Esto supone, por ejemplo, que en periodos en los que el museo está cambiando de exposición, los departamentos dejan de actuar.
- Uso de los departamentos de educación como “reclamo” de público, esto nos remite a departamentos que necesariamente han de traducir sus resultados en números y que, por tanto, cuando éstos fallan, han de modificar su línea de actuación. Esta política actúa en detrimento de pautas propiamente educativas, como la investigación e innovación que, en ocasiones, han de pasar necesariamente por “fracasos” o reajustes de algunos diseños y aplicaciones didácticas.
- La mirada particular (pues cada uno tiene sus intereses, gustos y pensamientos) de educadores, historiadores, intérpretes, e incluso asesores que trabajan en la docencia permiten que al público en general les llegue una mirada parcial de este ámbito, pues es información sesgada no en su conjunto.

#### 4.2.2 Tipos de museos

En relación a este punto Juanola y Colomer (2005), partiendo de diferentes diferenciaciones que proponen Díaz Balerdi (1994), Padró (2002) o Hooper-Greenhill (2000), concluyen la clasificación de los museos desde las posibilidades propias en la acción educativa:

### Museo contenedor:

El museo contenedor es aquel que centra sus funciones en albergar, custodiar, cuidar y restaurar su colección, a veces en detrimento de su exposición, porque esto podría actuar en perjuicio de su conservación. En estos museos las acciones educativas pueden percibirse como un peligro para la supervivencia de sus colecciones. Hablamos de un modelo de museo “cerrado” y ajeno a lo que acontece en su exterior. En Calaf, R; Fontal, O; Valle, R. E. (2007).

### Museo comunicador:

El papel del museo (al igual que toda institución cultural, incluida la escuela) consiste en ofrecer a esos públicos, según (Oliveira 2005, 76) “satisfacciones, preguntas, retos, inquietudes, desafíos y posibilidades para formarse, para aumentar el conocimiento sobre sí mismos y sobre el mundo en el que viven”

Teniendo en cuenta esta intencionalidad comunicativa, podemos diferenciar tipos:

*Museo emisor.* Es importante que el público reciba el mensaje expositivo del museo, por ello trabaja por facilitar el conocimiento del mismo con carteles informativos, guías, audiovisuales... Con ellos nos acercamos a una acción educativa pero a corto plazo. El museo emisor se plantea como fuente del saber y el público una especie de caja vacía que se irá llenando con la información que le facilita el museo; no se tiene en cuenta una visión constructiva del mismo (Tilden, 2006).

*Museo dialogante.* Además de todo lo planteado para favorecer la emisión de significados, se busca la voz y la acción del público. Esto puede hacerse a través de fichas de impresiones, valoraciones, reclamaciones, demandas e incluso el diálogo directo entre los guías del museo y el público.

*Museo foral.* El museo se concibe como un foro donde el intercambio de información y la transferencia de esta son esenciales. Lo que piensa y demanda el público va conformando lo que el museo ofrece, al tiempo que «repiensa» su propia actividad. Los canales para la recreación de estos foros pueden ir desde jornadas de temas muy concretos o foros de expertos sobre temas históricos. Otros canales son la celebración de actos

sociales, la búsqueda del protagonismo de los grupos de amigos del museo. Son por tanto museos que actúan como «lugares» donde se genera conocimiento, abiertos al medio y al contexto espaciotemporal.

#### Museo educador

Como señala A. A. García, es la voluntad de proyección educativa de cada museo lo que determina la cantidad de recursos humanos y materiales que van a permitir cumplir su función educativa (García, 2005: 48).

Carla Padró (2005) diferencia cuatro tipos de museo en función de sus formas de relación educativa con los públicos y, consecuentemente, el tipo de aprendizaje dominante en sus acciones:

1. Instructores; esperan que el visitante adopte un rol pasivo, silencioso y permisivos.
2. Activos; los visitantes son definidos como habitantes y fomentan formas de aprender a partir de preguntas que tienen como finalidad ayudar al visitante a descubrir por sí solo.
3. Constructivistas; fomentan prácticas de diálogo, diseñan programas sobre cómo aprender con los objetos o cómo estos pueden aportar distintas lecturas y en ellos el educador aporta distintas perspectivas.
4. Críticos; defienden los museos como generadores de conocimiento más que como meros receptores donde se descentra el conocimiento dirigido a presentar la verdad, hacia un conocimiento dirigido a la interpretación y a la representación. Son museos que además reivindican el poder productor de los visitantes y organizan exposiciones y programas que los integren. Conciben la educación como base de su esencia.

#### Museo didáctico

En este tipo de museo, el interrogante central suele ser la propia metodología: ¿cómo enseñar? Suelen plantear sus líneas de acción didáctica desde las estrategias: visitas taller, juegos didácticos, talleres de creación, itinerarios didácticos... La forma de organizar y resolver la práctica educativa del museo pone en relevancia la relación «¿a quién?, ¿cómo?», dejando en un plano secundario el propio contenido, es decir, el ¿qué?

Generalmente son museos activos, donde se buscan aprendizajes por descubrimiento e investigación, y que priman lo sensorial así como la creatividad. Poseen un claro conocimiento y control de los diferentes tipos de aprendizaje, poseen un aspecto estratégico amplio, así como técnicas docentes que utilizan con los diferentes grupos. (Samprieto y Abad 2005, 212).

#### El museo teatro

De entre todos los recursos didácticos que uno encuentra en los museos en nuestros días cabe destacar el creciente interés que las visitas teatralizadas están despertando en los departamentos dedicados a la difusión y a la educación, surgiendo un nuevo tipo de museo.

Se entiende por visitas teatralizadas aquellos itinerarios por el museo dirigidas por actores con un guión previamente aprendido. El escenario es el hilo conductor de la narración, y cada uno construye un conocimiento a partir de las propias deducciones y estímulos personales. Mediante el constructivismo, pequeños y mayores entienden aquello que transmiten los actores desde su óptica personal, usando recuerdos y conocimientos e implicándose desde una visión subjetiva pero siempre teniendo en cuenta la imperante necesidad de ser rigurosos en la transmisión de contenidos, el guión narrativo deberá ser muy preciso en cuanto a su contenido.

### **4.3 EL MUSEO COMO FUENTE DE RECURSOS**

En su código de Deontología Profesional el ICOM (Consejo Internacional de Museos) plantea “un museo es una institución al servicio de la sociedad y de su desarrollo y generalmente está abierto al público es una fuente de recursos que ha de tenerse en cuenta...”.

El Museo es un recurso, no de una actividad puntual de un día, sino es una base para una programación de actividades y propuestas (Hooper-Greenhill, 1998) .

El aprovechamiento de los medios que ofrece un lugar determinado, como son: los museos, salas de exposiciones, monumentos, etc. son excelentes medios didácticos para el

desarrollo de la sensibilidad, la percepción, el conocimiento, así como la adquisición de diversas actitudes, entre ellas el comportamiento cívico, la apreciación de la diversidad, etc. Quiero señalar como con la visita a los museos el escenario del conocimiento se traslada, sale del aula, además la obra contemplada en su contexto adquiere mayores valores. Es necesario un aprovechamiento de los recursos que ofrecen los museos. Todos ellos son excelentes medios didácticos para el desarrollo de la sensibilidad, la percepción, el conocimiento, así como la adquisición de diversas actitudes, entre ellas el comportamiento cívico.

#### **4.4 LA VISION DEL NIÑO ANTE EL ARTE Y LA IMPORTANCIA DEL CONOCIMIENTO DEL ARTE EN LOS MAESTROS.**

Como señala Pilar Marco Tello (2004) en el libro *“El diálogo entre el museo y la formación de maestros”* profesora de la Universidad de Valladolid *“tenemos que defender que la educación artística esté plenamente integrada en la educación del niño, y para ello debemos conocer la apreciación del arte infantil y el uso del arte como materia integradora”* (Pág. 387).

Por ello en los diferentes programas de las facultades de educación aparecen propuestas y actividades en torno a la educación plástica, pero lo que es novedoso, considerándose parte de las nuevas competencias, es la inclusión del museo en toda esa reflexión, así como la conexión de los conocimientos teóricos a la práctica artística..

Si pretendemos llevar a cabo experiencias y actividades de formación es necesario previamente pasar los maestros por ellas, comprenderlas desde el punto de vista del niño, reflexionar sobre lo visitado y así posteriormente adecuarlas al aula de educación infantil. En el 2008, se celebró en el Museo Thyssen-Bornemisza, el Congreso internacional *Los museos en educación, la formación de los educadores* de donde se pueden sacar las siguientes conclusiones sobre los principios necesarios a tener en cuenta para no caer en errores.

