



PROGRAMA CECA-Comité Internacional para la Educación y la Acción Cultural

22 de agosto - lunes

Reunión del consejo de administración del CECA

8.30-10.30

En el sitio

Moderador / presidenta: Marie-Clarté O'Neill

[Sala 224](#)

Sesión conjunta del CECA y AVICOM

16.00 - 17.30

[Sala Sur 2B](#)

Sesión híbrida

Los ponentes invitados del CECA y AVICOM debatirán sobre la relación entre los medios digitales y la educación en los museos. Los medios digitales son un instrumento indispensable para la comunicación de los museos con el público. Pero, ¿qué contenidos y tecnologías son útiles para informar antes, durante y después de la visita al museo? ¿Cómo pueden transmitirse virtualmente los museos, las exposiciones y las colecciones a los grupos destinatarios? ¿Cómo ha evolucionado el compromiso digital de los museos en tiempos de crisis? ¿Qué importancia tiene lo digital para la educación en los museos? En su sesión conjunta, las dos comisiones especializadas descubren y discuten sus interfaces.

Moderador / presidente: Marie-Clarté O'Neill y Michael H. Faber

Medios digitales para la preparación, ejecución y seguimiento de la visita al museo: ¿Sentido, superfluidad o disparate?

(AVICOM) Dr. Michael H. Faber, Bonn (Alemania), *Presidente de AVICOM, ex director del Museo al Aire Libre LVR de Kommern*

Comunicación y mediación: digital, analógica, personal... Sobre lo que hay que tener, lo que es bueno tener y lo que no

Los medios digitales y sociales promueven la percepción del público de los museos, allanan nuevas vías de divulgación y permiten una participación más intensa de los grupos objetivo en el trabajo de los museos. Esto hace que las siguientes preguntas sean aún más importantes: ¿Cómo pueden utilizarse los medios digitales de forma sensata? ¿Cómo

pueden hacer tangible el original? ¿Han llegado a su fin la mediación y la comunicación convencionales? Al fin y al cabo, a pesar de toda la digitalización, los museos siguen siendo analógicos.

(CECA) Marie-Clarté O'Neill, París (Francia) Presidenta del CECA, Escuela del Louvre
Antes, durante y después de la visita: preguntas críticas para orientar una elección, tanto de contenido como de tecnología

El análisis de la oferta numérica de la mayoría de los museos muestra que sus propuestas no están claramente diseñadas para un uso específico, dependiendo de su momento de utilización. Para ir más allá de la oferta de productos numéricos multifuncionales, es decir, aproximados en su uso y eficacia, es el momento de examinar críticamente qué medios son adecuados para la preparación, realización y seguimiento de la visita al museo en cuanto a su contenido, posición geográfica, metodología, didáctica, diseño y tecnología.

(CECA) Diane Degreef, (Bélgica) Musées et Sociétés en Wallonie
La mediación del museo virtual: una adaptación necesaria de los métodos

El repentino cierre de los museos en 2020 debido a la rápida expansión del thesars-cov-2 les obligó a buscar soluciones para seguir estando presentes ante su público y poder aliviarlo en momentos de fuertes restricciones de las actividades sociales. La mayoría de ellos han puesto en marcha propuestas digitales. Sin embargo, la falta de conocimientos y recursos sobre las visitas virtuales limitó a muchos museos en su intento de llegar a su público y comunidades.

Proponemos tutoriales en línea para ofrecer mejores prácticas de mediación virtual a los profesionales de los museos. Tras evaluar diferentes técnicas de mediación virtual, prepararemos varios tutoriales con aportaciones teóricas y un ejemplo de visita de mediación virtual aplicada. Estos tutoriales estarán disponibles de forma gratuita. De este modo, pretendemos ayudar a los museos a superar el cierre temporal de los mismos, a llegar a públicos inaccesibles y a satisfacer las futuras necesidades de los programas virtuales tras la pandemia de sars-cov-2, proponiendo herramientas de mediación virtual adecuadas y probadas. Este proyecto se lleva a cabo en el marco del Proyecto de Solidaridad 2021 del ICOM.

(AVICOM) Michael Eulenstein, Hildesheim (Alemania) Artista, Master of Arts: Educación Cultural/Mediación Universidad Aix_Marseille y Universidad Hildesheim

La oferta educativa de los museos digitales en tiempos de crisis: Ejemplos de buenas prácticas basados en el análisis de sitios web. Resultados de la encuesta del proyecto MPR-AVICOM "El Desafío COVID19".

Las medidas para hacer frente a la pandemia del COVID-19 hicieron que los museos de todo el mundo cerraran sus puertas. Los cierres obligaron a los museos a reinventarse y a desarrollar nuevos formatos en el ámbito de la mediación cultural y la educación museística. Algunas instituciones ya habían invertido en herramientas digitales, lo que les dio una ventaja, mientras que otras adoptaron rápidamente estrategias en línea. ¿Cómo funciona la educación museística en tiempos de rápidos cambios y transformaciones? ¿Qué formatos digitales se han desarrollado? Un repaso a algunos de los mejores casos prácticos puede mostrarnos cómo se ha transformado el recorrido del visitante y cómo podría ser la mediación cultural en el futuro.

(AVICOM) Wuyan Li., Shanghai (R.P. China), investigadora postdoctoral en el Centro de Comunicación Científica del Museo de Ciencia y Tecnología de Shanghai

Discusión de la eficacia del aprendizaje de los niños por los medios digitales durante la visita al museo basada en una encuesta empírica de los visitantes del museo

La transformación digital es una solución muy valorada por la comunidad museística mundial. La incesante aparición de las tecnologías digitales ha aportado muchas posibilidades nuevas a la educación en los museos. Los museos a gran escala han adoptado generalmente tecnologías como la proyección digital, la pantalla táctil, la RA y la RV como medios auxiliares de interpretación, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje de los niños. Sin embargo, la aplicación de la tecnología suele suponer mayores costes que la exposición tradicional, por lo que es muy importante examinar la necesidad y el efecto de su uso.

Mediante la observación y la entrevista de 36 niños y sus acompañantes en las exposiciones de dos museos chinos de ciencia y tecnología, este estudio puede resumir de forma preliminar el comportamiento de aprendizaje interactivo, el efecto del aprendizaje y los factores de influencia de los visitantes infantiles con las exposiciones digitales durante la visita.

Angela Manders Países Bajos, directora/propietaria de ArteKino - diseñadora educativa en proyectos de arte y patrimonio cultural y exposiciones móviles

" Aprender y participar a través de la tecnología digital " Un ejemplo de los Grupos de Interés Especial del CECA

Somos un grupo internacional de profesionales de museos, desarrolladores educativos y digitales, estudiantes e investigadores de diferentes partes del mundo. Nos reunimos periódicamente en ZOOM para intercambiar experiencias, conocimientos y oportunidades con el fin de aprender unos de otros y trabajar juntos.

Las experiencias digitales están moldeando profundamente la forma en que interactuamos y nos comprendemos a nosotros mismos, a los demás y al mundo. ¿Cuáles son los conjuntos de nuevas habilidades que necesitan los educadores de museos para liderar en un mundo digital? ¿Cuáles son las funciones de los educadores de museos en la creación de una estrategia digital institucional, especialmente en los museos pequeños? ¿Cómo definimos lo que es llegar a nuestro público y lo que es atraerlo e impactarlo a través de las experiencias digitales? ¿Cómo abordamos la creciente brecha digital socioeconómica? ¿Cómo nos aseguramos de que los programas digitales sean inclusivos y accesibles?

23 de agosto - martes

Sesión extra del CECA Aumentar la potencia: La educación en los museos y las nuevas tecnologías

9,00 -12,30 Museo Pedagógico Nacional y Biblioteca de J.A. Comenius

sesión in situ (presentaciones orales)

Národnípedagogickémuzeum a knihovna J.A. Komenského / Museo Pedagógico Nacional y Biblioteca de J.A. Comenius

Dirección: Valdštejská 161/20 118 00 Praha

Transporte público: línea de metro A - estación Malostranská + 5 minutos a pie por la calle Valdštejská

Vamos a analizar la relación entre las nuevas tecnologías y el aprendizaje en los museos y a explorar cómo ampliar las oportunidades de aprendizaje y capacitar al público. El

objetivo de esta sesión de la conferencia es promover el diálogo, compartir ejemplos e ideas, así como la investigación.

9,00-10,30

Mercado de ideas 7'

Chieh-Chyi Lin Museo Nacional de Historia de Taiwán Tainan Taiwán

Escoba al revés: Un estudio de caso del proyecto teatral de NMTH en colaboración con jóvenes con discapacidad intelectual

El Museo Nacional de Historia de Taiwán (NMTH) alberga colecciones de diversos orígenes culturales y ofrece a los jóvenes con discapacidades la oportunidad no sólo de conocer su historia cultural, sino también de participar en actividades culturales. Aunque la epidemia de COVID-19 ha cortado la oportunidad de que los jóvenes actúen ante el público, "las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ayudan a romper el bloqueo y la imposibilidad de comunicarse cara a cara". Este artículo analiza un proyecto teatral en el que colaboran jóvenes con discapacidad intelectual en el NMTH, con el fin de examinar cómo cooperar adecuadamente con los jóvenes con discapacidad intelectual, para preservar sus identidades, y garantizar la calidad y la credibilidad del trabajo *educativo del museo*, el uso de las TIC y el uso del espacio del museo como público. El proyecto de teatro del museo es una forma de teatro aplicado que se realiza dentro del NMTH. El objetivo del proyecto es hacer que los jóvenes con discapacidad intelectual sean activos dentro del NMTH, no el objeto detrás del profesor o de los educadores del museo. En relación con la educación museística y la inclusión social, estas obras de colaboración ofrecen a los participantes el derecho a hablar y a tomar parte en el proceso de producción del guion, al tiempo que recogen su experiencia vital en relación con el proyecto. Como resultado, se trata de una interpretación en primera persona realizada por jóvenes con discapacidad intelectual disfrazados que representan la historia viva con la que el público del museo estará familiarizado. En la representación, los jóvenes con discapacidad intelectual dan la vuelta a las escobas, simbolizando que su imagen pasiva se convierte en activa. El uso de las TIC *durante* la pandemia mundial no sólo permite que este proyecto teatral se estrene en línea, para mantener las conexiones sociales, sino que también permite a los jóvenes con discapacidad intelectual ver la representación con sus propios ojos, para aumentar la confianza en sí mismos. Los museos son faros de valores contemporáneos como la inclusión social, la igualdad cultural y la creatividad. El significado y las posibilidades de los museos como espacios públicos deben seguir el ritmo de los tiempos.

Maia del Rosario Rodríguez, CONICET Paraná, Argentina

La construcción de la identidad entrerriana a través del patrimonio y las nuevas tecnologías. El museo "Antonio Serrano" un espacio de encuentro con la comunidad

A principios de 2018 se inició la reformulación y modificación de las 5 salas de Antropología y Arqueología del Museo para crear un espacio de y para la comunidad. Hasta ese momento, las salas contenían materiales arqueológicos y etnográficos de todo el país y de países vecinos. El trabajo actual con las salas busca la resignificación del patrimonio entrerriano, de las numerosas identidades que hay dentro de nuestra provincia y que está integrado por aborígenes, afro e inmigrantes.

Tatevik Saroyan Instituto de Investigación de Manuscritos Antiguos Matenadaran Ereván, Armenia

La trayectoria del café en los museos de Armenia

Debido al bloqueo de Coronavirus y a la guerra de 2020 en Armenia, las actividades de los museos se hicieron muy difíciles. Nos enfrentamos a tareas difíciles, como hacer que la sociedad intente superar la situación.

El objetivo es presentar cómo, gracias a los comerciantes armenios, el café llegó a ser conocido y querido en varias ciudades europeas. Las fuentes científicas internacionales permitieron averiguar que en los siglos XVII y XVIII, los comerciantes armenios, que tenían grandes conexiones con las principales rutas comerciales de Europa, importaban diversos productos naturales de Oriente a Europa, entre ellos el café. Los primeros cafés fueron abiertos por comerciantes armenios en Londres (1652), en París (1672), en Viena (1685), en Praga (1708). El proyecto incluye una exposición, programas educativos y la publicación del catálogo.

En 2021 decidimos organizar conferencias semanales sobre la prevalencia de los armenios en el mundo del café; el café en la literatura y las bellas artes armenias; el café en el cine mundial, la música, los cuentos de hadas, etc.

Las conferencias, destinadas a los adultos, incluían componentes interactivos y prácticos, desde la molienda del café, la elaboración de tazas de arcilla hasta la escucha de las conferencias. Este proyecto es la primera experiencia de cooperación entre museos en Armenia, en la que un número tan grande de museos se unirá bajo el techo del Museo Toumanian; todo ello gracias a la exposición de café.

Documentos temáticos 15 '

SofieVermeiren, M Leuven, Lovaina, Bélgica

EXPERIENCIA 'La última cena' de BOUTS: Arte en hologramas

En 2020, M desarrolló una experiencia única e innovadora para los visitantes. A la vuelta de la esquina de M Leuven, la restaurada iglesia de San Pedro fue el escenario de esta nueva experiencia sensorial. La experiencia guía a los visitantes a través de la fascinante historia de esta iglesia gótica y les ayuda a renovar su conocimiento de sus tesoros artísticos: obras destacadas de maestros flamencos en su contexto auténtico. Además, estos tesoros cobran vida en el marco de una experiencia potente e innovadora que el visitante puede compartir gracias a unas herramientas digitales únicas.

Junto con Studio Louter, los conservadores y educadores de M desarrollaron una experiencia de visita única e innovadora para las HoloLens: al situarse frente a doce obras de arte de primer orden, se pueden ver espectaculares imágenes y animaciones en 3D. Puedes ver arder la iglesia de San Pedro, caminar junto a Jesús y sus discípulos y ver de cerca los huesos del primer duque de Brabante o eso parece.

Con esta nueva e innovadora tecnología, nos dirigimos a nuevos públicos, sin tener que sacrificar la información sobre las obras de arte. A través de esta experiencia, damos vida literalmente a las obras de arte y a la ciudad de Lovaina. De este modo, salimos de los muros del museo y creamos vínculos visuales con el entorno exterior de la iglesia.

