



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 - NOVIEMBRE DE 2009

# “LOS MUSEOS VIRTUALES DE BELLAS ARTES: NUEVOS INSTRUMENTOS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL”

AUTORIA <b>PEDRO ATENCIA BARRERO</b>
TEMÁTICA <b>NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN: LOS MUSEOS VIRTUALES</b>
ETAPA <b>EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA</b>

## Resumen

El profesor/a de Educación Plástica y visual puede encontrar en Internet un medio que ofrece inmensas posibilidades de cara a la enseñanza de su materia. Los museos virtuales son un ejemplo. Los objetivos de este trabajo son: analizar las características de un nuevo tipo de museo, así como las posibilidades que prestan de cara a la educación, al tiempo que destacar algunos de los museos virtuales de Bellas Artes más interesantes para la didáctica de nuestra materia.

## Palabras clave

Nuevas tecnologías aplicadas a la educación  
Internet  
Museos virtuales  
Educación Plástica y visual  
Entornos virtuales de aprendizaje  
Arte en red  
Actividades de enseñanza-aprendizaje

## INTRODUCCIÓN.

La inclusión de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en el ámbito docente está enriqueciendo la Educación. Internet se ha convertido en una nueva herramienta sencilla y cómoda al alcance de cualquier persona. Muestra de esas nuevas tecnologías son los museos virtuales que podemos encontrar en Internet. Desde cualquier lugar y a través de ellos podemos realizar muchas de las actividades que antes se hacían tras interminables horas de viaje o de cola en las puertas de esas instituciones. Conocer a los autores y obras más representativas de los museos de cualquier parte del mundo, o recorrer sus salas por medio de una visita virtual son ejemplos de las posibilidades que nos ofrecen.



### ¿QUÉ ES UN MUSEO Y QUÉ ES UN MUSEO VIRTUAL?

Etimológicamente, el término museo proviene de la mitología griega. En su origen, un *mouseion* era un templo de las musas, un lugar sagrado que ellas frecuentaban. En la época de la dinastía Ptolemaica, el palacio de Ptolomeo Filadelfo en Alejandría destinó un edificio al que llamó museo y lo consagró a las artes y las ciencias. Estaba dedicado al desarrollo de todas las ciencias y servía además para las tertulias de los literatos y sabios que vivían allí, bajo el patrocinio del Estado.

Dando un salto en el tiempo en 1947, el El International Council of Museum perteneciente a la UNESCO nos facilita esta definición de **museo**<sup>i</sup>: *es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público, que adquiere, conserva, investiga, difunde y expone los testimonios materiales del hombre y su entorno para la educación y deleite del público.*

En cambio, el **museo virtual**<sup>ii</sup> es un sitio web que puede o no presentar partes del contenido físico del museo tradicional para que pueda ser apreciado de una manera distinta y complementaria a la que puede experimentarse en una visita física al museo. Nace con las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación y en palabras de Sabbatini<sup>iii</sup> lo podemos definir como *una colección de objetos digitales organizados lógicamente, según el tema de interés, con métodos de interacción informatizados y con objetivos similares a los de cualquier museo, pero con acceso mundial mediante Internet.*

Un ejemplo de museo virtual es el **Museo Nacional del Prado** de Madrid, [www.museodelprado.es](http://www.museodelprado.es), el cual permite, entre otras opciones, gracias a la infografía animada, informar sobre el acceso al Museo y la ubicación de sus colecciones en 3D, visitar la galería on-line que da acceso aproximadamente a dos mil obras de la colección del Museo, y ejecutar la búsqueda avanzada a través de categorías como el autor, título de la obra, tema o cronología; y la enciclopedia on-line que permite buscar obras, colecciones y biografía de artistas.

### DIFERENCIAS ENTRE EL MUSEO TRADICIONAL Y EL MUSEO NUEVO.

La nueva perspectiva sobre los museos que introduce la existencia del museo virtual queda sintetizada en el siguiente cuadro de Asensio y Pol<sup>iv</sup> (2002):

Tipo de cambio	Modelo tradicional	Modelo nuevo
<b>Cambio epistemológico</b>	(Neo) positivismo (importan los datos)	Racionalismo (importan las teorías)
<b>Cambio disciplinar</b>	Perspectiva descriptiva (enfoque taxonómico)	Perspectiva explicativa (enfoque racional)
<b>Cambio museológico</b>	Museo almacén	Museo comunicativo (énfasis en la difusión)



<b>Cambio didáctico</b>	Enseñanza tradicional (educación transmisiva; aprendizajes receptivos)	Enseñanza renovada (educación centrada en el alumno/a; aprendizajes significativos)
<b>Cambio en el papel del visitante</b>	Elites y expertos. Actitud pasiva. Intención contemplativa.	Gran público, no experto. Actitud activa. Intención comprensiva.