- El educador y el personal que trabaja en el museo, deben trabajar y plantear unos criterios similares

- El maestro desde el aula preparara su programación e incluirá esas visitas eligiendo el tipo de obra adecuada para sus alumnos. Las salidas, por tanto, estarán organizadas y se desarrollaran y profundizaran en posteriores unidades didácticas.
- Se tendrán en cuenta las posibilidades de los niños en función de sus capacidades perceptivas del arte, adecuando los comentarios, estudios y actividades a esos criterios, y evitando el uso de la práctica artística en una mera «manualidad».

Por tanto los maestros debemos de tener un conocimiento amplio sobre los recursos; materiales, y técnicas adecuados a cada edad junto con las posibilidades conceptuales y expresivas que se puedan desarrollar con la obra elegida para esa actividad, tener un conocimiento del proceso de desarrollo creativo de los niños y sus diferentes fases. No pienso que la obra de arte no puede utilizarse hasta que el niño sea capaz de percibirla, sino que su utilización va a ser muy diferente en función de la edad del niño, de su estado cognitivo y eso es algo que cada maestro debe conocer en función de sus alumnos eligiendo bien la duración de la observación, la elección de la obra, la intervención, los objetivos propuestos etc.

## 5. MARCO TEÓRICO

### 5.1 LAS TIC Y LOS MUSEOS

La revolución digital está afectando a las instituciones museísticas tanto como al resto de las instituciones y agentes sociales. Los museos, como instituciones culturales, deben ser capaces de liderar los momentos de cambio que se están produciendo en la sociedad, conscientes de las ventajas e inconvenientes que las TIC suponen para el proyecto de renovación integral que ya inició la "nueva museología", de hecho las TIC pueden ayudar en gran medida el cambio de rol del museo, dejando de ser sólo contendores del patrimonio para convertirse en transmisores de cultura e identidad.

## Ventajas del uso de las TIC en los museos

El uso de las TIC ayuda a replantear las exposiciones, el acceso a las colecciones, las visitas, el acceso y uso de la información... y sobre todo puede fomentar una experiencia interactiva real que fomente una experiencia activa y crítica donde se tengan en cuenta los diferentes públicos y su contexto. Así las TIC aportan a los museos (Carreras, 2008):

- Permite ser visitado sin necesidad de desplazarse. Esta es una opción especialmente idónea si nos encontramos lejos del lugar donde se encuentra el museo real.
- Permite planificar una posible visita real.
- Facilita el acceso directo a la información.
- Facilita el intercambio entre ideas y experiencias entre y con los profesionales del museo.
- Muestra de una manera interactiva las colecciones de un museo o las potencialidades de un conjunto patrimonial.
- Ofrece actividades alternativas a las existentes en un museo real (chat, forum, visita virtual...)
- Adaptación del museo a las posibilidades de personas con algún tipo de minusvalía.

## Desventajas del uso de las TIC en los museos:

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

- Interés económico que subyace al uso y fomento de las redes sociales.
- El valor del museo en muchos casos se basa en su colección de piezas, y la experiencia de verlas en directo es insustituible.
- Las nuevas tecnologías fomentan normalmente experiencias individualizadoras ya que con el uso de ordenadores y dispositivos se potencian normalmente experiencias orientadas a los individuos y no al grupo. Queda, por

tanto, el reto de generar y mantener experiencias más socializadoras desde las TIC en los museos.

- Existencia de una fractura digital que supone todavía hoy en día la falta de una alfabetización digital en una parte de la sociedad.

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

Por todo ello teniendo en cuenta las ventajas y desventajas, recalco que es necesario explorar nuevas maneras (con o sin TIC) para mostrar, mirar, experimentar, interactuar y hablar sobre las obras de arte que tengan en cuenta, además de la obra, la propia realidad del visitante, como también la del propio museo y su contexto.

## 5.2 MUSEO VIRTUAL Y CLASIFICACIÓN:

### 5.2.1 Definición de museo virtual.

Como en casi todos los conceptos de nueva aparición, no hay unanimidad a la hora de describirlos, y encontramos múltiples definiciones, planteadas por diferentes teóricos de la museología. (González Mozos y Casado Poyales, 2010).

Antes de continuar, hare un avance de lo que algunos autores entienden como tal: Schweibenz propone la siguiente definición:

*“El museo virtual es una colección de objetos digitales lógicamente relacionados compuesta de una variedad de medios, y, debido a su capacidad de proporcionar “connectedness” y varios puntos de acceso, se presta a trascender los métodos tradicionales de comunicación y la interacción con el usuario es flexible en relación con sus necesidades e intereses; no posee lugar en el espacio real, sus objetos y la información relacionada pueden diseminarse a través de todo el mundo.”* (Schweibenz, 2004, pág. 3).

En este caso, a nivel práctico, me quedo con la definición de Arturo Colorado, creador del CD-ROM del Museo Thyssen-Bornemisza, el "museo virtual es el medio que ofrece al visitante un fácil acceso a las piezas y a la información que desea encontrar en

diferentes temas artísticos y en distintos museos. De hecho, el Museo Virtual sería el nexo entre muchas colecciones digitalizadas y puede ser utilizado como un recurso para organizar exposiciones individuales, a la medida de las expectativas e intereses del usuario".

### 5.2.2 Clasificación

D.ª Luisa Bellido Gant, teórica en gestión de Museos a través de las TIC, señala la necesidad de tener en cuenta que se utilizan diferentes conceptos para tratar de definir un concepto en apariencia igual, o, al menos semejante.

Los expertos en el tema se definen partidarios de utilizar un término u otro en función del nivel de aplicación de las tecnologías de la información y la Comunicación, y en función de los servicios que ofrezcan al usuario a través del soporte virtual.

En primer lugar encontramos, fuera de los museos virtuales, con el **Nivel Inferior**, que correspondería a aquellos museos que sólo poseen una página web que muestra información muy parcial sobre el centro. Se han limitado a hacer una digitalización de los folletos informativos tradicionales, sin ningún tipo de enlace, jerarquización de la información ni actualización de ningún tipo. En algunos casos estos museos corren el riesgo de potenciar un efecto contrario en el visitante, pues ante una presencia tan pobre en Internet, pueden desistir de realizar una visita real. Son denominados **museos electrónicos**, porque se sirve de la electrónica y de las TIC a un nivel elemental.

En una escala superior, nos encontramos el **Nivel Intermedio** con museos más elaborados que incorporan la historia del edificio, la colección - normalmente una selección de la misma-, y alguna información relativa a las exposiciones, actividades complementarias, y enlaces con otros museos o instituciones culturales, pero de manera poco organizada. En todo caso, son páginas interactivas y que utilizan enlaces hipertextuales. Pueden también ser conocidos como **museos digitales**.

En el **Nivel Superior** nos encontramos el **museo virtual** siendo aquellos museos que incorporan, por un lado, recreaciones virtuales del edificio o de sus salas y que permite auténticas inmersiones en la realidad virtual y por otro lado ofertan servicios virtuales al usuario. El museo virtual posee vocación integradora y ofrece servicios e información de

sus colecciones desde un único acceso; de hecho las colecciones, el personal y los servicios han de ser elementos complementarios de un fin común.

### 5.3 LA RELACIÓN DE LAS TIC Y EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

El uso de las Tics forma parte explícita del currículo de infantil para el del segundo ciclo, tal y como establece el Decreto 122/2007 de 27 en la comunidad de Castilla y León. Las Tics aparecen recogidas dentro del área III. Lenguajes: comunicación y representación integrando en ella todas las formas de lenguaje oral, escrito, artístico, corporal, audiovisual y de las tecnologías de la información y la comunicación y buscan contribuir a mejorar las relaciones entre el individuo y el medio.

Tal y como señala el D.122 (B.O.C. y L. núm. 1, miércoles 2 de enero de 2008, pág. 13) “El lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación presentes en la vida infantil, requieren un tratamiento educativo que, partiendo de una cuidada selección de recursos y materiales, inicien a niñas y niños en la comprensión de los mensajes audiovisuales y en su utilización adecuada”.

Para ello plantea:

#### Objetivo

Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación

#### Contenidos.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos
- Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
- Discriminación entre la realidad y el contenido de las películas, juegos y demás representaciones audiovisuales.

- Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.

En la actualidad, los niños asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad. Conviven con ellas y las adoptan sin dificultad para su uso cotidiano. Por ello no puedo plantear la utilización de los museos en el aula sin hacer una breve mención de su peso educativo y de la utilización de las mismas por los departamentos pedagógicos de los museos.

Está claro que las tics son un elemento indispensable en los centros educativos y es necesario capacitar y promover la actualización del personal docente, además de equipar los espacios escolares con medios tecnológicos. Además los maestros debemos conocer todas las posibilidades que tiene el uso de las Tics, ya que estos recursos abren nuevas posibilidades para la docencia

## 5.4 LOS USOS DE LAS TICS EN LOS PRINCIPALES MUSEOS ESPAÑOLES

Las referencias entre museo y tics son constantes en prácticamente todos los textos sobre educación pero la hipótesis global se centra en que aunque las Tics poseen un gran potencial actualmente se aplican de manera superficial (Itxaropena, 2011).

Existen diferentes estudios acerca de la utilidad de las Tics, así partiendo del estudio de Ibáñez, Correa y Jiménez de Aberasturi del 2003, se desarrolla de nuevo la propuesta en el 2006 donde los resultados señalaron como de los 245 museos de estudio solo 92 páginas webs ofrecían recursos didácticos de las cuales solo 28 eran actividades educativas.

También cabe señalar como en ningún museo la tecnología se centra en los procesos de creación. En los talleres y actividades de los museos prima el formato pedagógico donde es imprescindible crear algo, pero quizá fuese interesante que dicha creación comenzase a ser inmaterial y encontrarnos con un lugar diferente al que esperamos, sin pinturas, ni plastilina, ni ceras, pero con ordenadores, cámaras (Asencio M y Pol E, 2009, Conversaciones sobre el aprendizaje informal en museos y el patrimonio educativo).

Pero hasta que eso ocurra, me centro en señalar los diferentes medios tecnológicos que podemos encontrar en los principales museos.

Los más utilizados son:

- a) Escenografías: Permiten proyecciones de manera puntual en aquellas áreas o secciones que lo precisen para una mejor comprensión de los contenidos y para una adecuada contextualización. Las escenografías ofrecen un alto potencial emotivo y lúdico si el usuario puede participar o integrarse en ellas.
- b) Audiovisuales: Facilitan explicaciones más complejas de comprender. Esta información podrá proporcionarse mediante audiovisuales, en los que primará el sentido crítico y el tono desenfadado en la explicación de los contenidos. Cuando incluyen sonido, se prevén los recursos necesarios para que puedan escucharse de modo individual o en pequeños grupos con auriculares, campanas de sonido frente a la pantalla, etcétera
- c) Interactivos: Los más utilizados son los que tienen como base el uso del teléfono móvil, como las aplicaciones App pudiendo obtener información sobre objetos, descargar archivos... así como el uso de como audioguías y signo-guías



Ahora bien una vez señalados los más cotidianos, hago una breve ejemplificación de los recursos tics más y novedosos de los museos españoles. Así encontramos:

- La sala Zero Espazioa del Museo Guggenheim Bilbao

Se trata de una sala de 110 metros cuadrados que pone a disposición de los usuarios distintos soportes multimedia: plasmas, ordenadores portátiles, etc. para preparar la visita o para profundizar más sobre la visita realizada



En ella se puede:

1. Obtener información detallada sobre: La "agenda" del Museo, los distintos servicios que alberga el Museo, los recursos educativos de los que el Museo dispone.
2. Optimizar la visita por medio de una serie de rutas imprimibles de distinta duración y contenido temático.
3. Dejar memoria de la experiencia personal vivida en el Museo y conocer las experiencias de otros por medio del juego titulado "Repensando mi recorrido".
4. Consultar un fondo bibliográfico de catálogos y revistas de referencia.

- Proyecto Aquí pintamos todos

Es un proyecto surgido en el 2012 en donde EducaThyssen, en colaboración con Nintendo, busca fomentar el uso de las Tics usando la videoconsola Nintendo 3DS XL y el nuevo programa para aprender a pintar paso a paso, New Art Academy.

Propone a 30 profesores y a sus alumnos la posibilidad de generar una estrategia educativa y cultural global entre el Museo y los centros educativos de diferentes comunidades autónomas, diferentes ciclos y aprendizajes para lograr un fin común, el acceso de todos a la cultura y a la educación. Mediante una serie de sesiones formativas al profesorado y su

posterior transformación y aplicación en las aulas de los recursos utilizados se pretende generar una base de recursos educativos innovadores. Así el museo entrará en las aulas de colegios de toda la geografía española para crear tutoriales personales, trucos, videos... generando una red de conocimiento global social y accesible.

Sus objetivos:

- Mejorar el modelo de interrelación Museo-arte-educación,
- Integrar el uso de videojuegos como herramienta normalizada en las aulas.
- Establecer vínculos entre museo y escuela como espacios de conocimiento, desarrollo e innovación educativa.
- Educar en la sensibilidad y despertar el criterio personal ante la obra de arte y el uso de técnicas pictóricas.
- Extender el espacio Museo accediendo a lugares de difícil acceso.
- Explorar nuevas fórmulas educativas para la enseñanza del arte.
- Facilitar la incorporación de proyectos en red entre escuelas.
- [Audioguías webs Infantiles](#)

Surgen orientadas a acercar las colecciones del Prado al público infantil que no pueda visitar el Museo por diversos motivos de una forma amena e instructiva. Desarrollando una u presentación animada de ocho obras maestras de la Colección, al tiempo que permite familiariza el uso de las nuevas tecnologías como herramienta de aprendizaje.

Encontramos, las siguientes obras:

- Sagrada familia del pajarito de Murillo
- La fragua de vulcano de Velázquez
- Las tres gracias de Rubens
- La familia de Carlos IV de Goya
- El caballero de la mano en el pecho del Bosco



## 6. METODOLOGÍA

### 6.1 LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL USO DE LOS MUSEOS COMO RECURSO EDUCATIVO

Llegados a este punto se me plante la pregunta de ¿cómo enseñar a los niños el arte? Como ya se ha dicho, la enseñanza no debe de ser verbal, debemos de proporcionar un entorno rico en estímulos, en este caso los museos, sala de exposiciones..., en el que los propios niños puedan aprender por ellos mismos. Facilitar un soporte emocional al niño se convierte en algo imprescindible. Además los profesores debemos hacer ver a los pequeños que son valiosos y capaces de conseguir nuevos logros, constituyendo la recompensa un factor importante para ello.

Muchas son las cosas a tener en cuenta a la hora de que los niños adquieran nuevos aprendizajes, pero centrándonos en el tema que nos ocupa “los museos como recurso educativo” y tal y como he venido hablando hasta ahora, es conveniente mencionar algunas ideas básicas en la organización del proceso de Enseñanza\_ aprendizaje

#### 6.1.1 Principios metodológicos generales

La estrategia didáctica que voy a seguir en el diseño de las actividades, se basa en los siguientes principios metodológicos (B.O.C. y L. núm. 1, miércoles 2 de enero de 2008, pág. 8 y 9):

- Partir del nivel de desarrollo del niño. Debemos de partir de las posibilidades de razonamiento y aprendizaje del alumno. Hay que saber cuáles son sus conocimientos previos para a partir de ahí poder desarrollar nuevos aprendizajes.
- Actividad por parte del niño. Esto es que el niño participe tanto de forma manipulativa como intelectual y reflexiva de su aprendizaje desarrollando en él la curiosidad por ir aprendiendo en base a experimentos con los distintos objetos.
- Aprendizaje significativo. Cada aprendizaje deberá basarse en los conocimientos previos que tenga el alumno. De este modo los nuevos aprendizajes

se efectuarán para que el niño vaya poco a poco aprendiendo, dando pie a la construcción de aprendizajes significativos, más estables y duraderos.

