



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

El museo virtual como recurso educativo en el aula de Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO INFANTIL

AUTOR/A: Adriana Pérez Marcos

TUTOR/A: Pablo de Castro Martín

Palencia, 22 de junio 2022



Índice

I.Introducción	4
II.Justificación	6
III.Marco teórico	9
1.El museo	9
1.1.Concepto de museo	9
1.2.Funciones del museo	10
1.3.Tipos de museos	16
2.El museo virtual	19
2.1.Concepto de museo virtual	19
2.2.Funciones de museo virtual	21
2.3.Tipos de museos virtuales	21
3.La influencia de los museos virtuales en el ámbito educativo	24
4.Aprendizaje vivencial en los museos	27
IV.Propuesta de intervención educativa	29
V.Conclusiones	36
VI.Referencias bibliográficas	40
Anexo	43

Resumen

Los museos virtuales constituyen un recurso interesante de incluir como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños en etapa de Educación Infantil. Esto por el hecho de que por un lado son una ventana al mundo desde distintos ámbitos (cultural, estético, histórico, geográfico, artístico,) y por otro lado, la interacción tecnológica que ofrecen permite que los niños se mantengan motivados explorando a la vez que aprendiendo, mediante un recurso que implica interactuar con herramientas tecnológicas que forman parte importante de su cotidianidad. Por ende, esta investigación plantea una propuesta de intervención educativa constituida por 8 actividades en las que se implementó el museo virtual de “Frida Kahlo” como recurso para impulsar el aprendizaje significativo de los niños en un aula de Educación Infantil. Los niños participaron activamente y se mantuvieron motivados a lo largo de las distintas sesiones, lo cual permitió concluir que el museo virtual es un excelente recurso para promover el aprendizaje significativo en niños durante la etapa de Educación Infantil.

Palabras Clave: Museo Virtual, Educación Infantil, aprendizaje significativo, aula de infantil, TIC en Infantil, tecnología y niños.

Abstract

Virtual museums are an interesting resource to include as a support in the teaching-learning process of children in the Infant Education stage. This is due to the fact that on the one hand they are a window to the world from different spheres (cultural, aesthetic, historical, geographical, artistic) and on the other hand, the technological interaction they offer allows children to stay motivated, exploring as well as learning, through a resource that involves interacting with technological tools that form an important part of their daily lives. Therefore, this research proposes an educational intervention proposal consisting of 8 activities in which the virtual museum of "Frida Kah-lo" was implemented as a resource to promote meaningful learning among children in an Early Childhood Education classroom. The children participated actively and remained motivated throughout the different sessions, which led to the conclusion that the virtual museum is an excellent resource for promoting meaningful learning in children during the Early Childhood Education stage.

Keywords: Virtual Museum, Early Childhood Education, meaningful learning, early childhood classroom, ICT in Early Childhood, technology and children.

I. Introducción

La infancia es considerada una de las etapas más determinantes en la vida del ser humano. Esto debido a que, es justo en esta etapa donde se están comenzando a configurar las conexiones neuronales que contribuirán con el desarrollo integral del niño. De ahí la importancia de que los niños durante la infancia se encuentren en contacto con experiencias y/o herramientas que estimulen y potencien el desarrollo positivo de sus habilidades intrínsecas, pues de este primer acercamiento dependerá en gran medida su desarrollo y desenvolvimiento respecto a habilidades integrales del ser humano como tal (Organización de los estados Americanos, 2010).

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son herramientas con las que los niños se encuentran en contacto directo desde su infancia pues forma parte de su realidad. Además, los constantes cambios y evoluciones de la sociedad han hecho que cada día, la inmersión de la tecnología sea más pronunciada en los distintos ámbitos sociales. Así, la educación cuenta con la posibilidad de introducir las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como elemento clave para contribuir con la mejora educativa desde la infancia, así como con la promoción de la competencia digital con la que se prepara a los estudiantes para afrontar los retos de la vida real y de aquellos que les devienen en las nuevas sociedades de las cuales serán ellos los principales responsables. De manera que, si las nuevas generaciones desde su infancia cuentan con escuelas que fomenten su competencia digital, las sociedades futuras contarán con individuos capaces no solo de formar parte de la sociedad digital que se les deviene sino de modificarla de forma crítica y positiva, lo cual es necesario ante los cambios constantes que se evidencian de forma cada vez más frecuente dentro de la sociedad (Barba y Capella, 2010; Zorraquino y Alejandre, s/f.).

En la medida que la escuela considere la inclusión de las TIC como herramienta para acceder a distintas informaciones y potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje, los niños además de motivarse hacia el aprendizaje, van a apreciar una conexión entre las herramientas que usualmente evidencian e incluso usan fuera de las aulas de clase, con aquellas que usan dentro de los espacios educativos para continuar aprendiendo y accediendo a nuevas e interesantes situaciones, logrando que la escuela fomente aprendizajes significativos y vinculados

con la realidad latente. De allí la importancia de considerar las TIC como herramientas intrínsecas dentro del proceso educativo ya que siendo estas una realidad cada vez más cercana a la mayoría de todos los ciudadanos, resulta insólito el hecho de mantenerlas a un lado de los espacios educativos.

Los museos virtuales, son considerados como espacios que atrapan el interés del estudiante motivándolo, dada la enorme cantidad de información audiovisual multimedia que presentan, lo que los convierten en una estrategia didáctica efectiva, tanto individual como grupal, tal y como defiende Manonni (2017).

Por tales razones y retomando la consideración de que los niños en etapa de Educación Infantil se encuentran impregnados de una cultura tecnológica que ha impulsado nuevas formas de procesar información y de aprender; con intención de aprovechar tanto la motivación como la cercanía que tienen los estudiantes con herramientas tecnológicas, este TFG se inclina por implementar el uso del museo virtual como recurso en un aula de Educación Infantil, con intención de que el uso de herramientas tecnológicas atractivas para ellos, les permitan acceder a museos virtuales y acercarlos al conocimiento integral que promueve un museo virtual, apostando en todo momento a que la información trabajada les resulte significativa.

II. Justificación

Podemos considerar que la sociedad actual está especialmente relacionada con la tecnología y es precisamente esta la que ha cobrado importancia en los últimos años dentro del sistema educativo. Es por ello que consideramos necesario que en todos los ámbitos de la educación se desarrollen y se pongan en valor ciertas habilidades y destrezas para que el estudiante pueda desempeñarse satisfactoriamente en el mundo tecnológico. A tal efecto, los docentes deben también tener la capacidad de transmitir al alumnado su motivación, interés y conocimiento fortaleciendo dichas habilidades, haciendo uso de estrategias y técnicas creativas e innovadoras.

A lo largo de la propuesta de intervención, ha sido necesario implementar nuevas estrategias en el aula, como son la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), particularmente en el caso de las herramientas virtuales. En este sentido, los museos virtuales constituyen un recurso educativo que ofrece al alumnado percepción y autoaprendizaje, además de permitir desarrollar su capacidad de aplicación, análisis, relación, síntesis y valoración de la información recibida. Con todo ello posteriormente el estudiante será capaz de diseñar y levantar un conocimiento propio que puede ser compartido con otros. En tal sentido, se ha demostrado que este recurso virtual cumple una función pedagógica tanto en el contexto museístico como fuera del mismo (Simonet, 2017).

La elección y desarrollo del presente trabajo se justifica desde el ámbito comunicacional, en primer lugar, dado que se promueve la búsqueda y uso de información audiovisual, propiciando la interacción basada en las leyes gestálticas que versan sobre la percepción global. En este sentido, el museo virtual se consolida como un recurso transversal y multidisciplinar al servicio del aprendizaje infantil (Mannoni, 2017). Asimismo, se busca que desde la perspectiva individual se genere el escenario en el que el estudiante sea el centro y protagonista de su proceso de aprendizaje estimulando su actividad, motivación e interés, a la vez que se promueven y muestran las potencialidades del patrimonio.

En este sentido, considerar el museo virtual como un servicio educativo también destaca por favorecer el ámbito social, marcando un precedente para la formación de esquemas de conducta que permiten al estudiante su adaptación social puesto que conoce su entorno y la cultura que lo rodea tal y como defiende Mannoni (2017). Sin dejar de mencionar, que, desde

la óptica de la globalización, la estrategia didáctica y el recurso educativo empleado facilita que la realidad sea percibida en su totalidad y no fragmentada, basado en las ideas de Decroly, quien defiende que la globalización como una función de la mente infantil mediante la cual el conocimiento es adquirido de modo global (2002). Todo ello no hace, sino que se active con un interés y una necesidad siguiendo tres etapas: la observación, la asociación y la expresión de los conocimientos mediante distintos lenguajes.

Dicho de otra manera, el museo virtual se corresponde con una estrategia didáctica que favorece la actividad mental y emocional al brindar la posibilidad de interacción e intervención, por lo que aumenta la creatividad y la autonomía del estudiantado favoreciendo el aprendizaje significativo (Mossi, 1999). Todo ello debe ser reforzado en el aula por el profesor implementando, por ejemplo, metodologías didácticas de tal modo, que el estudiante aprenda a ver y a producir su propia actividad artística (Gerver, 2012). De esta forma, una propuesta didáctica aplicada al aula que se sustente en el uso de los museos virtuales como recurso educativo constituye un gran desafío para el sistema educativo en todos sus niveles, puesto que se logra establecer un puente entre el modelo unidireccional de comunicación y el modelo abierto y flexible tal y como defiende Tejera (2013). Todo ello debemos contemplarlo como la puesta en valor de la información y el conocimiento que se adquiere por parte del alumnado como parte del complemento requerido ante el proceso de aprendizaje.

La propuesta educativa presentada en el trabajo también realza la importancia de implementar recursos que contribuyan con el incremento de la creatividad, dado que esta constituye el motor que mueve a la humanidad. Todo ello permite recrear la realidad dando significado diferente, ante ello, el museo virtual permite mayor interacción entre el emisor y el receptor, dando rienda suelta a la interpretación según la posición, ánimo y nivel de conocimiento que tenga el individuo.

Desde la perspectiva pedagógica, hace aportes importantes demostrando que el museo virtual resulta ser un recurso asertivo para el proceso de aprendizaje de contenidos relacionados con la cultura y el arte, además que brinda al docente una herramienta, una guía de apoyo que le permite fundamentar su enseñanza en el uso de las TIC, particularmente, en un recurso virtual interactivo, atractivo y enriquecedor, con lo cual se ve mejorado su desempeño en el aula tal y como defiende Santibañez (2016). Por último, y no menos importante desde el ámbito cultural, se aprovecha el nivel de los diferentes estudiantes para

estimular y formar al niño en cuanto a la sociedad de la información y sus demandas; adicionalmente, y aunque sea de manera virtual, se brinda formación continua considerando que son ciudadanos y que deben visionar desde ya una mentalidad abierta para la cultura, la diversidad y la integración, por lo que el escenario es perfecto para desarrollar formas diferentes de enseñar y de aprender.

Cabe señalar que el papel que juega el museo en la sociedad se ha ido modificando de acuerdo con las necesidades de esta, hasta el punto de que ha surgido como alternativa el museo virtual. Inicialmente y desde sus inicios el museo era un lugar para la contemplación, hoy día, se corresponde con un lugar dirigido al aprendizaje del arte y la cultura; de igual modo, el museo virtual constituye una ventana al mundo que aporta información al estudiante y abre caminos para la comunicación, por lo que se corresponde con una estrategia de gran potencial que debe ser aprovechada en el aula.

Valga destacar que el desarrollo de una estrategia didáctica acerca de esta temática resulta de gran interés para el sistema educativo, dada la vigencia y aportes valiosos que ofrece el uso de las TIC en la pedagogía, destacando el potencial educativo que posee dicha herramienta dentro de la sociedad actual (Tejera, 2013). De esta forma, desde la perspectiva didáctica, la implementación de museos virtuales constituye un excelente recurso didáctico, en virtud del lenguaje multimedia que favorece en el estudiante la percepción y su auto-aprendizaje. Asimismo, el hecho de que las páginas continuamente se renuevan estimula la curiosidad y las continuas visitas entre el alumnado.

En consecuencia, también se ve favorecida la inteligencia por la visión global de la propuesta didáctica presentada ya que ésta hace que se ponga en valor el pensamiento convergente y divergente, dado que el alumno crea y elabora representaciones propias de la realidad (Tejera, 2013). Es por ello por lo que podemos considerar que con tal propuesta didáctica se abordan valores diversos y transversales como por ejemplo de tipo artístico, científico, conceptual e ideológico que potencian la formación pedagógica y formación integral.

