



Universidad de Valladolid

TRABAJO FIN DE GRADO

“Los recursos educativos a través de los Museos Virtuales”

Alumna: María Beneyto Gisbert

Tutor académico: Fernando Díez Martín

Grado Educación Infantil, 2013

RESUMEN

En la actualidad, las nuevas tecnologías cobran un papel importante en el día a día de los centros educativos, aportando nuevas situaciones de enseñanza-aprendizaje que complementan a la educación tradicional. El Trabajo de Fin de Grado (TFG) que se expone a continuación trata sobre una investigación y análisis de los recursos educativos y pedagógicos que ofrecen los museos virtuales dirigidos al alumnado de Educación Infantil. Para ello el estudio parte con un marco teórico que nos ayuda a iniciarse en la temática de los museos, su historia y evolución, analizando tanto los museos reales como los avances que nos ofrecen las plataformas virtuales. A continuación, y tras una pequeña representación del ámbito museístico de nuestro país, se analizarán los recursos educativos que se ofrecen tanto en el museo real como en el virtual, examinando sus puntos fuertes y débiles y realizando una crítica constructiva y propuesta para su mejora. Finalmente el trabajo concluye con una reflexión sobre todo lo analizado y exponiendo las conclusiones y objetivos que se han alcanzado mediante esta investigación.

PALABRAS CLAVE

Museo, Museo Virtual, Recursos Educativos, Educación Infantil, Nuevas Tecnologías (TICs),

ABSTRACT

Nowadays, new technologies have a very important paper every day in the educational centers, providing new situations of teaching-learning that complement the traditional education. The project of final grade (PFG) that is exposed here is based on an investigation and analysis of the educational and pedagogical resources that offer the virtual museums targeted to the children of primary education. For this, the study starts with a theoretical framework that helps us to start in the museums thematic, the history and evolution, analysing both the real museums and the progresses that provide us the virtual platforms. Here, and after a small representation of the museum field of our country, it will be analysed the educational resources that are offered both to the real museum and in the virtual one, examining their strengths and weaknesses and realising a constructive criticism and proposal for improvement. Finally the project ends with a reflection of the analysed points and exposing the conclusions and objectives that have been achieved with this investigation.

KEYWORDS

Museum, virtual museum, Educational Resources, Early Childhood Education, New Technologies (ICTs),

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	5
2.OBJETIVOS	6
3.DISEÑO.....	¡Error! Marcador no definido.7
4.MARCO TEÓRICO.....	9
4.1Origen del concepto de Museo	9
4.2Desarrollo del conceptp de Museo	¡Error! Marcador no definido.10
4.3Definición de Museo	¡Error! Marcador no definido.10
4.4Tipología.....	¡Error! Marcador no definido.12
4.5Definición de Museo Virtual	¡Error! Marcador no definido.19
4.6Tipología Museo Virtual	21
4.7Ventajas del Museo Virtual	22
4.8Museo Tradicional versus Museo Virtual	22
4.9¿Qué puede aportar un museo virtual al aula?.....	24
5.ANÁLISIS	25
5.1Justificación	25
5.2Información de los museos	27
6.DISCUSIÓN.....	57
7.CONCLUSIONES	61
8.APORTACIÓN PROPIA	63
9.BIBLIOGRAFÍA	65

1. JUSTIFICACIÓN

Según el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, indica que “todas las enseñanzas oficiales de grado concluirán con la elaboración y defensa pública de un Trabajo de Fin de Grado, que ha de formar parte del plan de estudios”.

Actualmente, estoy cursando mi último año del Grado de Educación Infantil en Segovia, campus perteneciente a la Universidad de Valladolid (UVA), por tanto, debo de elaborar dicho trabajo para complimentar mi carrera universitaria.

Para ello, tras llevar a cabo una elección entre posibles temáticas para defender en el TFG, el tema que en este proyecto se expondrá, ha sido el resultado de considerar la importancia de las nuevas tecnologías en el sistema educativo. Para ello se abarcará la educación desde el ámbito artístico y tecnológico, pero también con un carácter expositivo y museístico. Concretamente el trabajo se centra en exponer *Los recursos educativos a través de los museos virtuales*.

La elección de esta temática se debe a una experiencia personal, vivida este mismo año académico, al cursar una asignatura que abordaba la historia del arte vinculándola con el ámbito de Educación Infantil, donde el cuatrimestre culminó con un trabajo sobre un pintor, su museo y todos los recursos pedagógicos que ofrecía. Este proyecto me despertó el interés sobre las posibilidades educativas que los museos disponen para alumnos de temprana edad y decidí ampliar mis conocimientos sobre ello. Además, cabe destacar la estrecha relación de la temática con las competencias educativas básicas propias del segundo ciclo de Educación Infantil ya que, primera y fundamentalmente, los alumnos mediante los museos son capaces de interactuar con el mundo físico y comprender la realidad social. Por otra parte, con los museos virtuales se inician en el desarrollo de habilidades de búsqueda y procesamiento de la información y transformarla en conocimiento. Y, de este modo, interiorizan y aprenden el código informático.

Por tanto, podemos considerar este Trabajo de Fin de Grado (TFG) como un proceso de investigación que pretende analizar los recursos TIC y los aspectos pedagógicos sobre los museos virtuales. Mediante este trabajo me propongo de forma personal, diferentes objetivos a alcanzar, los cuales se detallan en el siguiente punto.

Estos se basan en investigar y comparar varios museos virtuales, analizando diferentes aspectos, tanto educativos como todo aquello referido al ámbito expositivo y del museo o, por otra parte, de otros ámbitos más estéticos y de contenidos, sacando la máxima información posible para poder ponerlo en práctica en mi futuro docente.

Por otro lado, mediante este trabajo me gustaría poder aportar nuevas alternativas educativas en los museos, tratando de lograr un mayor aprendizaje de los niños mezclando el conocimiento tradicional con las nuevas tecnologías, de forma que se captara totalmente la atención del alumnado y se fomentara en él un interés por el ámbito artístico y museístico.

2. OBJETIVOS

Como objetivo principal, este TFG pretende investigar los recursos educativos a través de los museos virtuales, apoyándose en el análisis exhaustivo de algunos casos seleccionados para tal fin.

Pero, a partir de dicha investigación, también se pretende conseguir una serie de objetivos secundarios que ayudarán a mejorar la calidad del análisis:

- Conocer, recopilar y comparar los aspectos tratados en las páginas web de los diferentes museos.
- Comparar las ventajas e inconvenientes que ofrecen los museos virtuales con los museos tradicionales.
- Apreciar la validez didáctica de los museos, tanto virtuales como reales.
- Realizar una propuesta de mejora y perfeccionamiento en torno a las habilidades y capacidades educativas de los museos para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Analizar y conocer situaciones de carácter museístico que se puedan llevar a cabo en el aula.

Por otra parte, existen una serie de objetivos específicos que se centran en el contexto propio del ámbito de la Educación Infantil:

- Conocer el valor y utilidad de los recursos de los museos virtuales para alumnos de Educación Infantil.
- Promover las nuevas tecnologías en el aula de Educación Infantil mediante los museos virtuales.
- Desarrollar actitudes de interés en el alumnado para conocer la realidad social a través del ámbito museístico.
- Conocer las propiedades de los objetos de uso cotidiano (color, tamaño, forma, textura...) en obras de arte.
- Explorar 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.
- Conocer y percibir los colores primarios y complementarios. Gama de colores. Experimentación y curiosidad por la mezcla de colores para realizar producciones creativas.

3. DISEÑO

Para llevar a cabo este trabajo, primero se plantean una serie de hipótesis en las que se basan los fundamentos teóricos del proyecto. Cabe destacar que, mediante la lluvia de ideas dada en el planteamiento del trabajo, surgen una serie de dudas que espero resolver y contestar durante mi investigación, como, por ejemplo, saber si el museo virtual proporciona más situaciones didácticas y pedagógicas para alumnos de infantil que la propia visita al museo real.

Por tanto, los aspectos que pretendo analizar y trabajar mediante este trabajo he decidido clasificarlos en dos partes principales.

Primera parte

Comienzo de la investigación con un Marco Teórico donde se definen los conceptos clave de este trabajo. Este servirá para poder analizar con una teoría fundamentada además de resolver todas las cuestiones e hipótesis planteadas anteriormente. Por tanto, el marco teórico nos ayudará a situarse en el trabajo, organizando la información de la siguiente forma:

1. Origen del concepto “museo”
2. Revisión del concepto de “museo” y de sus cualidades.
3. Indagación sobre los diferentes tipos de museos y de sus cualidades principales.
4. Investigación y análisis sobre los inicios del museo virtual.
5. Recopilación de información acerca del museo virtual (tipología, ventajas, etc.)
6. Comparación de los museos reales con los virtuales, analizando los puntos débiles y fuertes de cada uno de ellos.
7. Aportación del museo virtual al aula.

Segunda parte

La segunda parte del trabajo constará básicamente en el análisis de los museos seleccionados, tratando los siguientes aspectos:

1. Pequeño resumen de cada uno de los museos virtuales elegidos y el motivo de su elección, informando de nociones básicas de cada institución.
2. Observación y estudio de algunos aspectos en todos los museos, indagando e investigando puntos como su presentación, el contenido, los idiomas que ofrecen la página web, etc.
3. Asimilación de la información mediante unas tablas-resumen de los resultados del análisis de cada museo.
4. Crítica constructiva sobre la página virtual del museo y propuesta personal de mejora.
5. Discusión del trabajo con una reflexión sobre todo lo investigado, analizando todos los detalles y aspectos relacionados con el ámbito educativo a través de los museos virtuales.
6. Conclusiones que he obtenido mediante el análisis y los objetivos a alcanzar.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. ORIGEN DEL CONCEPTO “MUSEO”

El origen de los museos hay que relacionarlo con dos hechos importantes: el coleccionismo y la Ilustración.

Según Francisca Hernández (1992):

El Coleccionismo, desarrollado a lo largo de las distintas etapas históricas, tiene sus antecedentes en tiempos pretéritos. Algunos quieren situar su origen en el momento del saqueo de Babilonia por los Elamitas en el Antiguo Oriente, quienes trasladaron a su ciudad los objetos más valiosos, exponiéndolos posteriormente (1176 a.c.). En Europa, dicho Coleccionismo alcanza su auge con las monarquías absolutas (siglos XVII- XVIII). De hecho, paralelamente al coleccionismo “estatal” u oficial, se desarrolla el coleccionismo privado. Este fenómeno, aunque generalizado en toda Europa, tendrá sus mejores exponentes en países como Holanda y Gran Bretaña. Esta tradición europea va a encontrar eco al otro lado del Atlántico donde la formación de los primeros museos americanos será debida al coleccionismo privado. Evidentemente, esta iniciativa privada va a condicionar de una manera positiva el futuro de dichas instituciones que, al carecer de la tradición cultural europea y unida al hecho de la rápida ascensión como potencia económica, será la iniciativa privada la promotora de crear este tipo de instituciones como forma de paliar el vacío cultural.(p. 85).

El segundo factor que impulsará la creación de museos es consecuencia directa de la *Ilustración*¹, proceso que culminará con la Revolución Francesa. Es precisamente aquí cuando nace, de forma pública el museo Louvre (1793) sirviendo de modelo al

¹ *La Ilustración* fue una época histórica y un movimiento cultural e intelectual europeo –especialmente en Francia e Inglaterra– que se desarrolló desde fines del siglo XVII hasta el inicio de la Revolución Francesa, aunque en algunos países se prolongó durante los primeros años del siglo XIX. Fue denominado así por su declarada finalidad de disipar las tinieblas de la humanidad mediante las luces de la razón. El siglo XVIII es conocido, por este motivo, como el Siglo de las Luces.

Los pensadores de la Ilustración sostenían que la razón humana podía combatir la ignorancia, la superstición y la tiranía, y construir un mundo mejor. La Ilustración tuvo una gran influencia en aspectos económicos, políticos y sociales de la época. La expresión estética de este movimiento intelectual se denominará Neoclasicismo. (Wikipedia)

resto de museos europeos. Pero años antes, en 1683, se inauguró el *Ashmolean Museum* que depende de la Universidad de Oxford. Este es característico por la diversa índole que conforman sus colecciones (historia natural, de arqueología y numismática, etc.) pero siempre con la doble función de educar y conservar.

4.2. DESARROLLO DEL CONCEPTO “MUSEO”

Hernández (1992) sostiene lo siguiente:

Como todo proceso natural, los museos también van evolucionando. De forma que éstos, considerados como “asilos póstumos”, “mausoleos” o “santuarios” se van convirtiendo en lugar de estudio e investigación. Incluso, se exige que el conservador tenga una formación universitaria relacionada con las colecciones. Se piensa que el conservador del museo debe ser un científico. La presencia de éste en el museo plantea, en la historia más reciente, un problema que aún no está resuelto del todo. Ante el desarrollo de los servicios museísticos, la figura del conservador tiende a desdoblarse en dos profesiones: el museólogo propiamente dicho y el científico. La tarea del científico está justificada, pues no se puede comunicar, divulgar o enseñar lo que no se conoce. Pero además de ser científico, deberá también poseer los conocimientos específicos del funcionamiento de los museos. (p.87)

4.3. DEFINICIÓN “MUSEO”

Las primeras definiciones “oficiales” del Museo surgen en este siglo y emanan del Comité Internacional de Museos creado en 1946. En sus estatutos de 1947, el artículo 3 “reconoce la cualidad de museo a toda Institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, de educación y deleite”. Esta definición marcará un hito importante en el desarrollo del Museo Moderno y será un punto de referencia que tendrá resonancias prácticas en la política museística de los diversos países. Será a partir de la década de los cincuenta

cuando se inicien las primeras renovaciones museográficas que intentarán cambiar la imagen del Museo decimonónico.

En la actualidad, según el ICOM (International Council of Museums) la definición de museo ha evolucionado a lo largo del tiempo en función de los cambios de la sociedad. Desde su creación en 1946, el ICOM actualiza esta definición para que corresponda con la realidad de la comunidad museística mundial. Hoy, conforme a los estatutos adoptados durante la 22ª Conferencia general de Viena (Austria, 2007):

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.