### ¿POR QUÉ UTILIZAR LOS MUSEOS VIRTUALES EN EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL?

Las ventajas de utilizar un museo virtual en la Educación en general y en Educación Plástica y visual son numerosas. Podemos destacar las siguientes:

- ✓ Sirve como recurso didáctico interactivo y bidireccional<sup>v</sup> que permite una gran participación por parte del usuario, tanto al profesorado como al alumnado, lo que facilita actuar sobre la página web, moverse por las distintas secciones, selecciona los contenidos que más le interesan, etc.
- ✓ Posibilita el acceso rápido y directo a la información actualizada sobre el museo, sus exposiciones y fondos.
- ✓ Se puede convertir en un entorno de aprendizaje muy motivador y diferente debido en gran medida a que en ellos se muestran de una manera interactiva las colecciones más representativas.
- ✓ Crea actividades alternativas que en un museo real no se darían como chat, fórum, visitas virtuales, etc.
- ✓ Permite planificar una posible visita real. A través de Internet y con tan sólo un simple clic, poseemos toda la información necesaria sobre el museo en cuestión.
- ✓ Al ser un aprendizaje informal, y teniendo en cuenta las afirmaciones de Fernández<sup>vi</sup> encontramos entre las características destacadas de este tipo de aprendizaje las siguientes:
  - Las metas y propósitos tienden a ser amplios y abiertos.
  - La participación es generalmente voluntaria.
  - Existe una estrecha relación entre el contexto informal y la vida cotidiana.
  - Se consideran las diferencias individuales.
  - Las actividades están pensadas para generar un producto o actuación más que para adquirir un cuerpo organizado de contenidos.
  - El proceso de aprendizaje está motivado y regulado por la propia persona.
- ✓ Desaparecen las limitaciones geográficas, de horario, de colas y de precios.
- ✓ Podemos guardar o imprimir esa información para volver sobre ella cuando la necesitemos.
- ✓ Ofrece la posibilidad de seleccionar los contenidos que el usuario desea recibir.
- ✓ Es un medio que permite realizar todo el proceso de venta o contratación de una futura visita física.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 - NOVIEMBRE DE 2009

- ✓ Da a conocer las grandes obras del arte a una cantidad potencial de personas como nunca se pudo imaginar gracias a Internet.

### ¿POR QUÉ NO UTILIZARLOS EN LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL?

Pero no todos son ventajas si no lo enfocamos de una forma correcta. Así, los inconvenientes más destacados de cara a la educación son entre otros:

- ✗ No permite suplir la experiencia de una visita real a un museo.
- ✗ La inmensa cantidad de páginas existentes en la red que hace prácticamente imposible llegar a los contenidos que se están buscando si no se conoce previamente la dirección.
- ✗ El peso de los elementos utilizados que dificulta el acceso a determinadas informaciones.
- ✗ La falta de formación por parte del alumnado y el profesorado en cuanto a la navegación por internet.
- ✗ No contar con una actualización regular de los contenidos y exposiciones ofertadas por el museo virtual.
- ✗ El fallo de los equipos y de las instalaciones informáticas (ordenador, señal de Internet, saturación de la página web, etc.)
- ✗ El elevado coste de los equipos y sistemas informáticos. Aunque hoy día la mayor parte de centros educativos disponen de infraestructuras suficientes para utilizar Internet y, con ello, utilizar los recursos que las TIC ofrecen.
- ✗ Los alumnos/as pueden dispersar su atención si no se les dirige correctamente y se le marcan unos objetivos concretos.