Fernanda Santana Rabello de Castro, CECA BRASIL Río de Janeiro, Brasil

En medio del camino hubo una pandemia: avances y desafíos de la educación museística digital en la actualidad

En esta presentación, a partir de experiencias brasileñas, pretendemos reflexionar sobre cuáles son los entornos tecnológicos innovadores para el campo de la educación en museos, que permiten a los educadores apropiarse de sus acciones de mediación y curaduría, pensando en el ciberespacio y en el trabajo diario en las instituciones. En este sentido, partiremos del análisis de ejemplos en el uso de: redes sociales, wikis, whatsapp, repositorios de colecciones institucionales y otros espacios digitales expositivos/educativos en los museos.

Señalaremos algunos ejemplos nacionales surgidos antes y después de la pandemia del Covid-19, priorizando el campo de la práctica educativa museística, analizando sus ventajas y limitaciones, pero también indicando los estudios académicos y profesionales que abordan el tema. También abordaremos, en este contexto, la cuestión de la accesibilidad en las acciones educativas realizadas en los ambientes presentados. Para ello, nos serviremos de las investigaciones realizadas a nivel nacional e internacional, con énfasis en las que abordan la realidad brasileña, además de los informes de experiencias de los miembros de la CECA Brasil.

Younsoo Lee Departamento de Educación del Museo Universidad de Hanyang Seúl, Corea
La expansión de la educación museística activa a través de la tecnología con los usuarios del museo durante los cambios pasivos en COVID-19

El museo proporcionó pasivamente varios tipos de tecnología a los visitantes en el espacio de Internet debido a COVID-19. En los entornos actuales, los museos no sólo utilizan activamente la tecnología, sino que conocen a nuevos usuarios en función de los cambios en los medios y dispositivos. A medida que el entorno digital de los museos se ha ido ampliando con el paso del tiempo, la participación de los usuarios individuales se ha ampliado, y se han desarrollado materiales educativos complejos y se ha compartido la empatía más allá de la transmisión de conocimientos.

Esto se debe a que, aunque la educación museística se llevó a cabo basándose en los materiales del museo, debido al cierre del museo desde febrero de 2020 hasta la actualidad, muchos contenidos relacionados con la educación museística que se llevan a cabo en línea confunden incluso el concepto de los materiales reales del museo. Antes de visitar el museo, muchos usuarios del museo buscaban información básica sobre el museo a través de Internet para obtener información. Pero, ahora nuestras vidas en el entorno COVID-19, los usuarios de los museos pueden navegar por los museos a través de Internet. Ha llegado el momento de comprender de forma más holística a las personas que utilizan el museo revelando este proceso y los resultados a través del método de investigación.

Por lo tanto, se espera que esta investigación sea un método de investigación cualitativa útil que pueda estudiar sistemáticamente el espacio de Internet, un fenómeno cultural, y que ponga de relieve la necesidad de ampliar las vías de investigación con las nuevas tecnologías. en el cambio de los museos y la educación museística. En un entorno en el que los museos tenían que formular planes y estrategias y hacer un seguimiento de las apariciones de los usuarios, el contenido del fenómeno no se había estudiado lo suficiente. Los cambios en el entorno existente debían reajustar el enfoque de los usuarios de los museos en los nuevos entornos tecnológicos. Además, es importante ayudar a los usuarios a tener una alfabetización digital para leer los museos a través de diversas tecnologías dentro de lo digital, y todos los usuarios deberían utilizar los museos para que no se produzcan brechas digitales.

Aoi Takahashi, Universidad de Kobe, Kobe, Japón

Las posibilidades de los talleres en línea para padres e hijos en los museos de ciencias: Un estudio de caso del Museo Nacional de la Naturaleza y la Ciencia de Japón

Nuestro proyecto de investigación trata de identificar las posibilidades y los retos de los talleres en línea para padres e hijos en los museos de ciencias a través de estudios de casos. En esta presentación, informamos sobre las posibilidades de los talleres en línea. Este estudio se centra en los talleres en línea celebrados en ComPaSS ese espacio de exposición para niños de 4 a 6 años y sus padres en el Museo Nacional de la Naturaleza y la Ciencia de Japón.

En octubre de 2020, se realizaron entrevistas semiestructuradas a dos miembros del personal de los museos que participaban en los talleres en línea de ComPaSS. Se preguntó al personal sobre las posibilidades y los retos de los talleres en línea para padres y niños. Los resultados del estudio fueron los siguientes (a) Los talleres en línea para padres y niños en los museos de ciencias tienen demanda. (b) Los talleres en línea pueden llegar a un público diferente al de los visitantes anteriores. (3) Los talleres en línea vinculan eficazmente las experiencias del museo con el aprendizaje en casa.

En el futuro, llevaremos a cabo una investigación detallada de los retos e innovaciones específicos de los talleres en línea y los compararemos con los talleres presenciales y con la forma en que los talleres en línea deben cooperar con el apoyo al aprendizaje en la sala de exposiciones.

10,30 - 11,00 pausa

11,00 -12,30
Mercado de ideas 7'

ZsanettAbonyi, Museo Aquincum, Budapest, Hungría

Jugar para aprender: El patio de recreo en el museo - No sólo para los niños

Este artículo investiga los aspectos del aprendizaje en los museos a través de la diversión. La diversión tiene un efecto positivo en los niveles de motivación, determinando lo que aprendemos y cuánto retenemos. El aprendizaje no es un hecho puntual. Requiere repetición y dedicación. Si la experiencia es divertida, los alumnos mantendrán la curiosidad y seguirán viniendo a por más. El éxito de los juegos desarrollados en los últimos años en el Museo Aquincum -como los juegos de búsqueda del tesoro en narrativas lúdicas- subraya la importancia del entretenimiento dentro de las paredes de las instituciones culturales. Las historias de misterio son las favoritas para este tipo de juegos y ofrecen un nuevo contexto en el que se integran las exposiciones del museo. En las búsquedas del tesoro contextualizadas, los visitantes, como jugadores, pueden conectar las exposiciones y otros contenidos del museo con amplios campos científicos (como las matemáticas, los modelos, la comunicación) y tienen la oportunidad de comprometerse con los detalles de algunas exposiciones y de pensar más ampliamente sobre múltiples exposiciones (combinando profundidad y amplitud). El tiempo de auto recuerdo que se pasa en el museo asegura una asociación positiva relacionada con el tema o el instituto y la conservación duradera de los recuerdos.

Debido a la pandemia, los visitantes toman su decisión antes de la visita al museo en base a nuevos criterios, como el distanciamiento social o la preferencia de actividades al aire libre. Los juegos ofrecidos por el Museo Aquincum responden bien a los nuevos retos, las tareas pueden ser resueltas en el territorio de su Parque Arqueológico independientemente del tema, jugadas de forma individual o en colaboración en equipos. Esta oferta de "entretenimiento educativo" goza de gran popularidad entre las clases escolares y los visitantes adultos. El éxito justifica nuestra postura de que los programas basados en la educación y el entretenimiento pueden ir de la mano si se consigue un equilibrio adecuado entre el suministro de información útil y el esfuerzo necesario para obtenerla.

Eloisa Casadei, Politécnico de Milán, Milán, Italia

Educación de las nuevas tecnologías en contextos museísticos: la experiencia de la organización sin ánimo de lucro una quantum inc, Italia

Desde 2017, la organización sin ánimo de lucro Una Quantum Inc ha llevado a cabo varias colaboraciones con institutos culturales, liderando proyectos sobre inclusividad y accesibilidad en los museos a través de actividades educativas, y desarrollando investigaciones sobre la mejora de los museos con tecnologías digitales de software libre.

El objetivo de Una Quantum Inc es contribuir al desarrollo sostenible de los museos y sus territorios, siguiendo las directrices propuestas por la Convención de Faro y promovidas por el ICOM. En concreto, Una Quantum Inc está colaborando con tres pequeños museos cívicos situados en la zona interior de Italia central, y otros dos están ahora en fase de planificación. Los tres museos son el Museo Rodolfo Lanciani de Guidonia (RM), el Museo de Riofreddo (RM) y el Museo Cívico Arqueológico de Collelongo. Los temas impartidos están relacionados con la reconstrucción en 3D, las visitas virtuales, el software GIS y WebGIS, destacando el papel del software abierto y el flujo de trabajo abierto en el marco de la investigación y la gestión del patrimonio cultural. El impacto positivo de las actividades educativas de una Quantum Inc es múltiple. Por un lado, las actividades dieron lugar a un importante aumento del número de visitantes, no sólo durante el ciclo del proyecto sino también en los meses inmediatamente posteriores. El compromiso de la gente local que trabaja en el museo también está teniendo el efecto positivo de estimular el interés en el uso de tecnologías libres y de código abierto en la gestión cultural. Por otra parte, el método de enseñanza utilizado por Una Quantum está desarrollando la capacidad de los jóvenes, implicando a nuevos profesores que pueden trabajar también con los conservadores del museo para poner de manifiesto nuevas necesidades. Por último, Una Quantum está llevando a cabo un sistema de seguimiento de datos en tiempo real para comprobar los resultados de cada ciclo del proyecto

Kazuyoshi Sasaki, Museo Nacional Ainu, Shiraoui, Japón

Cómo interpretar y dialogar con los visitantes del Museo Nacional Ainu para colmar las lagunas de conocimiento sobre los pueblos y la cultura indígenas

El Museo Nacional Ainu, situado en Shiraoui, Hokkaido, Japón, abrió sus puertas en julio de 2020 como el primer museo nacional centrado en la cultura ainu. El pueblo ainu es un pueblo indígena que vivía principalmente en la isla de Hokkaido, Sajalín y las islas Kuriles. En 2019, el gobierno japonés reconoció al pueblo ainu como pueblo indígena por ley. Nuestra misión es difundir en todo el mundo el reconocimiento y la comprensión adecuados de la historia y la cultura ainu y contribuir a la creación y el mantenimiento de la nueva cultura ainu.

Pero en una encuesta de 2018, solo el 40,0% de los japoneses respondió que sabía que "los ainu sufrieron políticas de asimilación durante los últimos 150 años" y solo el 34,3% de los japoneses fue capaz de responder "los ainu viven en Japón con estilos de vida similares a los de la mayoría de los japoneses y viven por todo Japón".

Los visitantes de nuestra sala de exposición permanente nos preguntan a menudo cosas como: "No sabía que el pueblo ainu siguiera viviendo"; "¿Han vuelto hoy de las montañas?"; "Se te da muy bien el idioma japonés", etc. Casi todos los visitantes no tienen mala intención y lo dicen por falta de conciencia sobre la discriminación.

Ante estas situaciones, nuestro museo tiene que superar las diferencias de conocimiento entre los ainu, indígenas, y los wajin, japoneses étnicos, a través de la experiencia de la exposición y de las actividades educativas diarias. Nos centramos en el hecho de que un diálogo continuo es muy importante para forjar un puente entre ambas etnias en Japón y los museos tienen un papel social y el poder de cambiar los malentendidos actuales.

En este documento, presentamos cómo salvar estas diferencias con nuestra interpretación diaria y el diálogo con los visitantes en nuestra sala de exposición permanente y otras actividades educativas. El documento también muestra cómo nuestros educadores interactúan con los visitantes y los grupos escolares utilizando la exposición educativa "Estación interactiva tempatempa".

Papeles temáticos 15'

Senem Bas, Universidad George Mason, Fairfax, EEUU

Tecnologías digitales e inclusión en los museos: Perspectivas de los educadores de museos

En el siglo 21, los museos han pasado de ser instituciones estrictas y elitistas a ser instituciones activas, innovadoras y participativas. Por ello, los debates actuales en el mundo de los museos se han centrado en la creación de prácticas museísticas más diversas e inclusivas; en ser más receptivos socialmente; y en satisfacer las necesidades y expectativas de una población diversa de visitantes. En respuesta a las nuevas tendencias en museología y con los avances tecnológicos, los museos están introduciendo programas educativos atractivos y participativos utilizando prácticas digitales. Para contribuir a la erudición en este campo, este estudio de investigación examinará el concepto de "museos inclusivos" y cómo las nuevas tecnologías afectan a la inclusión en la educación de los museos, entrevistando a tres educadores de museos. Mediante entrevistas en profundidad y el análisis de datos, este estudio investigará las diferentes formas de entender la inclusión y sus prácticas educativas digitales, así como las formas de mejorar la inclusión profesional e institucional en los museos.

Mark Osterman, Museo de Arte Lowe | Universidad de Miami, Coral Gables, EEUU

Decisiones digitales para evolucionar, cambiar y adaptarse

La pandemia del COVID-19 y las recientes protestas nacionales en Estados Unidos y otros países contra la violencia policial han exacerbado lo que ya eran importantes cuestiones de diversidad, equidad, inclusión y accesibilidad ("DEIA") a las que se enfrentan nuestras comunidades. Esto ha dado lugar a una demanda para que el sector cultural y sus líderes actúen con mayor urgencia de lo que lo han hecho hasta ahora para abordar estas cuestiones directamente. Además, el sector ha experimentado una enorme perturbación a causa de la pandemia, incluyendo despidos, cesantías, dificultades financieras y cierres públicos. Como resultado, la relación de las personas con la tecnología se ha profundizado a medida que dependemos más de las conexiones digitales para el trabajo, las experiencias culturales, la educación, la atención sanitaria y las interacciones sociales. Para hacer frente a esta disrupción, muchos museos están intentando aumentar su capacidad de experiencias digitales. Una inversión en la capacidad digital puede ayudar a las organizaciones a enfrentarse a los retos de llegar a un público nuevo y ampliado, al tiempo que se aborda la relevancia, el impacto social y la DEAI. Este documento explora cómo las instituciones artísticas pueden utilizar la tecnología para evolucionar, cambiar y adaptarse a fin de abordar proactivamente estos desafíos.