La Ley 16/1985 de 25 de junio del Patrimonio Histórico Español, en su artículo 59.3 aporta la siguiente definición de museo. “Son museos las instituciones de carácter permanente que adquieren conservan, investigan, comunican y exhiben para fines de estudio, educación y contemplación conjuntos y colecciones de valor histórico artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural”

Por lo que respecta al diccionario digital más completo en la actualidad, el diccionario de la Real Academia Española (RAE), utiliza cuatro definiciones distintas para asignar significado al término “museo” (Del lat. *musĕum*, y este del gr. *μουσεῖον*):

- 1. m. Lugar en que se guardan colecciones de objetos artísticos, científicos o de otro tipo, y en general de valor cultural, convenientemente colocados para que sean examinados.*
- 2. m. Institución, sin fines de lucro, abierta al público, cuya finalidad consiste en la adquisición, conservación, estudio y exposición de los objetos que mejor ilustran las actividades del hombre, o culturalmente importantes para el desarrollo de los conocimientos humanos.*
- 3. m. Lugar donde se exhiben objetos o curiosidades que pueden atraer el interés del público, con fines turísticos.*
- 4. m. Edificio o lugar destinado al estudio de las ciencias, letras humanas y artes liberales.*

4.4. TIPOLOGÍA

4.4.1. Tipos según la intencionalidad educativa

Según se cita en la web del Ministerio de Educación de Buenos Aires, todo museo participa de determinados criterios expositivos en los que define sobre qué expone y para qué. Estos criterios expositivos actúan sobre el visitante y provocan determinadas reacciones o actitudes. Esta acción sobre el público puede identificarse con la “intencionalidad comunicativa” del museo. Por tanto, según la intencionalidad comunicativa, los museos pueden ser contemplativos, informativos o didácticos.

a) Museos contemplativos

El código comunicativo permanece desconocido al visitante y por lo tanto genera como respuesta la contemplación. El público no comprende el valor y el significado de lo que se ve y no tiene elementos para saberlo. Por lo general, los objetos que se exhiben en este tipo de museos se seleccionan por su notabilidad o nobleza y su arte, y participan de una valoración que permanece en la mayoría de los casos ajena al visitante.

Cualquier museo de arte moderno se podría clasificar en esta tipología, donde los visitantes muchas veces no llegan a captar el mensaje propio de las obras. Un ejemplo de ello en nuestro país sería el Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León, el MUSAC (<http://www.musac.es/>).

b) Museos informativos

Facilitan la comprensión de los conocimientos que pretenden transmitir. Este tipo de museos tiene la intención de dar a conocer conocimientos e interpretaciones que posee sobre los objetos que expone, donde las piezas no se valoran aisladamente, sino que se tiene en cuenta su contenido temático y la importancia dentro de un contexto expositivo. En relación con el museo Contemplativo, el informativo presenta un avance en cuanto a la intensidad de comunicarse con el público.

Un ejemplo de esta tipología informativa puede ser cualquier casa museo, donde se analiza una temática conjunta y el museo es genérico en todas sus piezas y obras como la Casa Museo Cervantes de Valladolid (<http://museocasacervantes.mcu.es/>).

c) Museos didácticos

Estos enseñan a aprender a partir del análisis e interpretación de la cultura material. La diferencia con los museos informativos está en que se ofrece al visitante diferentes modos de razonar a partir de los objetos expuestos. Ofrece recursos intelectuales para que el visitante pueda pensar, imaginar y razonar a partir de fuentes primarias de información, promoviendo así el placer del descubrimiento. Este tipo de exposiciones se caracterizan por su carácter temporal y renovable. Destacar dentro de esta tipología los museos científicos y de investigación, en los que permite a los propios visitantes experimentar y descubrir personalmente el material y los objetos expuestos. Un ejemplo de ello es la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia (<http://www.cac.es/>) o el CaixaForum situado en Madrid (http://obrasocial.lacaixa.es/nuestroscentros/caixaforummadrid/caixaforummadrid_es.html).

Cabe destacar que los tres tipos de museos descritos pueden coexistir en un mismo museo. Estos tres ejemplares no se encuentran en la realidad de modo puro, pero en estas líneas se ha querido señalar un ejemplo característico para ayudar y mejorar la comprensión de cada tipología.

4.4.2. Tipos según contenido y temática

En cambio, por lo que respecta a la tipología de los museos, descubrimos que se trata de un ámbito muy variopinto en el que se clasifican los museos según su contenido. Por tanto, de acuerdo al patrimonio que exhiben, la titularidad, a la forma en que se conciben las colecciones, es decir el ámbito geográfico de cobertura de las colecciones, el contenido temático y las perspectivas según las cuales se exponen los testimonios pueden ser clasificados en diferentes grupos, tal y como se cita en la enciclopedia libre de Wikipedia.

a) Museos de Arte

Una *galería de arte* o *museo de arte* es un espacio para la exhibición y promoción del arte, especialmente del arte visual como son la pintura y la escultura. Un ejemplo de museo de arte es el Museo Reina Sofía de Madrid.

(<http://www.museoreinasofia.es/museo>)

El concepto también es usado para designar el establecimiento que además de exhibir y promocionar obras de arte, se dedica a su venta, siendo entonces por lo general un espacio más reducido y limitando.

Según se cita en la página web de joselynaguilar:

Una galería de arte es un espacio destinado, principalmente, a la exhibición de obras de arte; es en este punto donde la galería entroncaría con el museo. Gran parte de estos espacios se dedican a la promoción de artistas noveles, mostrando y dando a conocer su obra; dado que los programas de los artistas de hoy son tan complejos como variables, precisan de la reordenación de los objetivos y suelen ser las galerías de arte las que cumplen esta función. Así mismo, se convierten en lugares de encuentro para todos aquellos que aman el arte en todas sus dimensiones.

Como ejemplo, la galería de arte de Madrid “Puerta de Alcalá” se podría clasificar en esta categoría. Pero en este tipo de galerías, el periodo de exhibición es de un tiempo determinado, pasado el cual se desmonta la "exposición" y se monta una nueva. El oficio y técnica de su gestión se denomina *galerismo*. También es muy habitual que los museos realicen exposiciones temporales, especialmente con fondos ajenos.

b) Museos de Historia

Los Museos Históricos o de Historia son todos aquellos que cuyas colecciones han sido concebidas y presentadas dentro de una perspectiva histórica. Algunos cubren aspectos especializados como los relativos a una localidad determinada, mientras que otros son más generales. Estos museos contienen una variedad de objetos, incluidos los documentos, artefactos de

todo tipo, arte, objetos arqueológicos. Los museos de antigüedades están más especializados en los hallazgos arqueológicos.

Según la UNESCO, "en esta categoría están comprendidos los museos, las viviendas y los monumentos históricos de los museos al aire libre que evocan o ilustran ciertos acontecimientos de la historia nacional".

Un tipo común de museo de historia es una *casa histórica*. Una casa histórica puede ser un edificio de especial interés arquitectónico, lugar de nacimiento o casa de una persona famosa, o simplemente un edificio con una ubicación privilegiada.



Figura 1. Edificio de la Casa-Museo de Miguel de Cervantes, Toledo (España).

Otro tipo de museo de historia es el museo viviente. Un museo vivo donde la gente puede recrear un período de tiempo, incluidos los edificios, la ropa y el idioma.

La FUHM (Fundación Universitaria Martí l'Humà) a través de su Aula de Promoción Cultural, ha otorgado al Museo y Horno del Vidrio de Vimbodí (Cataluña) la placa conmemorativa que le distingue como Museo viviente, con lo que se pretende dar a conocer, divulgar e incentivar el mantenimiento de aquellas actividades artesanales características del país, con sus procedimientos y formas ancestrales, que están en grave peligro de extinción. El Museo y Horno del Vidrio de Vimbodí es también el único museo donde se puede disfrutar de demostraciones en directo del proceso de producción.

c) Museos de Ciencias Naturales

Los museos de historia natural y ciencias naturales suelen exhibir los trabajos del mundo natural. El enfoque está en la naturaleza y la cultura. Las exposiciones pueden educar al público acerca de los dinosaurios, la historia antigua, y la antropología. La evolución biológica, las cuestiones ambientales y la biodiversidad son las principales áreas en museos de ciencias naturales.

El Museo Nacional de Ciencias Naturales (Madrid) es una institución que además de llevar a cabo la investigación científica, gestiona una importante colección de especímenes y desarrolla un programa de exposiciones y educativas dirigidas al público general. Su objetivo es promover un conocimiento más completo de la diversidad del mundo natural.



Figura 2. Sala del Museo Nacional de Ciencias Naturales, Madrid (España).

d) Museos de Ciencia y Tecnología

Los museos de ciencias y los centros tecnológicos giran en torno a los logros científicos y su historia. Algunos museos pueden tener exposiciones sobre temas tales como la informática, la aviación, museos ferroviarios, la física, la astronomía, y el reino animal.

Los museos de ciencias, en particular, pueden consistir en planetarios, o un teatro por lo general en torno a una cúpula. Estos museos pueden tener

salas IMAX, que permiten la visualización en 3-D o calidad superior de imagen.

La sede madrileña del Museo Nacional de Ciencia y Tecnología está ubicada provisionalmente en la antigua estación de Delicias. Inaugurada por el rey don Alfonso XII en marzo de 1880, es en la actualidad uno de los mejores ejemplos de arquitectura del hierro en España. En cuanto a su colección, el MUNCYT conserva más de 15000 objetos entre instrumentos científicos, aparatos tecnológicos, vehículos de transporte, máquinas herramienta y herramientas industriales. Desde el siglo XVI hasta la actualidad, la mayoría de las piezas proceden de colegios y centros de enseñanza secundaria, universidades e instituciones científicas, colecciones particulares y donaciones.



Figura 3. Prisma de Cristal, A Coruña (España).

Cabe destacar que esta entidad dispone de otra sede en la A Coruña, situada en el edificio “prisma de Cristal”.

e) Museos de Arqueología

Los museos arqueológicos son instituciones que investigan, conservan, exponen e informan acerca del patrimonio arqueológico, entendido éste como aquellos vestigios producto de la actividad humana y aquellos restos orgánicos e inorgánicos que, mediante los métodos y

técnicas propios de la arqueología y otras ciencias afines, permiten reconstruir y dar a conocer los orígenes y las trayectorias socioculturales pasadas y garantizan su conservación y restauración.

Entre sus actividades se encuentran realizar investigaciones arqueológicas, así como a conservar, sistematizar, analizar, comprender, exponer y explicar los objetos arqueológicos que constituyen parte importante del patrimonio cultural del pasado.

Uno de los exponentes más recientes de musealización de temática arqueológica in situ es el *aula arqueológica*, como la situada en Aguilafuente (Segovia) que engloba experiencias diversas, que se corresponden con los denominados centros de interpretación. Sus objetivos son complementar a los museos; servir de explicación, preparar y provocar la visita a los yacimientos; obtener rentabilidad social y cultural en lugares en los que la Administración ya ha invertido previamente. Se ubican cerca del yacimiento, en edificios de arquitectura rural o de la Comunidad Autónoma que estaban en desuso. Desde un punto de vista formal, se caracterizan por su pequeño tamaño, el protagonismo de los elementos visuales, auditivos y táctiles: maquetas, ordenadores, reproducciones, interactivos, etc.



Figura 4. Aula arqueológica de Aguilafuente, Segovia (España).

f) Museos Monográficos

En las últimas décadas, han emergido infinidad de museos monográficos en los municipios de España, sobre todo a escala regional, donde encuentran su máximo exponente. La gran mayoría son de titularidad regional y explotada a escala local,

aunque también aparecen museos de titularidad estatal con gestión regional. Su cometido es divulgar y estudiar aquellos hechos socio-culturales más relevantes, de un pasado más o menos remoto, y que han sido de singularidad en el devenir histórico de una región o comunidad. Por regla general suelen tratarse de colecciones sobre aspectos muy concretos, y donde la donación de vestigios toma buena parte a veces. De alguna forma se trata de rescatar y registrar aspectos culturales, las actividades cotidianas o hechos de una región para remarcarlos mediante la divulgación en estos centros.

Un ejemplo de ellos es el “museo del artista fallero” (Valencia), tratándose de un homenaje a todos aquellos artesanos que desde hace siglos han consagrado su vida al mundo de las Fallas. En su interior ofrece una amplia selección de imágenes y bocetos de los ninots, donde se puede ver cómo han ido evolucionando. Además de los bocetos, podemos ver también fotografías de las fallas de años anteriores

g) Ecomuseo

Un ecomuseo es un centro museístico orientado sobre la identidad de un territorio, sustentado en la participación de sus habitantes, creado con el fin del crecimiento del bienestar y del desarrollo de la comunidad.

En Asturias, el Ecomuseo de la *Minería de la Montaña Coto Musel* muestra las técnicas de funcionamiento de los primeros yacimientos de carbón de la región.

4.5. DEFINICIÓN “MUSEO VIRTUAL”

Según Josefina Santibáñez (2006, p.155) las tecnologías de la información y comunicación (TIC) plantean un cambio radical en la educación, exigen unas estrategias y conocimientos específicos para acceder a una nueva forma de la adquisición de la información que mantienen al mundo comunicado sin barreras de tiempo y espacio. En este ambiente telemático, no poseer los recursos necesarios, ya sean económicos, técnicos o de conocimientos para acceder a dichas comunicaciones conlleva marcar grandes diferencias en educación. El mundo digital y telemático de la sociedad de la información está cambiando el modo de trabajar, comunicar, pensar y

sentir y exige la introducción y modificación de estrategias y procedimientos didácticos para acceder y construir el conocimiento.

Santibáñez (2006) afirma:

Los profesores tienen en los museos reales y virtuales un recurso didáctico con potencial innovador y creativo para facilitar a los alumnos un conocimiento basado en la observación del entorno natural, histórico, artístico, científico y técnico, o de cualquier otra naturaleza cultural. (p.155).

Mackenzie (citado en Santibáñez 2006, p.156) define el *museo virtual* como una colección de artefactos electrónicos y recursos informativos de todo aquello que pueda digitalizarse. Pueden incluirse pinturas, dibujos, fotografías, vídeos, textos, gráficos, imágenes, bases de datos, etc., es decir, un conjunto patrimonial de información y de objetos que pueden ser guardados en un servidor de un museo virtual. Tratan de fomentar la actividad mental y emocional del visitante mediante la interacción e intervención. El usuario puede encontrar en los museos virtuales desde la organización de un chat a un foro de discusión. La variedad de actividades interactivas a realizar en los diferentes tipos de museos responde, tanto a la propia realidad de la cultura y la ciencia, como a los diversos gustos, preferencias, intereses y necesidades de los cibernautas. La explotación del museo virtual como recurso didáctico requiere de la programación de estrategias didácticas para adquirir contenidos conceptuales y contenidos procedimentales, así como para desarrollar actitudes y valores.

El *museo educativo* trata de pensar constantemente sobre su función social, los efectos de su acción educativa en la comunidad, su relación con otros ámbitos de la educación como el «formal» o el «informal». (Coombs, 1973).

