



VX DESIGNERS

**GUÍA ESCOLAR
DE EXPOSICIONES**

#VXdesigners
vxdesigners.eu



La guía escolar de exposiciones VX DESIGNERS ha sido producida por el consorcio del proyecto VX Designers, que se compone de:



LES APPRIMEURS



CEPS Projectes Socials
<http://www.asceps.org>



CITIZENS
IN POWER



arteria
foundation

Código del proyecto: 2020-1-BE01-KA201-074989

Más información sobre el proyecto disponible en: <https://vxdesigners.eu/>

#vxdesigners

Esta guía se publica bajo la licencia Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Eres libre de:

Compartir - copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar - remezclar, transformar y construir sobre el material.

El licenciante no puede revocar estas libertades siempre y cuando se sigan los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

Atribución - Es necesario dar el crédito apropiado, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Es posible hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante respalda su uso.

No comercial - No es posible utilizar el material con fines comerciales.

Share Alike - Al remezclar, transformar o construir sobre el material, se debe distribuir con las mismas contribuciones y bajo la misma licencia que el original.

Sin restricciones adicionales: no es posible aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que la licencia permita.

Diseño gráfico y maquetación: Katarzyna Baranek-Stachura, ArTeria Foundation



Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

PUBLICACIÓN GRATUITA



Tabla de Contenidos

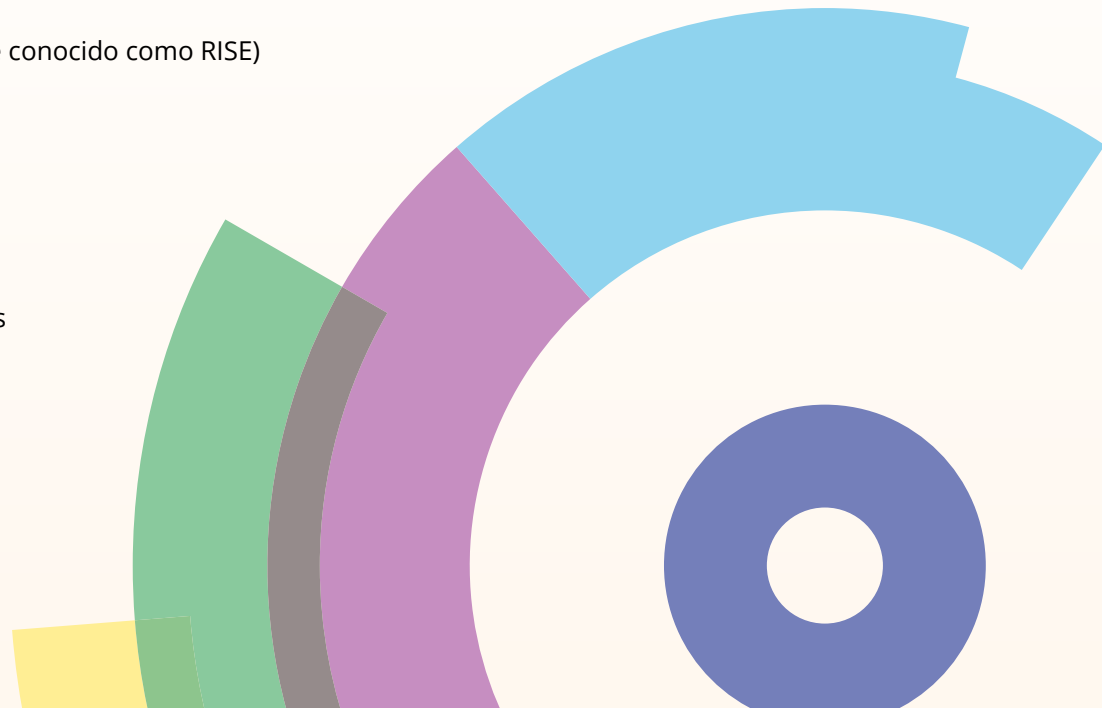
INTRODUCCIÓN

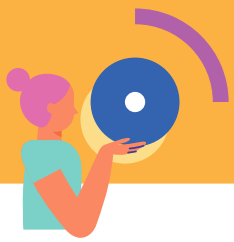
Acerca de esta guía	5
Acerca del proyecto VX Designers	5
¿Qué es una exposición?	7
Historia del diseño exposiciones	8
Introducción al diseño de la exposición (temas básicos)	12

PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios	18
La exposición como herramienta de aprendizaje	19
El papel de las exposiciones y los museos en el aprendizaje, la motivación y la memoria colectiva	19
Beneficios para las audiencias: En contextos formales	20
Beneficios para las audiencias: En contextos informales	21
Cómo las escuelas ya utilizan las exposiciones para el aprendizaje	23
Tipos de exposiciones en diferentes entornos de aprendizaje	23
La exposición en la escuela	23
Exposición fuera de la escuela	26
¿Qué metodologías y aspectos pedagógicos son relevantes en este contexto?	28
¿Qué metodologías educativas promueve el proyecto de VX Designers?	29
¿Qué metodologías se están utilizando a la hora de diseñar exposiciones en las escuelas (on y off-line)?	30
¿Qué metodologías se utilizan cuando se visitan exposiciones fuera de la escuela (dentro y fuera de línea)?	32

PARTE 2	34
Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio	35
Uso de exposiciones para el desarrollo de habilidades	35
Uso de la exposición para apoyar a los estudiantes que se enfrentan a desafíos de aprendizaje	42
¿Cómo pueden las exposiciones apoyar a los estudiantes con dificultades?	45
Tendencias en el diseño de exposiciones y prácticas interactivas digitales (incluida la capacitación para futuros digitales)	48
Diseño de la exposición	50
Prácticas digitales	53
Nota de cierre	55
Buenas prácticas	56
El Museo de la Acrópolis	56
Correspondencias de confinamiento (Barcelona)	56
Culture chez nous	57
Centro de Excelencia CYENS (anteriormente conocido como RISE)	57
Sitios de Google	58
“Soy Curador”	58
Niños Curadores	59
Museo del Louvre (París, Francia)	59
Galería Nacional Museo Alexandros Soutsos	60
Ocupar paredes blancas (OWW)	60
Shutdown Gallery	61
VS	61
Bibliografía	62



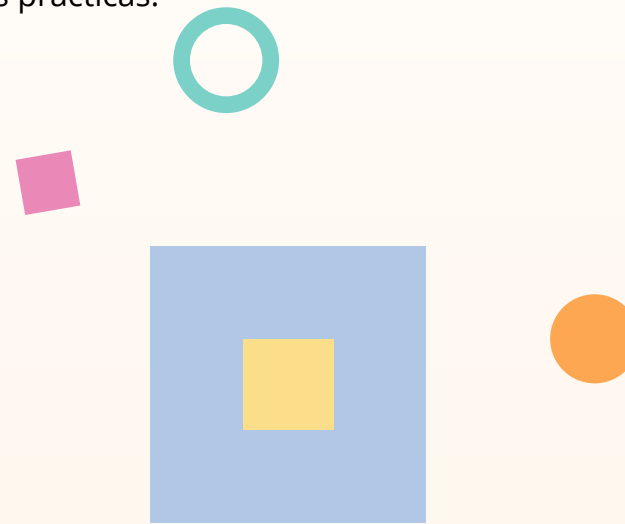


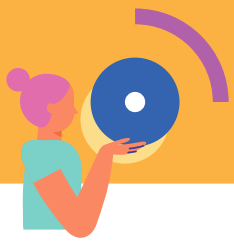
Acerca de esta guía

Hola, ¿Eres un profesional que trabaja en la educación? ¿Te gusta usar exposiciones en el aprendizaje? ¿Te gusta explorar métodos de enseñanza innovadores? **Si es así, entonces, ¡esta “Guía escolar de exposiciones” es para ti!**

Está diseñada para apoyarte con información práctica sobre cómo ayudar a los estudiantes a beneficiarse del aprendizaje activo a través de exposiciones.