A medida que los museos siguen centrándose más en los visitantes, la comunidad y la coparticipación, sus departamentos de educación tienen un papel principal que desempeñar. Los educadores de los museos tienen formación, conocimientos, experiencia y redes que pueden ayudar a construir experiencias relevantes e impactantes. Como se indica en la publicación de la AAM *Excellence in Practice: Museum Education Principles and Standards*^[1], "Los educadores de museos son especialistas que ayudan a los museos a cumplir su misión educativa. Reconocen que son muchos los factores que afectan al aprendizaje que se produce en los museos. Los educadores buscan promover el proceso de descubrimiento individual y grupal y documentar su efecto. En los equipos de los museos, los educadores de museos actúan como defensores del público y trabajan para ofrecer experiencias de aprendizaje significativas y duraderas a un público diverso." Con un enfoque en la accesibilidad, la responsabilidad y la defensa, el papel de los educadores de museos en la transformación digital holística dentro de los museos debería ser fundamental.

Algunos de los retos para los museos en el desarrollo de la transformación digital, identificados en el informe de la Fundación Knight de 2020 *Preparación e innovación digital en los museos: A Baseline National Survey*^[2] incluyen la escasez de personal dedicado a la digitalización, proyectos digitales aislados, resultados mal controlados, información sobre el

público que no es sólida y/o está mal integrada, y estrategias digitales emergentes o indefinidas. Los museos también se enfrentan al reto de la gran brecha digital en nuestras comunidades locales y en todo el mundo. 3.500 millones de personas (casi la mitad de la población mundial) siguen sin poder acceder a Internet^[3]. Muchos barrios de bajo nivel socioeconómico de Estados Unidos tienen un acceso limitado a la tecnología, lo que agrava la brecha digital, ya que las comunidades se enfrentan al reto de vivir y trabajar en línea. Las tecnologías digitales también han creado nuevos retos para que los museos desarrollen modelos de negocio viables que puedan ser monetizados

Maria Bhavani Dass, National Heritage Board / Indian Heritage Centre, Singapur,
Tecnologías emergentes para los museos durante y después de la pandemia

Jonathan Rochelle, de Google, mencionó que "la tecnología no puede transformar la educación por sí sola", por lo que los educadores de los museos deben comprender las habilidades que poseen los estudiantes y seleccionar la tecnología y el entorno adecuados para que el aprendizaje tenga lugar. Para satisfacer las necesidades y los intereses de los alumnos digitales del siglo 21, el Indian Heritage Centre (IHC) de Singapur desarrolló experiencias de aprendizaje sólidas y profundas para niños de entre 5 y 16 años utilizando y/o ayudándose de tecnologías como la gamificación y los micrositios interactivos. El uso de esta tecnología hizo que las visitas al museo fueran más divertidas y emocionantes. Y, lo que es más importante, permitió a los jóvenes (y a veces a sus familiares) hacerse cargo de sus viajes de aprendizaje.

Esta presentación destacará cómo el IHC se guió por la Taxonomía Digital de Bloom (2001) al desarrollar contenidos educativos digitales y compartirá dos de los programas de ayuda tecnológica del IHC que comprenden: "Jewel Hunt", una aplicación ramificada para fomentar la exploración de sus galerías permanentes; y *iPóngalo Pongal!* - un portal de aprendizaje interactivo con una serie de divertidos cuestionarios, atractivos vídeos y actividades artesanales para que profesores y alumnos aprendan más sobre la fiesta de la cosecha india. También se centrará en los retos que plantea la adopción de nuevas tecnologías y se debatirá cómo la tecnología apoyó la transmisión continua de contenidos museísticos, patrimoniales y culturales durante COVID-19.

23 de agosto Martes, 14.30 - 16.00

[Sala Sur 1A](#)

Sesión híbrida Aumentar la potencia: La educación en los museos y las nuevas tecnologías

Vamos a analizar la relación entre las nuevas tecnologías y el aprendizaje en los museos y a explorar cómo ampliar las oportunidades de aprendizaje y capacitar al público. El objetivo de esta conferencia es promover el diálogo y compartir ejemplos e ideas, así como la investigación

Moderador / presidenta: Anne-Marie Émond, secretaria del CECA

Julie Rose, Universidad de Quebec en Montreal, Montreal, Canadá

Anik Meunier, Universidad de Quebec en Montreal, Montreal, Canadá

Acceso a los museos durante COVID-19: Construcción de un repertorio en línea de programas educativos digitales de los museos para sostener el enfoque cultural de la enseñanza

Durante los últimos 20 años, el Programa de Educación de Quebec ha dado a los profesores el papel de mediadores culturales: tienen el papel principal en la actualización del enfoque cultural con sus estudiantes. Más recientemente, el Ministerio de Educación y Enseñanza

Superior (MEES, 2018) lanzó su política cultural *Cultura, en todas partes* en la que la relación entre la cultura y la educación se describe como un verdadero vector de éxito educativo. La política hace hincapié en los efectos beneficiosos que tiene para los estudiantes la asistencia a espacios culturales. Sin embargo, no se ofrece formación ni medidas específicas para apoyar a los profesores en esta función.

El contexto del COVID-19 no facilitó la frecuentación de los espacios culturales y el uso de los recursos educativos y culturales por parte de los profesores y los alumnos. A pesar de la reapertura progresiva de los espacios culturales, los profesores no pueden realizar las salidas culturales previstas. No obstante, los museos han hecho y hacen un gran esfuerzo por poner a disposición de los profesores recursos para desarrollar situaciones de enseñanza-aprendizaje que favorezcan el enfoque cultural de la enseñanza. Estos recursos, disponibles a través de la página web del museo, adoptan múltiples formas y no siempre son visibles para los profesores, que desconocen su disponibilidad. A medida que la pandemia perduraba, instaba a los museos a seguir ofreciendo contenidos en línea a sus públicos como forma de mantenerse en contacto, pero, una vez más, la multitud de actividades era a menudo desconocida por los profesores. A la gran variedad de la oferta se suma el escaso esfuerzo de recopilación de estas actividades.

Queríamos evaluar si las propuestas se hicieron sólo por la sensación de emergencia del momento o si eran realmente útiles para los profesores. Para ello, creamos un repertorio dirigido a los programas escolares de nivel primario y secundario y utilizamos un modelo educativo (SOMA) concebido específicamente en relación con la práctica y la investigación de la educación museística para analizar su relevancia.

Construimos un conjunto de datos empezando por la Société des Musées du Québec. Dentro de su sitio web, identificamos 94 programas educativos digitales que eran accesibles durante toda la pandemia. Nuestro análisis mostró que los profesionales de los museos utilizan cuatro categorías de acciones para proponer estos programas educativos a los profesores: transposición, mejora, provisión de recursos y personalización. El proceso y los resultados de este proyecto se presentarán en esta comunicación. El proyecto se desarrolló en el seno del Grupo de Investigación sobre Educación y Museos (GREM-UQAM) y cuenta con el apoyo de una beca de investigación de la Facultad de Educación Científica de la Universidad de Quebec en Montreal en 2020-2021. Permitted la creación de un recurso educativo (el repertorio) que federa toda la información necesaria para los profesores que desean cumplir su papel de mediadores culturales en la perspectiva del enfoque cultural en la enseñanza.

Alvin Tan, Junta del Patrimonio Nacional, Singapur

COVID-Proofing Museum Education: Un estudio de caso de los paquetes de experiencias de aprendizaje basadas en museos virtuales de Singapur

En los últimos años, el Consejo del Patrimonio Nacional (NHB) de Singapur, junto con nuestros museos nacionales, instituciones patrimoniales y galerías comunitarias, se ha esforzado activamente por proporcionar puntos de contacto clave en el ciclo de vida educativo de cada estudiante. En 2020, el NHB colaboró con el Ministerio de Educación de Singapur (MOE) para desarrollar el primer programa de aprendizaje basado en museos (MBL) de toda la cohorte, que presenta artefactos expuestos en nuestras instituciones y tiene como objetivo inculcar una apreciación más profunda de la historia y la diversidad cultural de Singapur, y construir un sentido de pertenencia y orgullo en la generación más joven. El programa MBL forma parte del plan de estudios nacional y está alineado con los programas de estudios sociales para los alumnos de primaria (de 10 a 12 años) y con el programa de estudios de historia para los alumnos de secundaria (14 años). Durante la pandemia del COVID-19, las escuelas de Singapur suspendieron los viajes de aprendizaje a los museos, y para garantizar la accesibilidad continua a los contenidos educativos de los museos, el NHB y el MOE adoptaron la tecnología digital y desarrollaron conjuntamente los

paquetes de experiencias de aprendizaje en línea del MBL. Estos paquetes comprenden sesiones virtuales de MBL facilitadas por educadores de museos para involucrar a los estudiantes y complementadas por recursos digitales en el portal del Espacio de Aprendizaje para Estudiantes del MOE, tanto para el aprendizaje dirigido por el profesor como para el autodidacta. Esta presentación proporcionará una visión general del programa MBL de Singapur, compartirá más detalles sobre los paquetes de la Experiencia de Aprendizaje en Línea MBL del BNH (incluyendo los comentarios de los profesores y estudiantes), resumirá los puntos clave de aprendizaje de la experiencia del programa MBL virtual del BNH (incluyendo las ventajas y limitaciones) y compartirá los planes post-pandémicos para el programa MBL del BNH.

Anne- Sophie Grassin, Museo de Cluny - museo nacional de la Edad Media, París, Francia
Dejar de lado la tecnología de la comunicación cultural por una "comunicación sensible" al servicio de la obra

En los museos y centros de arte de todo el mundo, observamos a diario los efectos de una crisis de sensibilidad hacia las obras de arte. Aunque los visitantes vienen, y a veces en masa, la duración media de la observación de cada obra es cada vez más corta, y en la actualidad se reduce a una pequeña cantidad de segundos. Muchos pasan por una experiencia estética fuerte, y pocos son capaces de establecer una síntesis de lo que han visto en sus obras.

En una época llamada "posmoderna", se asiste al desarrollo ilimitado de la informática en las salas de los museos, desde tabletas a exposiciones inmersivas, desde dispositivos sensoriales a realidades modificadas. Todos estos dispositivos prometen a su público una experiencia de visita aumentada. En nombre de la democratización del arte, la mediación museística se orienta hacia una ludificación de sus dispositivos, con el riesgo de una espectacularización del arte y el beneficio de unas experiencias de visita conducidas exclusivamente por las nuevas tecnologías sin la necesaria producción de sentido. Los dispositivos digitales cuestionan, por tanto, el paradigma y los objetivos de la mediación: ¿se trata de una democratización de la cultura o de un puente al servicio de un encuentro individual con las obras? Ante esta pregunta, surge en paralelo un verdadero "giro sensible" de la mediación cultural como antídoto que permite recuperar el vínculo y el sentido frente a las obras y aumentar la recepción.

Defendemos esta nueva mediación inclusiva y sensible, que permite renovar el paradigma relacional en la obra, mediante un desglose de enfoques y una diversificación de formatos. Esta "mediación sensible" considera en efecto el cuerpo pensante del visitante, su cognición encarnada como principal herramienta de la mediación en un cara a cara directo con la obra original. Se centra en un enfoque holístico del visitante e implica una diversidad de registros. Esta aproximación consiste en considerar al individuo-visitante en su globalidad de ser humano, capaz de realizar una obra no sólo por el intelecto, sino también por sus facultades motrices, intuitivas, mentales y sensoriales. Gracias a sus efectos, la "mediación sensible" supone un encuentro individual y más auténtico con la obra. Estos dispositivos de "mediación sensible" no buscan el efecto sino la producción de un sentido claro, afín, al servicio de las obras. Por lo tanto, las nuevas tecnologías pueden ofrecer posibilidades para seguir estando al servicio de las obras y no al servicio de ellas.

A través de algunos ejemplos en varios museos internacionales, nos enfrentamos a una tecnología que cambia la relación con el arte por una tecnología al servicio del arte.

Cheung-on Tam, The Education University of Hong Kong, Hong Kong (presentación a distancia)

Una pedagogía docente-curatorial: Creación de conexiones mediante una plataforma de galería virtual

En este artículo se presenta un estudio que pretende responder a las preguntas que se plantean: ¿Pueden los profesores de arte asumir el papel de conservadores de museos de arte y construir una exposición en línea para facilitar el aprendizaje de los alumnos? ¿Cómo

deben prepararse los profesores para adoptar esa pedagogía de "profesor-conservador"? ¿Pueden el enfoque temático y la presentación de las exposiciones ampliar los horizontes de los alumnos a la hora de considerar las obras de arte? ¿Aumentará el aprendizaje a través de las exposiciones virtuales la motivación de los estudiantes para aprender y mejorar sus habilidades en el uso de los recursos en línea? ¿Cuál será la eficacia y el impacto de esta forma de conceptualizar, organizar y construir las oportunidades de aprendizaje de las artes visuales una investigación basada en el diseño? En el estudio participaron tres profesores de primaria y tres de secundaria, así como sus alumnos. La primera fase del estudio se centró en la formación de los profesores participantes en la pedagogía del profesor-curador. La segunda fase fue la etapa de implementación. Con el apoyo del investigador, los profesores participantes desarrollaron dos exposiciones virtuales y las correspondientes actividades de aprendizaje presenciales, de visita al museo y en línea. La tercera fase fue la de evaluación. Se recogieron datos sobre el impacto y la eficacia de la pedagogía del profesor-curador a través de cuestionarios y entrevistas a estudiantes y profesores.

El estudio se realizó en el particular contexto cultural de Hong Kong. Museum+, el nuevo museo de cultura visual, abrió sus puertas en 2021, y el renovado Museo de Arte de Hong Kong reabrió sus puertas a finales de 2019 y el Museo del Palacio de Hong Kong tiene prevista su apertura en 2022. Además de contar con instalaciones de última generación, nos gustaría que los miembros de nuestra sociedad se convirtieran en visitantes habituales de los museos y tuvieran conocimientos culturales. Al utilizar activamente las obras de arte de los museos para enseñar, el estudio contribuirá a crear un público crítico para los establecimientos culturales de Hong Kong a largo plazo. Mediante la formulación de los temas de las exposiciones, la selección de obras de arte relacionadas y el diseño de actividades de aprendizaje pertinentes, el estudio mejorará la autonomía y la capacidad de los profesores. Al centrarse en el uso de la tecnología digital, los resultados del estudio contribuirán a desarrollar una práctica pedagógica eficaz en general y una que promueva el aprendizaje en línea de las artes visuales en particular.