Esta concepción educativa se traduce en acciones que presentan continuidad, que atienden a todos los sectores educativos con su respectiva especialización y necesidades educativas particulares; incluso a la conexión entre distintas generaciones y grupos culturales. Hablamos de un museo comprometido con su colección pero capaz de encontrar la implicación de ésta con el presente, con otros ámbitos del conocimiento o

disciplinas. Un museo «del» presente y «para» el presente, en definitiva”. “Un museo comprometido con la educación de sus públicos en un plazo inmediato, pero también a medio y largo plazo”. (Fontal, 2007)

4.6. TIPOLOGÍA “MUSEO VIRTUAL”

Según Nuria Serrat, profesora de la universidad de Barcelona, los museos virtuales poseen muchas semejanzas con los museos reales en cuanto a la tipología. Para ello, vamos a clasificarlos en varios grupos:

4.6.1. Folletos electrónicos.

Son similares a los utilizados para la promoción del museo. Presentan información básica sobre el mismo (su historia, fotos, contenidos disponibles, actividades disponibles, horarios, tarifas y datos de contacto).

4.6.2. Museos en el mundo virtual.

Aquellos en los que el usuario va haciendo clic y literalmente va pasando páginas en las que puede ver diferentes imágenes sobre algunas de las piezas del museo real. Generalmente, en estos museos el visitante encontrará bases de datos y descripciones sobre las colecciones, podrá observar un mapa sobre las diferentes salas así como podrá conocer los horarios y actividades básicas del propio museo.

4.6.3. Museos interactivos.

Se trata de museos que fomentan la actividad mental y emocional. En ellos el usuario se siente partícipe de la vida del museo y puede intervenir en él de múltiples maneras. Por lo general, la distribución de la visita del usuario no se llevará a cabo por salas, sino más bien por temas de interés.

4.7. VENTAJAS DEL MUSEO VIRTUAL

Serrat también realiza un listado con los puntos fuertes característicos de los museos virtuales. Por lo que respecta a los puntos de innovación en comparación con el Museo real, existen varias ventajas de carácter práctico que nos proporciona la red y sus museos virtuales.

Primeramente, permite ser visitado sin necesidad de desplazarse. Esta es una opción idónea si nos encontramos realmente lejos del lugar donde se encuentra el museo real. Con un solo click podemos transportarnos a cualquier parte del mundo, pero esto en ningún momento substituirá la experiencia de una visita al museo real. También contiene una fuerte interactividad y participación para los usuarios.

Por otra parte, gracias a toda la información disponible en red, permite planificar una visita real, pudiendo organizar una ruta por todo el material disponible. Además ofrece actividades alternativas a las existentes a un museo real (chat, fórum, visita virtual...) y facilita el intercambio de ideas y experiencias con los profesionales del museo.

4.8. “MUSEO TRADICIONAL” VERSUS “MUSEO VIRTUAL”: EVOLUCIÓN.

Según Ávila Ruiz, RM y Rico Cano, L. (p.1-3) la difusión del patrimonio histórico-artístico y, por tanto, su enseñanza-aprendizaje, se ha venido haciendo y se hace, habitualmente, a través de los libros de texto y de los materiales curriculares que se diseñan para ser trabajados en la educación formal y en la no formal, con la finalidad de que todo aquel que se acerque al objeto patrimonial pueda interpretarlo de la manera que está establecido en los materiales, ligados más a modelos tradicionales y/o tecnológicos de la enseñanza donde el papel del alumno es pasivo, a modelos más constructivista donde el alumno tienen un papel activo y protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de este ambiente de enseñanza tradicional, con una gran carga academicista, los museos se han presentado siempre como uno de los recursos alternativos a este tipo de enseñanza pasiva en la medida que al visitarlos se establece

entre el espectador y la obra de arte una comunicación perceptiva y conceptual mayor que en el aula, por el contacto directo que se tiene con el objeto museado, más idóneos para la interpretación del patrimonio “in situ”.

Museos que han pasado de ser templos de arte para comenzar a mostrarse como la memoria viva, que trata de conservar objetos que testimonian distintos momentos históricos y que pueden hacer referencia a elementos individuales o colectivos, que no tienen más función que ser obra de arte, lejana al común público y por lo tanto difícil de comprender. Esto hace que, los grupos de niños que visitan los museos junto a sus profesores observando las obras de arte expuestas, atendiendo siempre las explicaciones del profesor, terminan siempre con la sensación de ver mucha cultura pero sin entender nada, porque tanto la institución como los propios profesores le niegan la manipulación curiosa de dichas obras.

Los museos conscientes de este problema han tratado de subsanar estas dificultades buscando soluciones que pasan por la creación de laboratorios didácticos en sus propios ámbitos de trabajo, donde los alumnos aprenden observando, experimentando, jugando, experimentando libremente sus pensamientos y sensaciones, o a través de la red, creando portales virtuales, cuyo desarrollo se logra a partir de la idea de que los museos sean más participativos e interactivos.

Teniendo esto en cuenta, los museos virtuales se convierten en museos viajeros, transportables, a veces, imaginarios y sin muros, en la línea defendida por Malraux o Duchamp (Hernández, 2000; Bellido Gant, 2001) quienes defendían la idea de tener un museo propio y transportable, creando un Museo Imaginario que albergase todas las obras de arte del mundo.

Teniendo esto en cuenta y, partiendo de la idea de que el alumno debe construir sus propios significados parece que los museos virtuales y su incorporación al ámbito educativo promueven la creación de nuevos entornos didácticos que afectan de manera directa tanto a los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje como al escenario donde se lleva a cabo el mismo. Este nuevo entorno, creado a partir de las Nuevas Tecnologías requiere, un nuevo tipo de alumno, y por tanto, de profesor, más preocupado por el proceso que por el producto, preparado para la toma de decisiones y elección de las rutas de aprendizaje. En definitiva, preparado para el autoaprendizaje

crítico desde el cual se rechaza la memorización de información y la reproducción de la misma en función de patrones previamente establecidos (Cababero y Gisbert, 2002).

Es por ello que los museos virtuales, desde las TICs, aportan un nuevo reto al sistema educativo, en general, y patrimonial, es particular, ya que con ellos pasa de un modelo unidireccional, donde por lo general los saberes recaen en el profesor o en sus sustitutos, el libro de texto o los materiales curriculares diseñados para tal fin, a modelos más abiertos y flexibles, donde la información situada en grandes bases de datos, tiende a ser compartida entre diversos alumnos.

Por tanto desde la idea de formar un profesional de la educación como mediador, generador y organizador de situaciones de aprendizaje, se plantea la necesidad de experimentar contenidos concretos en ámbitos nuevos de enseñanza aprendizaje como son las nuevas tecnologías referidas en nuestro caso a la difusión del patrimonio a través de los museos virtuales.

4.9. ¿QUÉ PUEDE APORTAR UN “MUSEO VIRTUAL” AL AULA?

Aunque el docente tiene a su alcance libros de texto, guías didácticas, juegos, mapas, etc. para llevar a cabo su acción educativa dentro del aula, en la actualidad, hay que tener en cuenta en contar con entornos virtuales a partir de los cuales se articulan propuestas didácticas que contemplan el trabajo de múltiples objetivos y contenidos (Serrat).

Existen muchos museos virtuales que ya contemplan esta posibilidad y por lo que se configuran como verdaderos recursos educativos proponiendo actividades didácticas on-line, permitiendo que el docente obtenga fichas didácticas sobre los contenidos del museo u otros, potenciando debates virtuales sobre un tema de actualidad, ofreciendo bases de datos temáticos sobre las colecciones, etc.

Muchos de ellos poseen espacios específicos para los docentes, ya sea ofreciendo materiales didácticos para preparar el trabajo en el mismo museo virtual o como material de soporte para el aula.

Por otra parte y como afirma Serrat, los museos virtuales pueden convertirse en auténticos entornos de aprendizaje, más allá de la simple utilización del material como consulta o como espacio para la búsqueda de información. Muchos de los museos virtuales existentes en la red pueden convertirse en verdaderos espacios a partir de los cuales articular unidades didácticas. A su vez, se presentan como espacios idóneos para el trabajo cooperativo entre escuelas y entre profesionales ya que muchos de ellos estimulan el intercambio de experiencias e ideas a partir de fotos y chats.

5. ANÁLISIS

5.1. JUSTIFICACIÓN

Nuestro país es muy rico culturalmente y ha sido necesario plantear una serie de criterios para elegir los museos destinados a realizar el análisis de este proyecto.

Debido a la existencia de muchos museos que ya cuentan con el recurso tecnológico e innovador de los museos virtuales, se ha tenido que acotar la elección de museos para que el análisis no se extendiera demasiado. Y para ello he seguido los siguientes aspectos:

- La discusión de los museos a analizar se basará bajo el criterio de una **diversidad territorial**, mediante un criterio geográfico clasificado en diferentes niveles. El punto de inicio es Segovia. La investigación se extiende por otra ciudad de la misma comunidad, Valladolid, obteniendo así diferentes referencias de Castilla y León. Esta se amplía hasta Madrid, capital del país y, por último, analiza otra comunidad autónoma distinta, la Comunidad Valenciana, pero todos estos lugares siempre englobados en la misma escala de referencia, España.
- Por la **temática** que aborda el museo, para conocer mediante el análisis diferentes tipologías y temas diversificados.

- Comparar qué tipos de museos están mejor preparados en cuanto al ámbito educativo y la utilidad de sus **recursos educativos** de carácter tecnológico.

Por todo ello, se han elegido los siguientes cinco museos:

5.1.1. Segovia.

Mi primera elección consta de la propia ciudad donde vivo actualmente y donde curso mis estudios de magisterio. Segovia, además de estar situada a pocos kilómetros de la capital, de esta ciudad he elegido el museo de “Esteban Vicente” por la cercanía de la que dispongo del propio museo real. También por su temática, arte abstracto, el cual me parece interesante investigar la metodología y recursos que se pueden emplear para darlo a conocer a niños de tan temprana edad. Por último, pretendo analizar las actividades pedagógicas y educativas que se llevan a cabo, tanto en el museo real como en el virtual.

5.1.2. Castilla y León.

Por otra parte, se llevará a cabo el análisis de otro museo de esta Comunidad Autónoma, situado en Valladolid. En cuanto a la temática, la elección de dicho museo tiene como finalidad conseguir el reto de que los niños de infantil conozcan el arte escultórico y puedan llevar a cabo actividades sobre ello, que más tarde, puedan llevarse al aula.

5.1.3. Madrid.

En la investigación incluyo museos de Madrid por ser la capital del país. Además de resaltar la proximidad de la que se encuentra de Segovia. En esta ciudad se puede encontrar miles de museos con temáticas muy diferentes, pero en este trabajo solamente se analizarán dos museos: “El Museo Nacional del Prado” y “El Museo Thyssen-Bornemisza” porque son de los más grandes y destacado de toda la ciudad por sus importantes colecciones y por su alto nivel económico. Por tanto me gustaría conocer la programación didáctica y todos los aspectos que ofrecen en su museo virtual, ya que cuentan con un alto nivel de ingresos y de avances.

5.1.4. Comunidad Valenciana.

Por último, aprovechando que mi tierra natal es la Comunidad Valenciana, investigaré y analizaré el “MARQ”, situado en Alicante, para examinar un museo de mi propia comunidad. Además me gustaría examinar los recursos didácticos que puede ofrecer un museo de carácter arqueológico, temática más difícil de explicar en alumnos de infantil.

5.2. INFORMACIÓN DE LOS MUSEOS

5.2.1. Museo “Esteban Vicente”

5.2.1.1. El autor

Primeramente, se expondrán unos datos característicos sobre el pintor, para conocer mejor la persona y centrarse en su obra. En la propia página web del Museo, existe un apartado titulado “biografía” donde podemos encontrar la siguiente información sobre vida y obra del artista.

Esteban Vicente, representante de la corriente artística del expresionismo abstracto, fue un pintor hispano-estadounidense perteneciente a la primera generación neoyorquina del Expresionismo abstracto. Nació en 1903 en Turégano (Segovia). En 1921 ingresó en la Escuela de Bellas Artes de San Fernando con el propósito de formarse como escultor, pero pronto decidió dedicarse a la pintura.

Por lo que respecta a sus influencias artísticas, su época madrileña está marcada por el contacto y la amistad con escritores y artistas como García Lorca, Juan Ramón Jiménez, Alberti, Luis Buñuel, Juan Bonafé, Bores y el polaco Wladislaw Jahl. Sus presupuestos estéticos le sitúan en el grupo que recibió el calificativo de “pintores poetas”, por cuanto su obra constituía un contrapunto plástico de la poesía de quienes acabarían formando la Generación del 27. Fue precisamente en dos revistas literarias, *Verso* y *Prosa*² y *Mediodía*, donde publicó sus primeros dibujos.

En 1929 se trasladó a París y allí conoció, entre otros, a Picasso, Dufy y Max Ernst. Pasó luego un año en Barcelona, donde realizó varias exposiciones. Su pintura tenía entonces el tono de un apunte, ligero y ensoñado, con un colorido pálido y

²Revista murciana relacionada con la generación del 27, suplemento literario de La Verdad. Revista de vanguardia en el país al participar poemas, pintores, escritores y poetas representantes de la “joven literatura” (extraído de Ediciones de la Universidad de Murcia).

melancólico. No obstante, permite ya vislumbrar el rigor estructural y la deliberada falta de énfasis que caracterizará toda su producción.

En 1936 viajó a Nueva York, y tras un breve periodo de actividad al servicio de la República, entró de lleno en el mundo plástico de la metrópoli. En 1940 se nacionalizó norteamericano y comenzó una etapa de crisis creativa que desembocaría en su encuentro con el Expresionismo Abstracto.

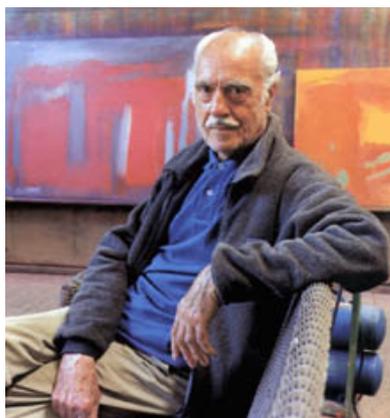


Figura 5. Retrato de Esteban Vicente en sus últimos años de vida.

5.2.1.2. Edificio

El Museo se encuentra ubicado en el que fuera Palacio de Enrique IV Trastámara, cuya construcción se remonta a 1455. Además de recorrer sus cinco salas de exposición, el visitante podrá disfrutar de su capilla renacentista con artesanado mudéjar, actual auditorio del Museo, y del jardín, en el que reposan las cenizas de Esteban Vicente y su esposa Harriet.



Figura 6. Fachada del edificio del Museo (Segovia).