La guía explica la importancia y el valor añadido de aprender a través de la exploración de exposiciones y destaca el desarrollo de habilidades y competencias que este proceso ofrece a los estudiantes. Describe qué tipos de exposiciones implica esto y cómo se pueden implementar actividades en diferentes entornos (digitales, virtuales, al aire libre, museos, escuelas, etc.). Esta guía presenta una visión general de los diferentes tipos de exposiciones utilizadas para la educación y en diferentes situaciones, y cómo se está produciendo el aprendizaje en cada uno de esos entornos. Por último, muestra el estado actual del uso de exposiciones en las escuelas y sugiere cómo pueden utilizar todo el potencial del aprendizaje de exposiciones, con ejemplos prácticos y buenas prácticas.



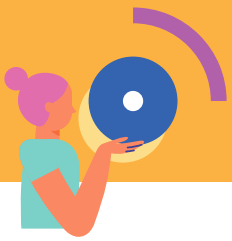


INTRODUCCIÓN

Esta publicación tiene como objetivo promover el uso de la creación de exposiciones para el aprendizaje en las escuelas y otros espacios de aprendizaje en toda Europa. Es el resultado de entrevistas con profesionales de la educación y la exposición, investigaciones basadas en la evidencia y experiencias previas de los socios del proyecto de seis países de la UE.

Esta guía forma parte de una serie de recursos producidos en el marco del proyecto VX Designers, que te recomendamos explorar para encontrar aún más material práctico para diseñar tus experiencias de aprendizaje. Los recursos están disponibles de forma gratuita en cinco idiomas (inglés, francés, polaco, español y griego) en el sitio web del proyecto: <https://vxdesigners.eu/resources/>



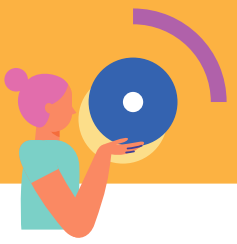


Acerca del proyecto VX Designers

En el contexto educativo, las exposiciones pueden servir como una estrategia de enseñanza decisiva para ayudar a los estudiantes a lograr resultados de aprendizaje específicos y desarrollar habilidades esenciales, por ejemplo en comunicación, investigación, trabajo en equipo, planificación, alfabetización en línea y habilidades individuales. No obstante, en toda Europa, la forma más común de que las escuelas utilicen las exposiciones es la visita, que tiene un evidente valor de aprendizaje positivo en una diversidad de estructuras (al aire libre, museos, exposiciones temporales, etc.) o entornos y sobre una gran variedad de temas (arte, historia, ciencias, etc.). Sin embargo, esta práctica sigue siendo una experiencia de aprendizaje bastante pasiva, ya que se basa en seguir un camino de descubrimiento decidido por otra persona, es decir, el curador del museo.

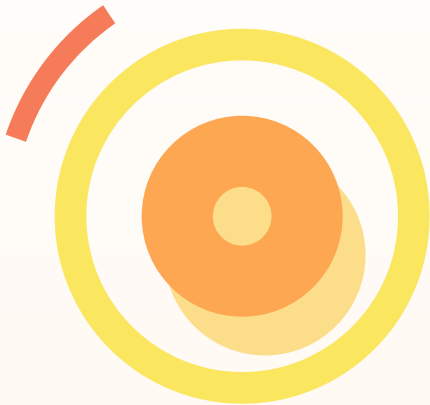
Este aspecto pasivo no es lo más óptimo como proceso de aprendizaje y crea grandes diferencias en la recepción e integración del aprendizaje: algunos estudiantes, a menudo los más exitosos o los que tienen el mayor capital cultural, pueden participar, mientras que es muy frecuente perder a muchos otros que no conectan con la exposición por sí mismos. Con la evolución de la tecnología y de la población, se hace evidente que es esencial proporcionar a los jóvenes experiencias y educación más significativas.