En el estudio participaron 6 profesores de artes visuales de primaria y secundaria y 331 alumnos. Se realizó un análisis cualitativo preliminar de los datos recogidos en las entrevistas y los cuestionarios. Se comprobó que la pedagogía del profesor-curador ha influido en el aprendizaje de los alumnos de cuatro formas principales: 1) amplió el alcance de la apreciación del arte, 2) fomentó la autoinvestigación de las obras de arte, 3) facilitó el desarrollo conceptual en la creación de arte y 4) conectó el aprendizaje en el aula con el del museo. Las limitaciones y los retos de la pedagogía incluyen 1) el trabajo intensivo de preparación, 2) la identificación de obras de arte apropiadas, 3) el control y el uso de dispositivos en el aula y 4) los problemas de navegación virtual.

Kaya Munakata, Kanagawa, Japón (presentación a distancia)

La investigación colaborativa en los museos de arte potenciada por las tecnologías: Casos de visitantes jóvenes japoneses

Muchos adultos jóvenes realizan sus visitas a los museos de arte a menudo con amigos, parejas o familiares como parte de sus salidas y oportunidades interactivas de diversión. Dado que los jóvenes adultos están familiarizados de forma natural con las tecnologías y son expertos en su uso cotidiano, la incorporación de las tecnologías como herramientas de comunicación interactiva en los museos de arte debería desempeñar un papel cada vez más importante a la hora de atraerlos como visitantes y hacer que sus experiencias en los museos de arte sean significativas, en particular su investigación colaborativa. La autora entrevistó a seis jóvenes japoneses de veintipocos años sobre sus recientes visitas a museos de arte. En las entrevistas semiestructuradas, realizadas por videochat en línea, reflexionaron sobre las experiencias que tuvieron en los museos de arte con sus compañeros. Las entrevistas transcritas se analizaron mediante el método de análisis

temático y se identificaron los siguientes temas destacados. En primer lugar, todos estos jóvenes utilizaron activamente sus teléfonos con cámara para capturar los momentos divertidos de su interacción en los museos de arte y frente a las obras de arte y su investigación colaborativa sobre las obras de arte. También se observó un uso más singular de las tecnologías para la indagación colaborativa; una entrevistada y su amigo utilizaron herramientas de traducción en línea para profundizar en su comprensión de las obras de arte con lenguas extranjeras escritas o de las obras de vídeo en lenguas extranjeras a través de la conversación; asimismo, otro entrevistado y su amigo vieron obras de arte juntos, escuchando la audioguía que compartían, y luego discutieron sobre las obras de arte. Además del uso in situ de las tecnologías, todos los participantes recurrieron a ellas en sus actividades previas y posteriores a la visita. Por ejemplo, recopilaron información sobre museos de arte, artistas o exposiciones de su interés y buscaron a alguien para ir juntos a través de las redes sociales antes de sus visitas. Posteriormente, reflexionaron sobre sus experiencias en museos de arte revisando las fotos de sus experiencias en museos de arte guardadas en sus teléfonos con cámara solos o con la(s) persona(s) que tuvieron esas experiencias juntos o publicando las fotos en las redes sociales como recuerdos. En este estudio, tecnologías como las disponibles en los gadgets personales y las proporcionadas por los museos de arte mejoraron la investigación colaborativa de los jóvenes adultos en los museos de arte y la comunicación previa y posterior a la visita. La investigación de más casos con más jóvenes contribuirá a legitimar las posibilidades de las tecnologías para tales fines. No obstante, las oportunidades interactivas mediadas por la tecnología dentro y fuera de los museos de arte son apreciadas por los visitantes jóvenes adultos conocedores de la tecnología.

23 de agosto Martes 16.30 - 18.00

[Sala Sur 1A](#)

Sesión híbrida Aumentar el poder: La educación en los museos y las nuevas tecnologías

Vamos a analizar la relación entre las nuevas tecnologías y el aprendizaje en los museos y a explorar cómo ampliar las oportunidades de aprendizaje y capacitar al público. El objetivo de esta conferencia es promover el diálogo, compartir ejemplos e ideas, así como la investigación.

Moderador / presidenta: Željka Jelavić, miembro de la junta directiva del CECA

Emma June Huebner, Universidad de Concordia, Montreal, Canadá (presentación a distancia)

Un nuevo horizonte: El uso de las redes sociales como herramienta educativa del museo

La pandemia del COVID-19 ha obligado a los educadores de museos a inventar nuevos recursos, lo que ha llevado a un mayor uso de los medios sociales como herramienta educativa en el contexto de los museos. En esta presentación se hablará de un estudio cualitativo descriptivo que exploró la educación museística a través de los medios sociales utilizando un modelo teórico de educación museística adaptado (Allard & Boucher, 1998; Meunier, 2011) y consideró las teorías del conectivismo (Siemens, 2004). El objetivo más específico era abordar los enfoques, las experiencias y los objetivos de los educadores de museos que utilizan los medios sociales, y cómo responden a ellos los jóvenes de 18 a 24 años. La pregunta de investigación general que guio el estudio fue *¿Cómo el uso de los*

medios sociales como herramienta educativa conduce a nuevas prácticas educativas en los museos? Veintiocho educadores de museos de arte respondieron a una encuesta cualitativa y quince jóvenes participaron en grupos de discusión en profundidad. Los resultados ofrecen una visión general de la educación museística a través de los medios sociales mediante un análisis temático y sugieren que los medios sociales son un nuevo horizonte para la educación museística que puede adoptar muchas formas; que los vídeos de corta duración son una herramienta eficaz para la enseñanza y el aprendizaje del arte en los museos; que la noción de conexión entre educadores y visitantes se complica a través de los medios sociales; y que el equilibrio entre las prácticas de alta y baja cultura es difícil de alcanzar. El estudio también ofrece recomendaciones prácticas para los educadores que deseen tener en cuenta la experiencia de los jóvenes con los contenidos de los medios sociales de los museos en su futura utilización de las plataformas de redes con fines educativos. Esta investigación sienta las bases para futuras exploraciones de los mecanismos de enseñanza y aprendizaje en las plataformas de los medios sociales.

Esteban Torres Hormazábal, Museo Violeta Parra, Santiago, Chile

Primera Beca de Lectura y Escritura en Braille - Museo Violeta Parra y Fundación Chile Música y Braille

El Museo Violeta Parra y la Fundación Música y Braille de Chile desarrollaron una alianza para crear una beca inédita para un museo en el país y en Latinoamérica, con el objetivo de formar a los participantes como lectores y transcritores de sus propios materiales en braille, utilizando herramientas tradicionales -como la balanza y el estilete- y software para la digitalización en braille. Todo esto, a través de enseñanzas y actividades prácticas tomando como ejemplo la vida y obra de Violeta Parra.

Definimos la creación de un programa conjunto de capacitación gratuita, que entregara las herramientas necesarias a personas con o sin discapacidad de todo Chile, para conocer y difundir la vida y obra de Violeta Parra, profundizando nuestro compromiso con la inclusión, cumpliendo además nuestro objetivo institucional.

El programa de la beca de formación abordó la historia y explicación del sistema braille, la presentación de las series de letras, los signos matemáticos, los caracteres especiales y los formatos braille.

Además de impartir conocimientos sobre la digitalización del braille y las herramientas necesarias para su correcta utilización, todas ellas de código abierto y accesibles con los lectores de pantalla utilizados por los asistentes, se realizaron prácticas permanentes para evaluar los conocimientos y reforzar lo aprendido a lo largo del curso.

A cada becario se le envió una tira de papel y un lápiz óptico, material físico de lectura braille sobre la obra de Violeta Parra, para facilitar la práctica y poder evaluar con mayor eficacia el trabajo de cada uno de los alumnos.

Se utilizó software libre de lectura y escritura en braille como NVDA; complementos de escritura en braille; editores de texto, entre otros. Estas herramientas facilitaron el proceso de aprendizaje de profesores y alumnos.

Nalinnath Deesawadi, Universidad de Silpakorn, Bangkok, Tailandia

El diseño de la experiencia olfativa: Un estudio de caso sobre la Galería de Ropa de la Corte Siamesa en el Museo Nacional de Bangkok, Tailandia

El Museo Nacional de Bangkok ha sido un centro de aprendizaje de información histórica, artística y cultural sobre Tailandia durante más de un siglo. Hoy en día, los mecanismos y métodos de presentación de la información se han desarrollado para adaptarse a un uso moderno. Nos parece que un museo no sólo está preparado para ser un centro de aprendizaje, sino que también puede aprovechar la innovación del aprendizaje en el

museo. Además, la innovación y la tecnología han contribuido al desarrollo de modelos para ofrecer una experiencia de aprendizaje más diversa e impactante. Sin embargo, en el núcleo del aprendizaje, la innovación no es sólo una tecnología. También significa estimular nuevas adaptaciones del aprendizaje que afectan a la inteligencia y a las facultades mentales. Recientemente, la "experiencia sensorial" es una innovación en el aprendizaje que se utiliza cada vez más en muchos museos tailandeses, incluido el Museo Nacional de Bangkok. El investigador se ha centrado en la "experiencia sensorial" y ha investigado la "experiencia olfativa" (diseño de experiencias mediante el olor), una colaboración de los sentidos humanos. El investigador ha creado un modelo para el diseño inicial de la experiencia olfativa a través de un estudio de caso de la Galería de Ropa de la Corte Siamesa en el Museo Nacional de Bangkok, que espera crear un prototipo de diseño de la experiencia utilizando el olor para utilizarlo en el aprendizaje innovador en los museos. Para ampliar el aprendizaje que se centra en la experiencia del alumno como principal, esta investigación explorará cómo conectar diferentes áreas de estudio como las artes, el diseño y la ciencia. El investigador recogió los datos del público sólo en la sala de exposiciones de la Galería de la Ropa de la Corte de Siam en el Museo Nacional de Bangkok, para construir un modelo del diseño de la experiencia utilizando el aroma para crear un aprendizaje innovador basado en el concepto de aprendizaje basado en fenómenos (Phenomenon-Based Learning). El investigador analizó y sintetizó los resultados del estudio, en el que se constató que las observaciones importantes de la corte real de Siam se presentan con información completa. Hay objetos valiosos expuestos, como las fragancias tradicionales tailandesas en la ropa. Los trajes y tejidos de la corte real se presentaban correctamente, pero la gente pasaba menos tiempo viendo las exposiciones. Aun así, la mayoría del público estaba muy interesado en la exposición de fragancias tradicionales tailandesas. Esto da a los diseñadores de experiencias olfativas más oportunidades de mejorar sus actividades en esta sección de la sala. Además, es conveniente conectar el contenido de la historia de la ropa en la corte real con los objetos expuestos. Por otra parte, para resolver los problemas y mejorar la experiencia de aprendizaje del público, la exposición debe hacer hincapié en la historia de la fragancia tradicional tailandesa real y del paño a través de actividades sensoriales. Esto puede transmitir bien el significado del modo de vida real, en el pasado.

Hana Lamatová, Muzeumění Olomouc, Olomouc República Checa

De forma creativa y crítica. El uso de las tecnologías digitales en la exposición del museo de arte

El Museo de Arte de Olomouc no es un recién llegado en el campo de la mediación digital del patrimonio histórico y cultural. Apoya su enfoque en una visión crítica de este fenómeno, que define en gran medida su propio método y la materia que puede ser comunicada de esta manera. Tanto en la educación como en la presentación del museo, el museo de arte ha probado con éxito varias formas diferentes de trabajar con la tecnología moderna. Además de exponer obras de arte capturadas en medios digitales que representan una obra de arte distintiva, el museo también es capaz de utilizar el medio digital como medio de comunicación y herramienta interpretativa. Lo ofrece como guía tanto dentro como fuera de las paredes del museo. Trabaja con él activamente en la creación artística y lo utiliza como herramienta para expresar la experiencia del visitante. El camino hacia un uso tan amplio de la tecnología en el museo de arte lo abrió en 2017 la aplicación móvil *El sueño del obispo Carlos*, lanzada en la exposición del Museo Arquidiocesano de Olomouc y el Museo Arquidiocesano de Kroměříž (uno de los resultados del proyecto NAKI II: Para el templo, la ciudad y la patria. El obispo de Olomouc Karel de Lichtenstein-Castelcorn en medio de la Europa barroca). A principios de 2020 le siguió la publicación de tres volúmenes de metodologías para crear, implementar y evaluar la calidad de las aplicaciones digitales móviles creadas para la interpretación de galerías y museos, llamados *Kunstkomora en una tableta I, II, III*. Y nombramos otros productos

digitales que demuestran la aproximación creativa y crítica del museo de arte a este fenómeno. Junto con la Universidad Palacký se creó la aplicación Actionbound: Olomouc Jewish, que funciona como un juego urbano. La exposición educativa titulada Intentando el máximo acercamiento a KE7131 O96. La interpretación espacial de las naturalezas muertas presentó de forma concentrada esencialmente todos los procesos mencionados. Durante el periodo de la pandemia, el museo creó varios proyectos educativos en línea, incluyendo una serie de vídeos animados llamados Edu on a Wire para motivar la actividad artística. En la actualidad, el museo se esfuerza por lograr una combinación funcional de mediación artística en línea y presencial que combine lo mejor de ambos enfoques, y para ello ha puesto en marcha dos proyectos emblemáticos: el proyecto multimedia mensual Piombo. Madonna sin velo y una instalación experiencial dentro del Concierto Trienal de la SEFO 2021 para 3 pianos de cola.

24 de agosto - Miércoles 9,00 -11,30

Sesión extra del CECA (presentaciones orales + presentaciones de carteles)

Holiday Inn Prague Congress Centre

Na Pankráci 15/1684, 140 00 Praha 4-Nusle

Línea de metro C hasta la estación de metro de Vysehrad

Vamos a analizar la relación entre las nuevas tecnologías y el aprendizaje en los museos y a explorar cómo ampliar las oportunidades de aprendizaje y capacitar al público. El objetivo de esta sesión de la conferencia es promover el diálogo, compartir ejemplos e ideas, así como la investigación.