III. Marco teórico

1. El museo

1.1. Concepto de museo

Besser (2017), la palabra museo tiene orígenes clásicos, en su forma griega, mouseion, en griego antiguo, Μουσείον, significaba asiento de las musas y designaba una institución filosófica o un lugar de contemplación, uso de la derivación latina, museo, parece haber estado restringido en la época romana principalmente a lugares de discusión filosófica. Así, el gran Museo de Alejandría, fundado por Ptolomeo I Sóter a principios del siglo III a. C., con su colegio de eruditos y su famosa biblioteca, era más un prototipo de universidad que una institución para preservar e interpretar aspectos materiales del patrimonio propio. La palabra museo se revivió en la Europa del siglo XV para describir la colección de Lorenzo de Medici en Florencia, pero el término transmitía el concepto de amplitud en lugar de denotar un edificio. En el siglo XVII, el concepto de museo se usaba en Europa para describir colecciones de curiosidades y más tarde, a medida que los museos continuaron respondiendo a las sociedades, el edificio mismo se volvió menos dominante y necesario surgiendo, por ejemplo, los museos al aire libre, que comprenden una serie de edificios en los cuales se presentan diversos objetos de interés cultural sin que ellos se encuentren ligados al armazón arquitectónico o los ecomuseos, que implican la interpretación de todos los aspectos de un entorno al aire libre.

De acuerdo con los principios subyacentes del ICOM, el objetivo del Comité Internacional de Museología (ICOFOM), desde sus inicios en 1977, ha sido desarrollar la Museología como una disciplina científica y académica que fomentará el desarrollo de los museos y de la profesión museística a través de la investigación, estudio y difusión de las principales corrientes del pensamiento museológico. Para ello se creó un grupo de trabajo multidisciplinar que hiciera un análisis crítico de la terminología museológica, centrando su pensamiento en los conceptos fundamentales de la Museología.

Durante casi veinte años, Thesaurus Working Group compiló notables ensayos y resúmenes de sus investigaciones científicas, convencido de la importancia de proporcionar al público un catálogo de términos que constituye un material de referencia fundamental. El ICOFOM decidió, con el apoyo del Consejo Internacional de Museos (ICOM), presentar esta

publicación en el ICOM aprovechando la Conferencia General celebrada en Shanghái en noviembre de 2010. El folleto introductorio, un resumen de cada uno de los veintiún ensayos sobre un término museológico fundamental, se presentó como un adelanto del próximo Diccionario de Museología en el que se incluirán estos ensayos, se publicaron completos, acompañados de un diccionario selectivo que describía cerca de 500 palabras mencionadas en ellos.

La definición profesional de museo más ampliamente reconocida hoy en día sigue siendo la dada en 2007 en los Estatutos del ICOM: “un museo es una institución permanente, sin ánimo de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe” (ICOM, 2007). En este sentido, el museo se dedica a preservar e interpretar la evidencia tangible primaria de la humanidad y el medio ambiente; en la preservación de esta evidencia primaria, el museo difiere marcadamente de biblioteca, con la que a menudo se la ha comparado, ya que los elementos que alberga un museo son en su mayoría únicos y constituyen la materia prima de estudio e investigación Bowen (2015).

1.2. Funciones del museo

Rober (2019) afirma que los museos se han fundado para una variedad de propósitos, para servir como instalaciones recreativas, lugares académicos o recursos educativos; para contribuir a la calidad de vida de las áreas donde están situados; atraer turismo a una región; para promover el orgullo cívico o el esfuerzo nacionalista; o incluso para transmitir conceptos abiertamente ideológicos. Dada tal variedad de funciones, los museos revelan una notable diversidad en forma, contenido e incluso función, sin embargo, a pesar de tal diversidad, están unidos por un objetivo común que la preservación e interpretación de algún aspecto material de la conciencia cultural de la sociedad. Entre los aspectos que más destacan como funciones del museo se encuentran:

- **Diseño y función del edificio:** poner en valor un nuevo museo o restaurar uno antiguo es normalmente un evento prestigioso con un alto perfil público. En estos casos se espera que su diseño refleje dichas pretensiones por medio de una puesta en valor de un edificio existente, probablemente conservado por su propia importancia histórica o arquitectónica, o, en el caso contrario, nuevas instalaciones. Se espera del museo, como edificio que alberga artículos de excelencia, que iguale

la calidad y distinción que le brindan las exhibiciones albergadas en él Rober (2019). El edificio del museo actual tiene un carácter multifuncional y proporciona un espacio abierto para albergar exhibiciones y visitantes, pero con un alto nivel de seguridad y estrictos controles ambientales para proteger las colecciones.

- **Organización del museo:** no existe un patrón uniforme para la administración general de los museos en todo el mundo, en parte, la falta de tal patrón refleja la diversidad de las colecciones de los museos, pero también refleja una ambivalencia en la comprensión del papel de los museos en la sociedad, es decir, si los museos son guardianes e intérpretes del patrimonio cultural, depositarios del patrimonio cultural de evidencia primaria relacionada con la historia humana y natural, instrumentos sociales en el desarrollo de la comunidad o instalaciones para el ocio y la recreación.

En el nivel más general, los museos pueden ser de administración pública o privada, desde 1970 ha habido un marcado aumento en el número de museos del sector privado, aunque incluso algunos de ellos tienen personalidad jurídica en virtud de la legislación general y reciben dinero público Rober (2019). Además, el patrocinio privado se ha vuelto importante para los museos públicos, que a menudo se encuentran compitiendo con los museos privados por financiamiento adicional de fuentes individuales y corporativas. En el sector público, los museos nacionales pueden ser supervisados por ministerios tan diversos como los de educación, turismo, defensa, medio ambiente, patrimonio nacional, cultura y ocio. La situación puede ser aún más complicada a nivel local.

- **Gestión:** la mayoría de los museos funcionan bajo algún tipo de órgano rector, este órgano define la política general del museo y proporciona y controla los recursos necesarios para llevarla a cabo. El director de un museo gobernado por este tipo de organismo es responsable de la formulación e implementación de políticas, del funcionamiento diario de la institución y de facilitar la comunicación entre el organismo rector del museo, el personal, los simpatizantes y los visitantes.

Las actividades de un museo implican una amplia variedad de habilidades, estos involucran a especialistas en temas relevantes para las colecciones de los museos científicos de la información involucrados en la documentación de colecciones e información científica relacionada y conservadores interesados en el tratamiento de las colecciones para evitar su deterioro. Otro grupo se involucra más activamente con el funcionamiento público del museo, incluye especialistas en educación, comunicación e interpretación, diseñadores, personal de seguridad y personal de marketing y relaciones públicas, así como trabajadores administrativos, de mantenimiento y otros trabajadores de apoyo, tal diversidad puede conducir a estructuras de personal complejas Tejera (2013). En los museos donde el énfasis está en la prestación de servicios para el público en general y las colecciones son menos amplias, es probable que haya menos curadores y más personal de servicio, en todos los tipos de museos, el funcionamiento se basa en el trabajo en equipo, y esto tiene implicaciones importantes para las estructuras de gestión adoptadas, así como para la formación del personal del museo.

- **Fondos:** fuentes públicas y privadas, hasta mediados de la década de 1970, los fondos públicos constituían la principal fuente de ingresos de los museos públicos y, en muchos casos, constituían un porcentaje considerable de los ingresos de los privados. Sin embargo, con las crecientes restricciones sobre el gasto de dinero público, la financiación de múltiples fuentes se ha vuelto mucho más común, tanto en los países desarrollados como en los países en desarrollo, esto puede ser crucial para la formación y el mantenimiento continuo de un servicio de museo. Muchos museos se fundaron a través de la beneficencia privada y unos pocos cuentan con donaciones que ayudan a respaldar su funcionamiento habitual, otros pueden haber recibido legados, muchos de los cuales están destinados a ser utilizados únicamente para la compra de objetos. Tales fuentes, aunque pueden parecer apropiadas cuando están aseguradas, pueden sufrir cambios en las circunstancias económicas y pueden tener condiciones que son incompatibles con los requisitos del museo moderno Besser (2017). La recaudación de fondos puede estar a cargo del museo, de una organización comisionada o de un organismo de apoyo como las muchas organizaciones de amigos del museo que existen en la actualidad, la recaudación de fondos y el patrocinio normalmente se dirigen hacia un proyecto o desarrollo específico.

- **Protección de los bienes culturales:** la importante propiedad cultural de naciones enteras se ha dispersado a colecciones privadas y museos en diferentes partes del mundo, dejando que los museos en desarrollo dependan de moldes y réplicas para transmitir los logros culturales del área. La comunidad internacional ha tenido un éxito limitado en alentar la devolución, mediante intercambio o préstamo, de dicho material a su país de origen. El verdadero significado de los bienes culturales, colectivamente patrimonio universal de la humanidad impone a los museos una responsabilidad considerable pues la aceptación de objetos o colecciones a su cargo implica una permanencia no asociada a la aceptación de otro tipo de bienes, algunas legislaciones de museos así lo reconocen, declarando tales colecciones inalienables. Por lo tanto, la disposición de las colecciones de los museos, en parte o en su totalidad, normalmente solo ocurre en los casos en que los elementos ya no sirven para un propósito académico o interpretativo útil Mannoni (2017).
- **Conservación:** es casi seguro que la adquisición de un artículo lo lleva a un entorno nuevo y potencialmente extraño, el material que se ha recuperado del suelo a través de excavaciones arqueológicas puede necesitar un tratamiento inmediato para estabilizarlo. Muchos de los materiales de los que están hechos los objetos son inherentemente inestables y sufren cambios químicos o estructurales a medida que envejecen. Un entorno nuevo o cambiante puede acelerar estos cambios, y es necesario controlar la temperatura, la luz, la humedad y los factores humanos y otros factores biológicos. Además, la conservación implica el tratamiento y, cuando sea factible, y aceptable, la restauración de objetos lo más cerca posible de su condición anterior.
- **Investigar:** debido a que contienen la evidencia material primaria para una serie de temas relacionados con la comprensión de la humanidad y el medio ambiente, los museos claramente tienen un papel importante en la investigación Tejera (2013). El programa de investigación de un museo está relacionado con sus objetivos como institución, un programa puede estar relacionado directamente con los servicios públicos proporcionados, en la preparación de exposiciones, catálogos y otras publicaciones, o con la promoción de una mejor comprensión de la disciplina o región a la que sirve tal y como defiende Tejera (2013). En los museos en

particular, la investigación pura y aplicada puede ser de importancia nacional o internacional y puede estar asociada con el trabajo de campo o visitas de estudio, la investigación activa y la publicación sobre un tema determinado, además de contribuir a la reputación académica de la institución, pueden atraer más colecciones relacionadas con el tema.

Muchos museos ofrecen instalaciones, además de las que utilizan los visitantes ocasionales, para que los investigadores estudien las colecciones y la documentación asociada. Tales instalaciones pueden incluir salas de estudio con una biblioteca de apoyo y equipo para ayudar en el examen de las colecciones Tejera (2013). Ciertos museos tienen alojamiento para académicos extranjeros visitantes; esta característica es particularmente útil en los museos de sitio que son de difícil acceso.

- **Exposición:** muchos museos han abandonado la visión tradicional de la exhibición, según la cual el almacenamiento y la exhibición son fines en sí mismos, en favor de un enfoque que realza el entorno del objeto o la colección. Con este propósito, los museos utilizan la experiencia de una serie de especialistas como diseñadores, educadores, sociólogos e intérpretes, así como curadores para mejorar la comunicación a través de los objetos. El resultado ha sido una notable transformación en la presentación de las exhibiciones del museo. Se hace un uso mucho mayor del color y la luz dentro de los límites prescritos por los requisitos de conservación, en la forma en que se interpreta el material a través de una variedad de medios de sonido, video, interacción entre el visitante y la exhibición, realidad virtual, así como métodos más tradicionales y en la provisión de un ambiente más relajado para disfrutar de las exhibiciones Anderson (2014). Un resultado de la mayor conciencia de los museos sobre las necesidades de sus visitantes ha sido un aumento considerable en la asistencia a los museos.