Es por ello que el proyecto VX Designers tiene como objetivo crear una metodología que aprovecha al máximo las exposiciones como herramienta pedagógica para desarrollar las habilidades de los alumnos, de forma inclusiva en cuanto a trastornos específicos del aprendizaje y diferencias culturales, y proporcionar a profesores y alumnos las herramientas para crear su propia exposición virtual de aprendizaje y pedagogía innovadora. Al mismo tiempo, el objetivo es beneficiarse del desarrollo de medios tecnológicos, como la multiplicación de terminales y la publicación de obras de arte clásicas en línea, para permitir a los estudiantes ser los diseñadores de su propia exposición utilizando herramientas digitales en un enfoque no formal significativo e innovador del aprendizaje.



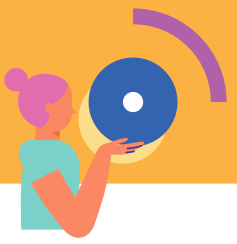
INTRODUCCIÓN

La idea del proyecto VX Designers se centra en poner a los estudiantes realmente en el centro del proceso de desarrollo de la exposición y maximizar su aprendizaje e interés a través de una actividad de aprendizaje basada en proyectos: co-comisariar una exposición. Los socios del proyecto de Polonia, España, Bélgica, Francia, Chipre y Grecia, creen firmemente que el desarrollo y la (co)creación de una exposición es un proceso integral, que agrega valor en el aprendizaje y el crecimiento personal de los jóvenes y ofrece oportunidades reales para adquirir y utilizar el conocimiento para generar ideas y presentar las cosas de una manera única. Los enfoques prácticos y basados en objetos para el aprendizaje son prometedores para ayudar a los niños y jóvenes a desarrollar su comprensión de conceptos fundamentales y aumentar su motivación para el interés de por vida en el área proporcionada por un museo.



¿Qué es una exposición?

Mientras pensamos en la noción de "exposición" solemos ver, una presentación organizada o exhibición de una colección de artículos (exposiciones o ideas). Las exposiciones contemporáneas pueden estar relacionadas con la preservación, la educación y la representación, pero las primeras exposiciones fueron diseñadas para atraer el interés público y la curiosidad. El concepto de exposición es bastante amplio. Por lo general, abarca muchos aspectos- es por esto que nos gustaría presentar los temas más útiles en esta breve introducción.



Los principales aspectos de la exposición incluyen razones importantes por las que se crea una exposición, como el deseo de presentar cosas (exposiciones), fenómenos o ideas. el propósito puede ser la información, la educación (para influir en la formación de opiniones, actitudes o ideas) o la representación.

El tema puede ser



un objeto

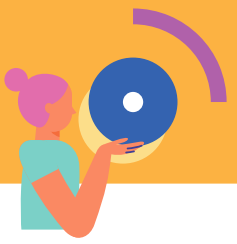
un evento

**una
situación**

**un
problema**

una idea

El medio visual puede tener un impacto intelectual o emocional en el receptor. La impresión que crea puede estar condicionada por el capital social o cultural del receptor, el tiempo y el ritmo también son factores importantes.



Podemos dividir las exposiciones en dos categorías según su propósito y objetivos:

1. Exhibiciones

– exposiciones enfocadas en presentar exponentes.

Las ferias comerciales son ferias de bienes organizadas con fines publicitarios y comerciales.

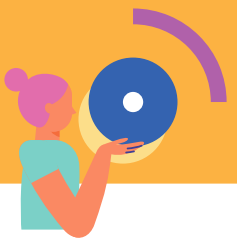
Los objetivos más importantes en este caso son la información, la presentación y la representación.