Colette Dufresne-Tassé, Universidad de Montreal, Montreal, Canadá

La búsqueda de la emoción y su papel en la experiencia del visitante

La palabra experiencia parece haberse convertido en algo popular en el mundo de los museos desde hace una década. El sentido que adquiere en este entorno no es muy diferente del que tenía hace un cuarto de siglo en el mundo del espectáculo y la publicidad, donde ya se hablaba de economía de la experiencia (Pines y Gilmore, 1999). Se trata, a grandes rasgos, de las sensaciones de placer o de bienestar que provocan ciertas situaciones. Estas sensaciones son tan deseables que se prefieren las que acompañan a la adquisición de objetos muy deseados. Los últimos años parecen confirmar esta realidad de una manera tan espectacular que, al menos en algunas universidades, no se habla de la "edad de la experiencia", como se habla de la edad glacial y de la edad del capitalismo trifásico (Hunnicut, 2020).

Esta concepción de la experiencia ya ha penetrado en el medio museístico, a diferencia de lo que ocurre con el término "emoción". La emoción es, por tanto, según el profesional que la expresa, el contenido mismo de la experiencia o incluso su condición, su causa. Si se quiere comprender la experiencia, al menos hay que definir la emoción y describir cómo interviene. Como el medio museístico no tiene esta definición (véase el Congreso Internacional Cultura y Emociones, celebrado en Lyon los días 12 y 13 de mayo de 2022), hay que recurrir a las "ciencias afectivas" (véase, por ejemplo, Damasio, 2012; Davidson, Scherer y Goldsmith, 2003; Sander y Scherer, 2009). Sin embargo, estas últimas arrojan sus datos de situaciones totalmente diferentes a la situación museística, de manera que no se puede emprender ninguna otra de sus definiciones. Un equipo de investigación, que trabaja tanto en la Universidad de Montreal como en la Escuela del Louvre, ha intentado resolver el problema y ofrecer una definición adecuada al menos para la situación del visitante que acude a una exposición.

La comunicación presentada propone esta definición y su justificación; la forma de realizar la investigación empírica inductiva que ha permitido producirla; los tipos de emociones que se presentan durante una visita de exposición y el lugar que ocupan en la experiencia del visitante.

Heidi Weber, Universidad de Quebec en Montreal, Montreal, Canadá

El encuentro entre un objeto y el visitante: la creación de un modelo

La forma en que el visitante considera el objeto expuesto en un museo difiere según la experiencia que esté viviendo. En función de su experiencia, el visitante recurrirá a diversos recursos para aprehender lo que tiene delante. En esta investigación, se considera que hay dos tipos de información que influyen en el visitante durante el encuentro con el objeto, concretamente mientras experimenta una inmersión psicológica: el conocimiento personal y el conocimiento impartido por el museo. En esta presentación, nos plantearemos las siguientes preguntas: (1) ¿dónde encuentra el visitante la información que utiliza? Y (2) ¿es la información utilizada durante una experiencia de inmersión la misma que la utilizada durante una experiencia no inmersiva?

Para responder a estas preguntas, analizamos las experiencias inmersivas y no inmersivas de 20 visitantes (de 30 a 64 años) en la exposición permanente de un museo de historia. Este estudio se centra en los 20 objetos que provocaron una mayor inmersión. El proceso de creación de significado de cada visitante se analiza en función de los siguientes aspectos: la presencia o no de inmersión (indicada por el visitante); el tipo de información utilizada por el visitante; la operación mental responsable de la creación de significado; cómo se realizan estas operaciones; y su orientación psicológica (cognitiva, imaginaria o afectiva).

Los resultados ponen de manifiesto la importancia de comprender cómo el visitante utiliza los dos tipos de información diferentes para aprehender y comprender mejor el objeto que tiene delante.

Fusako Kusunoki, Universidad de Arte Tama, Tokio, Japón

Diseño de un sistema de aplicaciones colaborativas con tecnología de RA en un museo histórico

El campo para este estudio fue el Museo de Arqueología de la Prefectura de Hyogo, en Japón. Este museo expone principalmente arqueología. El método de exposición del Museo de Arqueología de la Prefectura de Hyogo es principalmente una combinación de métodos de exposición de tipo diorama y de tipo presentación. Se exponen objetos reales y modelos reconstruidos, y su conocimiento se explica mediante diagramas y texto en paneles. Sin embargo, la explicación de los objetos expuestos con palabras y diagramas tiene limitaciones, y es difícil que los visitantes los entiendan sin escuchar las explicaciones del conservador. En este estudio, desarrollamos un sistema de aplicación destinado a mejorar esta situación. La historia del juego es que hay un "espíritu del tarro" en el espacio de la exposición. El espíritu de la tinaja (personaje) busca una tinaja que se ajuste a sus gustos en cuanto a época, uso y forma. Los jugadores escuchan las historias de los espíritus (personajes) que aparecen en la pantalla y utilizan la tecnología de RA para resolver los enigmas y avanzar en el juego. Todo el sistema de la aplicación utiliza el motor de juego Unity y la tecnología de RA con reconocimiento espacial.

El sistema de aplicación desarrollado realiza un juego de resolución de acertijos que profundiza la comunicación entre padres e hijos. Los jugadores experimentan el juego en dos dispositivos. El jugador principal 1 participa en el juego con el sistema de aplicación

desarrollado para niños, y el jugador 2 participa en el juego con el sistema de aplicación de RA. El papel del niño es cooperar con los personajes de la aplicación para completar el cuestionario. Los padres descubren la información sobre las exposiciones en la aplicación de RA basándose en la información de sus hijos y buscan juntos las respuestas. A continuación, padres e hijos ven juntos la exposición, analizan y combinan la información para determinar las respuestas. Para comprobar la eficacia del sistema de aplicación desarrollado, se realizaron pruebas de usuario con 28 padres y niños en el taller. Los resultados mostraron claramente que el enfoque de juego, en el que padres e hijos utilizan dos sistemas de aplicación con roles diferentes, es eficaz para el aprendizaje de las exposiciones y para la comunicación entre padres e hijos.

Mercado de Ideas 7'

Yun-heePark, Museo Nacional de Corea, Seúl, Corea

Tres implicaciones educativas del aprovechamiento de las nuevas tecnologías en el Museo Infantil del Museo Nacional de Corea

Esta presentación abordará los 3 componentes educativos en los que hicimos hincapié y cómo se aplicaron las nuevas tecnologías para mejorar las exposiciones prácticas y enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje de los niños.

En primer lugar, para alimentar la subjetividad de los niños, instalamos espacios de "conversación" para que los niños y sus padres pudieran comunicar sus propias ideas utilizando artefactos del museo. En primer lugar, los participantes seleccionaron uno de los cuadros de la familia de animales expuestos en la colección del museo y, a continuación, se les animó a rellenar un globo de diálogo con sus impresiones sobre el cuadro que habían elegido.

En segundo lugar, preparamos espacios de "juego" con medios interactivos para mejorar la autonomía de los niños. Estas zonas se dispusieron específicamente para promover no sólo la observación de los fondos visuales, sino también la interacción activa con ellos. Los paneles multimedia estaban programados para cambiar de pantalla cada vez que se tocaban. Por ejemplo, cuando un niño tocaba la tierra en la pantalla, ésta se convertía automáticamente en flores florecientes. Y cuando un niño frotaba los árboles del panel de la pantalla, aparecían frutas frescas. De este modo, los medios interactivos son un vehículo útil para motivar a los niños a actuar y sirven de punto de partida para el aprendizaje y el desarrollo de una mayor autonomía.

Por último, se incorporaron nuevas tecnologías en la sección de "regalos" para ayudar a los niños a compartir sus sentimientos con los demás y desarrollar una mayor empatía. Desarrollamos un juego digital de parejas llamado "regalos que los padres quieren dar vs. regalos que los niños quieren recibir". Este juego se diseñó para animar a los niños a ponerse en la posición de otras personas y entender su perspectiva, promoviendo así una mayor comprensión mutua. La mesa de juego digital también incluía un gráfico que mostraba la clasificación de los distintos regalos elegidos por otros niños, lo que les permitía además considerar las ideas y preferencias de otras personas.

Irem Alpay, Universidad de Koç, Estambul, Turquía

El juego del museo: Un espacio virtual para aprender y socializar

El entorno de los juegos en línea es un campo de posibilidades donde se puede poner en práctica la interacción, la creatividad, la curiosidad y la exploración. La transformación de los juegos físicos en virtuales no sólo cambió el mecanismo y la experiencia de los juegos, sino que también hizo esencial la creación de redes sociales al permitir la interconexión. Con el paso de las décadas, se convirtió en una parte innegable de la cultura popular. A

pesar de que los juegos son una de las herramientas utilizadas por muchos educadores de museos para facilitar experiencias de aprendizaje exclusivas para los niños, el rápido desarrollo de las tecnologías digitales hizo más difícil para los museos implementar cambios para las actividades de juego en línea. Con el tiempo, esto se convirtió en una necesidad para que los museos reconocieran y tomaran una medida que apoyara su papel como institución pública al servicio de la sociedad, ya que mantener la comunicación con el público de la forma más accesible posible resultó ser todo un reto, especialmente durante los cierres obligatorios a causa de la pandemia de COVID-19. Durante varios meses, los niños se vieron obligados a permanecer en casa debido a la orden de toque de queda para los menores de 18 años. Aunque sus actividades de aprendizaje se desarrollaban de alguna manera virtual, había menos espacio para socializar con sus compañeros, lo que es crucial para el desarrollo de su cognición social. Partiendo del contexto de la socialización, Ayşe Bağırıcıoğlu, la educadora del Museo Rahmi M. Koç, inició un evento de juego digital continuo y lo denominó "el Juego del Museo", cuyo objetivo era ser a la vez informativo sobre las colecciones del museo y entretenido, que incluía el uso de programas de encuentro virtual para crear un entorno en el que los niños pudieran socializar entre ellos. Aunque el presupuesto del museo era limitado, Bağırıcıoğlu utilizó varias herramientas digitales gratuitas, como Popplet, Miro, Padlet, Quizziz, Kahoot y Educandy, entre otras, para crear un juego digital único. El evento se ofreció de forma gratuita y accesible a través de una variedad de herramientas digitales para promover la accesibilidad y la inclusión. 903 estudiantes de entre 7 y 12 años participaron en este evento de 34 semanas. Después de cada evento, se recibieron comentarios y evaluaciones de los niños y sus padres para mejorar el contenido del evento, así como para cuidar la comunicación con la comunidad. Mientras que las herramientas digitales y las instalaciones tecnológicas se convirtieron en un instrumento importante para sostener la misión del museo durante los tiempos de limitaciones físicas, los juegos en línea se convirtieron en un medio para el aprendizaje y la experiencia de socialización para que los niños llevaran a cabo una co-creación que fue dirigida por el educador del museo.

Ani Nazaryan, Galería Nacional de Armenia, Gyumri, Armenia

Afrontando nuevos retos: la naturaleza cambiante de los museos de arte

Los museos de arte están desempeñando un papel importante en la atracción de turistas culturales a las ciudades y regiones del mundo. Tradicionalmente, los museos de arte eran conocidos sobre todo por su función didáctica, pero ahora también han pasado a desempeñar un papel más importante en los proyectos de gentrificación y los recintos culturales.

Esto se debe a que son ideales para entornos centrados en el turismo. Hoy en día, los visitantes quieren saber más sobre el mundo exterior. Quieren probar las novedades y aumentar sus conocimientos. Este fenómeno ha ido acompañado de un cambio en la función de los museos de arte: han pasado de ser instituciones didácticas a ser centros de entretenimiento o de experiencias, y esta evolución ha reforzado en gran medida la posición cultural y económica de estos museos, ya que contribuyen a atraer a turistas de todo el mundo para que vivan experiencias.

Mi tema se centra en el papel del museo de arte en la recuperación de los productos locales, las artes tradicionales y el desarrollo del turismo.

El reto de los museos es comprender las necesidades de los distintos públicos y ofrecer experiencias que las satisfagan en un entorno de creciente competencia y enormes cambios sociales y mundiales.

Michaela Feurstein-Prasser, xhibit.at, Viena, Austria

La presencia de la ausencia - Una aplicación web para descubrir la historia judía del segundo distrito de Viena

La gran ventaja de la aplicación "La ausencia de la presencia - Un paseo por la Viena judía" es que el contenido de las diferentes versiones puede alimentarse con el contenido de la misma base de datos. El autor del juego sólo tiene que definir qué contenido se mostrará en cada versión del juego.

La aplicación web, utilizable en el propio dispositivo digital de cada visitante, permite mostrar más imágenes, ilustraciones del antes y el después, archivos de audio y vídeo. Una aplicación basada en la web tiene la ventaja de no tener problemas de tecnología anticuada o incompatibilidad.

Con esta tecnología puedo diseñar juegos para diferentes grupos objetivo, con diferentes grados de gamificación o información.

Por el momento, la aplicación ofrece tres opciones: un juego en grupo, una visita audioguiada y una visita cronológica. Las tres versiones ofrecen la posibilidad de acumular puntos al terminar las diferentes estaciones respondiendo a todas las preguntas, por lo que todas tienen un elemento de juego. Para los grupos existe una herramienta muy interesante que permite recoger los comentarios de los usuarios a determinadas preguntas en una página web, que el responsable del grupo puede utilizar para discutir las respuestas de los participantes después de la visita. Dado que el segundo distrito de Viena es el de mayor población judía, hasta el Holocausto, pero aún hoy en día, era evidente iniciar el proyecto en esta zona.

Convertir un libro en una aplicación supuso un gran reto, en primer lugar porque el formato de un libro permite más contenido que el de una aplicación, que debe poder consumirse en un tiempo determinado. Además, la aplicación ofrece muchas posibilidades diferentes y distintos niveles de gamificación, que requieren un enfoque distinto al de un libro.