A medida que se ha desarrollado el papel cultural del museo, también se ha diversificado su trabajo de exhibición, las naciones cooperantes han organizado grandes exposiciones internacionales y se han expuesto en los principales museos de los países participantes. Las exposiciones organizadas para circulación nacional

también son cada vez más comunes. Los museos relacionados con una región en particular han organizado exhibiciones temáticas para recorrer el área y, en lugares sin locales adecuados para exhibición o en áreas escasamente pobladas, las exhibiciones han recorrido en autobuses o trenes especialmente adaptados. Algunos países han desarrollado centros culturales polivalentes y la colaboración con los museos ha dado como resultado que los programas de exposición lleguen con éxito a una amplia audiencia.

- **Servicios educativos:** la contribución que los museos pueden hacer a la educación es ampliamente reconocida, la mayoría de su clientela aprende mirando exposiciones y exhibiciones, ha habido, una larga asociación con escuelas y muchos museos brindan servicios específicamente diseñados para satisfacer las necesidades de las escuelas, los servicios incluyen instalaciones para uso tanto en el museo como en la escuela, muchas de las cuales son administradas por departamentos independientes de educación en museos que emplean a profesores para ese fin (Tejera, 2013).

Muchos museos cuentan con salas especiales equipadas para la enseñanza y el manejo de especímenes, al permitir el estudio y manejo de los objetos de sus colecciones, el museo puede dar sustancia y forma a los hechos desnudos del arte, la historia y la ciencia. La enseñanza puede estar a cargo del personal educativo del museo o, más a menudo, del maestro de escuela, quien habrá sido asesorado e instruido por el personal (Santibañez, 2016). Para estudios avanzados, particularmente en temas como arqueología y geología, la disponibilidad de colecciones de museos puede ser indispensable, muchos museos ofrecen conferencias, cursos, demostraciones, excursiones y amplias oportunidades de viajes al extranjero.

- **Servicios de información:** un museo actúa como un centro de información para su comunidad, las publicaciones del museo pueden ser educativas o culturales o pueden estar diseñadas para un mercado popular (Tejera, 2013). Pueden tomar la forma de publicaciones periódicas, manuales, catálogos, trabajos de investigación o guías generales sobre aspectos del museo y son un medio importante para difundir información tanto al público lego como al académico; dicha

información y productos ahora están comúnmente disponibles a través del sitio web del museo. Muchos museos también ofrecen una opinión sobre los artículos que les traen para su identificación. Esto puede ser valioso tanto para el visitante como para el museo porque proporciona conocimiento sobre los descubrimientos y las existencias locales que ayuda a los esfuerzos del museo para construir una imagen de su área de responsabilidad. Al mismo tiempo proporciona una opinión informada como un servicio público. Sin embargo, los museos rara vez brindan valoraciones y algunos, para evitar conflictos de intereses, se niegan a tener alguna conexión con el comercio de antigüedades.

1.3. Tipos de museos

Moscatti (2019) afirma que, dados sus diversos orígenes, diferentes filosofías y diferentes roles en la sociedad, los museos no se prestan a una clasificación rígida:

- a. Museos generales: los museos generales tienen colecciones en más de un tema y, por lo tanto, a veces se los conoce como museos multidisciplinarios o interdisciplinarios. Muchos fueron fundados en el siglo XVIII, XIX o principios del XX. La mayoría procedían de colecciones privadas anteriores y reflejaban el espíritu enciclopédico de la época. Ciertos museos generales reflejan la influencia del contacto cultural hecho a través del comercio, algunos museos tienen varias colecciones especializadas importantes que los calificarían para ser agrupados en más de una categoría de especialización, esto es particularmente cierto en el caso de muchos de los grandes museos generales, que pueden tener colecciones en uno o más campos iguales, si no superiores, tanto a la cantidad como a la calidad del material expuesto en un museo especializado. Algunos museos nacionales exhiben colecciones generales dentro de su edificio principal pero la necesidad de encontrar un espacio adicional más tarde provocó una división de las colecciones y fomentó el crecimiento de museos especializados. En muchos casos, la comunidad así servida es culturalmente homogénea, en caso contrario, el museo puede desarrollar programas específicos para fomentar el entendimiento mutuo entre los diversos pueblos. A veces, las exhibiciones especiales preparadas por el museo nacional u otras agencias brindan oportunidades en los museos regionales para que la comunidad aprecie los aspectos más amplios del patrimonio nacional o incluso internacional.

El museo en general, en particular a nivel regional o local, se enfrenta a graves problemas debido al alto costo de contratar a un gran número de especialistas necesarios para cuidar de la variedad de colecciones involucradas, en particular si se mantiene un programa de investigación sólido. En algunos museos, la investigación se ha diversificado a medida que los curadores, particularmente en arqueología, historia y ciencias naturales, se han involucrado en el registro del entorno de un área o en la preparación de bancos de datos para asesorar a los planificadores y desarrolladores que están considerando proyectos para llevar a cabo en sitios de interés científico o histórico (Tejera, 2013). Otros museos generales han mantenido sus funciones más tradicionales, pero han concentrado sus esfuerzos en los servicios públicos, como en el Museo Kanazawa Bunko en Yokohama, Japón, donde un enfoque multidisciplinario es evidente en sus exposiciones. Entre otros desarrollos fomentados por muchos museos regionales y locales se encuentran la construcción de museos en el sitio para interpretar las características arqueológicas o naturales; la provisión de centros patrimoniales, particularmente en áreas urbanas, para contar la historia de un aspecto del entorno histórico; o, como actividad extramuros del museo, el desarrollo de senderos patrimoniales y naturales.

- b. Museos de ciencia y tecnología: los museos de ciencia y tecnología se ocupan del desarrollo y la aplicación de ideas e instrumentos científicos; al igual que los museos de ciencias naturales y de historia natural, los museos de ciencias tienen su origen en la Ilustración Rober (2019). Algunos de ellos se desarrollaron a partir de colecciones de sociedades científicas, otros de colecciones privadas como el Museo Teylers en Haarlem, Países Bajos, en el siglo XVIII. Un desarrollo posterior en los museos de ciencia involucró las aplicaciones de la ciencia, por lo que los museos comenzaron a preservar la evidencia material del esfuerzo tecnológico y científico.

Los museos de ciencia son particularmente populares entre niños y adultos y, a menudo, brindan oportunidades para que sus visitantes participen a través de modelos de demostración y exhibiciones interactivas, los museos dedicados a la ciencia moderna, como el Palacio del Descubrimiento en París, también brindan demostraciones de teoría científica. En India, donde se considera que los museos de ciencia y tecnología tienen un papel importante en la educación, el Consejo Nacional

de Museos de Ciencias ha establecido una red de museos de este tipo en todo el país, realizando una función similar son centros de ciencia donde se demuestra la ciencia, pero donde normalmente no existe la responsabilidad de recopilar y conservar el aparato histórico Rober (2019). Un pionero en este campo es el Centro de Ciencias de Ontario en Toronto el cual cumple una función museística referencial, así como puntero en el campo de la educación debido a las diversas actividades propuestas desde el propio Centro tal y como defiende Gerver (2012).

Algunos museos de ciencia y tecnología, como el muy popular Museo de Ciencia e Industria de Chicago o el Museo Tecnológico de la Ciudad de México, son de carácter más técnico. Estos museos a menudo están patrocinados directa o indirectamente por industrias, que ocasionalmente fundan sus propios museos para preservar su patrimonio y promover su trabajo. Otros museos destacan un producto específico resultante de la aplicación de la ciencia y la tecnología.

- c. Museos de historia: debido a la naturaleza global de la historia, los museos de este tipo bien pueden albergar tantos objetos de arte y ciencia, los museos que se ocupan de aspectos especializados de la historia se pueden encontrar a nivel nacional, provincial o local, en muchos casos, si los artefactos no están disponibles o son inapropiados, los curadores utilizan reconstrucciones, modelos y gráficos, a veces con técnicas multimedia, para mantener la continuidad cronológica y aumentar la oportunidad de interpretación dentro de su enfoque esencialmente didáctico. Si bien los museos de historia pueden incluir material arqueológico, se ocupa principalmente de la evidencia histórica recuperada del suelo y en muchos casos proporciona información sobre un período para el cual el registro escrito puede hacer poca o ninguna contribución.
- d. Museos de arte: el museo de arte se preocupa principalmente por el objeto como medio de comunicación sin ayuda con sus visitantes, tradicionalmente, estas colecciones han estado compuestas por pintura, escultura y artes decorativas, varios museos de arte han incluido las artes industriales desde el siglo XIX, cuando se introdujeron, en particular para fomentar el buen diseño industrial, se puede argumentar que la estética ha subordinado la función y la asociación hasta tal punto que los objetos a menudo se presentan en un contexto totalmente extraño.

El propósito de las obras de arte es que se exhiben para transmitir un mensaje visual, mientras que otras disciplinas tienden a adoptar métodos didácticos de exhibición, el curador de arte se preocupa particularmente por la presentación sin trabas de una obra dada, hubo un tiempo en que se prefería la luz artificial para las pinturas, tanto para crear un efecto como para evitar la exposición a elementos nocivos en la luz natural, pero a veces proporciona una presentación innecesariamente teatral o crea una artificialidad que puede inhibir la apreciación y el disfrute de la obra por parte del visitante, ahora se hace un uso mucho mayor de la luz natural indirecta o, como una mezcla controlada de luz diurna y luz diurna simulada.

2. El museo virtual

2.1. Concepto de museo virtual

Mannoni (2017) define museo virtual como el que alberga colecciones en forma digital y las exhibe a través de Internet; la mayoría de los museos virtuales son parte de museos físicamente existentes que albergan colecciones reales. En este sentido, un museo virtual se refiere a una amplia gama de sitios web, desde un simple sitio web personal y un sitio de portal, una colección de enlaces a museos y galerías, hasta un sitio web a gran escala que tiene todas las funciones de un museo. Algunos museos virtuales existen únicamente en un entorno virtual, pueden albergar colecciones producidas digitalmente, como música, imágenes en movimiento e imágenes y documentos, debido a las capacidades de hipervínculos, y la exhibición puede vincularse a información de antecedentes, trabajos relacionados y otras fuentes relevantes Mac Donald (2009).

Algunos museos permiten a los usuarios crear su propio museo virtual personalizado, a diferencia de un museo físico; un museo virtual puede estar abierto las veinticuatro horas, los siete días de la semana y recibir visitantes de todo el mundo (Bentkowska, 2016). Algunas personas, como artistas y fotógrafos, también crean museos virtuales personales para exhibir sus colecciones en línea. La tecnología del museo virtual se basa en el concepto del entorno interactivo que muestra representaciones visuales del museo mediante el modelado 3D y la herramienta de creación VRML (Virtual Reality Modeling Language) para la visualización (Walczak y White, 2012). Ha habido varios tipos de técnicas de imagen para construir museos virtuales, como reflectografía infrarroja, imágenes de rayos X, escaneo láser 3D, técnicas

IBMR (Representación y modelado basado en imágenes). En el caso de proyectos financiados por la UE, investigadores de la UE han desarrollado ViHAP3D, un nuevo sistema de realidad virtual para escanear objetos de museo.

El género del museo virtual continúa desarrollándose, ahora se reconoce en la jerarquía de dominios, de hecho, la mayoría de los museos virtuales están patrocinados por museos institucionales y dependen directamente de sus colecciones existentes Simonet (2017). No obstante, a través de los hipervínculos y las capacidades multimedia disponibles a través de Internet, las representaciones digitalizadas se pueden reunir desde múltiples fuentes para el disfrute y el estudio de una manera determinada en gran medida por el usuario individual tal y como defiende Bentkowska (2016). Los museos virtuales de este tipo pueden ser una poderosa herramienta para el estudio comparativo y para la investigación de un tema, material o localidad en particular, muchos ofrecen exhibiciones virtuales, es decir, recorridos en línea de ciertas exhibiciones clave, otros museos u órganos administrativos brindan acceso a bases de datos sobre colecciones.

En este sentido, el museo virtual, trasciende a todos los centros museísticos en virtud de su presentación electrónica única tal y como defiende Simonet (2017). En este sentido, los museos virtuales brindan oportunidades interesantes y ciertos beneficios a los museos existentes, los cuales, en su mayoría, siguen dependiendo de la colección, preservación e interpretación de las piezas y objetos materiales. Varias instituciones recopilan representaciones de objetos muy dispersos que pueden encontrarse o no en los museos, uno de los pioneros en este campo fue ArtServe, una colección de miles de imágenes, particularmente de arte y arquitectura clásica, puesta a disposición por la Universidad Nacional de Australia para profesores y estudiantes de historia del arte Moscati (2019). Los museos virtuales en este sentido ofrecen al estudiante muchos beneficios, entre otros, en la selección de material para un estudio detallado, aunque puede ser necesario el recurso final al material original (Tejera, 2013). Los museos virtuales en el sentido más amplio del término consisten en colecciones que aprovechan al máximo el fácil acceso, la estructura suelta, la capacidad de hipervínculos, la interactividad y las capacidades multimedia de Internet.