2. Exposiciones temáticas

– que tienen el objetivo de compartir ideas, contenido o información. En este caso es importante crear un todo a partir de los exponentes, y un elemento es sólo un componente de toda la exposición. Un elemento no tiene ningún significado por sí solo, sólo como parte del todo. Su contenido se construye desarrollando el tema como una pieza de teatro. El problema se desarrolla a través de la creación de un story board y modelos. El visitante tiene que verlo en un cierto orden siguiendo un plan prescrito.

Una exposición temática a menudo trata de un tema difícil y problemático, y el artista o curador, a través de su trabajo, hace preguntas a la audiencia o los obliga a reflexionar sobre un tema determinado, que a menudo es el objetivo de una exposición.





Otra categorización de las exposiciones es la división en exposiciones **permanentes** y **temporales**.



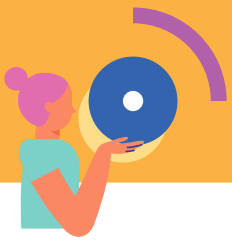
Además, en los últimos tiempos se puede observar un desarrollo significativo de **las exposiciones en línea**. Además, en los últimos tiempos se puede observar un desarrollo significativo de las exposiciones en línea. La mayoría de los museos y galerías diseñan una opción en línea con el fin de aumentar el número de visitantes y ser más inclusivos.



Algunas exposiciones se organizan sólo en línea.

Las exposiciones al aire libre (en el espacio público, por ejemplo el arte callejero) o las exposiciones en interiores (en restaurantes, tiendas, bibliotecas, etc.) se han convertido en otra opción popular.



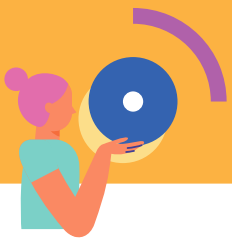


Historia del diseño exposiciones

La idea de exponer, es decir, de coleccionar y presentar objetos, tanto obras de arte como objetos del mundo de la ciencia o la tecnología, es casi tan antigua como la propia humanidad "civilizada". Sin embargo, inicialmente estas colecciones no tenían ningún significado cognitivo o educativo. Las obras de arte, los especímenes interesantes de la naturaleza o los otros objetos del interés fueron recogidos para los varios propósitos. Esta idea apareció en la antigüedad, pero una simbiosis completa entre el coleccionismo para museos y las instituciones de investigación científica apareció en la antigüedad tardía. Se llamaba «mouseion». La Pinacoteca en la Acrópolis ateniense o el Museo de Alejandría eran ejemplos de «mouseion».

La historia trató a todos estos museos antiguos de manera brutal. Sus colecciones fueron saqueadas y arrasadas. La Europa cristiana no creó durante mucho tiempo instituciones ideológicamente correspondientes a la «mouseion». La idea de recoger y presentar varios elementos interesantes regresó sólo en el siglo XI, organizado en lo que era el centro de la vida en ese momento, es decir, en las catedrales medievales.

Vale la pena mencionar que, sobre la base de los conocimientos bastante escasos de que disponemos hoy en día, el antiguo «mouseion» era más una institución científica. Sólo un grupo reducido de, como diríamos hoy, "especialistas" tuvo acceso a ellos. Pero la catedral estaba ampliamente disponible, por lo que se añadió un papel educativo a la idea de recopilar e investigar cosas. El Renacimiento, por otro lado, trajo una idea completamente diferente y el papel de la coleccionismo - los coleccionistas privados aparecieron. Las colecciones privadas ubicadas en palacios privados se convirtieron en el símbolo de la grandeza de una familia. Sin embargo, este momento podría definirse como el inicio de la exclusividad de las colecciones de arte, que alcanzaron su apogeo en siglos posteriores.