10,30-10,45 pausa para el café

Sesión de carteles 10,45 -11,30

Lucía Pérez-Pérez, EAE Business School, Madrid, España

Habilidades y arte

El Foro Económico Mundial (FEM) en su informe "The Future of Jobs Report 2020" señaló las competencias que se consideran emergentes y de futuro en el mercado laboral. Esto viene como consecuencia de la transformación operada en la sociedad digital en la que estamos inmersos. El documento también destaca un obstáculo al que se enfrentan las empresas mundiales a la hora de aprovechar el potencial de crecimiento que supone la adopción de las nuevas tecnologías, y es precisamente la falta de habilidades blandas. Como consecuencia de esta carencia, se estima que el 50% de todos los empleados necesitará reciclarse en 2025, más por las habilidades humanas que por las tecnológicas. El estudio y análisis de datos realizado determina un conjunto de diez habilidades y destrezas deseables: 1. Pensamiento analítico e innovación. 2. Aprendizaje activo y estrategias de aprendizaje. 3. Resolución de problemas complejos. 4. Pensamiento crítico y análisis. 5. Creatividad, originalidad e iniciativa. 6. Liderazgo e influencia social. 7. Uso, seguimiento y control de la tecnología. 8. Diseño y programación de la tecnología. 9. Resiliencia, tolerancia al estrés y flexibilidad, y 10. Razonamiento, resolución de problemas e ideación.

Para responder a esta demanda, proponemos la elaboración, desarrollo y evaluación de un proyecto integral de formación de competencias a través del arte. El hecho artístico contiene las condiciones óptimas para el desarrollo de habilidades propiamente humanas; y utilizarlo como herramienta contribuye a un aprendizaje experiencial que fomenta el pensamiento crítico y creativo.

El proyecto contempla el estudio de estas competencias y el desarrollo de instrumentos para aplicarlas en las organizaciones, directivos y trabajadores, así como en la población desempleada o en riesgo de exclusión. Además, una vez probados estos instrumentos, contempla la posibilidad de emprender acciones de transferencia de conocimiento.

En este contexto, el arte se posiciona como una herramienta ideal para la elaboración de propuestas. El arte y la cultura no son un simple instrumento didáctico, sino una parte esencial de la educación del ser humano como persona y de la sociedad a la que pertenece (Tavira, 2007). Los elementos artísticos proporcionan la posibilidad de cuestionar, contemplar y dialogar con la realidad. Por ello, el contacto con el hecho artístico contiene las condiciones óptimas para poder desarrollar habilidades propiamente humanas. La tradición filosófica clásica, desde Aristóteles hasta la actualidad, siempre ha mantenido que la belleza es algo atractivo que como tal afecta a la persona, no la deja indiferente. El contacto con el arte, como sabiduría intelectual, alcanza mayor perfección que la simple técnica (Pérez-Izarbe&Lázaro, 2000). Y no en vano, ocho de las habilidades a las que nos hemos referido como las más demandadas en las organizaciones son habilidades de pensamiento. Este hecho evidencia una falta de cultura en las personas y en las instituciones, y el arte se postula como la herramienta óptima para su asimilación. El espacio museístico se convierte así en el escenario de este proyecto de implantación de habilidades a través del arte. Tener el elemento artístico como herramienta tiene algo de gamificación, despierta emociones, conforma un aprendizaje experiencial que despierta el pensamiento crítico y creativo, así como la imaginación

Chen-Ching Lin, Escuela de Posgrado de Gestión Artística y Política Cultural, Universidad de Artes de Taiwán, Ciudad de Nuevo Taipei, Taiwán

Experiencias digitales en la galería infantil+D84:D91

Ante la llegada de la era de la tecnología, ¿qué impacto tendrá en los niños la exposición digital en los museos? El Museo del Palacio Nacional creó la Galería de los Niños en 2008. Tras medio año en 2020 para renovar el espacio, equipó sus contenidos educativos y estrategias de marketing con herramientas digitales. Aplicando tecnología digital avanzada para exponer e integrar métodos de aprendizaje basados en juegos, el museo ha creado un nuevo entorno para la experiencia de visita de los niños. Basándonos en la teoría del desarrollo cognitivo de los niños y en la observación in situ, hemos comprobado que los niños pequeños interactúan bien con las proyecciones digitales estáticas. Observan y razonan a través de las pantallas digitales interactivas y aprenden a manejar el sistema con facilidad. También se ha comprobado que los niños de diferentes edades demuestran diferentes patrones de comportamiento de visita debido a sus etapas de desarrollo cognitivo. Como ejemplo de pensamiento en acción, los niños interactúan con las pantallas digitales mediante el movimiento de su cuerpo.

La Galería Digital de los Niños atrae la atención de los niños con altos sentidos y contenidos de interacción. Seguramente ha desarrollado nuevas experiencias digitales con un diseño de pantalla adecuado. Sin embargo, la digitalización depende de las instalaciones de hardware, como el equipo de visualización. Si el equipo falla, la galería perderá su función. La digitalización es a la vez una ventaja y una limitación. Por lo tanto, también se constata que la visualización asistida por objetos físicos puede implementar mejor las experiencias de visita de los niños.

Yenshuo Chen, Museo Nacional de Historia de Taiwán, Ciudad de Tainan, Taiwán
Participación pública digital de un museo: Banco de Memoria Cultural de Taiwán

La política nacional de transformación digital de Taiwán plantea a los museos numerosos interrogantes. ¿Cómo deben aprovechar los museos su carácter profesional? ¿Cómo deben promover métodos creativos de conservación y activación de los bienes culturales? Además, ¿cómo deben los museos atraer al público a una forma de participación mutua en las iniciativas del patrimonio cultural y hacer que la identidad cultural sea diversa y democrática? El Museo Nacional de Historia de Taiwán cuenta la historia de Taiwán. En 2021 se creó el Centro de Innovación Digital como parte de una reestructuración organizativa. Este centro lleva a cabo el plan a nivel nacional del Ministerio de Cultura para lo que se conoce como el Banco de Memoria Cultural de Taiwán. Aunque el objetivo inicial de este proyecto era ayudar a normalizar la adquisición y apertura de la colección del museo, en el transcurso del proyecto se transformó en un esfuerzo por vincularse con los recursos locales y promover la colaboración orgánica de la comunidad. Además, permite una mayor flexibilidad y facilita que diversas comunidades consideren e imaginen colectivamente las implicaciones del Banco de Memoria Cultural de Taiwán. Todo ello con la esperanza de romper los límites del museo y poner en marcha una forma de uso de los bienes culturales que sea a la vez "genial" y "viva".

Hsuan-Chu Hsiao, Museo Nacional de Historia de Taiwán, Ciudad de Tainan, Taiwán
Reaplicación de tecnología madura: Un estudio de caso de la Misión NMTH

La "Misión NMTH" del Museo Nacional de Historia de Taiwán es una actividad que combina juegos divertidos y competiciones para presentar las exposiciones del museo a grupos de estudiantes de tamaño medio y grande que lo visitan. La actividad ofrece a los grupos una experiencia personalizada utilizando tecnología bastante madura, como plataformas, sitios web y bancos de preguntas, lo que permite a los distintos grupos elegir varios tipos de contenido, niveles de dificultad y el alcance del evento. Además, al funcionar de forma rentable y con un mínimo de mano de obra, el programa mejora la viabilidad del funcionamiento a largo plazo gracias al poder de la tecnología.

Esta actividad estuvo en fase de planificación y se probó con manuales durante casi un año. Tras confirmar las diversas necesidades de la actividad, se construyeron una plataforma, un sitio web y un sistema de control flexible, basados en experiencias anteriores. Al mismo tiempo, se amplió gradualmente el contenido del banco de preguntas para que éstas fueran más diversas en cuanto a dificultad, campo y naturaleza. El alto grado de libertad a la hora de establecer los grupos de preguntas y un sistema de control flexible permitieron a la Misión NMTH ajustar su contenido y detalles para adaptarse a grupos de diferentes edades, regiones, número de participantes y tiempo. Además de trabajar con un grupo medio o grande, esta flexibilidad permite cooperar con la política de igualdad cultural del museo para ofrecer una experiencia de actividad personalizada a grupos con necesidades especiales. En 2019, cuando el museo estuvo cerrado por renovación y posteriormente por la pandemia, también se intentó añadir versiones online y al aire libre de la actividad para intentar abrir más posibilidades. Esta presentación analiza cómo una tecnología y un equipamiento sencillos pero relativamente maduros pueden ayudar a una actividad educativa a lograr sus conceptos y objetivos de diseño iniciales para reducir la distancia entre el museo y los estudiantes, desafiando la imagen de los museos como una institución educativa rígida, y sirviendo a grandes grupos de visitantes del museo. También ofrece a los grupos de visitantes la posibilidad de elegir diferentes elementos de la actividad que conforman su propia experiencia personalizada y diversa.

Haryany Mohamad, Junta del Museo Estatal de Penang, George Town, Malasia
El Proyecto Héroe No Reconocido

El Proyecto Unsung Hero puede evolucionar de forma diferente y ahora hace que el proceso de descubrimiento sea más emocionante. Los 10 pasos que se indican a continuación son básicos y están abiertos a la interpretación, lo que permite a cualquiera crear y desplegar su propio proyecto haciendo uso de su libertad de creación.

El estudio de las figuras menos conocidas daría al público objetivo (por ejemplo, los estudiantes) una idea clara de que la gente corriente puede ser agente de cambio. Aprender sobre los héroes desconocidos crearía una comprensión más inclusiva de nuestra historia. Como uno puede encontrar inspiración en cualquier lugar, me gustaría empezar el proyecto eligiendo **al Dr. Wu Lien Teh**. Nació en Penang, Malasia, el 10 de marzo de 1879. Ex alumno de la Universidad de Cambridge (Reino Unido), obtuvo el prestigioso título de doctor en medicina. El Dr. Wu fue contratado para trabajar en un brote de una enfermedad mortal en el noreste de China en diciembre de 1910. El epidemiólogo malayo fue pionero en el uso de mascarillas para controlar una epidemia más de un siglo antes de la llegada de Covid-19. El Dr. Wu fabricó una mascarilla hecha de algodón y gasa, con capas adicionales de tela. El Dr. Wu regresó a Malaya en 1937, retomó su práctica médica privada y finalmente se jubiló a la edad de 78 años. A mediados de enero de 1960, se trasladó de nuevo a Penang, donde había nacido, pero murió una semana después, el 21 de enero de 1960. Wu fue también el primer malayo nominado al Premio Nobel de Medicina en 1935. Un verdadero héroe desconocido, que ha contribuido generosamente pero que nunca fue mencionado en nuestros libros de historia. Este proyecto le dará por fin el reconocimiento que realmente merecía.

Ryohei Egusa, Universidad de Comercio de Chiba, Ichikawa, Japón

Análisis del comportamiento de la mirada en la lectura del manga de cuatro paneles para apoyar la apreciación de los visitantes de las exposiciones en los museos de ciencias

Los materiales explicativos basados en texto no son adecuados para los visitantes que no se sienten cómodos leyendo grandes cantidades de texto, como los niños y los extranjeros. Por ello, a menudo acaban mirando sólo los objetos y no comprenden el contenido.

Por ello, nos centramos en el manga de cuatro paneles, que son cómics compuestos por cuatro cuadros del mismo tamaño. El manga de cuatro paneles se caracteriza por una historia concisa y una cantidad reducida de texto. Esta característica los hace adecuados como material interpretativo para visitantes como los niños y los extranjeros, que pueden obtener intuitivamente una visión general de la exposición antes de ver las muestras.

Sobre la base de esta hipótesis, cabe suponer que la adopción de personajes y globos de diálogo modificará los siguientes comportamientos del usuario al leer un manga de cuatro paneles. En primer lugar, se espera que se optimice el orden del movimiento ocular con respecto al texto y las ilustraciones. La lectura del texto y las ilustraciones se secuenciará de acuerdo con la guía del personaje, tal y como pretenden los diseñadores del cómic de cuatro paneles. En segundo lugar, se espera que se prolongue la duración de la mirada en el texto y las ilustraciones. Los personajes y las llamadas reducirán el tiempo que la mirada del usuario se desplaza para determinar dónde leer a continuación, lo que a su vez debería aumentar el porcentaje del tiempo total que la mirada permanece en el texto y las ilustraciones.

Al aclarar estos efectos, podemos demostrar que el uso de personajes y globos de diálogo es eficaz en los materiales interpretativos de los cómics de cuatro paneles. Además,

podemos indicar los principios de diseño apropiados para el manga de cuatro paneles para transmitir información.

En este estudio, pedimos a 33 participantes que vieran mangas de cuatro paneles con globos de caracteres y de habla, y mangas de cuatro paneles sin ellos. Se medirá la mirada de los participantes y se analizará la ubicación y la duración de la fijación.

Alena Štěrbová, Galería Nacional de Praga, Praga, República Checa
NGP ON/OFFLINE, líneas de programas públicos y dramaturgias

Al igual que muchas galerías de todo el mundo, la Galería Nacional de Praga (NGP) comenzó a emitir conferencias, debates, presentaciones o actuaciones en línea al principio de la pandemia. Las dramaturgias de los ciclos se crearon gradualmente y se centraron en las exposiciones en curso, las colecciones del museo y los temas reflejados en el arte y la arquitectura contemporáneos. A pesar de todos los aspectos negativos relacionados con el cierre de las instituciones culturales, fue posible y se acogió con satisfacción la creación de series de programas online accesibles e inclusivos con un alcance mucho mayor que antes. Por otra parte, los programas en línea plantean nuevas exigencias al personal de los museos y las galerías en cuanto a estrategia, dramaturgia e implementación de contenidos. Más tarde, cuando los museos y galerías volvieron a abrir sus puertas, ya sea en el modelo restringido o estándar, se hizo necesario encontrar un equilibrio entre las líneas de programas en vivo y en línea o buscar formatos híbridos. Basándose en datos y estadísticas de los medios sociales relacionados con eventos pasados, se debatirá la falta de idoneidad de la interfaz en línea para ciertos tipos de series de programas existentes o totalmente nuevos. El póster planteará cuestiones sobre la búsqueda de formas sostenibles de equilibrar varios programas para llegar a una audiencia más amplia.