2.2. Funciones de museo virtual

- **Integración e Interacción:** cada exhibición puede tener un hipervínculo a otras fuentes de información relevantes, como información de antecedentes, la biografía del artista con fotografías, otras obras del mismo artista y un enlace a colecciones que se encuentran en otros museos.
- **Visitantes globales:** los museos virtuales no tienen limitaciones físicas. Las exhibiciones pueden ser vistas por un número indefinido de visitantes de todo el mundo.
- **Costos:** establecer un museo decente como una instalación física requiere una cantidad de fondos prohibitiva que hace que sea casi imposible abrir un nuevo museo para personas, instituciones o comunidades comunes. Sin embargo, la creación de un museo virtual es posible a un costo mucho menor que el de un museo normal.
- **Accesibilidad:** un museo virtual generalmente está abierto las veinticuatro horas y los siete días de la semana. Asimismo, el museo virtual no genera barreras ni límites geográficos o espaciales para la consulta de sus fondos ya que todo el mundo, a través del uso de la tecnología, puede acceder a los recursos ofrecidos por el museo. También, gracias a este tipo de museos virtuales podemos conocer con un detalle extremo las diversas colecciones de arte y poder apreciar de esta forma detalles que de forma presencial hubiesen sido imperceptibles.
- **Preservación:** uno de los componentes más importantes del funcionamiento del museo es la preservación y la seguridad, a diferencia de las bibliotecas, las colecciones no son reproducibles tal y como defiende Bowen (2015). La temperatura, la humedad, los rayos y el contacto físico humano con la colección están cuidadosamente restringidos. Las colecciones virtuales, sin embargo, están libres de esos problemas de preservación y seguridad.

2.3. Tipos de museos virtuales

- **ArtServe**: es un museo virtual, establecido en 1993 para ayudar a artistas y organizaciones culturales en el condado de Broward, Florida, EE. UU. A partir de 2008, ArtServe apoya a más de trescientas cincuenta organizaciones culturales y diez mil artistas en la región, desde entonces se ha convertido en un modelo nacional para otras organizaciones de apoyo al arte Bentkowska (2016).



Figura 1. ArtServe. Fotografía tomada de (ArtServe, s.f.)

- **Museo Virtual de Canadá**: el Museo Virtual de Canadá (VMC) es el museo virtual nacional de Canadá creado en el año de 1999. El VMC incluye exhibiciones virtuales, juegos en línea gratuitos, material educativo y más de 580.000 imágenes. Los recursos son bilingües, disponibles tanto en francés como en inglés. Si bien el contenido del Museo Virtual de Canadá es creado por museos canadienses, es administrado por la Red de Información del Patrimonio Canadiense, que es una agencia dentro del departamento del Patrimonio Canadiense. El Museo Virtual de Canadá proporciona un entorno en línea para que las comunidades canadienses cuenten sus historias y conserven su historia Bentkowska (2016). Una de las secciones más populares del VMC es su sección Memorias de la comunidad, este es un lugar donde los museos comunitarios canadienses más pequeños, que en su mayoría son administrados por voluntarios, pueden crear exhibiciones en línea sobre su historia.



Figura 2. Museo virtual de Canadá. Fotografía tomada de (Vidal, 2022)

- **Museo virtual de Nueva Francia Le Musée Virtuel de la Nouvelle-France**: fue establecido por la Corporación del Museo Canadiense de la Civilización el 22 de enero de 1997, como museo completamente virtual, no tiene exhibiciones físicas y solo existe en el mundo con banda ancha. La misión del museo es promover el conocimiento de todas las facetas de la vida en Nueva Francia, tal como existió desde el siglo XVI hasta el tratado de París 1763 cuando se inauguró, decía ser el único museo sin paredes del mundo Bentkowska (2016).



Figura 3. Museo virtual de Nueva Francia Le Musée Virtuel de la Nouvelle-France. Fotografía tomada de (Boucheix, 2021)

- **Museo de Arte Informático**: uno de los museos virtuales más exitosos y completos es el Museo de Arte Informático, a menudo identificado por su acrónimo MOCA. Fue fundado en 1993 y está dirigido por Don Archer. Opera como una corporación sin fines de lucro bajo los estatutos del Departamento de Educación del Estado de Nueva York (EE. UU.). La Asociación de Gestión de Dominios de Museos MuseDoma le otorgó el estatus de dominio de nivel superior (TLD) en el año de 2002 Bentkowska (2016).

3. La influencia de los museos virtuales en el ámbito educativo

Bentkowska (2016) afirma que educar implica la formación y desarrollo del ser humano y de sus capacidades, poniendo en práctica los medios adecuados para ello, la educación virtual museística se puede definir como un conjunto de valores, conceptos, conocimientos y prácticas encaminadas a asegurar el desarrollo del visitante virtual; es un proceso de aculturación que se basa en métodos pedagógicos, desarrollo, realización y adquisición de nuevos conocimientos por medio de las redes de manera remota. Las organizaciones internacionales y los países desarrollados de todo el mundo adoptaron un paquete que dice que para el año 2023, el nuevo concepto de educación que influirá en los museos virtuales ayudando a fortalecer la educación (Gerver, 2012), difundiendo el conocimiento, operando varias fuentes de información y usando nuevas tecnologías de la información y la comunicación para crear una educación de calidad y eficaz tal y como afirma Tejera (2013).

En relación a la influencia que los museos virtuales pueden ejercer dentro del ámbito educativo debemos destacar el gran desarrollo de la informática y la tecnología de la información, la globalización y la informatización; aspectos fundamentales para incorporar en las diversas etapas del proceso formativo ya que ilustran su influencia en cada esfera de la moderna vida (Tejera, 2013). Con ello podemos llevar a cabo la identificación de nuevas posibilidades para el uso de los ordenadores en el proceso de aprendizaje y su implementación en consonancia con las demandas propias de las diversas fases educativas. También podemos conseguir la formación de habilidades de los estudiantes en el proceso de aprendizaje para comprender la realidad en la base de las tecnologías de realidad virtual se está considerando y clasificando como urgente en todas las áreas de la actividad humana como afirma Simonet (2017).

De esta forma, los museos virtuales sirven como una herramienta grandiosa no solo para preservar el patrimonio cultural, sino también proporcionar una variedad de formas de instalar el patrimonio visualizaciones en Internet con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación Simonet (2017). A lo largo de la historia de la humanidad, los museos desempeñaron un papel de asistente invaluable en el proceso de formar a la generación joven, instalando en ellos valores humanitarios y sentido de autoestima; motivan a los estudiantes a valorar la vida de los demás tanto como la propia, les enseñan a diferenciar el bien del mal y el bien del vicio (Tejera, 2013). El museo virtual es un espacio en el cual se puede comprender la historia pasada y aquella más reciente. A su vez, el museo puede ser percibido como un centro de educación y formación por sus materiales vivos, naturales y visuales que, a su vez, funcionan como ilustrativos para fundamentar un carácter adecuado al ámbito educativo. Es por ello que se puede aprovechar los recursos propios del museo virtual para tener un recorrido virtual donde apreciar los objetos de arte, exhibiciones históricas y colecciones presentes. Por ello, se da la oportunidad de organizar el proceso educativo en una plataforma especialmente diseñada para ello (Tejera, 2013).

Un museo basado en tecnologías web supera a los museos tradicionales en los niveles más altos de seguridad, mantenimiento y otros procedimientos de resolución de problemas. Uno de los pasos más importantes en la ampliación y desarrollo de la idea de museos creación de nuevos proyectos, modernización de museos y su internacional colaboración, modernizaciones de museos es un sistema conceptual de reformas estructurales y cambios tecnológicos que los museos aportan como parte de un futuro vital y actual (Gerver, 2012). Se debe crear el contenido de los medios basándose en la historia conceptual de su poseer y elaborar nuevos proyectos que proporcionarán tanto a los visitantes como al personal del museo una amplia oportunidad, las siguientes tareas deben abordarse en la creación de museos virtuales para influenciar en el ámbito educativo tal y como define Bowen (2017).

- Selección de la información necesaria de las exposiciones y materiales del museo.
- Formación del principio de financiación de las pantallas.
- Creación de la estructura gerencial.
- Creación de sistema de búsqueda y clasificación de información.
- Completar la base de datos de información.

- Creación del proyecto de almacenamiento y exhibición de materiales.
- Creación de la red única, que permitirá el funcionamiento estable y continuo de sistemas de información.
- Funcionamiento estable de todos los enlaces del sistema.
- Evitar los errores del sistema que afectan el trabajo de los enlaces independientes.
- La transparencia de ubicación de la información es imprescindible para el sistema. Los usuarios no necesitan conocer la ubicación de la fuente de la información requerida.

Actualmente, existe un sistema de internet, que permite la creación de dicha red, esto es la forma más efectiva de acceder a varios tipos de información en línea, además, permite información de seguimiento en plataformas de variedad.

Otra ventaja de los museos virtuales es el hecho de que todas las exhibiciones se muestran en modo panorámico virtual. Al mismo tiempo, es posible ver exhibiciones en un ángulo de 360, este modo panorámico también se denomina panorama circular, los objetos pueden interactuar en este tipo de panorama, una vez elegido el modo de fuente activa, los usuarios pueden observar e interactuar con los siguientes objetos, acercándolos y alejándolos u obteniendo información adicional acerca de ellos Anderson (2014).

La siguiente forma de obtener la información en los museos virtuales es por medios de las interacciones virtuales lo cual consta de objetos animados, pantallas multimedia y sonidos información. Todo esto crea una oportunidad real al usuario de interactuar con las colecciones de las exhibiciones a las cuales se puede acceder en un museo virtual con el valor añadido de que se puede permanecer todo el tiempo que necesite frente a una exhibición especial o la sala. En este sentido el hecho de tener acceso ilimitado de tiempo para estudiar y examinar cuidadosamente las exhibiciones hace que el museo virtual esté considerado como una herramienta de aprendizaje óptima y completa Anderson (2014). El viaje virtual es un tipo de educación motivacional el cual proporciona al alumno una estimulación adicional y curiosidad por el tema a través de visualizaciones de materiales de fotografías, grabaciones de audio, video con los objetivos y el contenido que permite el conocimiento de demostraciones virtuales.

El aprendizaje a través de museos virtuales ofrece a los alumnos que no pueden visitar los museos tradicionales de forma convencional por una variedad de razones amplia, como las discapacidades físicas, alumnos de escuelas regionales y rurales, una segunda posibilidad de obtener educación estética y acceso al patrimonio histórico y cultural mundial Mannoni (2017). Lo cual puede considerarse como una forma de democratizar el arte y el contenido de los museos. Se hace evidente que los museos virtuales no son lugares para conservar el patrimonio de la humanidad sino un centro comunicacional funcional, es decir, le da a cualquiera la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos y habilidades mostrando el verdadero potencial del museo educativo virtual y su potencial en la creación de más lecciones animadas e interesantes en la educación y la formación. Para el docente, los museos virtuales brindan una cantidad significativa de materiales didácticos multimedia, promueven el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza y brindan la oportunidad de comunicarse plenamente con sus alumnos, así como diagnosticar el desempeño de los alumnos y estudiar sus intereses cognitivos (Tejera, 2013).

4. Aprendizaje vivencial en los museos

Anderson (2018) afirma que la exposición vivencial, entendida como el contenedor o el lugar donde se exhiben los contenidos, así como el museo se caracteriza no por la arquitectura de este espacio sino por el lugar mismo. Aunque la exhibición parece ser una de las características de los museos, la exhibición tiene un alcance mucho más amplio porque también puede ser organizada por una organización con fines de lucro. El aprendizaje vivencial puede organizarse en un espacio cerrado, pero también al aire libre en un parque o en una calle, es decir sin mover los objetos de sus sitios originales, naturales, históricos o arqueológicos.

La exhibición de los objetos de un museo es ante todo sensorial, perceptible por la vista y a veces por el oído, más raramente por los otros tres sentidos del tacto, el gusto y el olfato, significa que una persona analfabeta o incluso un niño pequeño siempre puede ganar algo con la visita a un museo, donde como serían incapaces de utilizar los recursos de una biblioteca. Esto también explica experiencias de visitas adaptadas para personas ciegas o deficientes visuales, donde se pone en juego otros sentidos el oído y especialmente el tacto para descubrir los aspectos sensoriales de las piezas expuestas.