### CARACTERÍSTICAS DE LAS PÁGINAS SOBRE MUSEOS.

Analizando alguna de las páginas web sobre museos creemos que sus características fundamentales son:

- Son páginas de fácil navegación y muy atractivas visualmente.
- Tienen motores de búsqueda que facilitan el acceso a una obra concreta.
- Ofrece la información en diferentes idiomas.
- Incluyen bases de datos sobre obras con explicaciones teóricas.
- Imágenes digitalizadas de gran calidad.
- Renovación periódica de sus contenidos.
- Accede a todos los fondos no solo a los expuestos de una forma gratuita.
- Utiliza muchas de las herramientas de comunicación empleadas en otros medios como imágenes de gran calidad, textos, videos, etc.
- Incluyen información adicional como los horarios de apertura y cierre, el precio de la entrada, indicaciones de cómo llegar al museo, etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 - NOVIEMBRE DE 2009

Un ejemplo claro de lo que acabamos de indicar es el Museo Sorolla<sup>vii</sup>. El Museo Sorolla es una institución de titularidad estatal y gestión directa del Ministerio de Cultura, dependiente de la Dirección General de Bellas Artes y Bienes Culturales. Su visita virtual comprende los siguientes apartados:

- ✚ Información. En este punto se indica una serie de datos referidos a la información general tal como: la dirección del museo, su teléfono, las condiciones de entrada al museo, etc.
  - ✚ Historia. En estas páginas nos hablan de varios aspectos. En primer lugar, de la vida y obra de Joaquín Sorolla Bastida. En segundo lugar, de casa en vida del pintor y por último de su Museo.
  - ✚ Colección. En este punto podemos visualizar tanto pinturas de Joaquín Sorolla como otras colecciones de escultura y cerámica. Además, nos permite acceder al catálogo a través del programa DOMUS<sup>viii</sup>.
  - ✚ Recorrido. Nos permite seleccionar el recorrido en varios puntos. Desde los diversos jardines que posee la casa a las distintas dependencias del museo.
  - ✚ Actividades. Nos presentan las diferentes actividades que realiza la institución a lo largo del año.
  - ✚ Servicios. Al visitar el museo podemos acceder a audioguías e investigar en su biblioteca.
  - ✚ Bibliografía. Recopila gran cantidad de libros sobre el artista.
  - ✚ Enlaces. Ofrece un listado de diferentes museos donde apreciar la obra del genial artista.
- En el siguiente enlace lo podemos comprobar: <http://museosorolla.mcu.es/index.html>

## TIPOLOGÍAS DE LOS MUSEOS VIRTUALES.

Dentro de las características del museo virtual existe una clasificación atendiendo a su tipología<sup>ix</sup>:

1. **Los museos tradicionales en el mundo virtual**, son una proyección del museo físico en un ambiente virtual. Puede utilizar el espacio virtual para archivar exhibiciones retiradas o para enseñar elementos de colecciones no disponibles para el público del museo real. Muestra de ello es la web del **Museo Thyssen-Bornemisza** de Madrid. Además de acceder al enorme catálogo de obras que expone el Thyssen, se pueden ver todas las exposiciones temporales, las colecciones Carmen Thyssen-Bornemisza, las actividades que realiza en Museo, etc. Más información en el enlace: <http://www.museothyssen.org/thyssen/>

Aprovechando las alternativas que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación los museos tradicionales en el mundo virtual se pueden estructurar de dos formas:

- 1.1. Por medio de un sitio web equivalente al **folleto electrónico** (similares a los empleados para la promoción del museo) en donde se presenta información básica sobre el mismo, información acerca de las exposiciones, datos de contacto, etc.
  - 1.2. Sitio web que presenta **partes del contenido físico** de un museo tradicional para que pueda ser apreciado de una manera distinta y complementaria a la que puede experimentarse en una visita tradicional al museo.
2. Museos que **no tienen como referente a un edificio arquitectónico construido**, que toman al museo como referente para albergar obra, la mayoría de las veces de pintores o artistas contemporáneos. Estos museos crean una interface gráfica que puede incluir un edificio virtual imaginario con elementos arquitectónicos tradicionales organizando sus exhibiciones como un museo tradicional. Un ejemplo de este tipo de museo lo podemos tener en



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 - NOVIEMBRE DE 2009

<http://www.elmuseovirtual.com/index.php> en sus páginas web podemos encontrar artistas de los más diversos estilos y temáticas como dibujo, fotografía digital, escultura, etc.