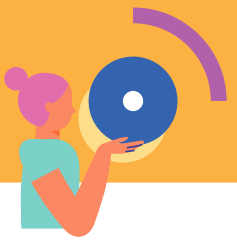
INTRODUCCIÓN

En el siglo XVIII el lento proceso de abrir las colecciones privadas y ponerlas a disposición del público en general había comenzado a tener lugar. Al mismo tiempo - en la segunda mitad del siglo XVIII, se establecieron los primeros grandes museos europeos como el Museo Británico y la Galería Italiana Uffizi. El resultado de la Revolución Francesa fue el surgimiento de un museo público basado en las colecciones de los reyes - el Louvre.

Al mismo tiempo, a finales del siglo XVII, varias exposiciones temporales de obras de artistas comenzaron a organizarse en varias ciudades europeas. El más famoso fue el salón parisino Académie des Beaux-Art, que se organizó cada año desde 1769. La Institución Británica generalmente organizaba dos exposiciones temporales en Londres, cada año desde 1805 hasta 1867. La Torre Eiffel fue construida especialmente para la Exposición Universal en 1889.

La historia de las exposiciones mundiales se desarrolló de una manera completamente diferente. El evento de avance para esta parte de la historia de la exposición fue la Gran Exposición de las Obras de La Industria de Todas las Naciones. Fue inaugurado el 1 de mayo de 1851 en el Crystal Palace de Londres. Fue una muestra internacional e integral de la producción contemporánea, especialmente la artesanía artística y las posibilidades técnicas, lo que abrió una nueva era en el pensamiento sobre la exposición y su papel. La exposición llegó completamente en su propio en el siglo XIX.

"Saltando" a la actualidad en nuestra corta historia de exposiciones, las tecnologías digitales permiten organizar las exposiciones de una manera totalmente diferente, en un espacio virtual. Estos incluyen tanto exposiciones organizadas para ver objetos en línea o el "recorrido" virtual de un museo como exposiciones en línea de obras de arte digitales. La idea de exposiciones interactivas y multimedia se está convirtiendo en una forma cada vez más común utilizada por los profesionales de los museos en su práctica. Y a veces las actividades en línea son preparadas por los museos para enriquecer y complementar sus colecciones físicas. Se han empezado a crear museos que son totalmente virtuales.



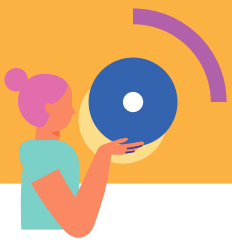
Introducción al diseño de la exposición (temas básicos)

En el diseño de una exposición hay varios conceptos principales que son importantes en el proceso:

- **guion de la exposición**
- **planificación de la puesta en escena de la exposición**
- **lo que se va a presentar (exposiciones)**
- **"el recorrido" a través de la exposición**
- **medios de expresión (visuales, acústicos, etc.)**
- **medios específicos de expresión**
 - **símbolo, contraste**

El primer paso necesario para implementar la exposición es preparar **un guion** que incluya la idea, el tema y el contenido de la exposición por escrito. El guion contiene información sobre el propósito de la exposición, cómo se organizará, la naturaleza de la exposición, su contenido y la lista de exposiciones. También incluye cómo se dividirá el material de la exposición en secciones o grupos y establece el orden del recorrido a través de la exposición.

El siguiente paso es planificar la **puesta en escena de la exposición**. Se trata de un storyboard del tema de la exposición realizado a través del estudio del material a exhibir y decidiendo cómo expresar creativamente el contenido. La planificación de la puesta en escena se puede hacer de dos maneras: a través de un guion teatral (introducción, definición del tema, desarrollo del tema, acumulación de impresiones, "el nudo", nuevas perspectivas, el final) o a través de la construcción de un modelo.