- El juego. Se aprovecha el aspecto lúdico del niño para introducir, desarrollar e interiorizar los aprendizajes.
- Socialización. Aunque el niño a estas edades es más bien egocéntrico, una de las competencias básicas en el desarrollo es el aspecto social por lo que debemos de desarrollar el mismo y por medio de él, a través de distintos agrupamientos ir consiguiendo los contenidos y realizar las actividades que se propongan. Según establece el Decreto 122/2007 de 27 de diciembre por el que se establece el currículo del segundo ciclo de educación infantil en Castilla y León, “la relación entre iguales favorece los procesos de desarrollo y aprendizaje y las actitudes de colaboración y de ayuda, unos aprendiendo gracias a la mediación de otros más capacitados y éstos estructurando su pensamiento en la medida que han de transmitir sus ideas de forma coherente para poder ser comprendidos”.
- Individualización. Al igual que se habla del desarrollo del aspecto social, se tendrán en cuenta las características individuales de los niños, sus posibilidades, necesidades e intereses cognitivos desarrollando actividades adaptadas a sus diferentes ritmos de aprendizaje.
- Aprender a aprender. Autonomía. Otras de las competencias básicas fundamentales que con el niño debemos empezar a trabajar es la de aprender a aprender y la de autonomía personal. Lo que se quiere decir con eso es que se debe promover en el niño la autonomía en los aprendizajes mediante el aprendizaje libre y creativo fomentando la capacidad para imaginar.
- Motivación. La motivación es la raíz dinámica del aprendizaje. En el caso de la experimentación no es necesario planificar expresamente la motivación, ya que es un tipo de actividad que al niño le llama mucho la atención, por la que se siente motivado y muestra curiosidad. El niño de educación infantil es un ser que “curiosear”, y que todo aquello que ve o encuentra le lleva a un proceso de investigación. Se podría decir que aquello por lo que siente esta curiosidad forma parte de su mundo vivencial. Cosas no percibidas por el adulto atraen su atención, y sus “por qué” aparecen como algo natural a él mismo.
- La verbalización se utilizará como medio para recordar todo lo realizado en las diferentes experiencias, haciendo que los niños recapaciten, recuerden y se

den cuenta de lo que han hecho, así como del proceso que han seguido y del resultado obtenido. A través de la verbalización los niños serán capaces de interiorizar todo aquello que previamente han realizado en las actividades propuestas.

- Se desarrollara la capacidad para que el niño poco a poco vaya organizando sus tareas, desarrollando su curiosidad, aceptando los errores y equivocaciones como parte de la propia actividad.
- Todos estos principios contribuirán al aprendizaje significativo. De esta manera estamos sentando las bases de una forma de trabajar en todas y cada una de las áreas.

Este trabajo como ya se ha venido tratando hasta el momento, se dirige a que los niños se interesen por los museos, el arte en general, abriendo sus mentes a la posibilidad de acercarse a obras de arte y respetar los trabajos del resto de sus compañeros.

La estrategia didáctica, que como se ha señalado será activa, estará basada en la observación, así como en la manipulación y exploración para que así el niño vaya adquiriendo los conocimientos a base de la propia experimentación que va realizando.

## **6.2 ACTIVIDADES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS OFERTADOS POR DIFERENTES MUSEOS ESPAÑOLES**

La actividad de los museos tal y como hoy la conocemos y la creación de los departamentos de educación es paralela al aumento de la actividad educativa y la promoción de actividades culturales en el seno de los museos; hablamos de una necesidad museológica que se acentúa a partir de la Segunda Guerra Mundial, siendo la UNESCO su promotora a través del ICOM (Andrea A. García, 2005, 43). Se inicia históricamente después de la II Guerra Mundial, como un movimiento renovado que pretendía rescatar a los museos del concepto decimonónico que hacía de ellos un lugar elitista para gente entendida en la materia y propone en su lugar un museo abierto a todos, siendo llamado a cumplir una función didáctica en la que el visitante pueda desarrollar diferentes capacidades.

Tras esta breve información y centrándome en el tema que realmente nos interesa, paso a señalar los programas educativos y las ofertas de actividades de los principales museos Españoles.

Existen dos modalidades básicas de plantear una sesión lúdica en un museo: la visita planificada solo por el profesor o aquella que se realiza en colaboración con el gabinete pedagógico. De las dos modalidades, bajo mi punto de vista, es la segunda la que favorece la comunicación entre el arte y el alumno, objetivo básico en mi propuesta. Además de ser la única manera de poder aprovechar los recursos educativos creados por los departamentos educativos DEAC.

Algunos centros culturales, museos de arte, fundaciones... tienen una larga tradición en plantear actividades lúdicas y educativas para la etapa de educación infantil, aunque es necesario señalar que no es esa etapa en la que centran sus mayores esfuerzos.

Para poder preparar cualquier actividad relacionada con los museos es necesario conocer que planteamiento didáctico tiene cada museo y sus diferentes actividades, por ello a continuación recojo estos planteamientos de los principales museos españoles.

### 6.2.1 MUSAC

(<http://www.musac.es/index.php?secc=1&subsecc=4>)



Cuando en el año 2003, se comienza a definir lo que sería los departamentos del Museo de arte contemporáneo de Castilla Y León tenían clara la importancia y necesidad

de crear un departamento educativo fuerte, pilar de toda la actividad del museo y a la vez generador de proyectos propios.

El departamento educativo del museo sigue la nomenclatura que desde 1986 utilizan los museos nacionales para unificar sus departamentos educativos DEAC. Así dentro de su proyecto educativo el DEAC se ofrece al público como recurso mediador con el museo.

Entre sus objetivos se propone acercar a la sociedad las expresiones más actuales de la creación artística con modelos comunicativos y estrategias de inserción prácticas donde el usuario encuentre los recursos necesarios para entender mejor el arte de nuestro tiempo. Entre sus proyectos planteados por el departamento educativo para la etapa de educación infantil, siendo la que actualmente nos interesa, se encuentra las visitas guiadas, el programa “MUSAC escuela” y la “asociación pequeamigos” a continuación hago una breve descripción de cada una.

- **MUSAC escuela**

Es la oferta educativa del MUSAC para centros escolares, agrupaciones y asociaciones que utilizan el museo como recurso educativo. Con este proyecto quiere introducir el museo de forma activa en la escuela, como forma alternativa de enseñanza\_aprendizaje a través del arte, además de convertir en hábito cotidiano para el alumno el espacio del museo.

- a) Metodología y planteamiento didáctico

El formato de MUSAC Escuela en su propuesta educativa para Educación Infantil y Primaria, pretenden acercar a los niños al espacio museístico y al proceso de creación de los artistas de una forma participativa y lúdica. A través de diferentes estrategias educativas y de recursos multidisciplinares los escolares realizan un recorrido muy especial por la exposición, fundamentado en el aprendizaje dialógico y el descubrimiento. Proponen un acercamiento a las exposiciones de una manera práctica y activa, fomentando en todo momento la participación de los alumnos o usuarios de los diferentes centros y la introducción de modelos de enseñanza/aprendizaje alternativos al aula.

Todas las exposiciones del MUSAC tienen una unidad didáctica desarrolladas y adecuada a los niveles de enseñanza relacionando los contenidos curriculares y la realización de una propuesta de trabajo práctica, generalmente traducida en taller, donde los alumnos puedan expresar de una manera creativa los conocimientos, sensaciones y actitudes formados durante la visita y desarrollar las capacidades críticas a través de las formas de expresión contemporáneas

b) Objetivos generales del MUSAC ESCUELA

- Despertar la curiosidad y el respeto hacia las obras expuestas mediante el contacto directo.
- Contribuir al desarrollo de la capacidad para observar, comprender y disfrutar del arte, impulsando la construcción de un conocimiento que ofrezca la autonomía necesaria para relacionarse con el arte, y a través de éste, con el mundo que le rodea.
- Fomentar el diálogo entre los participantes, con dinámicas que generan reflexión a partir de lo expuesto, promoviendo así su implicación activa y comprometida, potenciando la expresión de las ideas propias ante los discursos expositivos.
- Estimular la imaginación y creatividad a través de distintas dinámicas de trabajo práctico basadas en el contacto directo con las obras y los procesos creativos.
- Promover modos alternativos de enseñanza-aprendizaje a través del arte
- Desarrollar la capacidad de reflexión, crítica y diálogo, potenciando la expresión de las ideas propias ante las exposiciones y sus discursos.
- Desarrollar acciones de exploración y creación propia, mediante estrategias de producción, relación y experimentación.
- Trabajar la educación en valores para el desarrollo integral de todos/as quienes participan en estas actividades educativa

c) MUSAC ESCUELA para el curso 2012- 2013

Desde la perspectiva del MUSAC, el arte contemporáneo es un reflejo de los valores, conflictos y tensiones de la sociedad actual, por ello para la temática del 2012-2013 es la exposición *Genealogías feministas en el arte español: 1960-2010* lo que nos permite compartir con la escuela contenidos en relación a los Ejes Transversales “Educación no sexista”, “Educación sexual” y “Educación para la igualdad de derechos entre sexos”.