3. **Museos puramente virtuales** que no existen como edificio y que exploran las posibilidades tecnológicas para mostrar al público colecciones privadas de arte, exhibiciones sobre temas específicos que existen físicamente como contenidos tradicionales pero que no están albergadas en edificios físicos. Como por ejemplo el museo imaginario <http://www.museoimaginado.com/> donde se explora la pintura española de diversas épocas y estilos pictóricos.
4. **Museos virtuales sin referente físico y con exhibiciones virtuales** que interpretan el concepto de museo como un espacio-tiempo abierto permanentemente a la exploración de los usuarios a través de la interacción con contenidos elaborados específicamente para una interpretación contemporánea orientada a la presentación y provocación de objetos museísticos.
5. Los **museos interactivos** mantienen alguna relación con el museo físico, pero además reinventa o añade elementos o servicios, involucrando de paso a los visitantes en actividades interactivas. Así, el siguiente enlace nos ofrece un claro ejemplo de este tipo de museo. [http://mnceramica.mcu.es/exp\\_china/Default.htm](http://mnceramica.mcu.es/exp_china/Default.htm)

### CLASIFICACIÓN DE LAS VISITAS AL MUSEO VIRTUAL.

Según Barbieri y Paolini<sup>x</sup> (2000), las visitas virtuales se podrían clasificar fundamentalmente en tres tipos que detallamos a continuación:

1. El más sencillo y asequible estaría constituido por un conjunto de páginas webs dispuestas de forma lógica y con el objetivo de proveer una visita guiada a las instalaciones del museo. Un claro ejemplo es el Museo José Guerrero de Granada cuya galería virtual se caracteriza además por su realismo, sencillez y facilidad de acceso para todos los públicos a uno de los artistas andaluces contemporáneos más importantes. <http://www.centroguerrero.org/>
2. El segundo utilizaría ambientes en 3D navegables, que proporcionan una sensación mínima de presencia pero que resultan en una experiencia solitaria para el visitante. Como muestra el siguiente enlace: <http://www.mcu.es/museos/CE/ExpoVisitVirtuales/ExpVisitasVirtuales.html>
3. Por último, una visita virtual en un ambiente de simulación 3D ofrecería una ampliación del real permitiendo al visitante un mayor grado de libertad y de interactividad. El grado máximo de visita virtual vendría en cuanto este tipo de ambiente permitiera la interacción en tiempo real entre los visitantes virtuales. Un claro ejemplo es **arsVIRTUAL**. Nos ofrece una oportunidad única de visitar virtualmente en 3D los principales monumentos de diferentes países, entre ellos España, América Latina y Marruecos, así como conocer la labor que se viene realizando en las áreas de la digitalización y la conservación de nuestro Patrimonio. Veamos el enlace: [http://www.fundacion.telefonica.com/arsvirtual/que\\_es/index.htm](http://www.fundacion.telefonica.com/arsvirtual/que_es/index.htm)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 - NOVIEMBRE DE 2009

## ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS POSEEN LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS QUE PODEMOS REALIZAR CON LOS MUSEOS VIRTUALES?

Además de la búsqueda de información y la visualización de obras de arte, el museo virtual ofrece una serie de características de cara a la realización de actividades educativas como son:

1. Las actividades en línea de los museos virtuales están diseñadas para que las personas que naveguen por ellas exploren e interactúen mediante la utilización de las diversas herramientas que ofrecen.
2. La mayoría de las páginas web de los museos virtuales incorporan distintas estrategias para responder a la diversidad de conocimiento y experiencia de los visitantes.
3. Sus exhibiciones virtuales son abiertas y flexibles permitiendo una gran libertad de navegación.
4. Los recursos en línea buscan favorecer el espíritu investigativo mediante actividades y proyectos que se desarrollan en forma individual o en grupo.
5. Cada visitante es dueño de su tiempo. Es él quien en última instancia selecciona la información que desea ver.
6. Permanecen abiertas las veinticuatro horas del día, todos los días del año.

## ALGUNAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA REALIZAR CON LOS MUSEOS VIRTUALES.

En este apartado vamos a ofrecer una serie de actividades para desarrollar en nuestras clases de Educación plástica.

En primer lugar, algunas actividades para el **profesorado**:

- Estudiar los museos virtuales que van a utilizar en sus clases. Para ello, incluimos una plantilla de recogida de datos en el siguiente apartado. Esta actividad va a permitir saber si el museo seleccionado ofrece los contenidos adecuados para nuestro grupo de alumnos/as así como el grado de interactividad de la página web del museo, su temática, etc.
- Seleccionar los museos. Debido en parte a la gran tipología de museos existentes se hace necesario seleccionar el tipo de museo virtual que queremos emplear en un determinado periodo académico.
- Elaborar un listado de museos virtuales por tipologías a fin de crear un documento de consulta para todos los miembros del Departamento. Esta actividad nos va a ofrecer la posibilidad de compartir informaciones para enriquecer nuestras clases.
- Valorar los tipos de actividades interactivas que ofrecen los museos. Esta actividad nos ofrece si el museo virtual posee actividades interactivas que refuercen los conocimientos adquiridos en clase así como las características de este tipo de recurso.
- Planificar una futura visita al museo tradicional. Pensemos por ejemplo que vamos a ir a visitar el Museo del Prado. El museo virtual de esta institución nos ofrece multitud de datos (recorridos, planos del museo, horarios, obras más importantes, exposiciones temporales, etc.) necesarios para dicha tarea. A continuación indicamos una serie de recomendaciones a tener en cuenta para dicha actividad:

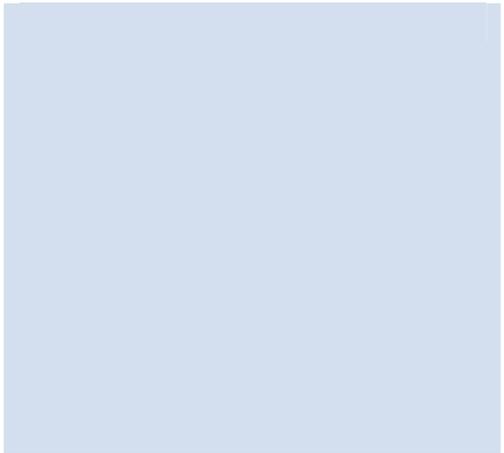


ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 - NOVIEMBRE DE 2009

- Debemos seleccionar un museo teniendo en cuenta las características de nuestros alumnos/as (intereses profesionales, etapa educativa, aficiones, etc.) y los contenidos desarrollados en clase.
- Si es posible realizar la visita personalmente para por un lado, documentarnos sobre todo lo correspondiente a las obras y por otro lado, para hablar con el guía y miembros del equipo educativo del museo a fin de realizar alguna actividad complementaria.
- Elaborar una serie de actividades de aprendizaje (lo veremos en el siguiente apartado dedicado al alumnado).
- Tener en cuenta el material de consulta que posee el museo para poder utilizarlo in situ con nuestros alumnos/as.

En segundo lugar, algunas actividades para el **alumnado**:

- Búsqueda de información sobre diferentes obras de arte ubicadas en un museo virtual concreto. En dicha actividad se puede emplear la siguiente ficha de recogida de datos:

	<b>Autor:</b> <b>Temática:</b> <b>Dimensiones:</b> <b>Año de realización:</b> <b>Ubicación de la obra:</b> <b>Técnica y soporte:</b> <b>Comentario:</b>
<b>Título de la obra:</b>	

- Navegación por diferentes museos para conocer la distribución de las obras más importantes de un autor concreto. Dicha actividad va a posibilitar el que el alumno/a conozca el Patrimonio cultural del mundo. Podemos emplear una pequeña tabla de recogida de datos para esta actividad como por ejemplo:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 - NOVIEMBRE DE 2009

<b>Título de la obra</b>	
<b>Museo donde se ubica</b>	
<b>Características de la obra</b>	
<b>Imagen de la obra</b>	

- Trabajos de investigación sobre un autor concreto.
- Explorar las diferentes obras de un período artístico concreto.

#### PLANTILLA PARA RECOGER DATOS SOBRE LOS MUSEOS VIRTUALES DE BELLAS ARTES.

A continuación, se presenta una plantilla de recogida de datos para facilitar la tarea del profesor/a en cuanto a la utilización y planificación del uso del museo virtual:

<b>Dirección del museo virtual</b>	
<b>Localidad, país, idioma(s)</b>	
<b>Temática del museo</b>	
<b>Autores y obras más importantes</b>	
<b>Etapas educativas</b>	
<b>Posible duración de la visita</b>	
<b>Calidad de los contenidos</b>	
<b>Conceptos</b>	
<b>Procedimientos</b>	
<b>Grado de interactividad</b>	
<b>Propone actividades</b>	
<b>Referencias</b>	
<b>Profundidad en el tema</b>	
<b>Fecha de actualización</b>	

#### CONCLUSIÓN.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 - NOVIEMBRE DE 2009

Tener presentes los museos virtuales de Bellas Artes como nuevos instrumentos para la enseñanza y aprendizaje en nuestras clases de Educación Plástica y visual nos descubre un nuevo escenario de enriquecimiento que invita a la innovación en nuestra práctica educativa. Además, como hemos visto a lo largo de este trabajo, los museos virtuales abren innumerables posibilidades de acceso a nuestro Patrimonio cultural hasta hace pocos años inimaginables. Por último, podemos destacar que la utilización de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en el ámbito de la Educación Plástica y visual, como por ejemplo las visitas guiadas interactivas por medio de los museos virtuales, consiguen llevar la actividad didáctica a la práctica con las nuevas tecnologías, logrando entre otras la Competencia digital y tratamiento de la información.

