



# **MINIMUSEO**

**GUÍA DIDÁCTICA**

**2012**

## INTRODUCCIÓN

MINIMUSEO es un pequeño cuento interactivo que trata de acercar al alumnado a los conceptos básicos del museo como institución social, a sus funciones y a la de los profesionales que en ella trabajan, con la finalidad de mejorar la relación que estos puedan tener con el museo.

## CURSO RECOMENDADO

MINIMUSEO ha sido pensado para ser utilizado con el alumnado de Primer y Segundo ciclo de Educación Primaria. La edad a la que está destinado el recurso se ha decidido en base a los siguientes parámetros:

- La etapa en la que aparece el museo en el currículo educativo por primera vez.
- Los datos de visitas a museos que arrojan los estudios de público.
- La intención de contribuir a mejorar la relación entre el alumnado y el museo desde la base.

## CONTEXTUALIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Se quiere que este material forme parte de los significados y cultura previa con la que llega el alumnado al museo y que dará lugar a una actitud y disposición más abierta con la institución, fomentando procesos creativos e interacciones entre los conocimientos adquiridos con este recurso y la experiencia presencial en el museo. Se busca contribuir, junto con esta institución «inspirando y facilitando la construcción múltiple del aprendizaje» en un entorno de educación no formal como es el museo, para el que recursos y lenguajes de este tipo pueden ser los adecuados, pues cuentan con un

componente lúdico que difiere de la habitual educación formal. (Orozco, 2005)

MINIMUSEO se ha enmarcado en la fase previa a la visita al museo —en el caso de que ésta tenga lugar—. Se trata de un recurso didáctico que puede o no ir acompañado de una visita, pero que en cualquier caso, pretende apoyar al profesorado en un intento de contribuir al desarrollo de su labor educativa en lo que se refiere al museo en general y a la preparación de la visita en particular.

Finalmente podemos establecer algunos rasgos distintivos para contextualizar y temporalizar esta propuesta:

- Pensado para la fase previa a la visita al museo.
- Orientado de manera intencionada a reforzar la adquisición de conocimientos escolares.
- Destinado a enriquecer los procesos de aprendizaje que tengan lugar en el museo.
- Diseñado para formar parte de proyectos educativos integrales que combinen el uso de tecnologías electrónicas con otros recursos: libros específicos de colecciones de museos, maletas didácticas, hojas de actividades, etc...
- Pensado tanto para preparar una visita como para motivar e incentivar al alumnado a una futura visita al museo.

## OBJETIVOS

Aunque se trata de una aplicación óptima para el área de Educación Artística, el museo es utilizado como recurso en múltiples asignaturas por lo que esta aplicación persigue unos objetivos generales:

- Contribuir a incrementar los recursos lúdico-educativos on-line destinados al alumnado, colaborando así en la

personalización del contenido por audiencias en lo que a contenidos culturales se refiere.

- Mediar entre el alumnado y el museo a través de un aprendizaje de conceptos ya que un mayor conocimiento de la institución será determinante para que el niño sienta —a priori— mayor simpatía por esta entidad.
- Motivar la visita al museo y hacerla más placentera. Un mayor conocimiento probablemente se traduzca en una mayor comodidad a la hora de la visita.

De la misma manera MINIMUSEO incide en los siguientes aspectos curriculares del Área de Educación Artística:

- Mejora la competencia en comunicación lingüística a través de la adquisición de vocabulario específico y del conocimiento de procesos que se desarrollan dentro del área.
- Incide en la competencia para aprender a aprender, pues se trata de un recurso que parte del aprendizaje en el aula para reforzar el aprendizaje en el museo.
- Contribuye al tratamiento de la información y la competencia digital al tratarse de un recurso interactivo on-line que además favorece, a través de los botones sociales, el que pueda ser compartido con total facilidad.
- Por último, favorece la competencia cultural y artística a través del documento PDF Post-Visita que invita al alumno no solo a reflexionar acerca de la visita al museo, también a expresarse de una manera creativa.

En lo referente a los objetivos del Área de Educación Artística, MINIMUSEO refuerza los siguientes:

- Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación en los que intervienen la imagen y el

sonido, y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.

- Conocer algunas de las profesiones de los ámbitos artísticos, interesándose por las características del trabajo de los artistas y disfrutando como público en la observación de sus producciones.

Por último podrá ser utilizado para reforzar los siguientes contenidos de Primer Ciclo relativos al Bloque 1. Observación Plástica:

- Comentario de obras plásticas y visuales presentes en el entorno y en exposiciones o museos.
- Curiosidad por descubrir las posibilidades artísticas que ofrece el entorno.
- Conocimiento y observancia de las normas de comportamiento en exposiciones.

## CONTENIDOS

MINIMUSEO trata de contribuir al entorno educativo aportando contenidos que cuenten al alumnado los conceptos básicos que explican el papel que el museo tiene en nuestra sociedad. Pero, ¿cuales son los conceptos que se han considerado esenciales? Con MINIMUSEO se ha intentado dar respuesta a cuatro cuestiones claves:

- ¿Qué es un museo?
- ¿Qué es una colección?
- ¿Cuáles son las funciones del museo?
- ¿Quiénes son los profesionales que trabajan en el museo?