Rasa Pranskuniene, museo de la Academia de Agricultura de la VMU, Kaunas, Lituania
Entre la digitalización y la sostenibilidad: la inteligencia y la educación en los museos

El objetivo de esta presentación es considerar el significado cambiante de la inteligencia en el contexto de los desafíos actuales, analizando diferentes fuentes científicas. Al debatir sobre la inteligencia, se plantean las siguientes preguntas: ¿cómo se interpreta la noción de inteligencia en la educación museística actual? ¿Cómo se interrelaciona la inteligencia con los retos de la digitalización y la sostenibilidad? ¿Cómo se relaciona la inteligencia con los retos del crecimiento y el decrecimiento? ¿Cómo se relaciona la inteligencia con las soluciones a la crisis sanitaria mundial? Todas estas preguntas llevan a repensar el significado de inteligencia y llaman a una discusión más amplia para el desarrollo futuro de la investigación en educación en museos. Se adoptó este enfoque de revisión integradora para emprender el debate sobre la inteligencia en los entornos museísticos teniendo en cuenta la digitalización, la sostenibilidad y la crisis pandémica. Esta revisión consta de cinco etapas: identificación del problema, búsqueda de la literatura, evaluación de los datos, análisis de los datos y presentación. Los aspectos críticos de la inteligencia (la interrelación de la educación en museos inteligentes con los desafíos de la digitalización y la sostenibilidad, la relación de la educación en museos inteligentes con las soluciones a la crisis sanitaria mundial) llevan a repensar el significado del fenómeno de la inteligencia.

Lisa Zuliani, Unimore, Parma, Italia
El uso del patrimonio cultural para la inclusión social. El caso de algunos lugares de culto en la provincia de Parma

El proyecto ParmARTEfice di CITTADINI se desarrolló durante la segunda oleada de Covid-19 y tomó forma partiendo de la hipótesis de que el uso del patrimonio cultural local, ofrecido por el Baptisterio de Parma, la fachada de la Catedral de Fidenza, la Abadía Benedictina de Santa Maria della Neve Torrechiara, la Cúpula de Correggio en San Giovanni Evangelista, los frescos de Santa Maria della Steccata la Certosa di San Girolamo, la Cúpula de Bernabei en Santa Maria del Quartiere, el Ciclo de Santa Margherita en Santa Maria Assunta Pieve in Fornovo y el Convento de San Francesco del Prato, a través de estrategias didácticas museísticas, podrían favorecer la inclusión social y el desarrollo de las competencias ciudadanas transversales previstas por el Consejo de Europa en el documento *Competencias para la cultura democrática: Vivir juntos como iguales en sociedades democráticas culturalmente diversas*. La investigación realizada en mayo de 2021 contó con la participación de 211 alumnos de dos centros de enseñanza secundaria inferior de la provincia de Parma. Siguiendo el modelo de Buenas Prácticas del ICOM de Marie-Clarté O'Neill y Colette Dufresne-Tassé, la investigación implicó el uso de estrategias didácticas como el Enfoque de Indagación, los documentos de Maria Lai, las Estrategias de Pensamiento Visual, el Aprendizaje Basado en Objetos y la Narración Digital con el fin de permitir el uso del patrimonio cultural presente en nueve lugares de culto de la Provincia de Parma para evaluar su impacto en el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades ciudadanas de los estudiantes involucrados. Dado que el uso de los lugares de culto no era posible en primera persona, debido a las disposiciones legislativas relativas a la contención de la pandemia viral, fue necesario replantearlo dentro del aula de un centro escolar mediante el uso de herramientas tecnológicas y, en consecuencia, también se han revisado las estrategias didácticas de los museos, adaptándolas al contexto. Los datos se recogieron mediante el uso de herramientas de evaluación cuantitativa, la Escala de Inclusión Social (Ceri & Secker, 2015) y la parrilla de habilidades del modelo KSAVE (Griffin & Care, 2015). Los resultados de los enfoques innovadores en la educación museística han puesto de manifiesto cómo el patrimonio cultural es una herramienta válida para ser utilizada como fuente y oportunidad para desarrollar proyectos educativos específicos orientados a solicitar un aprendizaje significativo que se produce gracias a la interdependencia positiva que se crea dentro de los grupos de trabajo y a la construcción colectiva del conocimiento, capaz de permitir que la interacción con el otro sea vivida como una oportunidad y fuente de conocimiento. Reconociendo el material producido, validado por los resultados obtenidos, se creó el sitio www.parmarteficedicittadini.altervista.org para llegar a las escuelas, deseando emprender itinerarios educativos interdisciplinarios de inclusión social, y al Departamento de Cultura de Parma, para proponer oportunidades de inclusión social con el fin de aumentar las ofertas territoriales destinadas a mejorar la calidad de vida de los ciudadanos y la valorización del patrimonio local identificado en los lugares de culto elegidos.

Nikolas Kramar, Museo de la Naturaleza de Valais, Sion, Suiza; Gil Oliveira, Universidad de Ginebra, Ginebra, Suiza

Desarrollo de un juego digital en un museo de historia natural basado en la metáfora de nuestra relación con la naturaleza

GEOME es un juego de realidad mixta dedicado a las visitas escolares en un museo de historia natural (Museo de la Naturaleza de Valais, Suiza). Geome se diseñó durante un proyecto de investigación basado en el diseño y financiado por la Fundación Nacional Suiza para la Ciencia. En la metodología de colaboración participan profesores de secundaria, investigadores (Universidad de Ginebra), científicos y educadores de museos, informáticos y un diseñador. El diseño y la evaluación del juego se basan en un proceso iterativo. Las mejoras se obtienen en cada paso gracias a las aportaciones de los diferentes interesados. Aunque el uso de la tecnología digital se considera a menudo una oportunidad para crear experiencias de aprendizaje originales y fomentar la interacción de los visitantes con la

exposición del museo, la realización de visitas escolares basadas en juegos implica abordar cuestiones complejas. De hecho, el diseño de juegos no se limita a añadir "elementos de juego", como recompensas o tablas de clasificación, a una situación de aprendizaje (gamificación). Consiste simplemente en cambiar el significado de la situación de aprendizaje para que se convierta en algo lúdico (Sánchez et al., 2020). Este proceso, denominado ludificación, consiste también en la integración de un contenido de aprendizaje en un juego gracias a su metaforización, es decir, a la construcción de una metáfora del conocimiento a aprender captando la esencia del conocimiento a enseñar.

Para GEOME, la metáfora principal son las relaciones entre el ser humano y la naturaleza. Consiste en un juego de dos partes que se juega con tabletas digitales y que dura aproximadamente 90 minutos, incluyendo una introducción, el juego en sí y una sesión informativa. Durante la primera parte del juego, los alumnos interpretan el papel de un experto en fauna y flora silvestres que está atrapado en el valle a causa de la nieve. Durante la segunda parte, el experto en fauna salvaje es liberado de las malas condiciones meteorológicas y debe resolver noticias falsas, rumores o polémicas relacionadas con temas medioambientales. En ambas partes del juego, la narrativa pretende provocar diferentes emociones y hacerles vivir una experiencia epistémica.

El estudio se basa en la recopilación de datos que incluyen las trazas digitales producidas automáticamente cuando los jugadores interactúan con la tableta (análisis de aprendizaje) y la grabación en vídeo durante la visita escolar. El análisis muestra una mejora de las interacciones de los alumnos con la escenografía y los objetos del Museo. Sin embargo, también encontramos que, a pesar del aparente compromiso de los alumnos, éstos se limitan a jugar a un juego de búsqueda más que a un juego de indagación, dando muy pocos significados a los objetos del museo. Estos resultados se tienen ahora en cuenta para la reingeniería de GEOME.

Kateřina Mesdag, Petra Šobáňová, Departamento de Educación Artística, Facultad de Educación, Universidad Palacky, Olomouc, República Checa.

Virtualmente juntos: un viaje inesperado de los museos y galerías hacia sus visitantes desde marzo de 2020

Tecnología, la cuestión ya no es si debemos tener en cuenta la tecnología, si debemos utilizarla o no, sino hasta qué punto y con qué propósito. Las medidas relacionadas con la pandemia de coronavirus en la República Checa desde marzo de 2020 hasta mayo de 2021 nos mantuvieron aislados tras las puertas de nuestras casas, escuelas, museos y galerías y otras instituciones culturales durante más de un año. La pandemia de coronavirus fue una oportunidad para la innovación pedagógica no sólo en la educación formal sino también en los museos. El intercambio en línea, como una de las principales formas en que los museos podían mantenerse en contacto con los visitantes en ese momento, ha puesto de manifiesto las diversas estrategias y enfoques educativos que se están desarrollando en los museos, así como ha confirmado la necesidad de un uso significativo de las tecnologías digitales.

En esta ponencia nos gustaría dar a conocer a los participantes un proyecto de investigación realizado entre marzo de 2020 y marzo de 2022 por los autores en la Universidad Palacky de Olomouc, en la República Checa. El objetivo principal del proyecto de investigación era analizar la producción de los departamentos educativos de las galerías y museos de arte de la República Checa. En particular, nos centramos en los recursos educativos accesibles en línea que los museos y galerías de arte han comenzado a crear principalmente como respuesta a la situación de pandemia y al cierre de museos, galerías y escuelas. En nuestra investigación, también reflexionamos sobre las formas en que estos recursos pueden presentarse al público, y las formas en que pueden ser utilizados por los profesores de arte para la enseñanza a distancia de la educación artística, no sólo en la

época del coronavirus, sino que esperamos que también sean fuentes de inspiración para las clases presenciales de educación artística en el futuro.

Denisa Brejchová, Marketa Formanová, Museo de Bohemia Occidental en Pilsen, Pilsen, República Checa

Proyecto educativo

Los visitantes individuales y los grupos escolares organizados aprenderán sobre la forma de diversas enfermedades y epidemias en la historia y los métodos de su tratamiento con énfasis en los hallazgos arqueológicos y las fuentes históricas de la ciudad de Pilsen. Cada época está representada por una rama del museo: la prehistoria en el edificio principal (exposición Arqueología - reconstrucciones arqueológicas y antropológicas y métodos de curación en la prehistoria), la Edad Media en el Museo de Arte Eclesiástico (el papel de los monasterios en la medicina, la curación, la enfermería y la educación - el hospital del paraíso) y la edad moderna en el Museo de Marionetas (desarrollo de la medicina en la edad moderna, la influencia del humanismo - el patio del balneario barroco). En términos más generales, el proyecto debe contribuir a sensibilizar al público sobre las formas y el alcance de las epidemias en la historia y las posibilidades de combatir su propagación, destacando las formas en que la gente ha hecho frente a las epidemias en el pasado, y esbozando lo que las epidemias han significado para el horizonte del desarrollo sociocultural.

Objetivos del proyecto: -

Aumentar la conciencia histórica y cultural, ofrecer el conocimiento del desarrollo cultural e histórico de objetos arquitectónicos importantes individuales (Museo de Marionetas, Museo de Arte Eclesiástico de la Diócesis de Pilsen, Edificio principal del Museo de Bohemia Occidental en Pilsen y artefactos arqueológicos relacionados con Pilsen de una manera entretenida y atractiva

- Apoyar las tradiciones culturales y folclóricas - trabajar con fuentes históricas auténticas de Pilsen, una referencia a la medicina popular, las costumbres populares asociadas con el cuidado de la salud, el papel de la iglesia y la fe en la medicina, etc.

- Ofrecer la posibilidad de utilizar el entorno virtual en caso de medidas restrictivas en relación con la pandemia COVID19

Claudia Martins Ramalho, Servicio Social de la Industria - SESI, Brasilia, Brasil

SESI LAB - desarrollo de innovaciones para crear el futuro

El SESI Lab es un centro de arte, ciencia y tecnología situado en el corazón de Brasilia, en el Distrito Federal, instalado en el edificio de Oscar Niemeyer y diseñado para ser un espacio inspirado en el Servicio Social de la Industria - SESI y el Servicio Nacional de Aprendizaje - SENAI, entidades vinculadas a la industria brasileña, capaces de despertar el interés por la ciencia y la innovación en su público, a través de procesos artísticos, científicos y tecnológicos.

Realizado en asociación con el Exploratorium de los principales museos de arte, ciencia y tecnología, considerado uno de los que ayudó a difundir el enfoque pedagógico. Se centra en la comprensión de los fenómenos científicos mediante una exposición que explora la demostración de conceptos a través de la interactividad.

El SESI Lab fue concebido para hacer un legado industrial para Brasil y una oportunidad para ampliar el rendimiento y la visibilidad de las acciones de las entidades en la sociedad brasileña.

Se plantea el reto de convertirse en un agente de transformación social que se reinventa como formas de colaboración con la sociedad, conectándola con las nuevas demandas de la

industria y como cambios con las herramientas que se van incorporando. Esto se hará a través de programas de investigación, educativos y de formación inspirados en ofrecer un enfoque interdisciplinario e interdisciplinario.

El papel de la educación como centro de arte, ciencia y tecnología perspectiva es integrar las experiencias en una concepción de los significados, a fin de convertirse en el diálogo, así como accesible a los visitantes, permitiendo que los temas presentados. Las premisas conceptuales del Plan Museológico están ancladas en conceptos educativos contemporáneos como el C TSA - Ciencia, Sociedad y Medio Ambiente y STEAM, además de articularse con los principios de la Base Curricular Común Nacional - BNCC, permitirá la combinación entre los diferentes programas a las pedagogías educativas. El Programa SESI Lab es, por lo tanto, una de las áreas públicas y comunicacionales de la institución, pero una posibilidad de profundizar las acciones educativas expositivas y no sólo cada segmento de complemento de la educación. Este debate fomenta la participación en la apropiación de los mecanismos de toma de decisiones sobre temas científicos y tecnológicos

Sofia Paschou, Georgius Papaioannou, Departamento de Artes Audiovisuales, Universidad Jónica, Corfú, Grecia

Abordar la atmósfera digital de los museos: el modelo SOR y las contribuciones de los desarrolladores de aplicaciones

El entorno y la atmósfera del museo desempeñan un papel importante en la experiencia museística (Bradbourne, 1999; Pitts, 2003) y en el proceso de aprendizaje del museo. Una experiencia satisfactoria está vinculada a motivos cognitivos y afectivos; se ve afectada por numerosas variables relacionadas con el espacio y el visitante, como el estado de ánimo o la fatiga (de Rojas & Camarero, 2006). Obsérvese que el término "atmósfera" se refiere al estado de ánimo emocional provocado por diversos factores, así como a la correspondiente respuesta del público a los mismos. En los últimos años, el término atmósfera de museo se ha utilizado metafóricamente para describir la interacción humana dentro de lugares y situaciones específicas, y las emociones resultantes.