El aprendizaje presencial en los museos es un método de enseñanza que permite a los alumnos explorar y examinar objetos que ilustran conceptos más amplios, como por ejemplo la gravedad. Es por ello que se utiliza a veces como sinónimo de prácticas educativas que incluyen la participación del alumno. En este sentido los educadores de museos consideran que esta es una forma eficaz de enseñar ya que es también una herramienta que anima e interpreta objetos dentro de la colección del museo. El aprendizaje experiencial permite a los estudiantes y visitantes la oportunidad de explorar sitios, entornos y objetos, utilizando métodos de aprendizaje activos en lugar de pasivos, como por ejemplo pueden valorar objetos como fósiles, minerales y textiles.

En el Museo Real de Ontario, las galerías prácticas –incluidas la galería familiar Patrick y Barbara Keenan sobre la biodiversidad y la galería Discovery de CIBC– ofrecen un espacio de aprendizaje divertido, acogedor e interactivo donde un equipo de personal y facilitadores voluntarios están dedicados a proporcionar métodos interactivos de aprendizaje e interpretación de los especímenes de la galería siempre que el museo esté abierto. Las galerías ofrecen a los visitantes la oportunidad de aprender sobre la historia y el mundo natural de forma empírica y personal por lo que es una excelente manera de experimentar. En tanto a lo expuesto anteriormente, el museo puede consolidarse un método alternativo de aprendizaje ya que las colecciones de los museos se sorprenden y brindan a los estudiantes, y al público en general, la oportunidad de aplicar activamente los conceptos que aprendieron en la lección del museo.

Las exhibiciones de los museos pueden ser una herramienta en el aprendizaje vivencial, si bien los instructores han documentado varios métodos de aprendizaje los logros cognitivos alcanzados por los estudiantes durante la visita estructurada al museo se refuerzan con lecturas y tareas apropiadas, se puede utilizar en cualquier disciplina. Además de presentar a los estudiantes un recurso para el aprendizaje permanente, la inclusión de exhibiciones de museos en la enseñanza académica permite a los profesores alejarse de la tiza y hablar, aumentar la participación de los estudiantes, aumentar la relevancia del contenido, brindar una cobertura profunda de ciertas áreas y mejorar las competencias.

IV. Propuesta de intervención educativa.

El presente proyecto de trabajo se contextualiza en un centro público de Palencia, en el aula de 1º nivel de 2º ciclo de educación infantil, 3 años.

El centro está situado en una zona urbana, y el nivel socio económico de las familias es medio-alto, prácticamente la mayor parte de los alumnos que acuden a este centro, residen en el barrio en el que se encuentra ubicado el colegio o con familia directa en él.

La propuesta didáctica está pensada para llevarse a cabo durante el tercer trimestre del curso 2021/22, con una duración de un mes. Empezando el día 22 de abril y finalizando el 20 de mayo. Las actividades se han realizado en momentos en los que podíamos compaginar ambos proyectos. Cada actividad ha tenido una duración determinada, ya que hemos debido tener en cuenta otros factores como; el cansancio del alumnado, en qué momento se realiza, si despierta interés, etc.

Relato del proyecto

Todo comenzó el día 29 de marzo. A las ocho de la mañana se tenía una reunión sobre la comisión de arte. En esta reunión se trató sobre que continente iba a trabajar cada clase y a partir de ahí teníamos que buscar pintores se decidió trabajar sobre pintores de todo el mundo. En el aula de tres años nos tocó investigar sobre América del centro. Fue en ese preciso momento donde comenzó mi proyecto, ya que mi tutora decidió que eligiese yo el artista, así que decidí escoger a nuestro icono de la cultura Mexicana Frida Kahlo. Quiero destacar que va a ser un proyecto que se va a trabajar desde un enfoque global teniendo en cuenta el currículo de Educación Infantil.

Cuando finalizo la reunión, la tutora y yo estuvimos hablando de que no sería un tema fácil de trabajar, pero que va a favorecer mucho a nuestro alumnado, ya que no solo queríamos que fuesen simples receptores de información, sino que deberían crear sus propios conocimientos.

Fue a partir, de ese momento donde yo me puse a investigar y a crear el proyecto 'Nuestra clase es la casa azul'. Considere que trabajar Frida Kahlo, iba a ser algo innovador, ya que estamos acostumbrados a estudiar hombres artistas y quería dar a conocer a mujeres artista. Frida Kahlo, es una mujer mundialmente reconocida por sus obras y a través de ellas podemos ver todas las emociones por las que paso durante todo el trayecto de su vida.

Cuando ya acabé de desarrollar el proyecto, decidí enseñárselo a mi tutora de centro para ver qué es lo que opinaba y si habría que hacer alguna modificación. Tras leerse el proyecto ella me dio el visto bueno y ya solo faltaba llevarlo a cabo en el aula.

Pero durante las vacaciones de semana santa, decidí ir haciendo pequeñas modificaciones en el proyecto, ya que veía que algunas actividades no me acababan de convencer o no las veía completas.

Al realizar la modificación se lo volví a enseñar a mi tutora, para ver que la parecían las modificaciones y si estaba de acuerdo con los cambios que había realizado. A todo ello, recibí una gran felicitación por parte de mi tutora, ya que me dijo que le encantaban las actividades y que había sido capaz de modificar ciertas actividades a poco tiempo de presentar el proyecto.

La mañana del día 22 de abril, pedí a la conserje papel continuo, dibuje la casa azul y la coloque en la puerta de clase. al entrar el alumnado al aula se preguntaron de quien era esa casa y quien podría vivir allí. Tras hacerse varias preguntas, nos fuimos a la asamblea y estuvimos hablando de quien podría ser la casa y si descubriríamos sus colores.

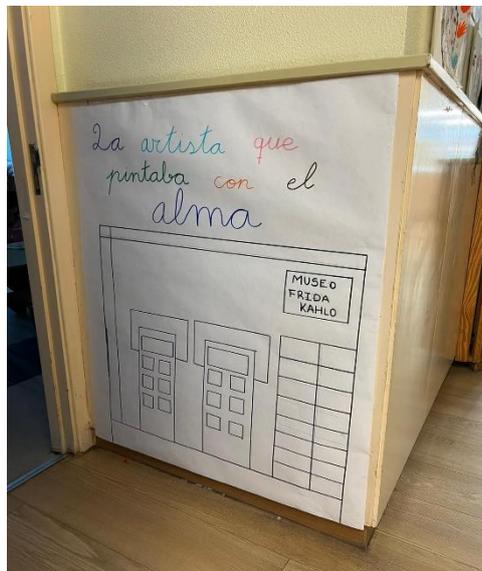


Figura 4. La casa azul de Frida Kahlo. Creación propia: Adriana, 2022.

Nota: Cartel que se encontraron los niños al entrar al aula. A partir de aquí comenzó nuestro proyecto.

Fue en ese momento donde se les comenzó a contar el cuento ‘La artista que pintaba con el alma’. En ese cuento descubrimos quien era la artista, donde vivía y de que colores era su casa. Tras leer el cuento, decidimos mirar en lugar se encontraba México en la bola del mundo. Esto causo tanta emoción que vimos como podíamos llegar a México desde la aplicación Google Earth y ver cómo era la casa de Frida Kahlo por fuera.

Fue a partir de ahí, donde se le propuso un reto ¿si pintamos la casa de Frida podremos visitarla? Estuvimos varios días pintando la casa, hasta que el día 28 de abril acabamos de pintar y poner los detalles. Fue en ese preciso instante donde un niño nos dijo que ahora ya podíamos llamar a la puerta de la casa de Frida para ver si podíamos visitar su casa. Nos pusimos manos a la obra y Frida nos dejó una carta donde ponía que el día 29 podíamos visitar su casa, pero que nos iba a traer a clase un guía que conocíamos bastante bien en el cole.

El día 29 de abril vino un maestro de arte de primaria que había visitado el museo de Frida y quiso hacernos de guía. A los niños les encanto esta experiencia. Tras visionar el museo, decidimos preguntarles que cuadros les había gustado más y que les transmitía ellos ese cuadro.



Figura 5. Cuento ‘La artista que pintaba con el alma’. Creación propia: Adriana, 2022.

Nota: situábamos México en la bola del mundo, tras contar el cuento ‘La artista que pintaba con el alma’

El 4 de mayo comenzamos a trabajar con el cuadro que habíamos visionado en el museo ‘El camión’. Al principio enseñe el cuadro y estuvimos trabajando la rutina del pensamiento. Fue muy divertido trabajar la rutina del pensamiento porque los niños demuestran que ven cosas diferentes a los adultos. Tras finalizar el cartel de la rutina del pensamiento decidimos hacer un parón y dedicarnos a otra cosa.

Pero a la vuelta del recreo, se les propuso hacer un cuento a partir del cuadro y los niños emocionados aceptaron el reto. ¡Vaya cuento más chulo nos hemos inventado! Sabíais que en ese cuadro encontrábamos un ladrón y un policía...

Cuando acabamos el cuento decidí darle forma al cuento y dárselo a los niños para que lo contaran en casa y dibujasen algo sobre el cuento. ¡QUE DIBUJOS MÁS ORIGINALES! El día 6 de mayo, estábamos tan emocionados con Frida que decidimos ser Frida, pero para ello teníamos que buscar cosas que llevase Frida. ¿Qué solía llevar Frida siempre en la cabeza? Mmmm...eso es FLORES. Nos hicimos nuestra corona de flores con pétalos y flores. Ahora teníamos que dejar secar nuestras coronas.

Después del recreo, pintamos a los niños las cejas y el bigote y recreamos el cuadro ‘Autorretrato con mono’. ¡Qué bien nos lo pasamos! No éramos capaz de ponernos serios como Frida, se nos escapaba la sonrisa.



Figura 6. Somos Frida Kahlo. Creación propia: Adriana, 2022.

Nota: nos disfrazamos de Frida Kahlo, tras hacer nuestra corona. En esta foto recreamos el autorretrato con monos.

El 10 de mayo, estuvimos recreando con plastilinas y la plantilla las catrinas, ya que en la visita del museo vimos unas cuantas catrinas y a los niños les llamaba mucho la atención. A todos nos encantó hacerlo, lo que pasa que algunos les costaban más a que a otros.

El 13 de mayo, quisimos ser como Frida. ¿Qué dibujaba Frida en sus cuadros? Pues la mayoría de las veces eran autorretratos, por lo tanto, decidimos poner a los niños por parejas y que hiciesen retratos. Uno es el pintor y el otro modelo. Comenzaron a pintarse y luego se cambiaron los papeles. Después, se cambiaron los papeles. Cuando acaban de pintarse todos pintan los retratos de sus compañeros y ponen el nombre de su compañero y se lo dan.

El ultimo día, 20 de mayo. Era mi último día en el cole y mi última sesión de Frida Kahlo. Cogí el papel continuo y preparé el comedor del colegio con pinturas de neón y la luz negra. Cuando llegaron los niños se les explico lo que tenían que hacer y cuando acabasen de uno en uno nos tenían que decir que habían dibujado y las maestras lo escribiéramos. Pero esta actividad no fue como pensábamos, los niños empezaron a mancharse enteros de pintura neón y no pintaron nada relacionado con Frida, sino que consistía en manchar el papel sin sentido alguno y mancharse ellos.

Con esta actividad finalizo mi proyecto de ‘Nuestra clase es la casa azul’ me llevo de este proyecto muchos aprendizajes y recuerdos durante todo este tiempo.



Figura 7. ¿Qué hemos aprendido? Creación propia: Adriana, 2022.

Nota: estuvimos pintando lo que habíamos aprendido sobre Frida Kahlo.

Análisis

Las debilidades que puedo sacar de este trabajo han sido, por una parte, ha sido la falta de experiencia a la hora de manejar algunas situaciones. Estas situaciones te hacen cometer algunos errores y eso hace que sientas inseguridad en alguna de las ocasiones. Por otro lado, al principio al no tener el pintor definido me hizo dudar de como seguir como mi TFG, pero cuando tuvimos la reunión de comisión de arte empecé a aclararme de por donde quería llevar mi TFG y eso hizo que me aclarase por donde lo quiero llevar y me centre en ese punto.