Las temáticas para este año en educación infantil son:

- Idea de territorio

- El cuerpo humano: todos somos iguales y diferentes
- El cuerpo y la auto-representación
- Igualdad de derechos en la diversidad
- El ciclo vital y sus etapas
- Cultura no sexista
- Sexismo y estereotipos de género
- La mujer representada en el Arte

Planteamiento didáctico y actividades: Los niños realizan un recorrido activo por el museo utilizando la obra de las hermanas Gabrilea y Sally Gutiérrez “Manola coge el autobús” .

El inicio del recorrido parte del Laboratorio 987, donde se sitúan en el espacio y hablan del territorio, del paisaje y de cómo lo construyen mentalmente. Ven la maqueta, escuchan el audio explicativo y todos juntos recuerdan y hablan de diferentes paisajes, si tienen pueblo de sus paisajes, sus gentes (los abuelos), etc. Continúan el “viaje” por Genealogías: Manola comienza a dejarles pistas y guiar sus pasos. A través de las obras que vamos descubriendo hablamos de la mujer en el Arte, la igualdad de género, nuestros personajes favoritos, la sabiduría que tiene la experiencia, las personas anónimas y lo que nos pueden enseñar.

En el taller se llevará a cabo el visionado de un audiovisual y la ejecución de una marioneta.

#### Objetivos didácticos

- Desarrollar el pensamiento crítico para desvelar los entresijos de los estereotipos, tópicos, tabúes, etc. y favorecer el análisis de los estereotipos sexistas predominantes
- Identificar y rechazar mensajes sexistas o discriminatorios
- Aportar estrategias para relacionarse con los artefactos artísticos actuales presentes en el museo, relacionándolos con sus mundos cotidianos.
- Despertar la curiosidad del alumno/a hacia otras formas de percibir y entender a través de los sentidos (que no sea únicamente ver) los diferentes estímulos asociados a nuestra vida diaria.

- **Programa educativo: Asociación pequeamigos.**

El Proyecto Educativo “pequeamigos” desde un enfoque multidisciplinar, nace para fomentar el interés de la población infantil por el Arte Contemporáneo y ampliar las actividades que se pueden hacer en el museo es otra de las propuestas del DEAC.

“La relación del museo con el público infantil persigue que de forma natural sean los propios niños los que demanden actividades y quieran ir a los museos” (Julia Ruth Gallego, responsable de DECA MUSAC).

a) Metodología y planteamiento didáctico

La programación “Pequeamigos” es el grupo de amigos del MUSAC con edades entre los 5 y los 12 años donde se desarrollan unas actividades fijas que vienen determinadas por las propias exposiciones. Estas actividades son programadas en colaboración el DEAC con dos maestras especialistas en ocio infantil teniendo en cuenta la exposición como lugar de actividad. Esta asociación invita a la diversión en el museo como medio de aprender a disfrutar del Arte y ampliar conocimientos del mundo que nos rodea. Las actividades que se realizan en “pequeamigos” también buscan fomentar la comunicación en la familia y el intercambio de experiencias.

## 6.2.2 MUSEO GUGGENHEIM BILBAO

<http://www.guggenheim-bilbao.es/aprende/docentes-y-escolares/visitas-para-centros-escolares>



El museo Guggenheim, desde su apertura en 1997 ha tenido y tiene muy en cuenta, la necesidad de acercar el museo al público desde enfoques comprensivos, modernos y

lúdicos. Por ello a lo largo de todo el año establece un sinfín de actividades pensadas para todo el público utilizando las TIC de una forma constante e integrada.

#### 1. ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS Y LA FAMILIA

Para su exposición agruparemos las actividades en dos grandes grupos:  
DOCENTES Y ALUMNOS.

En la etapa de Educación Infantil se realizan dos tipos de actividades:

-**Visitas guiadas:** Son actividades participativas que se complementan con una actividad creativa opcional en el Atrio del Museo, de una duración de una hora y media aproximadamente.

- **Visitas taller:** Dirigidas a niños de 3 a 12 años impartidas por profesionales de la educación en el arte. Tras un recorrido guiado por las exposiciones temporales o por la Colección Permanente, se desarrollan divertidas actividades creativas en el aula de educación del Museo que implican la aplicación de diversas técnicas artísticas, lectura de cuentos y juegos.

#### NIÑOS Y FAMILIAS

Se tienen planeados a lo largo de todo el año 2013, la realización, desde el museo, de talleres específicos para las familias, en este apartado reflejaré solo aquellos que se puedan realizar con niños de la etapa de Educación Infantil, tanto de primer como segundo ciclo. Estos talleres son:

- **Introducción a la arquitectura:** Curso de introducción a la arquitectura MAUSHAUS para niños de 5 a 10 años que, a modo de laboratorio experimental, busca establecer en los niños relaciones afectivas con la arquitectura y estimular su curiosidad espacial.



- **De tu ciudad a la naturaleza.** A través de una serie de 11 sub-talleres progresivos, se introduce a los niños en la esencia de la arquitectura, en la observación de la naturaleza que rodea a la ciudad y en su entorno construido.

Talleres: Historias de mi ciudad, Bikes and buildings, Secret place, Alphabeth street, Underground, Ciudades imaginaries, Carte Postal, Mueve montañas, On the air, Tree House, Exposición.

- **Cuentacuentos:** A través de cuentacuentos en las salas del Museo, los niños participantes aprenden y disfrutan con la narración de divertidas y apasionantes historias ante las obras de arte.

- **Baby Art:** Pensado para bebés de 3 a 12 meses y sus responsables adultos, todos participan en estimulantes actividades creativas en las que juntos descubren el sabor de los colores, el sonido de los materiales y la textura del espacio.



### 6.2.3 PATIO HERRERIANO. MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO ESPAÑOL.

<http://www.museopatioherreriano.org/MuseoPatioHerreriano/educacion>



Los programas y actividades educativas del “Patio Herreriano” Museo de Arte Contemporáneo Español se orientan a facilitar al público herramientas de interpretación del arte moderno y contemporáneo.

El área de investigación y educación mantiene un **grupo de trabajo sobre educación y práctica artística contemporánea** en el que participan regularmente los componentes del equipo del museo junto a artistas y especialistas que colaboran con los proyectos del centro. Este grupo actúa como un seminario permanente para fundamentar las actividades y estrategias educativas orientadas a los diversos públicos y desarrollar nuevos proyectos.

**Los talleres** en los que se traduce esta acción educativa, en la etapa de Educación Infantil, son:

- **Usa tus sentidos:** Este es un taller para experimentar, descubrir y aprender, asociando distintas experiencias utilizaremos los cinco sentidos que nos servirán para relacionarnos con nosotros mismos y con las obras del museo. A través de una narración los alumnos acompañarán a varios personajes que transitarán entre el complejo mundo de los sentidos y el hecho artístico.
- **Un intruso en el museo:** De la mano de un misterioso personaje ficticio que vive escondido en el museo, los niños/as realizarán un recorrido para conocer como los artistas han representado lugares y personajes. La visita-taller se desarrolla a partir de una narración en la que las peripecias del protagonista servirán para fomentar la participación activa del grupo y estimular su imaginación mediante un diálogo compartido.

Este recorrido podrá ser acompañado por una actividad previa y otra posterior a elección del profesor.

Desde el Patio Herreriano se proponen motivar a los niños para ello disponen en su página web de una carta certificada para descargar, la cual llega desde el museo presentando al personaje con los datos que lo definen y hace que sea diferente de los demás: le encantan los colores de la pintura, los pinceles, ver como pintan los pintores sus obras.

## 6.2.4 MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA

<http://www.educathyssen.org/>



El Área de Educación del Museo tiene como objetivo principal difundir y facilitar el entendimiento y la generación de conocimiento en torno a las Colecciones que albergan. Este deseo da lugar al proyecto “Museo Abierto” que se materializa en un conjunto de iniciativas:

### MUSEO Y ESCUELA

La relación del Museo Thyssen-Bornemisza y el sistema educativo ha sido larga en los veinte años que el Museo lleva abierto al público. Conscientes de la importancia del tejido educativo para el desarrollo del mismo y del papel protagonista de la escuela para la consolidación del Museo, los programas educativos destinados a la escuela son:

- **Orientación centros escolares**

El objetivo de este servicio es el de asesorar e informar al profesorado a la hora de planificar la visita con grupos escolares al **Museo Thyssen-Bornemisza**. Propuestas:

- Servicio telefónico de información y orientación.
- Realizar visitas específicas en función de las necesidades del grupo.
- Posibilidad de preparar la visita con anterioridad en el Museo, con los materiales y el asesoramiento que el profesor necesite.
- Es posible descargar los materiales desde la sección de publicaciones gratuitas para que el profesor estudie con anterioridad estos materiales.