La investigación sobre la atmósfera de los museos se ha centrado hasta ahora en los espacios físicos de los museos y en las exposiciones. Una investigación en curso de los autores introdujo y exploró la existencia y la noción de la Atmósfera Digital del Museo (MDA) en los museos de Grecia aplicando el modelo SOR (Paschou, 2019). La MDA se aborda como un estado emocional que emerge por la presencia y el uso de aplicaciones y tecnologías digitales. En este trabajo, destacamos las percepciones de los especialistas y profesionales de las tecnologías digitales sobre los rasgos y características que deben tener las tecnologías digitales utilizadas en los museos para evocar emociones y añadirlas a la experiencia y educación museística. El enfoque metodológico de la investigación ha sido cualitativo mediante el uso de entrevistas semiestructuradas. Los resultados se evaluaron mediante un análisis de contenido. La muestra de la investigación está formada por profesionales de museos y desarrolladores de aplicaciones digitales en Grecia.

Martina Freitagová, Barbora Škaloudová, Kunsthalle Praha, Praga, República Checa
Kunsthalle Praha: Aprendizaje digital dentro y fuera de las instalaciones

Como institución nueva (inaugurada en febrero de 2022) hemos considerado la implementación de las nuevas tecnologías en el aprendizaje desde el principio, entendiendo que el cambio en la educación tradicional es rápido e inevitable. Para nosotros era importante empezar con un enfoque relativamente sencillo, sin desarrollar aplicaciones complejas que pudieran conducir a un consumo pasivo de contenidos espectaculares, difíciles y exigentes de desarrollar. En lugar de ello, buscábamos formas de aprovechar las

ventajas de las nuevas tecnologías sin dejar de reconocer que la experiencia artística personal y la creación activa siguen siendo primordiales. Nos centramos en ampliar la galería más allá de su ubicación física, ofreciendo una plataforma de información para profesores, estudiantes y el público en general con el objetivo de fomentar la comunidad y el diálogo, y también utilizando las nuevas tecnologías directamente en el espacio de la galería para ofrecer una experiencia nueva y única al visitante.

Para las exposiciones inaugurales hemos introducido cuatro líneas diferentes de uso de las tecnologías digitales para aumentar la participación y el aprendizaje dentro y fuera del recinto: en primer lugar, una guía digital de la exposición que no sólo ayuda a los visitantes mientras recorren la exposición, sino que también sirve como un recurso importante para aquellos que se preparan para la visita a la galería o quieren seguir aprendiendo después. En segundo lugar, un muro de LEDs de nueve metros de largo hecho a medida, un elemento permanente que fomenta el compromiso creativo en el espacio de la galería y que permite a los visitantes dibujar con la luz mientras reaccionan e interpretan directamente los contenidos de la exposición. En tercer lugar, en nuestro taller *Storytelling with Sound*, creado específicamente para la exposición *Kinetismus*, utilizamos dispositivos especiales que graban ondas electromagnéticas. Sin diferenciar entre grupos de edad, invitamos a todo el mundo a explorar las distintas formas de sonido, a aprender unos de otros y a co-crear.

Por último, una línea de funciones de aprendizaje digital a través de nuestras plataformas en línea (sitio web + redes sociales) en las que publicamos regularmente convocatorias creativas abiertas relacionadas con nuestro programa de exposiciones. Éstas permiten a nuestro público conocer a varios artistas, el desarrollo de periodos o estilos específicos y presentar su propio trabajo creativo. Las obras se envían a la galería y las piezas seleccionadas se comparten posteriormente en línea; sus creadores son invitados más tarde a una reunión personal que ofrece la oportunidad de debatir y enriquecerse mutuamente, así como de conocer al equipo de Kunsthalle Praha. Además, el contenido digital es libre para que los profesores lo compartan o lo adapten para crear sus propios materiales, lo que convierte a la galería en un organismo vivo y en constante desarrollo. Nuestro objetivo es que lo digital siga siendo un elemento vital del aprendizaje en la galería.

Jakub Halaš, MuzeumŘíčany, Říčany, República Checa
Museo práctico y libro de texto regional

El MuzeumŘíčany ha desarrollado un "libro de texto regional" virtual con contenidos multimedia que incluyen mapas de historias y vídeos. Los recursos están diseñados para ser utilizados durante las actividades escolares y extraescolares, como parte de la educación al aire libre llevada a cabo por los educadores de los museos, y están elaborados por profesores experimentados. El objetivo es aumentar el apego al lugar de los alumnos, el conocimiento de los monumentos de la historia local, la naturaleza, incluida la geología, el apoyo a la competencia en la ciencia (utilizando mapas y la investigación), la conciencia cultural (con la participación de las esculturas locales, los ornamentos y la intervención en el espacio público) y las habilidades para la ciudadanía activa.

Se crearon y probaron programas sobre temas específicos para alumnos de 6 a 15 años. Se pidió a los profesores que colaboraran en el diseño del programa, que observaran las partes dirigidas por el educador del museo y que reflexionaran sobre los resultados del aprendizaje.

La adquisición de nuevos conocimientos se documentó mediante las pruebas previas y posteriores. El aumento de la competencia en ciencias o de la conciencia cultural se registró mediante hojas de observación. La autoevaluación y la evaluación por parte de los compañeros han hecho que aumente la motivación de los adolescentes. Los niños

pequeños apreciaron las actividades al aire libre y prácticas, y los adolescentes se sintieron motivados por la discusión con las autoridades locales y la grabación de vídeos sobre posibles cambios en el espacio público.

La cooperación de los educadores del museo regional con profesores experimentados da lugar a programas que unen la historia local y la naturaleza, actividades al aire libre y prácticas con métodos eficaces para la lectura y las matemáticas. Los niños pequeños aprecian el aprendizaje al aire libre, utilizando réplicas de herramientas antiguas, fotografías históricas y recuerdos grabados sobre la infancia de los lugareños. Los adolescentes se sienten motivados por los juegos de rol y por la oportunidad de expresar su opinión sobre los cambios del espacio público, por ejemplo, a través del proyecto de presupuestos participativos.

Oldřich Bystrický, Ida Muráňová, Galería Nacional de Praga, Praga, República Checa

Las colecciones de arte de la Galería Nacional de Praga como fuente de aprendizaje creativo

¿Puede el arte visual motivar el aprendizaje autónomo y la actividad creativa individual fuera de la galería o el museo de arte? ¿Cómo puede el arte visual convertirse en una fuente de inspiración en relación con las nuevas tecnologías? Las posibilidades ilimitadas de un entorno digital pueden ser muy útiles en el proceso de educación y aprendizaje creativo. Las obras de arte y otros impulsos para una actividad creativa que están disponibles en línea no tienen por qué estar separados de la vida cotidiana. Pueden formar parte de nuestra experiencia cotidiana y utilizarse también en casa o en la escuela. Nuestra presentación presentará ejemplos de buenas prácticas de proyectos en línea actuales basados en un diálogo con el público e inspirados en obras de arte de la rica colección de la Galería Nacional de Praga, que abarca piezas de arte desde la antigüedad hasta la actualidad. Nuestra ponencia temática también evaluará el impacto de estas actividades con ejemplos del trabajo creativo del público

Frederike van Ouwkerk, Universidad de Ciencias Aplicadas de Breda, Rijswijk Zh, Países Bajos

El poder de los museos: medir el impacto social

La Universidad de Ciencias Aplicadas de Breda, en colaboración con varios museos, llevó a cabo una investigación para llegar a criterios de calidad útiles para el impacto social de los museos de la ciudad y para elaborar un conjunto de herramientas prácticas con las que los museos (de la ciudad) y otras instituciones del sector cultural puedan mostrar mejor sus cualidades y dar a los empleados de los museos herramientas para investigar la calidad del museo de forma convincente y comunicarla a las partes interesadas, como el ayuntamiento y otros proveedores de subvenciones.

La caja de herramientas contiene formas de evaluar (incluso en la cocreación) qué representa el museo, cómo se gestiona con varios socios, cuál es el valor para la audiencia, el alcance, la apreciación, el impacto. Las funciones como la narrativa, la reflexiva, la participativa, la colectiva, la educativa y la colaborativa se incluyen en la llamada "gama de funciones". En esta gama de funciones se añaden los métodos de evaluación, así como las formas de demostrar el resultado de la evaluación.

Se ha organizado una formación para practicar con el conjunto de herramientas. Se trata de nuevas tecnologías.

Alice Saracchi, Angela Maria Sugliano, Universidad de Génova, Génova, Italia
El Glosario del ICOM como herramienta de apoyo al diseño de un laboratorio de educación museística: el caso del Festival della Scienza 2021 para el Galata Museo del Mare

La adopción de la tecnología digital para la conservación, la documentación y la comunicación del patrimonio cultural es un tema de atención en el sector de los museos. La comisión temática sobre Tecnologías Digitales para el Patrimonio Cultural de la sección italiana del ICOM (Consejo de Museos) da fe de esta atención con varias acciones, entre ellas la creación y edición del Glosario del ICOM: un objeto constantemente actualizado que recoge y explica los términos del lenguaje museístico y que pretende servir de apoyo a "los diseñadores y directores de museos en la elección de las tecnologías más adecuadas para su propio contexto".

El presente trabajo ilustra el diseño del laboratorio didáctico del museo realizado para el Festival de la Ciencia de Génova 2021 en el marco de la colaboración entre Galata Museo del Mare, la Asociación EPICT Italia, el Departamento DIBRIS de la Universidad de Génova y LIGURIA- ICOM. El proyecto prevé el uso de algunas de las tecnologías y metodologías indicadas en el Glosario del ICOM: herramientas de realidad aumentada e inmersiva con una narración que pretende proponer un enfoque dialogante con las obras expuestas y que incluye elementos de gamificación.

25 de agosto -Jueves 9:00 - 18:00

Reunión fuera de la sede. Aprender uno de otro

Národnípedagogickémuzeum a knihovna J.A. Komenského / Museo Pedagógico Nacional y Biblioteca de J.A. Comenius

Dirección:

Valdštejnská 161/20 118 00 Praha

Transporte público: línea de metro A - estación Malostranská + 5 minutos a pie por la calle Valdštejnská

Moderador / presidente: Marie-ClartéO'Neill

9.00-9.15 Llegada

9.15-9.30 Bienvenida

9.30-10.30 2 presentaciones Museo Pedagógico Nacional (Auditorio + Vestíbulo):

Markéta Pánková, directora/ Museo Pedagógico Nacional y Biblioteca de J.A. Comenius

Jakub Seiner, conservador/ Museo Pedagógico Nacional y Biblioteca de J.A. Comenius

10.30 - 10:45 Pausa para el café

10.45 - 12.45 Presentaciones de los proyectos ganadores del premio a las mejores prácticas de la CECA (Auditorio + Vestíbulo)

- Margarita Laraigné, coordinadora de Buenas Prácticas de la CECA, "**Diez años del Premio de Buenas Prácticas del CECA: balance y perspectivas**".
Delphine de Bethmann, Museo de la Música de la Ciudad de la Música de París /Francia, "**La Boîte à musique, un dispositif de médiation à l'hôpital**".
- Sock Mun Chan, Sun Yat Sen Nanyang Memorial Hall de Singapur "**Chatbot Interactive Gam impulsado por datos**".
- **Joanne Chen** La Junta del Patrimonio Nacional de Singapur "**Programa de senderos del patrimonio virtual para escuelas especializadas**".

- Haryany Mohamad Junta del Museo Estatal de Penang/Malasia **"Talking Object; Seeing Through Young Eyes"**.
- Yanni Cheng, Museo Han Yangling de Xi'an, Shaanxi, China **"Aquí viene Shanshan: una belleza de 2000 años"**

12.45-13.00 Ceremonia

13.00- 14.00 Pausa para el almuerzo

14.00- 15.30 Talleres

- Desarrollo profesional de los educadores de museos -Auditorio (inglés)

Coordinador: Wencke Maderbacher

Tema: disfrute en el trabajo, trabajar en torno al disfrute

- Encuesta sobre la recepción del público del programa educativo y cultural -Foyer (inglés, francés)

Coordinador: Katy Tari.

Tema: Relaciones entre visitantes y museos y dinámica de las encuestas en la era digital

- Aprender y participar digitalmente - Aula (inglés)
- Coordinadora: Angela Manders y el orador invitado: Jody Steiger (Costa Rica)

Tema: Evaluación de programas en línea. Tras dos años de experimento, ¿cómo proceder?

- Taller de investigación aplicada Caffé (español)

Coordinadora: Rosa María Hervás Avilés

15.30 -16:00 Pausa café

16:00-17.30

Talleres

- Mediación sensible - Vestíbulo

Tema: utilizar todos los sentidos

Coordinadora: Anne Sophie Grassin (francés)

- Educación museística y descolonización - CECA LAC - Aula

Tema: Migraciones y educación

Coordinadora: Silvana Lovay (inglés, español, francés)

- La migración se abordará desde la perspectiva de la decolonialidad en el ámbito museístico. Con estos criterios se construirá un museo en el que la decolonialidad fomente la participación real de los colectivos migrantes.

- Reunión anual del grupo de investigación. Auditorio

Carteles en línea: <https://icomprague2022.gcon.me/topics>

CONTACTOS

ROL	NOMBRE	APELLIDOS	EMAIL
COMITÉ INTERNACIONAL			
Presidente del CI	Marie-Clarté	O'Neill	oneillmarieclarte@gmail.com
Otra persona de contacto del CI	Željka	Jelavić	zelavic@emz.hr
ICOM REPÚBLICA CHECA / OFICINA DEL COMITÉ ORGANIZADOR			
Coordinador de los Comités Internacionales - ICOM CZ	Alžběta	Horáčková	horackova@icom-czechia.cz
Asistente IC	Anna	Fišerová	fiserova.anna@gmail.com
INSTITUCIÓN COLABORADORA EN PRAGA-Museo Pedagógico Nacional y Biblioteca de J.A. Comenius			
Apoyo técnico y de producción Programa científico -persona de contacto del museo	Jakub	Seiner	seiner@npmk.cz