5.2.1.3. Colección

La colección del Museo tiene como núcleo la donación de 153 obras otorgada generosamente por el pintor Esteban Vicente y su esposa, Harriet G. Vicente. Este legado está compuesto por 48 óleos, 27 collages, 51 dibujos, 4 acuarelas, 16 esculturas de pequeño formato, 1 tapiz, 2 litografías y 4 serigrafías. El conjunto abarca con amplitud la evolución del pintor y las distintas etapas de su obra.

Además de la exhibición de esta colección permanente, el museo cuenta con otras exposiciones temporales y actividades diversas, como conferencias, recitales y conciertos

5.2.1.4. Página web

Por lo que respecta al aspecto organizativo de este museo virtual, la página web contiene una estructura clara y concisa, la cual nos permite navegar por ella con mucha facilidad. Cualquier persona con un nivel básico de conocimientos informáticos, podrá indagar por todos sus subapartados y consultar toda la información que los responsables del museo han ofrecido en la red. Cabe destacar el fondo blanco de la página, lo cual permite destacar las imágenes adjuntas a las explicaciones, pudiendo de esta forma apreciar mejor los rasgos y características más destacables de las obras.

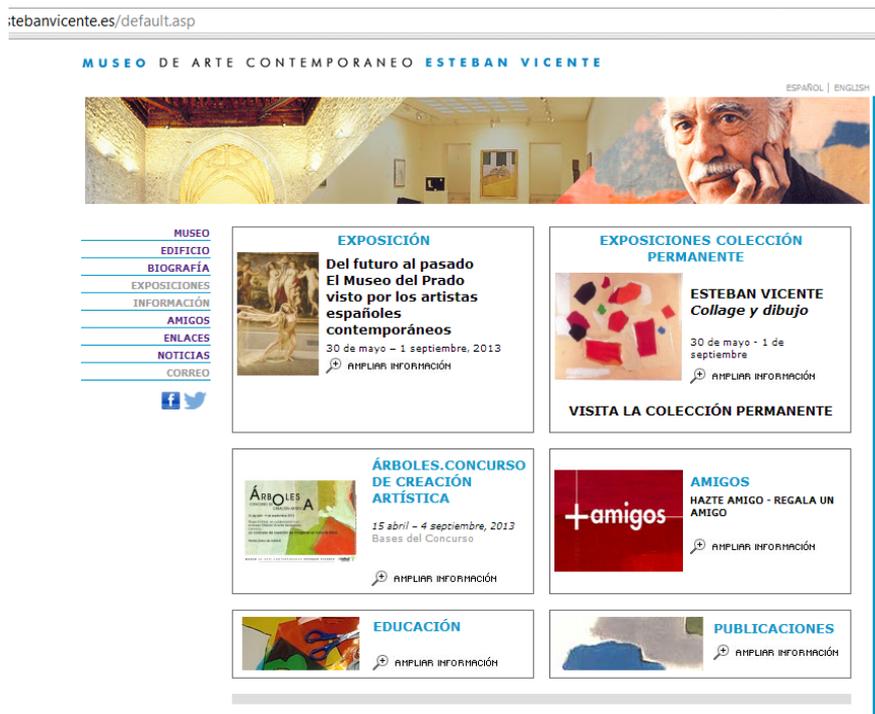


Figura 7. Página de inicio del museo virtual Esteban Vicente.

A continuación, pasamos a examinar los puntos fuertes y los débiles que he podido analizar sobre este museo virtual:

Por una parte, es necesario destacar la existencia de la gran cantidad de actividades-taller que ofrece el museo, dirigido a público de todas las edades. También son importantes las actividades complementarias que se celebran, como diferentes concursos o actividades que, en el propio edificio, se preparan para conmemorar fechas señaladas e importantes en nuestro país (día del libro, día del árbol, día del agua, etc.). Sobre todas estas actividades se informa en la propia página web.

Por otra parte, la web carece de idiomas en que navegar, ya que solamente está posible en lengua castellana e inglesa. Tampoco hay ningún apartado dirigido especialmente a los niños, sino que toda la información incluida está totalmente dirigida a personas adultas. Por último, el museo virtual se trata meramente de una web informativa y no existe ningún aspecto didáctico.

MUSEO ESTEBAN VICENTE	
PRESENTACIÓN WEB	-Estructura clara y concisa. -Información organizada con títulos y subapartados. -Fondo blanco que destaca todas las imágenes adjuntas, donde se aprecian los rasgos más importantes de este pintor.
IDIOMAS	Español / Inglés
PARTES Y CONTENIDOS	En la página web podemos encontrar los siguientes apartados: -Museo -Edificio -Biografía -Exposiciones -Información -Amigos -Enlaces -Noticias -Correo
AMBIENTACIÓN INFANTIL	No hay ninguna ambientación infantil. Información dirigida a personas adultas.
PUNTOS FUERTES	-Existen muchas actividades-taller para gente de todas las edades. -Se celebran diferentes concursos por parte del museo. -Actividades para conmemorar fechas señaladas e importantes en nuestro país (día del libro, día del árbol. Día del agua, etc.)
PUNTOS DÉBILES	-No hay ninguna actividad la cual se pueda realizar desde la propia página web. Se trata de una página puramente informativa.

Tabla 1.Tabla- resumen del contenido analizado sobre la web.

5.2.1.5. Crítica y propuesta

Tras el análisis del museo y su página web, se ha podido comprobar que el museo dispone de una gran cantidad de recursos educativos y de carácter pedagógico. Se ofrecen guías didácticas tanto para docentes como para familias, además de realizar visitas guiadas adaptadas al tipo de público y talleres, que giran en torno a las exposiciones que dispone el museo en cada momento. Además periódicamente, se envían cartas (*Artebirloque*), a “los amigos del museo” (familias) y colegios, para informarles de las nuevas propuestas.

Desde el departamento educativo del museo plantean distintas actividades que van renovando cada cierto período de tiempo, para elaborar talleres y actividades donde puedan participar personas de todas las edades, no solo niños a partir de 4 años como se vienen trabajando en muchos colegios, sino tratar el arte desde los primeros años, ya que desarrollar la creatividad en los más pequeños es el punto de partida para formar personas críticas en distintos aspectos que les presentará la vida. Por esta razón en el museo no tratan de realizar talleres según las edades del público al que va destinado, sino que plantean una actividad y las adaptan en función del grupo participante.

Los talleres se plantean en función de la exposición permanente de la que disponen y también de las exposiciones itinerantes en un espacio “mágico” que tiene el museo, ya que se trata de un antiguo palacio, por lo que el lugar contrasta lo antiguo con lo que se está trabajando. Lo bueno de estas propuestas, es que al realizarse sobre la misma exposición, el público suele repetir los talleres, aunque realizándolos de otra manera diferente, es decir, si una vez la actividad giraba en torno a las pruebas de artista, otra vez girará sobre los ecos, el colorido...

Un aspecto interesante que trabajan en el espacio donde se realizan dichos talleres no existen gomas de borrar, lo cual es una manera de trabajar la frustración en los niños, ya que no pueden borrar ni eliminar lo que ya han creado, con lo cual cuando se les habla en la exposición de que Esteban Vicente tuvo períodos de frustración, pueden entender cómo se sentía el autor, al querer modificar y trabajar sobre algo que no pueden ya cambiar.

A pesar de que los talleres son planteados y realizados en el museo, se pueden extender llevándolos al aula, por eso el museo propone una guía didáctica tanto

para docentes como para familias, donde se plantean actividades para realizarlas anteriormente y posteriormente a la visita al museo.

Una vez se han llevado a cabo los talleres, son renovados y mediante un blog, se cuelgan distintas presentaciones sobre los mismos para poder recordarlos y ver qué es lo que han hecho, cosa muy interesante, ya que se describe detalladamente que aspectos se tratan, cómo se realiza y cuál es el resultado. Este blog sirve a muchos docentes para poder llevar estas propuestas al aula, adaptándolas según les convenga, por eso es una herramienta educativa muy interesante.

Por último, como propuesta personal, realizaría un video promocional del propio museo y de todos los recursos que ofrece (actividades y talleres, conciertos, exposiciones itinerantes, etc.) ya que mucha gente, como yo, puede desconocer todo el programa educativo que tienen preparado.

5.2.2. Museo Nacional de Escultura

5.2.2.1. Edificio

Según varias fuentes electrónicas, este magnífico edificio se construyó a finales del siglo XV por iniciativa de Alonso de Burgos, obispo de la diócesis de Palencia y dominico confesor de los Reyes Católicos. En 1487 obtuvo del prior del convento de San Pablo la cesión de la capilla del Cristo y las huertas sobre las cuales se levanta el edificio central del Museo Nacional de Escultura.

El Colegio de san Gregorio se edificó entre 1488 y 1496, alrededor de un patio de dos pisos unidos con una bella escalera. Ambos presentan elementos decorativos propios del gótico tardío: motivos con yugos y flechas, hojarascas que invaden todas las superficies. El primer piso del claustro se resuelve con arcos de medio punto, apeados sobre columnas helicoidales, y el segundo, mediante ventanales con antepechos calados y tracerías de gran belleza, realizados en piedra. Alrededor del patio, antes se encontraban las celdas, la capilla y el comedor.

La fachada, un retablo en piedra, incluye elementos figurativos complejos que parecen apelar a la educación y sus beneficios. Se cree ver en ella la mano de Gil de Siloé. Es una preciada muestra del estilo isabelino, en la que empiezan a apuntarse rasgos del Renacimiento. El cuerpo bajo presenta un arco carpanel que acoge la portada, que está flanqueada por esculturas de salvajes: se ha dicho que hacen el oficio de

guardianes. En el segundo cuerpo se muestra esculpido el árbol de la vida, junto con varios escudos de Fray Alonso de Burgos. El escudo de los Reyes Católicos preside la fachada. La diferencia entre éste y el escudo del patio separa la fecha en que se esculpieron: una anterior, otra posterior a la toma de Granada.



Figura 8. Fachada del edificio del Museo, Valladolid (España).

La capilla, situada en el extremo sur, tiene un lugar destacado en el conjunto. Fue construida por Juan Guas, y tenía originalmente acceso tanto desde por el Colegio como a través de un portada, hoy cegada, que existe en el crucero del lado de la Epístola de la vecina iglesia de San Pablo. De estilo gótico tardío, hispano flamenco, consta de cabecera poligonal más un tramo que hace de cuerpo de la capilla. Ambos se cubren con bóveda de crucería estrellada de piedra. A los pies de la capilla se encuentra el coro, con una pequeña tribuna para el órgano. La riqueza de esta capilla era notable, pues el retablo, construido en 1489 era de gran calidad, así como el sepulcro de Fray Alonso de Burgos en el centro de la capilla, obra de Felipe Vigarny. Ambas obras desaparecieron durante la Guerra de la Independencia.

Los colegiales tuvieron un papel fundamental en la España del siglo XVI, como mostró especialmente Marcel Bataillon en su obra mayor, *Erasmus y España*.

Según la web literatura y arte (ww.foroxerbar.com/viewtopic.php?t=6191) el edificio fue colegio hasta el siglo XIX, pero muy debilitado ya en sus funciones. En el siglo XX, a partir de 1933, por decisión del gobierno de la II República, se convirtió en la sede original del museo tras el traslado desde el Colegio de Santa Cruz de las piezas; hoy, tras ser remozado, es la sede principal del Museo Nacional de Escultura.

5.2.2.2. Colección

Según se informa en la propia web del Museo, el Museo Nacional de Escultura reúne una colección de intensa personalidad formada por dos núcleos: obras de género religioso en madera policromada de los siglos XIII al XVIII, y el conjunto de copias artísticas de los siglos XIX y XX, procedente del extinguido Museo Nacional de Reproducciones Artísticas.

Aunque las colecciones abarcan desde la Baja Edad Media hasta el siglo XX, carecen de toda pretensión enciclopédica. Dos grandes y muy singulares conjuntos, distintos en origen, función y naturaleza (de más de 3.000 piezas cada uno) componen los fondos del Museo.

Por una parte, la colección histórica que dio origen al Museo, formada por escultura de tema religioso realizada durante los siglos XV al XVIII. Destaca por la calidad artística y la originalidad técnica, por su patetismo emocional en tanto que imágenes sagradas; y, finalmente, por su valor como documento de la vida espiritual, cultural y política de la España de la Era Moderna.

Las esculturas, talladas en madera y policromadas, ofrecen un amplio repertorio: figuras aisladas, relieves, sepulcros, sillerías y retablos así como un Belén napolitano con más de seiscientas figuras y accesorios. A ello se añaden los artesanados de madera, originales del edificio o adquiridos como piezas de colección.

Los artistas de referencia son grandes maestros activos en Castilla entre los siglos XVI y XVIII: Alejo de Vahía, Alonso Berruguete, Felipe Bigarny, Pompeo Leoni, Juan de Juni o Gregorio Fernández. A ellos empezaron a añadirse desde 1933 esculturas de distintas escuelas y talleres españoles, con obras de Pedro de Mena, Martínez Montañés, Alonso Cano, Carmona o Salzillo.

El segundo conjunto ha llegado al Museo recientemente, en 2011, tras haberse confiado al Museo la colección del Museo Nacional de Reproducciones Artísticas, fundado en 1877. Se trata de una colección que, por su calidad, abundancia y antigüedad, está valorada como una de las mejores de Europa.

En distintos soportes yesos y bronce, sobre todo, pero también litografías, pintura sobre barro, galvanoplastias o fotografía, ofrece un panorama de la evolución del gusto europeo, de los ideales de la tradición museística y de las técnicas de

reproducción practicados desde milenios, pero ampliados en la era contemporánea, la de las grandes invenciones en la reproductibilidad técnica.

Contiene réplicas de esculturas y artes suntuarias de las grandes civilizaciones orientales, de la Antigüedad clásica, de la estatuaria española y europea medieval, renacentista, barroca y neoclásica, así como de conjuntos arquitectónicos de distintos periodos.

Por otra parte, a pesar de su especialización en la escultura, la presencia de la pintura en la colección es significativa, con obras de maestros como Pedro Berruguete, Jorge Inglés, Pedro Machuca, Antonio Moro, Rubens, Zurbarán, Ribalta o Luis Meléndez, que favorece una mejor comprensión de la cultura artística española. Hay, además, interesantes ejemplares de artes aplicadas y mobiliario, propias de un período en el que las fronteras entre las Bellas Artes y las Artes aplicadas no estaban delimitadas.

Cabe destacar que el Museo es de titularidad estatal y gestión exclusiva del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Administrativamente depende de la Subdirección General de Museos Estatales y se trata de un lugar privilegiado de conocimiento y disfrute de la escultura, gracias a la originalidad de sus colecciones artísticas, que hacen de él uno de los primeros museos europeos en su género.