Las amenazas que he encontrado en este proyecto es el tiempo. El tener que adaptarme a una programación que ya está planteada y organizada. También ha sido un poco complicado llevar dos proyectos a la vez, ya que para el último trimestre se planteó dos proyectos, el de Frida Kahlo y el de los pollitos y eso suponía estar investigando en dos temas y preparar material para los dos proyectos. Por último, al tener tan poco tiempo para llevar el proyecto a la práctica me resulto un poco complicado para llevarlo a cabo porque considero que podría haber trabajado mucho más sobre Frida Kahlo, ya que a los niños se les veía muy motivados con el tema.

Las fortalezas que he encontrado ha sido la capacidad para poder llevar a cabo unas actividades programadas por mí misma y que tengan un buen resultado. Otra de las fortalezas fue contar con un maestro de primaria, que me ayudo a realizar la visita por el museo virtual. También la capacidad de modificación, en la mayor parte de las actividades planteadas, fueron modificadas y adaptadas a poco tiempo de llevarlas a cabo. Y, por último, adaptarme al horario de los niños y a los recursos necesarios que teníamos en el aula, ya que es muy necesario en esta etapa.

Por último, como oportunidades considero que me ha servido como una experiencia gratificante tanto en lo personal como en lo profesional. Estoy orgullosa de poder haber llevado una propuesta diseñada por mí misma y con total libertad. Considero que al llevarlo a la práctica de das cuenta de los conocimientos y herramientas educativas que debes tener y

que hay mejorar como futuro docente. Llevar a cabo la propuesta ha resultado muy motivador, en el cual aprendes de tus puntos fuertes y de tus puntos débiles.

Propuesta de mejoras

Tras ver y analizar la propuesta didáctica que he llevado al aula, creo que debería de mejorar cosas que han surgido durante el proceso.

En primer lugar, al principio del TFG creo que no tenía muy clara como quería encaminarlo y eso pudo verse afectado a la hora de intentar desarrollar. Pero tras la reunión que tuve creo que me quedó bastante claro y comencé a crear la propuesta con los objetivos que tenía planteados y eso hizo que pudiese diseñar y desarrollar el trabajo con mucha más fluidez. Por otro lado, en la actividad de pintar la casa de Frida, habría dedicado más tiempo, para ocupar menos sesiones y así la habríamos dedicado el mismo tiempo, pero en menos sesiones. A parte habría hecho el dibujo mucho más grande, ya que solo podían trabajar tres o cuatro personas como mucho en ese rincón.

Por último, en la última actividad, debería haberles dado más pautas a los niños, en vez de dejarles libertad a la hora de pintar, ya que no conseguí los objetivos que me había propuesto en dicha actividad y acabo siendo un caos, ya que los niños acabaron pintando paredes, suelos, mesas, sillas, etc. Con esto quiero decir, que se lo tomaron como un juego y no como una actividad.

V. Conclusiones

Respecto a los museos virtuales en las aulas de Educación Infantil, se concluye que:

- ✓ Los Museos Virtuales fomentan el desarrollo de habilidades en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Siendo la virtualidad su característica diferenciadora respecto a los museos físicos, es justo allí (en el aspecto virtual) donde se encuentra la oportunidad de despertar el interés de los niños, pues ellos se encuentran inmiscuidos y motivados con todo lo referente al mundo tecnológico y la virtualidad que le acompaña, incluso antes de su nacimiento. De hecho, tal como lo indica López-Benito (2014) “la forma en que el alumnado se relaciona hoy en día con la realidad, es decir, en cómo recibe la información y, por lo tanto, en cómo aprende” (p.1) ha revolucionado el mundo educativo en el sentido de que los docentes se han visto en obligación de hacer uso de

recursos que se adapten a las formas demandadas por las nuevas generaciones. De allí que los museos virtuales como recurso interactivo, atractivo y enriquecedor para acompañar el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de Educación Infantil, son una oportunidad para favorecer su aprendizaje en distintas áreas incluida la tecnológica, gracias a la enorme y oportuna cantidad de información audiovisual (acompañado de un lenguaje multimedia) que va a tono con sus realidades, atrayendo sus intereses y motivándolos, favoreciendo su formación en TIC lo cual es cada vez más urgente en todos los ámbitos de las actividades humanas (Santibáñez, 2006; Manonni, 2017 y Simonet, 2017).

- ✓ Los museos virtuales son considerados como una ventana al mundo, lo cual favorece el reconocimiento e instauración de la diversidad cultural mundial. Los niños en la etapa de Infantil son ciudadanos en formación y con derecho a evidenciar la diversidad cultural existente a nivel mundial. Por lo tanto, las aulas de Educación Infantil son un escenario perfecto para el uso de los museos virtuales como recursos educativos ya que, permiten fomentar en los infantes una mentalidad abierta hacia la cultura y la diversidad. En la medida que los niños desde edades tempranas tengan acceso a las manifestaciones culturales de distintas regiones en el mundo, su capacidad de comprender y tolerar la diversidad del otro como ciudadano (impregnado de una cultura que puede o no coincidir con la suya) se ve favorecida, lo cual es beneficioso para nuestra sociedad pues queremos apostar hacia una sociedad en la que reine el respeto hacia las diferencias de los demás. De este modo, hacer uso de los museos virtuales dentro de las aulas de infantil es más que hacer divertido e interesante el aprendizaje en determinado momento, resulta ser un acercamiento a la diversidad cultural, así como también reconocer la existencia de distintas formas de comunicar y/o expresar sentimientos, instaurando el patrimonio (mediante una pintura, una escultura, etc.) lo cual es una muestra de los diversos que somos y que el mundo es tan amplio que implica distintas formas de vivir (de acuerdo a la cultura que reine en un espacio determinado). Con esto, es posible ver cómo los museos virtuales permiten ver que el mundo es cambiante y en este sentido comprender la historia pasada y aquella más reciente en base a sus diferencias y cambios manifestados de diferentes formas en el arte (Santibáñez, 2006; Tejera, 2013; Simonet, 2017; Hernández Oramas, 2019 y Pascual Gutiérrez, 2021).

- ✓ Los museos virtuales ofrecen la extraordinaria posibilidad de inclusión. Como recurso de aula el docente puede llevar el museo al aula de clases pudiendo “viajar” con sus estudiantes a lugares próximos o distantes a su localidad sin necesidad de salir de la clase. Con esto, se rompen las barreras de espacio, de limitaciones físicas y/o económicas para acceder a los museos. Además, la experiencia sensorial (por lo general audio visual) que ofrecen los museos virtuales, permite la inclusión de personas analfabetas o bien de niños no alfabetizados, ya que ellos pueden acceder a las experiencias que ofrecen los museos virtuales y fomentar su aprendizaje sin problemas asociados a su grado de alfabetización. Por otro lado, la posibilidad de que con un enlace web, los niños en sus hogares accedan a los museos virtuales y hagan la visita con sus familiares, es otra ventaja que pone de relieve la posibilidad del acceso a los museos virtuales por parte de quien quiera ofreciendo oportunidad a su vez de acceder a la educación artística y al patrimonio cultural e histórico mundial, democratizando así el arte y el contenido de los museos (Tejera, 2013 y Mannoni, 2017).

- ✓ La participación activa de los niños durante el proceso de enseñanza aprendizaje es fundamental si se quiere consolidar en ellos un aprendizaje significativo. Los niños en la actualidad dominan las herramientas tecnológicas con bastante naturalidad y manifiestan bastante interés frente a estas. Los museos virtuales ofrecen a los usuarios la posibilidad de interactuar de forma virtual, realizando recorridos dentro del museo, visualizando los espacios desde distintos ángulos, acercando o alejando objetos o lugares, profundizando en algún tema que les resulte de interés, entre otras funciones de interactividad que ofrecen. De manera que, aprovechando la motivación e interés frente a las herramientas tecnológicas, los museos virtuales ofrecen interactividad a los niños, estimulando su participación, permitiendo que ellos se conviertan en los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Por lo tanto, los museos virtuales constituyen un buen recurso para aumentar la participación (lo cual puede incentivar a profundizar en determinadas áreas incrementando las competencias pertinentes) y promover el aprendizaje significativo en niños durante la etapa de Infantil (Anderson, 2014 y Mannoni, 2017).

En cuanto a la implementación del proyecto dentro del aula de clase puede concluirse lo siguiente:

- ✓ La diversidad cultural dentro del aula de clases en la que se llevó a cabo el proyecto denominado “Nuestra clase es la Casa Azul” fue uno de los aspectos que se abordó

durante el proyecto y con el que los niños ya estaban familiarizados pues dentro del total de niños con quienes se trabajó (21), cinco de ellos son de procedencia musulmana y tres de procedencia gitana. Por lo tanto, se reforzó este aspecto de diversidad cultural al acercarlos a la vida de Frida Kahlo (uno de los íconos culturales de México). Los niños desde el principio mostraron respeto y curiosidad respecto al estudio de un personaje con una cultura distinta a la de ellos, lo cual demuestra que gracias a la interacción que tienen entre niños de distintas culturas, son niños con apertura mental para acceder a culturas distintas.

- ✓ El hecho de que el primer día que comenzó a implementarse el proyecto, se hayan recibido los niños con un dibujo en la puerta de entrada al salón de clases que hacía alusión a una casa, despertó la curiosidad en ellos, la cual se aprovechó para dar lectura al cuento “La artista que pintaba con el alma” ante la cual estuvieron atentos (implementando la escucha activa) y curiosos por saber sobre el personaje llamado “Frida Kahlo”. Su curiosidad y emoción permitió hacer uso de recursos como la esfera mundial y aplicaciones como Google Earth para ubicar el país de México. Con esto, es posible evidenciar que la motivación de los niños se ha alcanzado, lo cual es fundamental para cualquier proyecto que se intente llevar a cabo.

- ✓ El recorrido realizado por el museo virtual de “Frida Kahlo”, les permitió a los niños acceder a un museo que se encuentra en un país distinto al de ellos, fomentando la visión espacial y expansiva que permite comprender la grandeza y diversidad mundial. El interés en los niños reinó durante todo el recorrido, su participación fue activa, tomaron el protagonismo en la actividad y tuvieron la libertad de elegir las obras que más les gustaron para trabajarlas posteriormente. Además, los niños lograron transmitir las emociones que desde sus perspectivas se reflejan en distintas obras del museo que recorrieron.

- ✓ El museo virtual de “Frida Kahlo” despertó la creatividad y originalidad de los niños de manera asombrosa. Mediante ilustraciones en dibujos, moldeo de formas en plastilinas, expresión verbal de lo que les transmitieron las distintas obras con las que interactuaron, representaciones del personaje (maquillajes y disfraces alusivos a Frida Kahlo); ellos

demonstraron haberse apropiado de los principales elementos presentes en las obras del personaje icónico mexicano que se estudió.

- ✓ La experiencia vivida con la inclusión de un museo virtual como recurso de apoyo para guiar el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 3 y 4 años de edad, pone en evidencia que los museos virtuales son herramientas aptas y oportunas para trabajar y mantener motivados a los niños en etapa de Educación Infantil durante el proceso de enseñanza aprendizaje promoviendo la participación activa lo cual es clave para lograr el aprendizaje significativo en los niños.

VI. Referencias bibliográficas

- Anderson, M. (2004). Peligros y placeres del Virtual Museo. Museo Noticias. Routledge, Nueva York, NY.
- Anderson, M. (2018). El Futuro de Museos en el Edad de información. Routledge. Nueva York, NY.
- Andrews, J. y Schweibenz, W. (2008). Nuevos medios para viejos maestros. El estudio de Kress Colección Proyecto Museo Virtual. Art Documentation.
- Bentkowska, K. (2016). Museo Virtual: el concepto y transformación. Enpilchero. Asociación de arte Historiadores. Londres.
- Besser, H. (2017). El museo cambiante en Chen. El Sociedad Americana para ciencia de la información. Boston.
- Bitzer, D. (2008). La computadora: guía flexible a un arte museo. Museo Metropolitano de Arte. Nuevo York.
- Bowen, J. (2005). Colección de Colecciones. El Mundo Biblioteca virtual de museos en la red ancha. Museums Journal.
- Bowen, J. (2017). El Museo Virtual. Museo internacional.
- Cameron, F y Kenderdine, S. (2007). Teorizando el patrimonio cultural digital: un discurso crítico. Medios en transición. Cambridge.
- Decroly, O. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual motriz*. Madrid: Editorial Morata.
- Diccionario de Internet. (2013). Museo virtual. Universidad de Oxford. Reino Unido.
- Estatutos del Consejo Internacional de Museos ICOM. (2007).
- Gerver, R. (2012). *Crear hoy la escuela del mañana: la educación y el futuro de nuestros hijos*. Madrid: SM

Mac Donald, B. (2009). *Patrimonio digital: aplicación de imágenes digitales al patrimonio cultural*. Ámsterdam: Elsevier.