- Creación de guías didácticas como material de apoyo disponibles en la tienda del Museo Thyssen-Bornemisza.
- **Visitas dinamizadas**

El programa de **Visitas Dinamizadas** a la Colección Permanente está dirigido a profesores y alumnos de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria. Se estructuran en una serie de recorridos adaptados a cada nivel educativo.

Para la etapa de Educación Infantil destacar los recorridos:

- **Dentro y Fuera.** A través del descubrimiento de cuatro obras de la colección se reflexiona acerca de los conceptos “dentro” y “fuera”. Además también se trabajarán otros conceptos y contenidos adecuados a esta edad como lejos-cerca, los colores, las sombras, el reflejo y los sentimientos.
- **Sopa de letras** (para alumnos de 4-5 años). Un recorrido en el Museo explorando las posibilidades de comunicarse de la expresión plástica y las primeras letras a través del juego.
- **El mercado de los colores** (para escolares de 5-6 años). Pretende acercar el mundo del arte a los niños desde una perspectiva lúdica y creativa a través del color y sus componentes de tipo afectivo.

Este programa pretende, entre otras cosas:

- Acercar al niño al entendimiento de la obra de arte.
- Desarrollar el pensamiento crítico y deductivo estableciendo interrogantes que el niño tiene que resolver ante la obra.
- Fomentar el diálogo entre los participantes y el respeto a la opinión del otro.
- Entender que el arte también es un medio privilegiado para entender otras culturas y sus formas de interpretar el mundo.
- Aprender a respetar cualquier forma de patrimonio entendiéndolo como algo propio.

## NIÑOS Y FAMILIA

Otro enfoque que da el museo, es el realizado desde la perspectiva de la Educación no formal y es en este espacio, en el que el ocio se une a lo educativo, pues es un espacio privilegiado para acercar el Arte a los más pequeños con acciones en las que lo afectivo y la creatividad son los elementos principales.

- Visitas Taller para Familias

El programa de Visitas Taller para Familias en el Museo Thyssen-Bornemisza está concebido como una actividad de fin de semana, que tiene como objetivo acercar a las familias con niños entre 3 y 12 años al mundo del arte. Se trata de una experiencia lúdica y enriquecedora en la que participarán tanto los niños como los adultos.

Cada Visita Taller para Familias tiene una duración aproximada de dos horas y media: tras un recorrido por el Museo Thyssen-Bornemisza, se pasa al taller donde niños y mayores hacen su propia obra de arte, que se llevarán como recuerdo de la visita. El programa de Visitas Taller para Familias consta de varios itinerarios distintos a partir de los cuales los niños aprenden a mirar un cuadro, los adultos se integran en la actividad y todos juntos se divierten aprendiendo.

- **Inspector Thyssen I.** Es una actividad de una duración aproximada de dos horas, dirigida a familias con niños entre 3 y 5 años. Está concebida como un juego de misterio, que los niños, acompañados por los adultos, deben resolver encontrando una serie de pistas. La actividad se cierra con un taller plástico.
- **Inspector Thyseen II.** El misterio de los niños escondidos. El ingenio e inteligencia de los pequeños y sus familias, deberán centrarse en encontrar a tres niños que se han perdido al entrar al museo. Los niños se encuentran en el interior de algunos cuadros de la colección, ya que atraídos por su belleza y colorido han decidido entrar en ellos para conocerlos mejor

## 6.2.5 MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA (MNCARS)

<http://www.museoreinasofia.es/programas-publicos/educacion.html>



El Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía es un organismo autónomo dependiente del Ministerio de Cultura, cuyo objetivo es promover el conocimiento, el acceso y la formación del público en relación con el arte moderno y contemporáneo en sus diversas manifestaciones y favorecer la comunicación social de las artes plásticas.

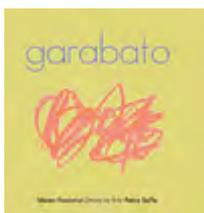
El Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía fue creado en 1988 como centro de exposiciones temporales, con sede en el antiguo Hospital de San Carlos de Madrid, edificio del siglo XVIII obra de Francisco Sabatini. En 1992 se inauguró la colección permanente, constituyéndose desde entonces como auténtico museo.

- PROYECTOS EDUCATIVOS

Los programas educativos del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía ofrecen un variado conjunto de propuestas dirigidas a un amplio abanico de públicos.

Dentro de esta amplia oferta destaco por su importancia el proyecto educativo para el alumnado de Educación Infantil y primer ciclo de Primaria. Se basa en la colección de libro infantil *¿Cómo lo haces? ¿Cómo lo ves?*, creada por Belén Jaraíz e Ignacio Van Aerssen.

Esta iniciativa, desarrolla una propuesta de visita a la Colección Permanente que aparece esbozada en cada uno de los tres títulos editados hasta la fecha, *Garabato*, *Manchas* y *Línea recta*.



Cada título de la colección se dedicará a diferentes elementos plásticos que componen una obra; el trazo, la forma, la textura, el color.

El objetivo de la publicación es formar al niño como espectador, estimulando su percepción y su conciencia crítica, además los libros pueden ser utilizados de manera autónoma por los niños y tienen autonomía respecto del propio museo porque, su lectura se puede complementar con una visita al mismo, pero en sí mismo tiene entidad propia para familiarizar al lector con los elementos que componen la obra plástica.

- MUSEOCINEMA

Museocinema es otra iniciativa que pretende dar visibilidad al trabajo de animadores independientes. Bajo el título *Animación en colectivo*, el programa para el 2013 20 cortometrajes procedentes de diferentes países.

Destaco a continuación aquellos pensados para niños de Educación Infantil:

-*Hechos de pan*: Cortometraje realizado por niños en el cual nos muestran los descubrimientos hechos en su curioso viaje hacia el mundo de los mil tipos de pan.

-*El sueño de Manolito* Un fascinante viaje de ida y vuelta por los curiosos paisajes y personajes que habitan en el subconsciente de Manolito.

-*Ernesto*: Con siete años de edad, Ernesto se siente excluido cuando se da cuenta de que es el único niño del colegio con todos los dientes de leche. Recurre a diferentes medidas para deshacerse de ellos.

-*Mi diario de Segovia*: Un grupo de niños de Segovia nos cuenta sus historias y las de su ciudad.

-*The Alphabet 2*: Un alfabeto en el que letras y palabras se relacionan mediante animación stop motion.



- FOLLETOS INTERACTIVOS REINA SOFIA

Las guías e itinerarios para niños y adultos son materiales didácticos que por su versatilidad pueden ofrecer una fórmula de aproximación a la colección apropiada, tanto para estos grupos como para el profesorado de infantil y primaria.

Las guías para la etapa de educación infantil son:



Pájaros/ estrellas/Paisajes

### 6.2.6 EL MuPAI

<http://mupai.wordpress.com/talleres-de-artes-plasticas>

**MUPAI**  
Museo Pedagógico  
de Arte Infantil



El Museo Pedagógico de Arte Infantil es quizá único al ser el primer museo dedicado especialmente al arte infantil y su pedagogía en España. Se creó hace más de 30 años en la Facultad de Bellas Artes de la UCM con el fin de mejorar los recursos para la formación docente como un lugar de documentación en donde se pudiera investigar la expresión plástica artística infantil

Entre sus proyectos nos encontramos:

- Proyecto cuRARTE

Surgió en el año 2003, siendo un trabajo entre la Universidad Complutense de Madrid y la Universidad de Salamanca desarrollando una serie de investigaciones en torno a las posibilidades de mejora de los hospitalizados a través del juego, la creatividad y el arte.

Desarrollando programas de diseño, ejecución y evaluación del arte, la creación y educación artística en contextos de Salud.

Algunos talleres que realizan desde este proyecto son:

-PROYECTO HOUSE: Es un taller desarrollado con el objetivo de reflexionar sobre el espacio hospitalario. Los participantes, construyeron de manera colectiva la maqueta de un hospital, reinventado las tradicionales casas de muñecas.