5.2.2.3. Página web

El Museo Nacional de Escultura, que depende del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, presenta una estructura muy bien detallada de todo lo que el museo puede aportar y de todas las actividades que forman su programación y que se van a llevar a cabo para que la información llegue a la mayor cantidad de ciudadanos.

Sobre el fondo blanco, la web dispone de una foto de cabecera en la que se puede apreciar un retablo tallado en madera, expuesto en el propio museo, el cual nos introduce en la temática y contenido del museo.

Dada a la pertenencia del museo al Gobierno de España, a la derecha aparecen todos los idiomas propios del país, para que cada visitante elija el que más le convenga. A continuación, aparecen enlaces con diferentes temáticas ajustadas a la información que se quiere transmitir sobre el museo

como es su propia información e historia, las colecciones que alberga, las actividades y recursos de las que dispone e incluso un apartado de prensa.

Por otro lado, mediante imágenes con un tamaño llamativo y rótulos cambiantes, se anuncian las exposiciones y novedades que el museo ofrece al público.

En cuanto a puntos negativos, es importante destacar que la temática del museo es de carácter marcadamente específica, por lo que no atraerá al público infantil, además de no disponer un apartado para los más pequeños, con ambientación y actividades lúdicas sobre el museo que les pueda llamar la atención. Pero por otra parte, el museo virtual dispone de muchos aspectos positivos. En la red se detalla y proporciona la información necesaria para poder llegar al museo real sin ningún inconveniente. También anuncia todas las exposiciones temporales que el museo real ofrece, las cuales suelen ser de distinta temática que el propio museo para abarcar a más tipo de gente.

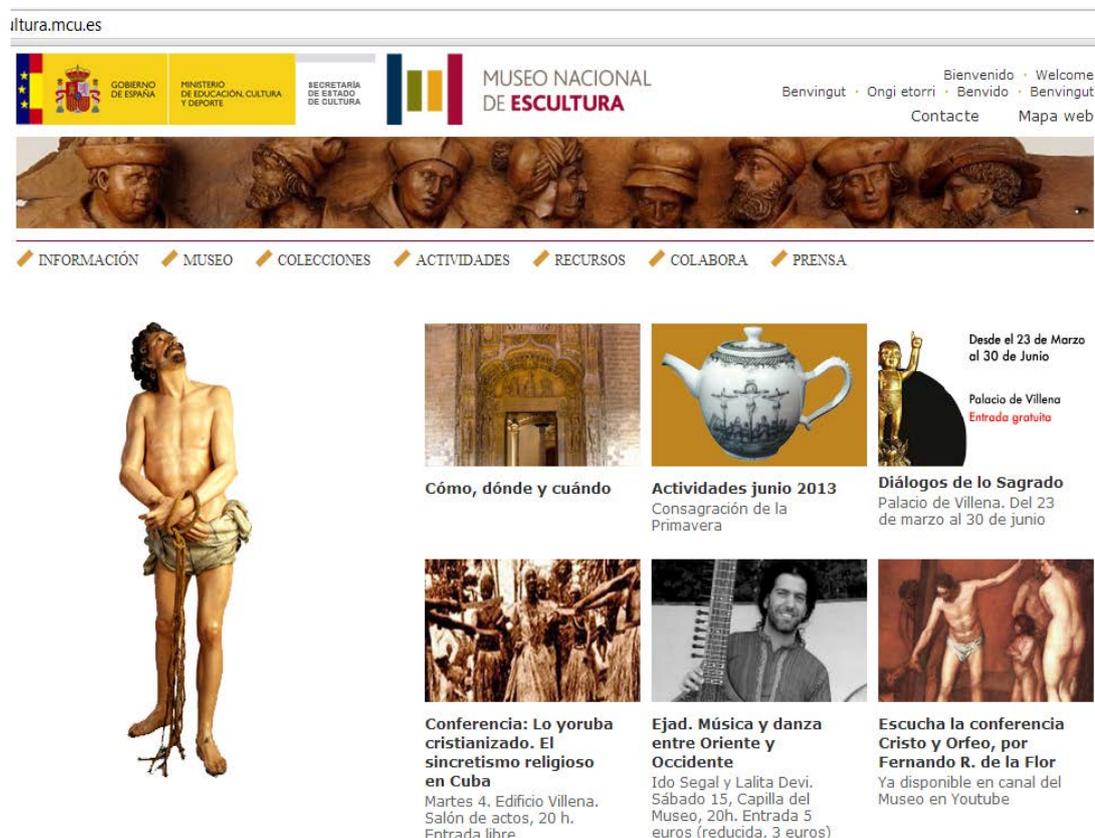


Figura 9. Interfaz de inicio de la página web del Museo Nacional de Escultura

Además, este museo virtual es muy completo en cuanto a recursos informáticos, como videos, materiales didácticos, enlaces de interés para el visitante, etc. que nos permiten conocer a fondo el museo sin olvidar la visita interactiva en 3D del museo que nos ofrece su museo virtual, con explicaciones detalladas de cada obra expuesta.

MUSEO NACIONAL DE ESCULTURA	
PRESENTACIÓN WEB	-Presenta una estructura muy bien detallada de todo lo que el museo puede aportar -Información de todas las actividades que forman su programación y que se van a llevar a cabo.
IDIOMAS	Castellano/Inglés/Catalán/Vasco/Gallego y Valenciano
PARTES Y CONTENIDOS	En la página web podemos encontrar los siguientes apartados: -Información -Museo -Colecciones -Actividades -Recursos -Colabora -Prensa -Contacto -Mapa web
AMBIENTACIÓN INFANTIL	No hay ninguna ambientación infantil en la página web. Está totalmente dirigida para adultos.
PUNTOS FUERTES	-Museo dependiente del ministerio de educación, cultura y deporte -Proporciona direcciones e información de cómo llegar (por tierra o aire). -Se realizan exposiciones temporales con una temática distinta al museo (fotografía) -Proporciona muchos recursos informáticos (videos, materiales didácticos, enlaces de interés, imágenes de fondo de escritorio, etc) -Visita interactiva en 3D del museo, con explicaciones detalladas de cada obra
PUNTOS DÉBILES	-La temática y organización es de carácter básico y muy seria, por lo que no atraerá al público infantil. -No dispone de programación didáctica

Tabla 2. Tabla-resumen de los resultados del análisis de la web del museo.

5.2.2.4. Crítica y propuesta

Mediante el análisis se ha podido comprobar la cantidad de recursos que dispone este museo virtual, que te permite conocer completamente el museo real situado en la ciudad de Valladolid sin necesidad de visitarlo personalmente.

El museo quiere acercarse a un público muy variado, estimulando la participación de los jóvenes. Para ello, lucha en hacer interesantes sus colecciones, su investigación, sus exposiciones temporales y sus programas culturales, con eficacia e imaginación, y sin renunciar a la calidad.

Pero, personalmente, intentaría realizar un pequeño apartado educativo para los más pequeños, tanto en la visita real como en la visita mediante el museo virtual. Se trata de un arte religioso, destacado por su carácter serio y poco atractivo para los niños. Pero es un tipo de arte que convive coetáneamente con los niños en sus vidas del día a día. Por eso mi propuesta trata de abarcar esta temática de una forma motivadora y más interesante para niños pequeños, mediante juegos y diferentes actividades lúdicas, donde sean capaces de aprender y memorizar los aspectos más llamativos de este arte pero de una forma más amena. El museo requiere de una programación didáctica, donde se planteen actividades, recursos y diferentes metodologías para llegar al proceso de enseñanza-aprendizaje de los más pequeños, Educación Infantil, pero también otros que se sigan llevando a cabo durante toda la etapa de Educación primaria, la ESO incluso bachillerato o estudios superiores.

5.2.3. Museo Nacional del Prado

5.2.3.1. Edificio

En el apartado “Historia del museo” de la página web, explica que el edificio que hoy sirve de sede al Museo Nacional del Prado fue diseñado por el arquitecto Juan de Villanueva en 1785, como Gabinete de Ciencias Naturales, por orden de Carlos III. No obstante, el destino final de esta construcción no estaría claro hasta que su nieto Fernando VII, impulsado por su esposa la reina María Isabel de Braganza, tomó la decisión de destinar este edificio a la creación de un Real Museo de Pinturas y Esculturas.



Figura 10. Fachada del Museo Nacional del Prado, Madrid (España).

El conocido como Edificio Villanueva del Museo del Prado es la principal de las sedes de este museo español y la primera cronológicamente. Recibe su nombre del arquitecto que lo diseñó, Juan de Villanueva, ganador del concurso para realizar el edificio, si bien está documentada la intervención en él de más de veinte arquitectos a lo largo de sus dos siglos de historia. En origen estaba en realidad destinado a acoger el Real Gabinete de Historia Natural y la Academia de Ciencias. Fue concebido por José Moñino y Redondo, I conde de Floridablanca y Primer Secretario de Estado del rey Carlos III, en el marco de una serie de instituciones de carácter científico (pensadas según la nueva mentalidad de la Ilustración) para la reurbanización del paseo llamado Salón del Prado. Con este fin, Carlos III contó con uno de sus arquitectos predilectos, Juan de Villanueva, autor también de los vecinos Real Jardín Botánico y Real Observatorio Astronómico, con los que formaba un conjunto conocido como la Colina de las Ciencias.

Su construcción se inició en 1785. Se conservan planos de Villanueva que datan de entre 1790 y 1791. La obra estaba a medias en 1808, cuando se produjo la Invasión napoleónica, que lo dejó destrozado, al ser usado como cuartel y fundirse además el plomo de las cubiertas para fabricar proyectiles.

Luego de que Fernando VII destinara el museo de artes al edificio construido por Villanueva, la estructura de éste cambió. Pero antes, durante el reinado de José Bonaparte, varias bóvedas del museo se usaron como sótanos para guardar el

armamento de las tropas francesas y muchas veces como cuartel general de soldados, lo que ocasionó un serio deterioro del edificio. Al acabar la guerra, Villanueva se dio a la tarea de restaurarlo, labor que fue continuada por su discípulo Antonio López Aguado. Siendo director Federico de Madrazo, Narciso Pascual Colomer culminó el proyecto original. Sucesivas modificaciones se le han hecho, como la apertura de la puerta baja de Goya (originalmente esa zona era un terraplén), con proyecto de Francisco Jareño, luego modificado en la intervención de Pedro Muguruza entre 1943 y 1946.

5.2.3.2. Colección

El Real Museo, que pasaría pronto a denominarse Museo Nacional de Pintura y Escultura y posteriormente Museo Nacional del Prado, abrió por primera vez al público en noviembre de 1819. Nació con el doble propósito de mostrar las obras propiedad de la corona y descubrir a Europa la existencia de una escuela española tan digna de mérito como cualquier otra escuela nacional. El primer catálogo, realizado en 1819 y dedicado exclusivamente a la pintura española, constaba de 311 pinturas, aunque, en ese momento, se guardaban ya en el Museo 1.510 obras procedentes de los Reales Sitios pertenecientes también a otras escuelas.

La valiosísima Colección Real, germen de los fondos del actual Museo del Prado, comenzó a adquirir pleno desarrollo en el siglo XVI en tiempos del emperador Carlos V y continuó enriqueciéndose con el concurso de los monarcas que le sucedieron, tanto Austrias como Borbones. Gracias a la voluntad y al esfuerzo de todos ellos ingresaron en la Colección Real los mayores tesoros que se pueden contemplar hoy en el Prado como El Descendimiento de Weyden, El jardín de las delicias de El Bosco, El caballero de la mano en el pecho de El Greco, El Tránsito de la Virgen de Mantegna, La Sagrada Familia, conocida como "La Perla", de Rafael, Carlos V en Mühlberg de Tiziano, El Lavatorio de Tintoretto, el Autorretrato de Durero, Las Meninas de Velázquez, Las tres Gracias de Rubens o La familia de Carlos IV de Goya.



Figura 11. Las Meninas de Velázquez.

A los fondos procedentes de la Colección Real se sumaron después otros que aumentaron y enriquecieron en gran medida las colecciones del Museo con algunas de sus obras maestras como las majas de Goya. Fundamental fue la incorporación de otros museos hoy desaparecidos, el Museo de la Trinidad en 1872 y el Museo de Arte Moderno en 1971, pero también fueron decisivos los numerosos legados, donaciones y compras.

Procedentes del Museo de la Trinidad ingresaron en el Prado algunas obras relevantes como La Fuente de la Gracia de la escuela de Jan Van Eyck, los retablos de Santo Domingo y de San Pedro Mártir realizados para Santo Tomás de Ávila por Pedro Berruguete y los cinco lienzos del Colegio de doña María de Aragón de El Greco.

Del Museo de Arte Moderno provienen gran parte de los fondos del siglo XIX, entre los que destacan obras de los Madrazo, Vicente López, Carlos de Haes, Rosales y Sorolla.

Desde la fundación del Museo se han incorporado a sus colecciones más de dos mil trescientas pinturas y gran cantidad de esculturas, estampas, dibujos y piezas de artes decorativas mediante legados, donaciones y compras, que engloban en su mayoría el apartado de Nuevas Adquisiciones. Numerosos legados han enriquecido los fondos del Museo, tales como el de don Pablo Bosch, con su magnífica colección de medallas, el de don Pedro Fernández Durán, que sumó a su amplísima colección de dibujos y artes decorativas una obra maestra de la pintura como la Virgen con el

Niño de Weyden, y el de don Ramón de Errazu con pintura del siglo XIX. Entre las donaciones cabe reseñar la de Las Pinturas negras de Goya que hizo el Barón Emile d'Erlanger en 1881. Entre las múltiples obras ingresadas mediante compra se encuentran algunas tan destacadas como las que se han efectuado en los últimos años, entre ellas la Fábula y laHuída a Egipto de El Greco, en 1993 y 2001, La condesa de Chinchón de Goya en el 2000 y El barbero del Papa de Velázquez en el 2003.

La colección está formada por aproximadamente 7.600 pinturas, 1.000 esculturas, 4.800 estampas y 8.200 dibujos, además de un amplio número de objetos de artes decorativas y documentos históricos. En la actualidad, el Museo exhibe en su propia sede algo más de 1.300 obras, mientras que alrededor de 3.100 obras (*Prado disperso*) se encuentran, como depósito temporal en diversos museos e instituciones oficiales, y el resto se conserva en almacenes.

Debido a la magnitud de las colecciones expuestas y la dificultad para decidir qué ver; el Museo del Prado propone a sus visitantes tres recorridos para conocer sus obras maestras. Según el tiempo con el que se cuente para realizar la visita, se han seleccionado 15, 30 y 50 piezas que recorren los nombres de los pintores más destacados, además de obras excepcionales de orfebrería y escultura de los fondos del Museo.