Estas cuestiones que a priori pueden parecer básicas son tratadas por el propio Consejo Internacional de Museos para presentarse a

si mismo, así, en su web: <http://icom.museum>, encontramos tres apartados principales que encabezan la página y a partir de los cuales se despliega toda la información:

- Quiénes somos
- Qué hacemos
- Dónde trabajamos

El planteamiento en MINIMUSEO en lo que a contenidos se refiere es similar, centrándose en dar respuesta —una respuesta adecuada y adaptada al público al que va dirigida— a estas cuestiones que a pesar de ser básicas rara vez se tratan por parte de los museos. A continuación se describe como se han materializado estos contenidos:

### **Pequeña intro animada**

Se ejecuta al iniciar el libro y lanza preguntas al usuario: ¿Qué es un museo?, ¿Para qué sirve? su finalidad es la de intrigar y atraer la atención del niño.

### **Pantalla 1**

Muso, el personaje encargado de guiarnos por el cuento, se presenta.

### **Pantalla 2 - Interactividad 2**

A través de la interactividad que se presenta en esta pantalla, ¿Qué es un museo?, se pretende dar respuesta a dos cuestiones:

- Qué forma tienen los museos
- Qué se puede guardar en ellos

Para ello se eligieron cuatro museos: el Museo Nacional del Prado, el New Museum de Nueva York, la Cité des Sciences de Paris y el Natural History Museum de Londres. La elección no es fortuita, estos museos son muy diferentes entre sí, tanto en su forma/ arquitectura como en sus contenidos. Qué se pretende pues, hacer llegar al receptor con esta interactividad:

- Relacionarlo con el museo como contenedor y el museo como contenido.

- Transmitir la idea de que los museos pueden albergar cualquier tipo de contenido.
- Animarlos de algún modo a valorar los aspectos arquitectónicos que tan asociados han estado al museo en los últimos años.

### **Pantalla 3 - Interactividad 3:**

A través de la interactividad que se presenta en esta pantalla, ¿Qué es una colección?, se pretende hacer hincapié en uno de los conceptos básicos del museo: qué es una colección. Así, por medio del aprendizaje significativo se ha tratado de conectar el concepto adulto de museo con un concepto infantil de museo. Relacionando algunas de las colecciones más frecuentes de los niños con los contenedores donde las guardan:

- Colección de coches - Caja Museo
  - Homogeneidad en la colección
  - Valor de la colección
- Colección de muñecas - Casita Museo
  - Heterogeneidad en la colección
  - Dificultad para agruparla
- Colección de pegatinas - Album Museo
  - Concepto catalogación/serie/ numeración

### **Pantalla 4 - Interactividad 4**

A través de la interactividad que se presenta en esta pantalla, ¿Para qué sirven los museos?, se explica, aprovechando al personaje conductor —Muso— las funciones del museo:

- Muso catalogado - ¿qué es catalogar?
- Muso difunde - ¿qué es difundir?
- Muso se protege - ¿qué es proteger?
- Muso investiga - ¿qué es investigar?

### **Pantalla 5 - Interactividad 5**

A través de la interactividad que se presenta en esta pantalla, ¿Quién trabaja en el museo?, Muso explica algunas de las profesiones más relevantes del museo. Esta interactividad difiere en su formato de las anteriores, pues

no se trata de una pantalla emergente, la acción está integrada. Las profesiones que se describen son:

- La educadora
- El conservador
- La restauradora
- El vigilante

El fin es que el niño dé valor también a los profesionales del museo, que sepa que existen esas profesiones y de qué se encargan.

### **Pantalla 6**

Muso se despide invitando a los niños a verse en una próxima visita al museo.

## **EVALUACIÓN**

La evaluación se llevará a cabo mediante el documento Post-Visita que se integra en la propia aplicación. Este documento es susceptible de ser o no utilizado, dependiendo de si MINIMUSEO ha servido para complementar una visita presencial de la cual se puedan extraer conclusiones reforzando el aprendizaje en una revisión posterior en el aula, o si por el contrario ha sido utilizado para familiarizar al alumnado con la institución museo, sin ir acompañado necesariamente de una visita a este.

**Personal necesario:** Maestro/a.

**Material necesario:** Ordenador, tableta o cualquier dispositivo con conexión a internet.

**Lugar recomendado de realización:** Aula

## **BIBLIOGRAFÍA**

- España. Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria. Boletín Oficial del Estado, 8 de diciembre de 2006, núm. 293, pp. 43053-

43102. Recuperado de: <http://www.boe.es/boe/dias/2006/12/08/pdfs/A43053-43102.pdf>

- Orozco, G. (2005, febrero-julio). Los museos interactivos como mediadores pedagógicos. *Sinéctica*, 26, 38-50.



**MINIMUSEO**

<http://minimuseo.org>

<https://www.facebook.com/minimuseum>

[iTunes](#)