Mannoni, B. (2017). *Un museo virtual*. Comunicaciones Madrid.

Moscatti, P. (2019). *Museos y arqueología: la contribución del Consejo Nacional de Investigación de Italia*. Florencia.

Mossi, A. (1999). *El dibujo: enseñanza, aprendizaje*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Rober, K. (2019). *Tecnologías de la Información para el Museo: Museología y Web Semántica*. Berlín.

Santibañez, J. (2006). *Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje. Comunicar*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2089302.pdf>

Simonet, C. (2017). *Museos 2.0: ¿Experiencia significativa o simulacro?* Recuperado de <https://nuevamuseologia.net/wp-content/uploads/2017/11/MUSEOS-2.0-Simonet-2.pdf>

Tejera, C. (2013). *Investigación didáctica: la cibermuseografía didáctica como contexto educativo para la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio*. Estudio de páginas web educativas de museos virtuales de arte. Clío, 39. Recuperado de <http://clio.rediris.es/n39/articulos/Tejera.pdf>

Walczak, K., y White, M. (2012). *Exposiciones Museo Virtual*. Society.

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

ORDEN EDU/ 95/ 2022, de 14 de febrero, por la que se regula el proceso de admisión en las escuelas infantiles que impartan el primer ciclo de educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)

Hernández Oramas, A. (2019). *El museo en el aula: una propuesta de trabajo a través del museo virtual* [Universidad de Murcia].

<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/75688/1/TFM Alicia Hernandez Oramas.pdf>

- López-Benito, V. (2014). Los recursos interactivos en línea de los museos de arte como recurso educativo para el aula Related papers. *Íber Didáctica de Las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 78, 1–9.
https://www.academia.edu/10284122/Los_recursos_interactivos_en_línea_de_los_museos_de_arte_como_recurso_educativo_para_el_aula
- Pascual Gutiérrez, P. (2021). *AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL*” [Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47866/TFG-B.1717.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barba, C. y Capella, S. (2010). *Ordenadores en el aula*. Barcelona: Graó.
- Organización de los Estados Americanos. (2010). *Primera infancia: Una mirada desde la Neuroeducación*. Cerebrum. <http://www.iin.oea.org/pdf-iin/rh/primera-infancia-esp.pdf>
- Zorraquino y Alejandro (s.f.). *El placer de usar las TIC en el aula de Infantil*. Consultado el 10 de junio de 2022. <https://educrea.cl/el-placer-de-usar-las-tic-en-el-aula-de-infantil/>

Anexo

TÍTULO: ¡NUESTRA CLASE ES LA CASA AZUL!

Justificación

Con este proyecto se pretende conocer a la pintora mexicana, Frida Kahlo. No ha sido seleccionado por voluntad propia, sino que en una reunión de Comisión de arte se decidió trabajar sobre pintores de todo el mundo. En el aula de tres años nos tocó investigar sobre América del centro. Mi tutora decidió que eligiese yo el artista, así que decidí escoger a nuestro icono de la cultura Mexicana Frida Kahlo. Quiero destacar que va a ser un proyecto que se va a trabajar desde un enfoque global teniendo en cuenta el currículo de Educación Infantil.

Consideramos que no es un tema fácil de trabajar, pero que va a favorecer mucho a nuestro alumnado, ya que queremos que sean ellos los creadores de sus propios conocimientos y que no sean alumnos que sean receptores de la información.

Este proyecto es innovador, ya no solo por acercarse a la vida de un autor, sino que, estamos acostumbrados a estudiar solo hombres artistas y queremos dar a conocer mujeres artistas. Por ello, decidí trabajar a Frida Kahlo, una mujer mundialmente reconocida por sus obras. En estas obras podemos ver como Frida reflejaba todas las emociones por las que paso ella durante todo el trayecto de su vida. En este proyecto no solo nos vamos a acercar solo a lo artístico, sino que queremos conocer todo sobre ella, como, por ejemplo; cultura, país, historia, etc.

Considero que trabajar a esta mujer puede ser beneficioso y enriquecedor para nuestro alumnado, ya que podemos conocer las diferentes culturas que hay en el mundo y al trabajar una artista mujer podemos hablar y reflejar la importancia de la diversidad, tolerancia e igualdad en el mundo artístico.

Contexto del centro

La siguiente propuesta está planteada para realizarse en el un centro público de Palencia, que consta de 3 unidades de Educación Infantil y 12 unidades de Educación Primaria.

El centro está situado en una zona urbana, y el nivel socio económico de las familias es medio-alto, prácticamente la mayor parte de los alumnos/as que acuden a este centro, residen en el barrio en el que se encuentra ubicado el colegio o con familia directa en él.

El equipo docente se compone de maestros tutores de Educación Infantil y Primaria. Además, cuenta con una maestra de apoyo para Infantil, maestros especialistas en inglés, Música, Educación Física, Pedagogía Terapéutica, Compensatoria, Audición y Lenguaje y Religión. También cuenta con el servicio de fisioterapeuta.

Como personal laboral no docente del centro deben mencionarse el personal de cocina, el personal de mantenimiento, limpieza, monitores de Madrugadores y Continuadores. Destacar la Asociación de Madres y Padres de Alumnos del centro (AMPA). Esta asociación colabora con el Centro y realiza actividades culturales, deportivas y recreativas para sus socios y para el resto de los alumnos/as del Centro.

El alumnado total del centro está formado por 218 alumnos/as. Un 30% son inmigrantes, con un total de 6 nacionalidades distintas, predominado la nacionalidad musulmana. A pesar de las diferencias de nacionalidades que nos podemos encontrar, la convivencia entre el alumnado en el centro es gratificante.

Temporalización

La propuesta didáctica está pensada para llevarse a cabo durante el tercer trimestre del curso 2021/22, con una duración de un mes. Cada una de las jornadas lectivas, se desarrollará atendiendo a un horario anteriormente planificado y estructurado.

Estas actividades se realizarán los martes y viernes. Cada actividad tendrá una duración determinada. Todo esto se ira viendo a la hora de realizar dicha actividad porque contamos con otros factores como; en el momento que se realice, el cansancio que el alumno tenga, lo que requiere cada actividad, etc.

Objetivos

Área del conocimiento

- Conocer los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencia, y ser capaces de dominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando también los de los otros.
- Conseguir una coordinación visual y manipulativa adecuada, por medio de la exploración de objetos, aplicada a las tareas cotidianas y a la representación gráfica.
- Desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando comportamiento de sumisión y dominio.

- Descubrir la importancia de los sentidos e identificar las distintas sensaciones y percepciones que experimentan a través de la acción y la relación con el entorno.

Área del conocimiento del entorno

- Conocer distintos grupos sociales, algunas de sus características, producciones culturales, valores y formas de vida, desarrollando en especial aquellos que tienen que ver con la cultura mexicana.
- Observar y explorar de forma activa su entorno, generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos.
- Reconocer algunos animales y plantas, sus principales características y su interacción con el medio ambiente, valorando los beneficios que aportan a la salud y al bienestar humano.

Área lenguaje: comunicación y representación

- Acercarse al conocimiento de obras artísticas, literarias, expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de distintas técnicas.
- Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia el arte en general y las producciones de sus compañeros.
- Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros tipos de lenguaje, como sería en este caso el artístico.
- Experimentación y descubrimiento de los elementos que configuran el lenguaje plástico (punto, línea, forma, color, textura, volumen, espacio...)
- Expresión de hechos, vivencias, emociones, o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas. Utilización adecuada y respeto y cuidado de los mismos.
- Interpretación y valoración, progresivamente ajustada, de diferentes tipos de obras plásticas presentes en el entorno.
- Participación en realizaciones colectivas. Interés y respeto por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.

Metodología

Este proyecto busca, en primer lugar, la participación activa del alumnado y el conocimiento a través de la investigación y la experiencia. Por ello, hablamos de un proyecto, en primera

instancia, investigativo, donde el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje, construyendo él mismo el conocimiento mediante la búsqueda y selección de información, que, por otro lado, motiva al alumno a la hora de desarrollar las actividades. El papel del docente es el de guía y facilitador del aprendizaje durante todo el proyecto estableciendo una relación más cercana con el alumnado y siendo, además, partícipe del proceso de aprendizaje de este.

La secuenciación de actividades está basada en una metodología activa por Proyectos, aunque si bien ellos no han elegido el tema a tratar, sí que escogen la manera de trabajarlo mediante la experimentación e investigación. Por otro lado, podemos destacar el Aprendizaje Cooperativo, ya que los alumnos/as tendrán que trabajar en grupos en algunas actividades, familiarizándose con sus ideas y las de otros, con el objetivo de adquirir aprendizaje. Por último, es importante destacar también que tenemos el Aprendizaje Significativo que, prácticamente, engloba la totalidad del proyecto, partiendo de las ideas iniciales del alumno que nos dan una idea del interés que muestran los niños/as, para luego investigar en base a ese conocimiento previo y al interés observado en el tema.

En cuanto a los principios básicos de las metodologías activas presentes en nuestro proyecto podemos destacar:

- Enfoque globalizador: la etapa de Educación Infantil destaca por su intencionalidad “global”, es decir, pretende que todas las áreas de conocimiento influyan en otras para dar una formación personal e integral. En el proyecto desarrollado, he querido seguir esta línea, en la que los alumnos no solo adquieren conocimientos teóricos, sino también experiencias útiles para su formación como seres humanos que viven en una sociedad.
- Enseñanza individualizada: a pesar de que se fomenta el trabajo cooperativo dentro de esta etapa, también se debe tener en cuenta la individualidad del alumnado, atendiendo a sus diversas capacidades y adaptándose a ellas.
- Trabajo en grupo: como hemos dicho anteriormente, se fomenta el trabajo cooperativo en el alumno de Infantil, por ello, durante el desarrollo del proyecto, se potencia esta manera de trabajar en muchas de las actividades como forma de eliminar o, al menos, paliar el egocentrismo característico en niños de esta Etapa. Además, con ello se pretende observar la tolerancia, el respeto y la escucha a las propuestas de otros compañeros.

- La autoestima y la motivación: íntimamente ligado con lo mencionado anteriormente, en este proyecto hemos tenido en cuenta tanto la individualidad del alumno y sus habilidades reforzando, así, su autoconcepto y la motivación, reflejada en la tipología de las actividades desarrolladas.
- La organización del tiempo y el espacio: hemos de tener en cuenta que ambos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que unos espacios organizados, limpios, que permitan el tránsito de una zona de trabajo a otra serán determinantes para el éxito del proyecto. Respecto al tiempo, es importante una secuenciación de actividades con un orden lógico y dificultades en progresivo aumento. Darles a conocer a los niños/as la temporalización y secuenciación de las actividades no solo les proporciona seguridad, sino que les motiva de cara a las actividades de cada jornada del proyecto y por supuesto, a la actividad final.

Actividades

Actividad 1: ¿De quién es esa casa?

Objetivos

- Desarrollar la escucha activa
- Fomentar la imaginación y creatividad
- Fomentar el gusto por la lectura
- Conocer la vida de Frida Kahlo

Recursos

- La bola del mundo
- Cuento de Frida- ‘La artista que pintaba con el alma’
- Pantalla digital
- Google Earth

Temporalización: 45 minutos.

Descripción:

Para iniciarnos en este proyecto, lo primero que haremos será leer el cuento ‘La artista que pintaba con el alma’. Este cuento nos cuenta de forma divertida como fue la vida de Frida Kahlo durante toda su vida, desde su niñez hasta el día de su muerte.

Contaremos el cuento en la asamblea para mantenernos en un entorno acogedor y relajado. En todo momento se tendrá en cuenta que la entonación y el ritmo de la lectura sea el adecuado para que el alumnado pueda comprender y mantener la atención durante el tiempo de la lectura.

Cuando se finalice el cuento, comentaremos lo que hemos leído y lo que más nos ha llamado la atención. También si es necesario, se les invitara a hacer preguntas de Frida Kahlo.

Además, después de todo lo trabajado también buscaremos en el mapamundi en que lugar se encuentra México y cómo podemos llegar hasta allí. Si el alumnado se encuentra motivado, se buscará México a través de la pantalla digital en la aplicación de Google Earth.

Actividad 2: ¡Nuestra clase es la casa azul!