5.2.3.3. Pagina web

El museo virtual de esta institución se trata de una herramienta muy útil para conocer, indagar y ampliar nuestros conocimientos sobre las colecciones expuestas en este edificio. Se trata de un museo de grandes dimensiones y muy importante por las obras de arte que recoge, por lo que su página web está diseñada con todo tipo de detalle.

Primeramente, podemos conocer la historia del museo, las exposiciones (tanto las temporales como permanentes y las próximas que se llevarán a cabo), del edificio etc. (apartados que me han sido muy útiles personalmente para la investigación y la realización del análisis) pero, cabe destacar la existencia de una galería online donde se

tiene acceso a la Colección. En este apartado se puede tener acceso online a más de 6000 obras de la colección del Museo. Esta base de datos irá ampliándose hasta incorporar la totalidad de la colección, donde se puede realizar una búsqueda simple por título o autor, utilizando un buscador general. Además, mediante la red, se puede conocer la historia de cada obra, lo que representa, el autor y todas sus características... tanto para las pinturas, esculturas como dibujos y estampas.

Por otra parte, esta institución intenta que su información y sus materiales lleguen a la mayor cantidad posible de gente y para ello, se da a conocer con un video promocional del propio museo.

Otro punto fuerte que destacar es su disponibilidad de actividades interactivas en su web para que los más pequeños jueguen mientras conocen obras de arte. El rincón virtual está preparado para llevar el estudio de las obras a las aulas de los colegios, contando con guías didácticas y programaciones donde se conocen las diferentes obras atendiendo al nivel evolutivo de los alumnos. Destacar que también cuentan con una programación en la que se forma a los profesores.

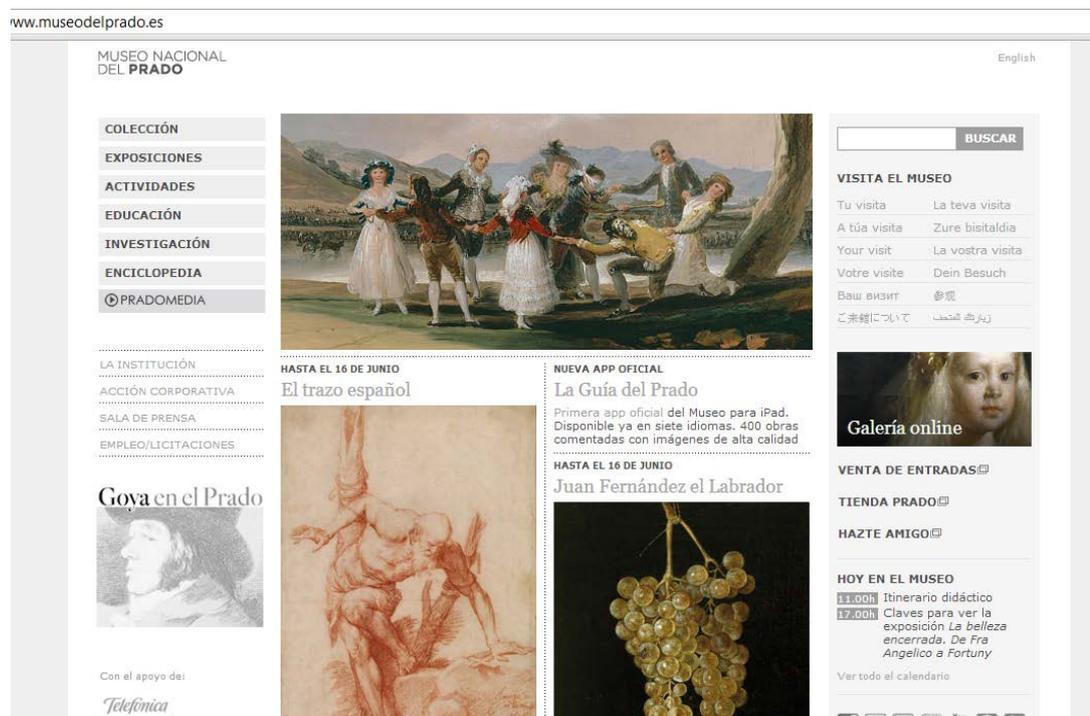


Figura 8. Interfaz de inicio del museo virtual del Prado.

Por otro lado, destacar la facilidad que ofrece el museo virtual para que cada visitante elija el idioma más cercano. En la red se ofrece un total de nueve idiomas internacionales ya que recibe visitantes de todo el mundo.

Por último, destacar el reciclaje profesional que muestran, estando al día en todos los avances tecnológicos. Una muestra de ello es que, en el museo real, proporcionan una guía para descargar en el Ipad.

MUSEO NACIONAL DEL PRADO	
PRESENTACIÓN WEB	-Información detallada. -Subapartados bien organizados.
IDIOMAS	Español / Catalán/ Inglés/ Francés/ Italiano/Portugués/ Alemán/ Ruso/ Japonés
PARTES Y CONTENIDOS	En el museo virtual podemos encontrar las siguientes partes: -Colección -Exposiciones -Actividades -Educación -Investigación -Enciclopedia -Pradomedia
AMBIENTACIÓN INFANTIL	No hay ninguna ambientación infantil en la página web. Está totalmente dirigida para adultos.
PUNTOS FUERTES	-Existen muchas actividades-taller para gente de todas las edades. -En el propio edificio se preparan actividades para conmemorar fechas señalizadas (día del libro, día del árbol. Día del agua, etc.) -Tiene actividades interactivas en su propia web para que los más pequeños jueguen mientras conocen obras de arte (juegos didácticos) -Video promocional del museo - Guía para Ipad
PUNTOS DÉBILES	-No hay ninguna actividad la cual se pueda realizar desde la web.

Tabla 3. Tabla-resumen del análisis realizado sobre la web del Museo.

5.2.3.4. Crítica y propuesta

El museo presenta en su página web una gran cantidad de actividades y recursos para trabajar y conocer las obras de arte expuestas desde cualquier parte del mundo. Su presentación es tan perfecta que desde nuestra propia casa podemos conocer muchos aspectos de una obra en particular, desde su bibliografía e información sobre el propio autor y estilo artístico que protagonizo hasta un recorrido virtual en 3D por la sala del museo en el que está expuesta la obra.

Además, el propio museo realiza actividades-talleres donde los niños aprenden mediante la participación activa. Estos talleres dan la posibilidad de trabajar sobre diferentes contenidos, no solo sobre el arte, sino el manipular y crear con distintos materiales, muchos de ellos de los que se utilizan en el aula de infantil, desarrollar la motricidad fina, e incluso sobre algunos aspectos cognoscitivos.

Pero carece la presencia de actividades pedagógicas y didácticas para niños en la página web. Este museo virtual es puramente informativo, centrándose en mostrar las obras y el museo pero no da la oportunidad de interactuar con el contenido.

5.2.4. Museo Thyssen-Bornemisza

5.2.4.1. Edificio

El Museo se ubica en el Palacio de Villahermosa, en la esquina del Paseo del Prado con la Carrera de San Jerónimo. Hacia 1805 este edificio del siglo XVIII fue ampliado y reformado en estilo neoclásico por Antonio López Aguado, por encargo de María Manuela Pignatelli y Gonzaga, esposa del duque de Villahermosa. Décadas después fue una de las mansiones más prestigiosas de la ciudad. En 1823 se alojó aquí el Duque de Angulema, entonces al mando de la intervención militar francesa a favor de Fernando VII. La casa fue luego conocida por sus fiestas y veladas artísticas como en 1844 que acogió dos recitales de piano de Franz Liszt.



Figura 9.Fachada principal del Museo Thyssen- Bornemisza, Madrid.

El palacio conservó sus suntuosos interiores, que incluían salón de baile y capilla privada, hasta bien entrado el siglo XX, como atestigua un reportaje fotográfico de 1966 en la revista Blanco y Negro³. Todo ello se perdió en 1973 cuando el edificio se convirtió en la sede central de la Banca López Quesada; sufrió una agresiva reforma, ejecutada por el arquitecto Fernando Moreno Barberá, que arrasó el interior y reemplazó los grandes salones por oficinas. Tras la quiebra del banco, el edificio pasó a manos del Estado en 1983 y albergó varias exposiciones temporales del Museo Nacional del Prado.

Sin embargo, como parte del acuerdo entre el Estado español y la familia Thyssen, el edificio fue destinado al nuevo museo y su rehabilitación como pinacoteca fue diseñada por Rafael Moneo. Las mejoras más importantes fueron la reordenación interior en salas amplias, la importancia otorgada a la luz natural y el cambio del acceso principal, que volvía de la Carrera de San Jerónimo a la fachada posterior tal como era en origen ya que se entendió que esta entrada era más adecuada para acoger al público

³ Torcuato Luca de Tena fundó la revista Blanco y Negro en 1891 y esta publicación constituyó el pilar de la editorial Prensa Española. ABC, por lo tanto, es de creación posterior a la afamada revista. Blanco y Negro privilegió desde el principio las ilustraciones y las más reconocidas firmas literarias. La razón del título se explicó en el número inaugural de la revista: *Nuestro periódico al presentarse con el título que lo hace, se funda en el perpetuo contraste que por todos lados se observa. La risa y el llanto, lo serio y lo festivo, lo formal y lo caricaturesco, lo triste y lo alegre, lo grave y lo baladí, todo ese blanco y negro que nos envuelve desde que nacemos, será lo que nuestro semanario refleje, lo mismo en su parte artística que en la literaria.* (Casino de Madrid, Actividades y reuniones de nuestra sociedad. Nuestra biblioteca).

por jardín propio. La elección de mármol para los suelos y de estuco en color tostado para las paredes se debe a la baronesa Thyssen, Carmen Cervera, porque da más calidez y prestancia a las salas.

El museo se inauguró el 8 de octubre de 1992, con la presencia de los reyes. En 2004 se amplió para albergar el núcleo más valioso de la Colección Carmen Thyssen-Bornemisza mediante la suma de dos edificios colindantes, pertenecientes a la familia Goyeneche; el primero de ellos mandado construir por el Conde de Guaqui y el segundo por la Duquesa de Goyeneche. Estos edificios fueron reformados por el estudio BOPBAA (Josep Bohigas, Francesc Pla e Iñaki Baquero), y se conectan por un ángulo al Palacio de Villahermosa.

Su nueva fachada orientada al jardín es de estilo vanguardista. Tras cinco años de exhibición por separado, en diciembre de 2009 se anunció que ambas colecciones (la de propiedad estatal y la de Carmen Thyssen) se fusionarían en un despliegue unitario en 2010.

El Palacio de Villahermosa había sido completamente demolido por dentro) y reconstruido durante su etapa como banco, por lo que sus interiores carecían de valor histórico-artístico y pudieron reformarse en profundidad, incorporando la tecnología más moderna. No así los de los dos palacios Goyeneche, que tenían incluso elementos protegidos, como una escalera, y que el Ayuntamiento descatalogó porque de lo contrario no se hubiera podido realizar la reforma. La nueva fachada del bloque Goyeneche era previamente una trasera sin atractivo, por lo que a raíz de la ampliación pudo remodelarse con un diseño minimalista en color blanco.



Figura 10. Fachada de la ampliación del Museo.

5.2.4.2. Colección

Según se expone en la propia página web del museo, el Museo Thyssen-Bornemisza ofrece al público un recorrido por el arte, desde el siglo XIII hasta el siglo XX. En las cerca de mil obras expuestas el visitante podrá contemplar los principales periodos y escuelas pictóricas del arte occidental como el Renacimiento, el Manierismo, el Barroco, el Rococó, el Romanticismo y el arte de los siglos XIX y XX hasta llegar al Pop Art. Se incluyen también algunos movimientos carentes de representación en las colecciones estatales, como el Impresionismo, el Fauvismo, el Expresionismo alemán y las Vanguardias experimentales de comienzos del siglo XX. Asimismo cabe destacar la importante colección de pintura norteamericana del siglo XIX, única en el ámbito museístico europeo.

Hacia 1920, empezó a formarse el fondo museístico como colección privada del barón Heinrich Thyssen-Bornemisza que ya anteriormente su padre August (1842-1926) había encargado una serie de esculturas de mármol a Rodin. El crecimiento de la colección fue muy rápido y en 1930 protagonizaron una exposición titulada *colección Schloß Rohoncz*, por motivo de la sede que se trataba de un castillo, en Munich.

En 1932 el I barón adquirió una mansión del siglo XVII llamada *Villa Favorita*, que pasó a ser su residencia habitual, y le sumó un pabellón o galería para exhibir su colección. Inauguró este museo en 1936 pero al estallar la 2ª Guerra Mundial tuvo que cerrarlo apenas tres años después.

El segundo barón conocido en nuestro país por el matrimonio con Carmen Cervera, prosiguió la actividad coleccionista de la familia con todo tipo de arte, incluyendo la técnica impresionista.

A partir de 1956, el barón recupero y heredó muchas obras llegando a más de cien piezas por año. Esta colección, a parte de reunir cuadros de dibujos y acuarelas, también cuenta con esculturas, talladas en marfil, objetos de plata, alfombras y muebles.

5.2.4.3. Página web

En el espacio virtual de este museo aparece mucha información que permite conocer el museo desde tu casa. Podemos distinguir diferentes subapartados, que clasifican la información:

Por una parte, se puede realizar una búsqueda sobre todo lo referente al museo en general y a su biografía; también conocer la historia del edificio (que uso tenía ese edificio antiguamente, porqué se trasladó el museo allí, las reformas y ampliaciones que se hayan hecho...); además, en el apartado “Exposiciones” nos da la opción de conocer las colecciones que adopta el museo, tanto las permanentes como las temporales. Por último, hay una serie de apartado informativos sobre noticias de prensa y enlaces de internet relacionados con el museo y adjuntan el correo del museo para tener facilidad de contactar con la institución.