### **BIBLIOGRAFÍA.**

- ANTORANZ ONRUBIA, M. A. (2006): *El museo. Un espacio didáctico y social*. Zaragoza. Mira ediciones, S.A.
- ASENSIO, M. y POL, E. (2002): *Nuevos escenarios en educación. Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad*. Buenos Aires. Editorial Aique.
- BELLIDO GANT, M. L. (2001): *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Gijón. Ediciones Trea, S.L.
- BURBULES N y CALLISTER, T. (2001): *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías*. Barcelona. Granica.
- DELOCHE, B. (2002): *El museo virtual*. Gijón. Ediciones Trea, S.L.
- FONTAL MERILLAS, O. (2003): *La educación patrimonial: teoría y práctica en el aula, el museo e internet*. Gijón. Ediciones Trea, s.l.
- MORENO, I. (1997). *Multimedia y museos en España. De prohibido tocar a toque por favor*. Cinevideo.
- MUDARRA BARRERO, M. (2003): *Guía Oficial de los Museos Andaluces*. Sevilla. Consejería de Cultura.
- VV.AA. (2000): Museos e Internet. *Museum International*, París, UNESCO, nº204 (vol. 52, nº4) pp. 41.

### **REFERENCIAS LEGISLATIVAS.**

- Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, *por el que se establece las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria*. (BOE 05/01/2007).
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, *de Educación*. (BOE 4/5/2006).
- Decreto 231/2007, de 31 de julio, *por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía*. (BOJA 8/8/2007)

### **PÁGINAS WEB.**

<http://icom.museum/>  
<http://museoescultura.mcu.es/enlaces.html>  
<http://museos.consumer.es/index.php>  
<http://museosorolla.mcu.es/index.html>  
[http://www.archimuse.com/mw99/abstracts/prg\\_1046.html](http://www.archimuse.com/mw99/abstracts/prg_1046.html)  
<http://www.eduteka.org/MuseosArte.php>  
<http://www.elmuseovirtual.com/index.php>



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 - NOVIEMBRE DE 2009

[http://www.fundacion.telefonica.com/arsvirtual/que\\_es/index.htm](http://www.fundacion.telefonica.com/arsvirtual/que_es/index.htm)  
<http://www.juntadeandalucia.es/cultura/museos/>  
<http://www.mcu.es/museos/index.html>  
<http://www.museodelprado.es>  
<http://www.museoimaginado.com/>  
<http://www.museothyssen.org/thyssen/>

### Autoría

- Nombre y Apellidos: Pedro Atencia Barrero
- Centro, localidad, provincia: I.E.S. Torre Olvidada, Torre del Campo (Jaén)
- E-mail: [pedroplastica@gmail.com](mailto:pedroplastica@gmail.com)

### NOTAS.

<sup>i</sup> Definición facilitada por el International Council of Museums perteneciente a la UNESCO.

<sup>ii</sup> También denominado museo on-line.

<sup>iii</sup> Sabbatini, M (2004): *Centros de ciencia y museos científicos virtuales: teoría y práctica*. Ediciones de la Universidad de Salamanca.

<sup>iv</sup> Extraído de su obra titulada: *Nuevos escenarios en educación. Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad*.

<sup>v</sup> El emisor (en este caso el museo virtual) ofrece unos contenidos y permite que el receptor le conteste directamente produciéndose una comunicación en las dos direcciones.

<sup>vi</sup> En su obra: *El efecto de la instrucción en contextos de aprendizaje formal e informal*.

<sup>vii</sup> El Museo Sorolla fue creado en 1931 al aceptar el Estado Español el legado de la viuda de Sorolla, D<sup>a</sup> Clotilde García del Castillo, quien dona el edificio y todas sus colecciones para crear un Museo en memoria de su marido

<sup>viii</sup> DOMUS es un sistema integrado de documentación y gestión museográfica desarrollado por el Ministerio de Cultura .Se trata de una aplicación informática para el catálogo y gestión de los bienes culturales custodiados por los museos.

<sup>ix</sup> Atendiendo fundamentalmente a los contenidos que presentan y su disposición y características en el medio.

<sup>x</sup> *Visiting a museum together: how to share a visit to a virtual world*. En: *Museums and the Web*.