Objetivos

- Fomentar la imaginación y creatividad
- Conocer la vida de Frida Kahlo
- Reconocer la casa de Frida Kahlo
- Aumentar la capacidad de concentración
- Desarrollar la motricidad fina

Recursos

- Acuarelas de colores: azul, verde y rojo.
- Papel de seda: marrón y azul.
- Papel pinocho: azul.
- Esponjas

Temporalización: 50 minutos.

Descripción:

Después del cuento, les dibujare ‘La casa azul’ en un papel continuo en la entrada de clase. Para ello, utilizare un rotulador y una foto de la casa azul. Arriba encontrarán el título del cuento de Frida Kahlo.

Cuando entren al aula se encontrarán eso y preguntaran ¿De quién es esa casa? A partir de ahí, iremos a la asamblea y se trabajará sobre lo que estuvimos hablando en el cuento y

explicando como lo vamos a hacer. Después de visionaremos en la pizarra digital en que lugares van cada color y que detalles encontramos.

A continuación, se le dividirá en parejas y se comenzará con la pintura azul que es la predominante. Se les dará una esponja y un plato con la pintura indica. Evitamos coger el pincel, ya que en la edad de tres años encontramos a niños que no tienen un trazo controlado. A partir de ahí cada pareja pinatar a 5-10 minutos al día hasta acabar de pintar toda la casa. Cuando acabemos de pintar la casa lo segundo que haremos es poner papel de seda y de pinocho en las ventanas y en el rodapié de la casa. Para ello, los niños tendrán que rasgar el papel y colocar los cachos en los lugares correspondientes.

Para finalizar, le pondremos una capa de cola para que los colores de la casa estén mucho más brillantes y vivos.

Actividad 3: Frida ¿podemos visitar tu casa?

Objetivos

- Favorecer la escucha activa y la atención
- Conocer las obras de Frida Kahlo y Diego Rivera
- Fomentar el gusto por el museo
- Fomentar la comprensión oral con apoyó visual

Recursos

- Enlace al museo
- Pantalla digital

Temporalización: 50 minutos.

Descripción:

Para esta actividad vamos a utilizar el enlace al museo virtual de Frida Kahlo. Para ello, cuento con la ayuda de un maestro que ha visitado el museo de México y se pidió voluntario para hacerles la guía del museo.

Cuando comience la visita el profesor que hace de guía nos mostrara las obras más conocidas de Frida Kahlo y lo que Frida quería representar en cada una. Gracias a que Frida pintaba su vida, la visita al museo será una forma de conocer su vida en base a cuadros.

Después de la visita realizaremos un resumen de los que hemos visto y preguntaremos que cuadros hemos visto, cual ha sido su favorito y cual quieren que se trabaje en el aula.

Lo que se pretende es que los niños puedan tener acceso a un museo que no se encuentra en su país y poder visitar sin salir del aula, también trabajamos la escucha activa con un apoyo visual y vivencial y, por último, trabajamos la atención.

Mientras tanto en la asamblea, se trabajarán las normas del aula como, por ejemplo, escuchamos al compañero o respetamos el turno de palabra. También gracias a la visita virtual se les da la oportunidad de ser ellos los que elijan las obras que vamos a trabajar y que puedan dar su opinión en cualquier momento de manera educada. Con esto lo que se pretende es que el niño se sienta protagonista de sus propios conocimientos.

Actividad 4: las catrinas

Objetivos

- Conocer el significado de las catrinas
- Trabajar la motricidad fina
- Reconocer los colores

Recursos

- Plantillas de catrinas
- Plastilinas: blanco, rojo, azul, verde y amarillo.
- Cola blanca

Temporalización: 50 minutos.

Descripción:

Tras ver diferentes catrinas en el museo y hablar sobre ellas en el aula, comenzamos esta actividad en la asamblea. Aquí visionaremos las catrinas y describiremos los detalles que tienen cada una. También podremos ver las diferencias y similitudes que tienen.

Después del recordatorio y trabajar un poco sobre ellas, haremos grupos de cuatro niños. Cada grupo estará realizando una actividad, pero en concreto un grupo estará trabajando las catrinas. Se les dejara entre 10 y 15 minutos por grupo, hasta que suene la campana y tengamos que rotar e ir a otra actividad.

Esta actividad consiste en entregarles a los niños unas plantillas plastificadas con diferentes catrinas. Cada alumno escogerá la catrina que más le ha gusta y la tendrá que recrear con plastilinas de diferentes colores.

Mientras hacen la catrina trabajaran la motricidad fina, la diferenciación de colores y formas que se pueden hacer.

Cuando acaban de hacer las catrinas la maestra será la encargada de echar la cola con los niños y extenderlas. Cuando estas estén secas se colocarán dichas catrinas en el rincón de ¡Nuestra clase es la casa azul!

Actividad 5: 'El camión'

Objetivos

- Conocer el cuadro 'El camión' de Frida Kahlo
- Trabajar la escucha activa y la atención
- Fomentar la comprensión oral con un apoyo visual
- Fomentar la imaginación y creatividad
- Fomentar el gusto por la lectura
- Trabajar el pensamiento de rutina

Recursos

- Foto del cuadro en A3
- Cartulina con la rutina del pensamiento: veo, pienso y me pregunto.
- Bolígrafo
- Folio

Temporalización: 1 hora y 20 minutos. Dividido en dos sesiones en un mismo día.

Descripción:

Tras visionar el cuadro en el museo y escogerlo para trabajarlo, comenzamos la actividad en la asamblea. Comenzaremos a ver el cuadro y a describir lo que vemos.

Este cuadro también fue seleccionado por parte de la maestra, ya que estuvimos reflexionando que este cuadro podría representar una situación que el alumnado puede ver en su día a día.

Podemos encontrarnos situaciones en el que los niños se tengan que desplazar en un transporte público y se encuentren en una situación como esta. Ya que en el cuadro podemos ver seis personajes con diferentes culturas, clases sociales o físicamente.

A partir de aquí, comenzaremos la rutina del pensamiento; comenzando primero apuntando ¿que vemos? en el cuadro. Luego pasaremos a la pregunta ¿que pienso de este cuadro? y reflexionamos sobre ellos y, por último, trabajamos la pregunta ¿Qué me pregunto?

Después de trabajar la rutina del pensamiento. Comenzaremos a crear una historia a partir del cuadro y nuestro cartel de la rutina del pensamiento. Lo primero que haremos será visionar el cuadro, que personajes encontramos, que vemos en el fondo, como van vestidos, etc.

A continuación, pondremos nombre a cada uno de los personajes que aparecen en el cuadro y a partir de ahí, serán los propios niños los que creen su propio cuento. Si fuese necesario la maestra será la guía y ayudara en algún momento, ya que podemos encontrarnos situaciones en la que los niños no sean capaces de inventar una historia y necesiten un empujón.

Por último, escribiremos el cuento en un folio para enseñárselo a las familias y que los niños hagan un dibujo sobre el cuento que hemos inventado entre todos.

Actividad 6: Somos Frida

Objetivos

- Conocer el cuadro ‘Autorretrato con monos’
- Fomentar la creatividad
- Desarrollar la empatía
- Estimular la creación de situaciones imaginarias y reales

Recursos

- Cartulina
- Grapadora
- Pétalos y flores
- Pegamento
- Peluches de monos
- Tela blanca
- Pintura para la cara

Temporalización: 1 hora y 20 minutos. Dividido en dos sesiones en un mismo día.

Descripción:

Comenzaremos enseñando el autorretrato de Frida con los monos y se les planteara si quieren ser Frida Kahlo por un día. Cuando el reto este aceptado, empezaremos a preguntarles que cosas son necesarias y que objetos tiene Frida en su cabello o ropaje.

En primer lugar, haremos las coronas de flores, ya que es un objeto muy característico de Frida. Las maestras ya tendrán la corona de cartulina con la medida de la cabeza de cada

alumno hecha. Los niños tendrán que adornar esa corona con pétalos y flores que se les proporcionará y serán libres de crear su corona a su gusto.

Una vez hechas las coronas se las dejara secar. Pasado hora y medida, cogemos los materiales necesarios para recrear el cuadro como, por ejemplo, buscar una tela blanca, buscar un rincón donde poder hacer la foto, etc.

Una vez buscado los materiales, se decidirá hacer el cuadro en el rincón de la primavera, ya que el fondo del cuadro sale hojas y flores. Tras decidir y saber dónde se va a realizar, cada niño cogerá su corona y se les pintará las cejas y el bigote.

Ya llego el momento, ahora sí que si nos tocara disfrazarnos e imitar el cuadro con los monos. ¡ojalá queden chulo!

Actividad 7: Somos como FRIDA

Objetivos

- Conocer los autorretratos de Frida
- Fomentar la creatividad

Recursos

- Folios
- Lápices
- Pinturillas

Temporalización: 30 minutos.

Descripción:

Lo primera que haremos será hablar sobre los retratos y autorretratos. Recordaremos como eran los cuadros de Frida y nos convertiremos en ella. Para ello, se pondrán en parejas y contaremos con un pintor y el modelo.

Cuando las parejas estén formadas y estén repartidos los papeles de quien es el pintor y quien es el modelo, comenzaremos a repartir papeles y lápices a cada pintor.

Se colocarán uno enfrente del otro para que se puedan ver y los pintores puedan observar cada detalle de su modelo. A partir de ahí, se ponen manos a la obra y comienzan los retratos.

Cuando acabe el pintor de dibujar a su modelo, se cambiarán los papeles y realizaran el mismo trabajo.

Por último, cuando todos los alumnos hayan sido pintores y modelos, pintarán el retrato de sus compañeros y le pondrán un título a ese cuadro.

Actividad 8: ¿Qué nos recuerda a Frida?

Objetivos

- Fomentar la creatividad
- Trabajar la motricidad fina

Recursos

- Papel continuo
- Pinturas neón
- Platos de plástico

Temporalización: 30 minutos.

Descripción:

Colocaremos tres mesas juntas y pondremos papel continuo por toda la mesa. A continuación, bajaremos las persianas, encenderemos la luz negra, prepararemos las pinturas de color neón y pondremos diferentes utensilios para pintar como, por ejemplo, esponjas, rollos de papel, palos, etc.

Cuando el alumnado venga a clase, les comentare que es mi última actividad porque me voy del cole y que me gustaría que pintasen lo que han aprendió o lo que les recuerda a Frida Kahlo de manera libre.

Los niños se pondrán manos a la obra y yo observare el todo momento que material ha escogido y que está pintando. Cuando los niños acaben de pintar le preguntare que han pintado y escribiré él lo que significa ese dibujo para ellos.

Cuando esté finalizado los dibujos y su significado tendremos el resultado final de nuestro mural y lo que hemos aprendido durante este mes sobre Frida Kahlo.

Evaluación

La evaluación del alumnado en el proyecto ¡Nuestra clase es la casa azul! Será realizada mediante la observación sistemática, las fotografías, un diario, actividades realizadas durante el proyecto y las filmaciones realizadas durante el desarrollo.

Se tomará como referencia la legislativo la ORDENORDEN EDU/721/2008, en su artículo 13.- Evaluación. Se realizará una evaluación continua a lo largo de todo el proyecto. Al comenzar el proyecto se realizará unas asambleas y actividades conjuntas para conocer el grado de conocimiento que tenemos sobre el tema que se va a trabajar en el aula. Mientras se desarrolla el proyecto se llevará a cabo una evaluación procesual, esto quiere decir que, si ira viendo como los niños se implican, realiza y responde a las actividades que se están llevando a cabo.

Por último, cuando el proyecto esté finalizado se realizará una evaluación final, a través de las actividades que habrán realizado, las cuales evaluaremos el trabajo que se ha realizado. También se tendrá en cuenta los ítems correspondientes a los objetivos que se pretenden alcanzar para ver en qué grado se han adquirido.



*Figura 8. La artista que pintaba con el alma. Creación propia: Adriana, 2022.
Nota: en esta foto estábamos contando el cuento y aprendiendo cosas sobre Frida.*



Figura 9. El camión. Creación propia: Adriana, 2022.

Nota: con esta actividad trabajamos la rutina del pensamiento y nos inventamos una historia a partir del cuadro.



Figura 10. Somos Frida. Creación propia: Adriana, 2022.

Nota: creamos nuestra corona para nuestro disfraz de Frida Kahlo.



Figura 11. Nos convertimos en Frida. Creación propia: Adriana, 2022.

Nota: en esta actividad encontramos a un pintor y un modelo. Los modelos posarán para los pintores y ellos deberán hacerles un retrato.