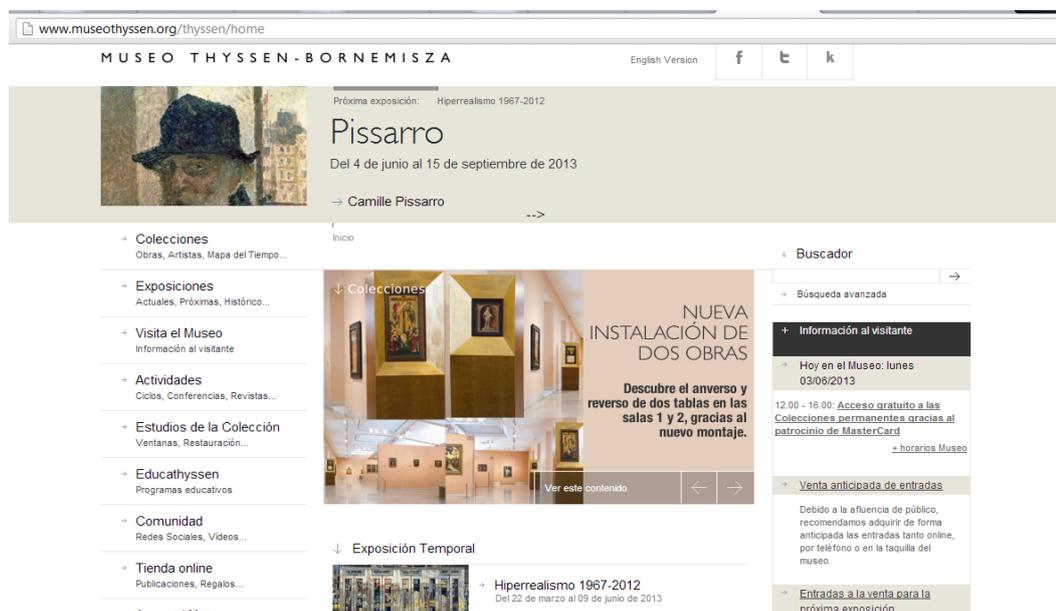


Figura 14. Página de inicio de la web del Museo Thyssen-Bornemisza.

Este museo contiene un apartado educativo muy completo, tanto de actividades que ofrece (actividades para niños, recursos para el profesorado, cursos de verano, juegos, videos y “Google Art Project”) como de niveles que atiende (visitas-taller con alumnos de infantil, primaria, ESO, bachillerato, universidad y universidad de

mayores). El apartado educativo y pedagógico del Museo se llama *EducaThyssen* y es el nombre del portal en Internet del Área de Educación del Museo Thyssen-Bornemisza. Este programa se basa en un sólido desarrollo metodológico que se ha desarrollado en el área durante los últimos quince años y que se ha convertido en una referencia para muchas instituciones similares.

Por otro lado EducaThyssen.org es en sí misma y por varias razones un proyecto educativo más del Área. Primero porque es una herramienta que se ofrece a la sociedad llena de recursos educativos, entendidos estos no como meros instrumentos formativos, sino como ocurre con el resto de nuestros proyectos, planteados como una experiencia, porque la labor educativa en los museos debe ser ante todo una experiencia, educativa y motivadora, que acerque a la sociedad el conocimiento que albergamos. En segundo lugar es un proyecto educativo porque se entiende esta Web como un laboratorio en el que experimentar con nuevas formas de transmitir el conocimiento, y que permite trabajar con personas que no tienen un acceso sencillo al Museo, ya sea por cuestiones geográficas o de otro tipo. EducaThyssen es también un lugar de encuentro, de intercambio de conocimiento, un reflejo de actividades en el Museo físico dónde las personas con necesidades educativas, sean estas de la índole que sean, pueden disfrutar de una manera comprensiva del Arte.

Respecto a las nuevas tecnologías, el Museo contiene una serie de avances tecnológicos muy buenos para facilitar información a los visitantes y para captar la atención de todos ellos. Mediante su museo virtual, podemos realizar una visita al museo real, mediante imágenes 3D a cada una de las salas que conforman el edificio, explicando en cada una de ellas las obras que aparecen. Además el museo dispone de su propio canal, el canal Thyssen, donde se publican entrevistas con artistas, videos sobre el museo, noticias relacionadas con el Thyssen, etc. Por último, destacar toda la información que la web ofrece al visitante (como llegar hasta el museo, los servicios que ofrece, los horarios que sigue...), facilitando su presencia.

MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA	
PRESENTACIÓN WEB	-Información muy completa y bien clasificada. -Subapartados que ayudan a visualizar información
IDIOMAS	Español / Inglés
PARTES Y CONTENIDOS	Podemos distinguir los siguientes subapartados: -Colecciones -Exposiciones -Visita al museo -Actividades -Estudios de la colección -Educathyssen -Comunidad -Tienda online -Apoya al museo -El Museo en privado -Prensa y Turismo -Acerca del museo -Información al visitante (colecciones, entradas anticipadas, etc) -Próximas actividades
AMBIENTACIÓN INFANTIL	No hay ninguna ambientación infantil en la página web. Está totalmente dirigida para adultos.
PUNTOS FUERTES	-Canal Thyssen -Visita virtual (3D de cada sala) -Información al visitante (como llegar, servicios, horarios) -Educathyssen (cursos de verano, visita-taller con la escuela) -Visitas-taller con alumnos de infantil, primaria, ESO, bachillerato, universidad y universidad de mayores. -Recursos educativos (actividades, recursos profesorado, publicaciones, juegos, video y “Google Art Project”)
PUNTOS DÉBILES	No encuentro ninguno.

Tabla 4. Tabla-resumen de los resultados del análisis de la web del Museo.

5.2.4.4. Crítica y propuesta

Tras el análisis del museo y su página web, se ha podido comprobar que el museo dispone de una gran cantidad de recursos educativos y de carácter pedagógico. Se ofrece una perspectiva innovadora de la educación histórico-artística con un carácter motivador y activo.

Este museo virtual tiene un carácter primordialmente didáctico que predomina sobre el carácter disciplinar y el componente lúdico se convierte en el eje principal de esta página web. Para ello el museo ofrece una guía didáctica muy completa (Educathyssen) la cual abarca infinidad de actividades y se dirige a personas de

cualquier edad y nivel mental. Esta guía se caracteriza por seguir una metodología innovadora, donde se fomenta la creatividad, la experiencia directa y la búsqueda e indagación propia del niño, la cual permite ver la autonomía personal de la que dispone cada niño.

A pesar de que los talleres son planteados y realizados en el museo, tanto en el real como en el virtual, se pueden extender llevándolos al aula, por eso el museo propone una guía, donde también se incluye la formación del profesorado, y se plantean actividades para realizarlas anteriormente y posteriormente a la visita al museo para completar así el aprendizaje de los alumnos.

Pero, por otra parte, todos estos materiales carecen de sistema de evaluación o autoevaluación que les permita mejorar en su aprendizaje.

5.2.5. Museo “MARQ”

5.2.5.1. Edificio

El MARQ, Museo Arqueológico de Alicante, se inauguró en 2000, albergado en un antiguo hospital con planta de espina de pez, uno de los monumentos emblemáticos de la ciudad. Construido en 1924 por el arquitecto municipal y provincial Juan Vidal Ramos que imprime su personal sello en numerosas e importantes edificaciones de la ciudad, se encuentra en el corazón de la ciudad, muy cerca de la playa del Postiguet y a pie del Castillo de Santa Bárbara. Anteriormente, el museo se encontraba alojado en el Palacio Provincial, edificado también por el arquitecto mencionado, pero con el tiempo se había quedado demasiado pequeño y obsoleto para las necesidades actuales. (Museos de España,arteguías.com)



Figura 15. Fachada principal del Museo, Alicante

5.2.5.2. Colección

Según la información expuesta en su museo virtual, el MARQ es un museo de arqueología que apuesta por la renovación del sistema expositivo tradicional, entendido como una colección de hallazgos debidamente clasificados y catalogados. MARQ es un proyecto concebido y desarrollado desde el reto de ser el primer museo arqueológico del siglo XXI.



Figura16. Imagen de una de las salas del Museo.

El nuevo Museo Arqueológico Provincial de Alicante es muy interesante desde el punto de vista didáctico. El Museo ofrece también la posibilidad de conocer el método arqueológico. En tres salas, la Sala de Arqueología de Campo, la de Arqueología Urbana y la Sala de Arqueología Subacuática, se disponen escenografías, audiovisuales e interactivos que permiten adentrarse en las técnicas que utilizan los arqueólogos para descubrir el pasado y se ofrece valiosa información expuesta de un modo atractivo y didáctico. Además, el museo cuenta con espacios expositivos para muestras temporales e instalaciones necesarias para desarrollar tareas de investigación, conservación, restauración, catalogación y divulgación.

Los diferentes ámbitos temáticos ofrecen al visitante la oportunidad de realizar un apasionante paseo por la historia. El museo recibe al visitante sumergiéndolo en el espacio geográfico de Alicante, mostrándole la rica y variada oferta paisajística y monumental de estas tierras. A partir de ahí comienza el recorrido histórico por las salas permanentes de Prehistoria, Cultura Ibera, Cultura Romana, Edad Media y Edad Moderna y Contemporánea.

En el MARQ, las distintas áreas expositivas están vinculadas mediante bloques temáticos introductorios que dan una continuidad cronológica a los contenidos y son apoyados con espacios interactivos que incluyen información detallada sobre yacimientos, descripción de piezas arqueológicas expuestas, formas de vida de las diferentes culturas, etc.

5.2.5.3. Página web



Figura 17. Página de inicio del museo virtual del MARQ.

Esta web, con un carácter más moderno y llamativo, ofrece mucha información sobre la ciudad de Alicante y todo lo expuesto en el museo sobre los restos arqueológicos alicantinos. Sobre un fondo negro, podemos encontrar datos estructurados en los diferentes puntos: inicio, visita, museo, yacimientos, agenda, investigación, didáctica, perfil contratante y quiero ser parte del MARQ donde el visitante puede encontrar la información que desee de una forma más fácil y rápida.

La plataforma virtual cuenta con la opción de elegir entre tres idiomas (castellano, valenciano e inglés) haciendo más fácil al visitante su visita y comprensión del contenido.

Aunque no exista ninguna ambientación infantil en la página y también carezca de visita virtual en 3D, donde puedes contemplar las salas del museo

desde tu propia casa, el Museo si que dispone de un apartado didáctico muy valioso. Este tiene acceso a visitas-taller, a facilitar reservas de entradas para los colegios y dispone de un club didáctico y pedagógico llamado LLumiq, que ofrece actividades en vacaciones, formación para el profesorado y muchas ventajas más.

Además, también ofrece la posibilidad de trabajar por proyectos en el aula sobre el MARQ, tratando la arqueología y la historia.

MUSEO ARQUEOLÓGICO DE ALICANTE	
PRESENTACIÓN WEB	Estructurada
IDIOMAS	Castellano / Inglés/ Valenciano
PARTES Y CONTENIDOS	-Inicio -Visitas -Museo -Yacimientos -Agenda -Investigación -Didáctica -Perfil Contratante -Quiero ser parte del MARQ
AMBIENTACIÓN INFANTIL	No hay ninguna ambientación infantil en la página web. Está totalmente dirigida para adultos.
PUNTOS FUERTES	-Didáctica (visitas-taller, reservas colegios y material didáctico, club LLumiq, actividades en vacaciones, formación profesorado) -Trabajar por proyectos en el aula sobre el MARQ, la arqueología y la historia.
PUNTOS DÉBILES	Visita virtual en 3D

Tabla 5.Tabla-resumen de los resultados del análisis de la web del museo.

5.2.5.4. Crítica y propuesta

El Museo Arqueológico Provincial de Alicante es muy interesante desde el punto de vista didáctico por los recursos que ofrece a los niños y por su propia temática.

El Museo ofrece también la posibilidad de conocer el método arqueológico mediante tres salas: la Sala de Arqueología de Campo, la de Arqueología Urbana y la Sala de Arqueología Subacuática. En ellas se disponen escenografías, audiovisuales e

interactivos que permiten adentrarse en las técnicas que utilizan los arqueólogos para descubrir el pasado y se ofrece valiosa información expuesta de un modo atractivo y didáctico.

También cuenta con una programación de visitas-talleres para los distintos ciclos formativos (Educación Infantil, Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato) de cada una de las etapas históricas presentes en el museo y en los Parques Arqueológicos además de talleres temáticos.

6. DISCUSIÓN

Una vez concluida la fase de análisis sobre todo aquello investigado en mi trabajo, se realizará un análisis comparativo general aportando el mayor número de ideas sobre todo lo analizado, aclarando y verificando las hipótesis iniciales que se plantearon. Para ello, se clasificará este apartado de implicaciones en diferentes subapartados que facilitarán la observación de los contenidos investigados.

1. ¿Cuáles son los museos con mejores recursos virtuales? ¿Cuál es su tipología?

De los museos estudiados, coincide que los dos museos con mejor preparación virtual son museos de arte situados en la capital del país, el Museo Nacional del Prado y el Thyssen-Bornemisza. Estos dos museos disponen de una magnífica página web donde se ofrecen varias actividades, recursos, bibliotecas e información que permite conocer e indagar sobre el museo en cuestión. Su temática atrae a público de diferentes edades, gustos, nacionalidades... Además, el tema proporciona muchas posibilidades para transmitirlo desde edades muy tempranas mediante actividades lúdicas que atraigan la atención del alumnado y favorezca su interés por el ámbito artístico y museístico.

2. ¿Importa el nivel económico? ¿Existe diferencia entre los museos públicos y los privados?

Por lo que hemos podido comprobar, el factor económico es muy importante y decisivo a la hora de crear recursos y ofrecer novedades a los visitantes. No se puede comparar la dotación económica y presupuestaria anual que recibirán unos y otros para mantener de forma estable el cumplimiento de sus funciones y fines.

Si comparamos los cinco museos analizados, el mejor preparado tanto a nivel virtual como a recursos en el museo real, es el Museo Thyssen-Bornemisza que se trata de una institución privada y que no cuenta con problemas económicos a la hora de

poner en marcha nuevas ideas y recursos en su museo, que le permite renovar sus metodologías y ofrecer visitas con calidad a su público.

3. *¿Qué temática se presta más a actividades para niños?*

Según la experiencia propia como docente de prácticas en un colegio, los niños no ponen barreras a ningún tipo de conocimiento, simplemente la información debe presentárseles de una forma interesante y que llame su atención. De esta forma ellos desplegarán todo su interés en conocer el tema en cuestión.

De los cinco museos analizados, coincide que los mejores preparados son los museos de arte, donde los alumnos pueden conocer los diferentes estilos pictóricos, analizar los trazos y colores utilizados por cada autor, comparar obras de diferentes épocas, etc. Simplemente se trata de prepararles una visita con actividades llamativas y que les capten el interés.

Pero, por otra parte, a pesar de ser una temática menos divertida, la arqueología presentada por el MUSAQ puede tener muy buenos resultados, porque en todo momento hace que el niño sea el protagonista, que experimente, que se traslade a las épocas de la investigación... mediante un aprendizaje significativo, que fomenta la propia experiencia y la autonomía personal del niño.

4. *¿Cómo se adecúan los recursos didácticos para niños ofrecidos en los museos? ¿En qué medida son viables esos recursos para la realidad del alumnado?*

Según mi juicio los aspectos didácticos planteados en los museos son totalmente viables para llevar a cabo con el alumnado. Estas propuestas didácticas están compuestas de forma en que se les ofrece a los niños la total libertad de aprender. Para ello se requiere de una metodología con un carácter de aprendizaje abierto, donde ellos adquieran autonomía personal en sus actos. Por tanto son necesarias actividades marcadas por un método experimental.