-SOY UN SUPERHEROE. A través del juego con materiales y utensilios hospitalarios el niño crea una representación de si mismo. De tal manera que empieza a verlos de una manera confiada, sin miedos.

- Explicación del ser humano a través de talleres de arte

-SISTEMA CIRCULATORIO: En el cuerpo humano hay algo que es sensacional, pues día y noche trabaja sin parar. No es una máquina, tampoco es un motor, sólo es una víscera, se llama corazón.



-SISTEMA DIGESTIVO: La comida se transforma en energía, es el combustible de nuestro cuerpo. Exploraremos el recorrido que realiza la comida en la digestión.



#### TALLER SOY LO QUE COMO:

La obra de Vik Muniz fue la inspiración para diseñar este taller. Los participantes se hacen un autorretrato partiendo de diferentes alimentos...

#### 6.2.7 EL PRADO

<http://www.museodelprado.es/educacion/>



El **Museo Nacional del Prado**, ubicado en Madrid, es uno de los más importantes del mundo, así como de los más visitados. Aunque es rico en cuadros de maestros europeos de los siglos XVI al y su principal atractivo radica en la amplia presencia de Velázquez, El Greco, Goya, Tiziano o El Bosco entre otros sorprende que no es de los museos que más centre su atención en proyectos educativos, pensados para los más pequeños, pues casi siempre se parte para las actividades de una edad en torno a los 8-10 años, probablemente por la dificultad comprensivas de las obras que en él se exponen.

Entre sus proyectos para infantil cabe destacar el creado a partir del 2009-2010 **El Museo del Prado. El arte de educar**. Tiene como objetivo principal atender las

necesidades del colectivo escolar y profesorado desde Educación Infantil hasta Bachillerato, a través de distintas modalidades de visitas a las colecciones del Prado, así como la oferta de un completo material de apoyo vinculado a las mismas, así destaco las Audio guías infantiles, donde de una forma amena y divertida de conocer las obras maestras de la colección del museo, como *La familia de Felipe IV* de Velázquez o *Bodegón con cacharros* de Zurbarán.

## 7. EXPOSICIÓN

Sin duda, cualquier actividad para la etapa de educación infantil, debe ser una propuesta basada en la fantasía, puesto que en esta etapa los niños viven en un mundo mágico, donde todo lo que les rodea puede ser posible, en donde según mi punto de vista hay que hacer partícipe a los niños de una aventura convirtiendo el aprendizaje en un juego, puesto que, aquello que se aprende como un juego nunca se olvida.

Por ello a continuación señalo dos ejemplos de propuesta a trabajar siendo cada maestro el que después debe elegir qué obra utilizar o cómo llevarlo a cabo según las características de sus alumnos, los museos de tu ciudad...

### 7.1 PROPUESTAS ACERCA DE LOS MUSEOS PARA DESARROLLAR EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL.

#### 7.1.1 Proyecto de arte: ¿De quién es la perla?

La propuesta que planteo se trata de un proyecto globalizado enmarcado dentro de una pedagogía activa relacionada con todas las áreas. Se estructura en antes, durante y después de la visita al museo, porque como señalo a lo largo de todo el trabajo, la visita al museo no es una actividad puntual sino que debe ser trabajada a lo largo del curso y diseñada en la programación de aula..

Por todos es conocido experiencias infantiles con el arte, por ello siguiendo esos planteamientos, busco hacer un proyecto que cubra los objetivos, contenidos y criterios de evaluación y que sea atractivo para los niños.



El punto de partida es un retrato del S. XVII que posee unas características a priori nada infantiles, al ser un cuadro oscuro, no poseer paisajes, de carácter muy serio mas trabajado en la etapa de primaria, siendo la obra La mujer de la perla de J.Vermeer.

Utilizo una metodología lúdica planteando una duda, para favorecer la receptividad de los alumnos, para que sean capaces de aprender a través de actividades artísticas, adquieran respeto por el trabajo de los demás y pos supuesto desarrollen interés por los museos.

#### Presentación del personaje

Comienza la aventura al llegar a la asamblea un paquete misterios. Dentro del paquete los alumnos encuentran un cofre y un pendiente. ¿De quién será? y junto a él laminas de cuadros femeninos de distintos autores y épocas. Lo que se busca es que se despierte sobre los cuadros un interés de saber quiénes son así como de encontrar a la dueña del pendiente.

#### Búsqueda de información

Para ello durante varios días se les deja que busquen información en casa con ayuda de las familias, información que es puesta en común y es completada con la búsqueda de libros en la biblioteca del centro, respetando las normas establecidas como silencio, orden, etc.

Mientras los días pasan y se les va poniendo nombre a las diferentes mujeres, otra carta llega a la asamblea. Es la dueña de la perla, nos dice que la ha perdido y nos pregunta si la tenemos nosotros. Junto con la carta su foto para que la distingamos.

#### Desarrollo de la actividad y visita al museo

Es hora de responderla de decir que la tenemos nosotros y que queremos devolvérsela pero ¿Cómo? Primero nos tenemos que presentar que ella nos conozca, para ello le mandamos una foto grupal, favoreciendo así el uso de las nuevas tecnologías, pero ella no nos mando una foto, nos mando un retrato sin cámara y ahora nos toca a nosotros.

Durante varias sesiones jugamos a ser pintores y retratados, intercambiando los papeles. Se prueban con diferentes técnicas como los lápices de colores, ceras, las témperas y las cualidades y dificultades de cada una, incluso se puede crear un rincón de peluquería para ponernos guapos. Está claro que todas estas actividades plantean objetivos de todas las áreas enmarcados dentro de un proyecto de arte, cuyo fin principal no es conocer la obra y el autor sino motivar a los niños por el arte, por las diferentes técnicas y conseguir una mayor atención a la hora de la representación gráfica.

Pero el proyecto no ha acabado hay que devolverla el pendiente, siendo el punto de partida del proyecto y la motivación para visitar el museo donde está la obra representada. Pero hay un problema ¿cómo damos el pendiente a la mujer de la perla? Para ello, decidimos entre todos ir a su casa, al museo.

La visita al museo debe estar bien estructurada y organizada, en este caso en donde se les ha contado a los niños una historia previa, es aconsejable estar en contacto con el gabinete educativo del museo y ponerles en aviso, así como plantear y crear alguna actividad conjunta. La visita debe ser animada no se puede centrar en encontrar la obra hay que compararla en directo con el resto de la colección, diferenciar entre retratos o paisajes, bodegones...Las soluciones para entregar el pendiente son tantas como la imaginación del maestro: una opción es señalar que ahora no puede cogerlo porque esta posando, otra hacerlo más real y darla vida, haciéndose pasar una educadora del museo por nuestra protagonista y enseñarles su retrato, en donde se puso de lado porque ya había perdido el pendiente y no quería que le retrataran sin él, etc

### Exposición

Una vez en el aula la actividad continua, al día siguiente la mujer de la perla nos manda una carta dándonos las gracias por haberle devuelto el pendiente y nos regalo material para que nos retrasásemos.

Entre todos se utiliza el material ofrecido y la mejor forma de enseñarlo al resto de los alumnos es creando nuestro propio museo con los retratos de los compañeros, de los profes o de la dama del pendiente...

Si es posible, en muchos museos existen salas de exposición para la disposición del público. En estos casos las obras agrupadas y completas realizadas en clase ganan se engrandecen y así los alumnos pasan de ser visitantes a ser artistas.

### 7.1.2 Proyecto de arte: creación de una instalación.

La **instalación artística** es un género contemporáneo que comenzó en 1960. Las instalaciones por lo general utilizan directamente el espacio de exposición, para sus creaciones interactuando el público con ellas.

En este caso el proyecto presentado es opuesto al de la mujer de la perla, partiendo de la visita a un museo hasta llegar a la creación propia. En asambleas anteriores a la salida se recuerda a los alumnos que vamos a ir a un museo, por lo que hay que seguir las normas establecidas, y allí vamos a ver un “nuevo arte” en donde no hay cuadros que es lo que están más acostumbrados. Con ello lo que se busca es ponerles en antecedentes y motivarles.

Un ejemplo de museo en donde se trabaja la instalación es el MUSAC, con la obra de Ugo Rondinone “La noche de plomo” en donde a través de una gymkana tienen que formar un puzzle con la imagen de uno de los árboles y luego adivinar que árbol es de la obra.