Ante todo esto, y como en cualquier programación didáctica para los alumnos, es necesario tener en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje y de necesidades educativas entre el alumnado. Por tanto todas las actividades tienen que tener la posibilidad de adaptarlas según las características del grupo, atendiendo a todas sus necesidades.

Además, pienso que este tipo de salidas y actividades complementarias son muy importantes y necesarias en la vida escolar ya que complementan a lo aprendido en clase, ayudando a favorecer su creatividad poniendo en práctica los conocimientos teóricos mediante su propia experiencia.

También son válidas para inculcarles educación en valores, ya que una vez entran en el Museo deben de respetar al educador del museo que les guíe, respetar el material del edificio, cumplir las normas que se marquen, etc.

5. *¿Qué recurso tiene más aspectos didácticos para los niños, el museo real o el virtual?*

La visita al Museo real siempre es más enriquecedora que simplemente conocer el aula virtual de un museo, donde existen muchos recursos y formas de mostrarte el contenido y material del museo pero no lo aprecias en primera persona. Los niños necesitan experimentar, ver con sus propios ojos y de tal forma el conocimiento es mucho mayor. Aunque, por otra parte, todo esto no tiene sentido si no complementas la visita al Museo con recursos que se ofrecen en el museo virtual, tanto antes como después de la salida.

Por tanto, desde mi punto de vista los aspectos más fuertes de los museos virtuales se basan en que aportan situaciones distintas que los museos tradicionales, donde el conocimiento y aprendizaje de los niños obtiene un carácter totalmente diferente a lo cotidiano. Además, el museo virtual cuenta con la gran ventaja de poder contemplar y profundizar el aprendizaje sobre el material expuesto sin salir de casa. La búsqueda de cualquier obra va a ser fácil ya que las webs disponen de una organización y clasificación de la información muy buena. Por otra parte, las actividades didácticas que se llevan a cabo online atrae a los alumnos ya que utiliza instrumentos tecnológicos

más novedosos que las fichas tradicionales. Además se pueden organizar debates mediante los chats y los foros donde se fomenta el pensamiento crítico del alumnado.

Estas plataformas virtuales se tratan de perfectas programaciones colaborativas entre escuelas y profesionales del arte que sirven para realizar unidades didácticas novedosas o tratar dicha información programando por proyectos, como es el caso de la Educación infantil.

Por último, se le tiene que añadir la importancia que cobra el docente en este tipo de situaciones. Él es el que va a guiar la actividad, por tanto debe tener un conocimiento mínimo sobre las TICs, sobre el museo y las obras, sobre los recursos que ofrece el museo virtual, etc. Además se tiene que proponer una serie de objetivos para que sus alumnos lleguen a alcanzar

7. CONCLUSIONES

Por todos los puntos analizados y discutidos en el apartado anterior, mediante la realización de este TFG he podido llegar a las siguientes conclusiones:

- a) **La temática del museo es importante a la hora de trabajar con los niños.** Sobre todo para el alumnado de Educación Infantil, es importante que la materia sea amena y les provoque interés, sino por su temprana edad son incapaces de conectar con las obras expuestas incluso llegando a aburrirse.
- b) **Las galerías de arte son los museos con más posibilidades pedagógicas.** Las diferentes etapas históricas y artísticas ofrecen muchas posibilidades para crear actividades y llevar a cabo unidades didácticas en el aula.
- c) **Existen diferentes tipos de museos y cada uno nos va a aportar unos recursos e intereses para trabajar con el alumnado.** Los docentes tienen que saber adoptar la función de guía y programar diferentes actividades según la materia y los objetivos que se quieran alcanzar.
- d) **Existen diferencias en los recursos ofrecidos por los museos públicos y los privados.** Cuanto mayor sea el capital económico invertido en el museo, mejores actividades y nuevas metodologías se podrán llevar a cabo, al igual que mayor será el número de visitantes y de posibilidades a ofrecer al público.
- e) **El Museo virtual aporta situaciones y actividades distintas para el aprendizaje del alumnado que el museo tradicional.** Proporciona la ventaja de poder trabajar el contenido del museo desde el propio aula o en casa, con actividades TIC que tienen muy buen resultado en el alumnado.

- f) **Las actividades educativas y pedagógicas deben de ser llamativas y que consigan motivar al alumnado mientras aprenden arte.** El alumnado de Infantil necesita cambiar continuamente de actividad, donde las tareas tengan un fuerte carácter lúdico a la vez que educativo.
- g) **El Museo tradicional y el Museo Virtual son complementarios.** Trabajan de forma distinta una misma temática, por lo que es conveniente trabajarla desde los diferentes puntos de vista, con diferentes recursos, materiales y metodologías.
- h) **Importancia del docente y su labor como guía en la utilización del museo virtual en el aula.** El docente tiene que tener la suficiente capacidad de programar actividades que fomenten las diversas temáticas museísticas y que permitan al alumnado seguir trabajando los contenidos artísticos del museo en el aula.

8. PROPUESTA PERSONAL

Ante todo lo investigado, comparado y analizado, personalmente me gustaría realizar una propuesta de mejora e innovación en lo referido a la temática de este proyecto. Durante este TFG se han analizado los puntos fuertes y débiles tanto de los museos reales como de los virtuales pero de forma aislada. Mi propuesta se basa en juntar las dos propuestas, aprovechando la riqueza cultural que nos ofrece la visita al museo real, pero que en ella se utilicen medios virtuales.

Según mi investigación, la visita al museo y las actividades de la plataforma virtual van íntimamente relacionadas. No hay un aspecto mejor que el otro, sino que necesitan ser complementados para que el aprendizaje de los niños sea mayor. Esta complementación no acaba de ser real, ya que se basa en utilizar el museo virtual antes de la visita para introducir al alumnado en lo que se va a trabajar, posteriormente la visita al edificio y finalmente continuar realizando actividades mediante la red para afianzar lo visto en el museo, pero ya en el aula o en casa después de la salida.

Mi propuesta consta de unir estos dos conocimientos, que la visita al museo real y la utilización del museo virtual sea de forma conjunta.



Para ello, cuando un centro educativo visitase un museo, inmediatamente proporcionaría en la misma entrada del edificio un Ipad a cada alumno con el contenido de las propias obras expuestas. Estos estarían preparados para programar diferentes rutas por el museo, donde el alumno pueda observar las obras en primera persona y experimentar con ellas pero, al mismo tiempo, conectar de una forma tecnológica con su contenido y conocerlas desde otra perspectiva.

Mi idea se basa en que los cuadros se convirtieran en el Ipad en obras vivientes, donde los personajes de dibujos animados, en 3D para crear mayor efecto de realidad, interactuaran con el niño y le explicaran la historia que plasman, el estilo pictórico que refleja el autor, los materiales utilizados, etc. De esta forma se lograría un aprendizaje mucho mayor, relacionando la propia experiencia y las TICs mediante el cual el alumnado lograría un aprendizaje más elevado sobre el ámbito artístico y se fomentaría en ellos la pasión sobre este ámbito.

9. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

ACTE. Asociación de Cuevas Turísticas Españolas. Recuperado el 1 de marzo de 2013, de http://www.cuevasturisticas.es/cueva_15.asp?c=17

Álvarez, L. *Museos españoles: Recursos didácticos online y Redes Sociales.* Recuperado el 28 de Febrero de 2013 de <http://www.educacontic.es/blog/museos-espanoles-recursos-didacticos-online-y-redes-sociales>

ANTEPROYECTO. “UCUMuseo Virtual”. Museo y Metamuseo Virtual de la universidad de Córdoba (España). Recuperado el 23 de Marzo del 2013 de http://www.uco.es/ucomuseo/doc/ANTEPROYECTO_UCO_Museo_Virtual.pdf

ARTEESPAÑA. Arte contemporáneo. Recuperado el 7 de Marzo de 2013 de <http://www.arteespana.com/artecontemporaneo.htm>

CaixaForum Madrid. Obra Social “La Caixa”. Recuperado el 3 de Junio del 2013 de http://obrasocial.lacaixa.es/nuestroscentros/caixaforummadrid/caixaforummadrid_es.html

Casas Museo. Casa Museo de Cervantes. Recuperado el 25 de mayo del 2013 <http://www.casasmuseo.es/casas-museo/castillalamancha-01.htm>

CIUDAD DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS DE VALENCIA. Recuperado el 3 de Junio del 2013 de <http://www.cac.es/>

Educatyssen. Museo Thyssen-Bornemisza: Museo y escuela. Recuperado el 4 de Marzo del 2013. http://www.educatyssen.org/museo_y_escuela

ECOTUR.es .Recuperado el 26 de mayo del 2013 de http://www.ecotur.es/ecomuseosecoturismo-agroturismo-asturias/asturias/ecomuseos_42_1_ap.html

Fernández Arenas, J. *El coleccionismo en la historia del arte*. Recuperado el 20 de abril del 2013 de http://arteymercado.com/coleccionismo_historia.html

Fontal Merillas, O. (2007) Los museos virtuales. Nuevos ámbitos para aprender a enseñar el patrimonio histórico-artístico. Una experiencia en la formación de maestros.. ¿Se están generando nuevas identidades? Del museo contenedor al museo patrimonial. *Museos de arte y educación, construir patrimonios desde la diversidad*, 27-52.

Galería de Arte en Línea. Recuperado el 17 de Junio de 2013 de <http://joselynaugilar.wikispaces.com/Galeria+de+Arte+en+Linea>

Galería de Arte Puerta de Alcalá. Recuperado el 25 de mayo del 2013 de <http://www.puertaalcala.com/>

GENERALITAT VALENCIANA. CONSELLERIA D'EDUCACIÓ, CULTURA I ESPORT. *Museo Arqueológico de Sagunto*. Recuperado el 26 de mayo del 2013 de http://www.cult.gva.es/dgpa/museosagunto/index_c.html

Hernández Hernández, F.(1992) Evolución del concepto de museo. *Revista general de información y documentación*. Volumen 2 (I) 85-97.

ICOM. *La comunidad de los museos del mundo*. Recuperado el 13 de Marzo de 2013 de <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>

Ley 16/1985 de 25 de junio del Patrimonio Histórico Español, en su artículo 59.310/04/2013

LOVE VALENCIA. Museo del Artista Fallero. Recuperado el 26 de mayo del 2013 de <http://www.lovevalencia.com/museo-del-artista-fallero.html>

Mansilla AM^a. *Aulas arqueológicas en Castilla y León: ¿una nueva denominación de origen?(14-15)* Recuperado el 10 de Mayo del 2013 de <http://www.interpretaciondelpatrimonio.com/boletin/index.php/boletin/article/viewFile/233/233>

Ministerio de Educación. Buenos Aires Ciudad. Recuperado el 16 de Marzo del 2013 de <http://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/aer/pdf/tiposmuseos.pdf>

Ministerio de Educación y Ciencia .Real Decreto 1393/2007 en el BOE núm. 260, 44037-44048

Mncn. Museo Nacional de Ciencias Naturales. Recuperado el 25 de mayo del 2013 <http://www.mncn.csic.es/>

MUNCYT. Museo Nacional de Ciencia y Tecnología. Recuperado el 26 de Mayo del 2013 de <http://www.muncyt.es/portal/site/MUNCYT/menuitem.8831e55325ed61b5f267061001432ea0/?vgnextoid=90a965affa5a210VgnVCM1000001034e20aRCRD>

Museo arqueológico de Alicante, recuperado el 11 de Marzo de 2013 <http://www.marqalicante.com/>

Museo de Arte Contemporáneo Esteban Vicente. Recuperado el 4 de Marzo de 2013, de <http://www.museoestebanvicente.es>

Museos de España. Recuperado el 4 de Mayo del 2013 de <http://www.hispanoarabe.org/museos.es.htm>

Museo de España. Arreguias.com. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de <http://www.arteguias.com/museo/museo-arqueologico-alicante.htm>

Museos de Segovia. Recuperado el 28 de Febrero de 2013, de <http://museosdesegovia.com/>

Museo Nacional de Escultura, Recuperado el 7 de Marzo de 2013, de <http://museoescultura.mcu.es/>

Museo Nacional del Prado. Recuperado el 4 de Marzo de 2013, de <http://www.museodelprado.es/educacion>

Museo Thyssen-Bornemisza. Recuperado el 4 de Marzo de 2013, de <http://www.museothyssen.org>

Museu i Forn del vidre de Vimbodí. Conca de Barberá. Recuperado el 25 de mayo del 2013 de http://www.museudelvidre.cat/elmuseu/es_museuivent.php

MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE. REINA SOFÍA. Recuperado el 1 de Junio del 2013 de <http://www.museoreinasofia.es/>

MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Recuperado el 2 de Junio del 2013 <http://www.musac.es/>

Pancorbo, A; Jiménez-Blanco, MA; Riello, JM; Blanca, D; Pérez Preciado, JJ; Aterido,A; González Escribano, R. (2008). *La Guía del Prado.* Madrid: María Dolores Jiménez-Blanco.

Real Academia Española. Diccionario de la Lengua Española. Recuperado el 4 de Mayo del 2013 de <http://lema.rae.es/drae/?val=museo>

Recursos electrónicos de acceso abierto. Recuperado el 16 de Marzo del 2013 de http://www.slideshare.net/carolina_devolder/recursos-electrnicos-tema-museos-virtuales

Santibañez Logroño, J.(2006) Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Científica de Comunicación y educación*, 155-162.

Serrat, N. *El museo virtual posee unas características de interactividad que permiten una gran participación por parte del usuario.* Recuperado el 13 de Abril de 2013 de http://museosvirtuales.azc.uam.mx/sistema-de-museos-virtuales/sinapsis/museo_virtual.html

Turismo en Aguilafuente. Recuperado el 26 de Mayo del 2013 de <http://www.aguilafuenteweb.com/turismo/aula%20arqueologica.html>

Vélez Jahn, G. (1999). *MUSEOS VIRTUALES- Presente y Futuro*, 145-152. Recuperado el 13 de abril del 2013 de <http://cumincades.scix.net/data/works/att/6132.content.pdf>

Wikipedia. Museo Nacional de Escultura. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Nacional_de_Escultura#Colegio_de_San_Gregori_o

Wikipedia. Museo Thyssen-Bornemisza. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de http://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Thyssen-Bornemisza

Wikipedia. Enciclopedia libre. Recuperado el 13 de Marzo de 2013 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Museo>

Wordreference.com online Language Dictionaries. Recuperado el 13 de Marzo de 2013 de <http://www.wordreference.com/definicion/museo>