El Musac es solo un ejemplo, siendo el departamento pedagógico de cada museo el que debe buscar tácticas para acercarse al desarrollo cognitivo de cada niño, pero lo que está claro es que con esta propuesta es necesaria una estrecha colaboración, buscando en este caso acercar este “nuevo estilo” a los niños, que conozcan como se hace, que busquen los artistas...

Una vez de nuevo en clase, la actividad continua y entre todos se realiza una instalación. Los materiales son conocidos y divertidos para ellos, son los de la sala de psicomotricidad que además nos aporta seguridad. En si lo que se busca es transformar el espacio escolar mediante una instalación.

Se ofrece el tiempo y material suficiente, en un ambiente de calma y seguridad para que los niños ordenen y desordenen a su gusto. Pasado el tiempo de exploración, a modo de propuesta se sugiere realizar una actividad común, es decir, un trabajo de colaboración en equipo. De esta manera, la instalación crece lentamente gracias a la organización colectiva.

Lo que está claro es que la instalación recrea una historia, un lugar, y en este caso el material les ha recordado a un laberinto. Así entre todos se construye una instalación vertical a modo de laberinto.

El primer contacto con la instalación creada, invita a realizar juegos de escondite y persecución y a realizar un recorrido explorando el lugar y la obra creada, así todos los alumnos pasan entre las colchonetas, rulos... como si de nuevo estuviéramos en el museo. Debido al material del que se hace la instalación para mantenerlo es necesario realizar fotografías, que estarán expuestas en el colegio para que el resto de los alumnos puedan observarlas.

Quiero señalar como la realización de instalaciones en la escuela posibilita una situación lúdica de relación y aprendizaje mediante la transformación del espacio, la exploración de los objetos y la colaboración ofreciendo un espacio de posibilidades y experiencia tan grande como la imaginación de la comunidad educativa.

## 8. CONSIDERACIONES FINALES

Cuando comencé esta andadura con la elección del tema para la realización del Trabajo fin de Grado me encontraba contenta por haber podido elegir un tema que me resulta atractivo e interesante, a la vez que confundida por la amplitud del tema: el museo

como espacio educativo; por ello decidí centrar esta tesis en un solo campo, el museo artístico, y extraer las ventajas e inconvenientes de ellos a la hora de concebir los museos como espacios educativos.

Ahora una vez finalizado, mis impresiones son buenas al haber hecho un trabajo con el que me siento identificada y que me ha permitido completar un poquito más, de algún modo, mi formación como docente.

Teniendo en cuenta el Decreto 122/2007 de 27 de Diciembre, por el que se establece el currículo de Educación Infantil en Castilla y León, en su artículo 3 Finalidad, se especifica que se atenderá progresivamente al desarrollo afectivo, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje y a las pautas elementales de convivencia y relación social, así como al descubrimiento de las características físicas y sociales del medio, todo ello se puede trabajar de una forma específica utilizando el museo como un espacio lúdico y educativo, trabajando estos aspectos simultáneamente desde el aula.

El Museo se presenta como un espacio propicio para el diálogo y las relaciones humanas, por lo que resulta interesante la acción educativa que desde el mismo se puede proyectar. Los museos permiten plantear de manera pedagógica e interdisciplinaria cualquier tipo de tema; hacerlo llegar al gran público, dinamizarlo y favorecer su comprensión, por ello son clave para potenciar la educación del alumnado, no sólo de educación infantil, sino de todas las etapas educativas y del público en general. Así la educación en museos ha ido pasando de ser una actividad secundaria, a poseer una función más importante en la actividad museística, aun así quedando mucho trabajo por hacer.

Para lograr realizar esta importante labor, los museos se enriquecen con los nuevos paradigmas educativos que plantean la necesidad de diversificar las formas de comunicación, de incorporar las nuevas tecnologías y de ofrecer la oportunidad de participar de manera activa en distintos procesos; pero todavía queda un largo camino por recorrer pues, estamos lejos de acercarnos aún desde el aula infantil a la amplitud de oportunidades que dan los museos, pues aunque esta opción esta cada vez más en alza, y así lo demuestran museos como MUPAI pocos son los que realmente poseen un proyecto educativo pensado y planificado para los más pequeños, o que se realice una acción educativa y didáctica de una forma conjunta ente el museo y el aula de una forma constante y periódica y no solo cuando se va a producir una visita a dicho museo, pues la única forma

de que el aula entre en el museo es a través de la práctica y la comunicación constante entre estos dos grandes pilares de la educación actual.

Por ello para finalizar me gustaría recalcar que espero que trabajos en esta línea ayuden a futuros maestros a acercarnos al mundo del arte, a conocer nuevas formas de trabajar, nuevos proyectos...y sobre todo a experimentar el arte y los museos con los alumnos sin miedo.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

- Antúnez, N. (2009) *El educador de museos como agitador político. El sistema de formación de formadores en el método MUPAI*. Actas del congreso internacional: los museos en la educación. La formación de los maestros. Madrid: Fundación Thyssen-Bornemisza pp. 305-310.
- Ausubel, D. P. y Sullivan E. (1983) *El desarrollo infantil 1, Teorías. Los comienzos del desarrollo*. Barcelona: Paidós.
- Ávila Valdés, N. (2005). *Diseño y desarrollo de recursos on-line: aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios*. Universidad Complutense de Madrid, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica.
- Carrillo, I. Colleldemont, E. Marti, J. Torrents, J. (2011) *Los museos pedagógicos y la proyección cívica del patrimonio*. Gijón: Trea.
- Clair, J. (2011) *Malestar en los museos*. Gijón: Trea.
- De la Torre, S. (1987). *Educación en la creatividad, recursos para el medio escolar*. Madrid: Narcea.
- Deloche, B. traducción Lourdes Pérez. (2002) *El museo virtual: hacia una ética de las nuevas imágenes*. Gijón: Trea.
- Fontal, O. (2004) *La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e Internet*. Gijón. Trea
- (2006) *Las webs: complementos y extensiones de los museos p.p 181-200*. Gijón. Trea
- (2007) *Del museo contenedor al museo patrimonial pp. 27-52*. Gijón. Trea
- Gadner, H (1999) *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gutiérrez Usillos, A. (2012) *Manual práctico de museos*. Gijón: Trea.

- Hernández Hernández, F. (2006) Miradas al patrimonio (2011) *El museo como espacio de comunicación*. Gijón: Trea.
- Huerta, R. (2010) *Maestros y museos*. PUV. Valencia: Universidad de Valencia.
- Ibañez Etxeberria, A. (2011) *Museos, redes sociales y tecnología 2.0*. Leioa: Servicio editorial de la Universidad del País Vasco.
- López, M. (2006) *Creación y posibilidad. Aplicaciones del arte en la integración social*. Editorial Fundamentos.
- López Calva, M. (2005) *Pensamiento crítico y creatividad en el aula*. Madrid. Ed. Trillas.
- Rico, J.C (2012) *¿Por qué no vienen a los museos? : Historia de un fracaso*. Madrid: Sílex.
- Rodríguez Estrada, M. (1993). *Creatividad en la educación escolar*. México: Ed. Trillas.
- Roser, C. y Valle, R. (2007) *Museos de arte y educación: construir patrimonios desde la diversidad* Gijón: Trea.
- Santacana i Mestre, J. y Llonch, N (2012) *Manual de didáctica del objeto en el museo*. Gijón: Trea.

## REVISTAS

- Fontal, O. (2006). Los contenidos actitudinales en la enseñanza de la historia del arte. *Revista Iber, nº 49*. Págs. 47-56.
- Fernández, M. (1998-Enero). Los museos en la didáctica. *Revista Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia; 15. Graó* Págs. 113-124.
- Huerta, R. (2010) ¿Qué esperan los museos de los maestros? *Revista In-visibilidades 0*, pp. 54-65.
- Schweibenz, W. (2004) El museo virtual. *Noticias del ICOM, Número 3*, Pág. 3.

## NORMATIVA

- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

## OTROS

- González Mozos, M.<sup>a</sup> Teresa y Casado Poyales, A. (2010), “La utilización de las TIC para virtualizar un museo. Estado de la cuestión en Castilla-La Mancha”, Comunicación presentada a la Sección de Museos del Congreso Nacional de ANABAD "Memoria y Tecnología", Madrid, 2008.<http://www.anabad.org/archivo/docdow.php?id=511> (consulta marzo de 2013).