Al construir un modelo entendemos:

1. Orden

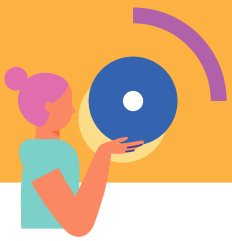
- creación de grupos, decisión sobre su orden, capas

2. Énfasis

- selección de los aspectos más destacados, subrayando los elementos más importantes

3. Equilibrio

- estableciendo una proporción adecuada entre las diferentes partes y elementos del contenido



El recorrido a través de la exposición es otro elemento importante de su construcción. Este paso se aplica a las exposiciones temáticas y garantiza que se vea toda la exposición.

Es esencial utilizar **medios apropiados** para la exposición. Estos incluyen: las obras, un despliegue visual (pintura, gráficos, cine, multimedia), una descripción (texto) o un comentario verbal.

El símbolo y el contraste son medios de expresión muy importantes. Un símbolo es un objeto o signo que representa por asociación un concepto u otro objeto. Facilita directamente la comprensión del contenido de la exposición. El contraste se utiliza para enfatizar fuertemente las diferencias u opuestos, lo que tiene un impacto emocional en el espectador o visitante.





PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios



PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

La exposición como herramienta de aprendizaje

El papel de las exposiciones y los museos en el aprendizaje, la motivación y la memoria colectiva

En las últimas dos décadas, ha habido avances significativos en el campo del aprendizaje cultural. En museos, galerías, exposiciones y en muchas actividades educativas informales, se alienta a los niños y adultos a identificar, explorar y celebrar sus patrimonios en un intento de combatir la exclusión social y promover el bienestar individual y colectivo. Las exposiciones y los museos ofrecen oportunidades para involucrarse críticamente con temas importantes en torno a la historia, la memoria y la identidad.

Una de las teorías de aprendizaje más importantes para los museos, o al menos una de las más citadas para el aprendizaje familiar en los museos, es la obra de Vygotsky (1978). Vygotsky creía, a través de su Teoría Sociocultural, que el aprendizaje era la integración de factores personales y sociales, convirtiéndolo en una experiencia recíproca entre la experiencia personal de un individuo y su entorno social.

La motivación, la inspiración y el aprendizaje activo son prioridades para los museos y galerías que intentan fomentar las conexiones entre los visitantes y su patrimonio cultural.

Los museos actúan como intermediarios, para mostrar e involucrar a las personas con el pasado y reforzar la memoria colectiva, son instituciones que guardan, comunican e investigan la memoria colectiva y la historia que da acceso a representaciones del pasado, es decir, a interpretaciones sobre ese pasado, compartiendo memorias colectivas (Wertsch, 2004). En tiempos de incertidumbre, esa memoria colectiva puede ayudar a los individuos a reafirmar su lugar en el mundo conectando con una noción familiar.



PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

Los museos y exposiciones de arte en galerías o en otros lugares, otorgan voz a varias entidades e individuos (Wertsch, 1991). Al interactuar o ser capaz de asociar el conocimiento teórico a objetos y artefactos reales, la audiencia encuentra significado, se involucra con el arte y la historia y promueve su alfabetización y desarrollo personal. La gente está fascinada por los instrumentos y artefactos (McRaney & Russick, 2010; Russick, 2010). Esta experiencia contribuye masivamente al proceso de aprendizaje de las personas, en todos los contextos, como sucede con la mayoría de las formas de aprendizaje. La visualización real y la interacción con el objeto o situación en relación con la información de fondo teórica, mejora la comprensión y genera preguntas interesantes, que a su vez pueden conducir a un mayor conocimiento.

Y aunque las visitas escolares a museos o exposiciones son habituales, estos espacios no están dirigidos únicamente a los estudiantes, sino a todos. No importa cuán diversa sea esa audiencia, visitar e interactuar de alguna manera con las colecciones mejora la motivación del visitante para el aprendizaje no formal (Dodd, 1999).

Beneficios para las audiencias: En contextos formales

Las escuelas son sitios críticos de producción de conocimiento e interacción social. Es un patio de recreo donde las identidades, los personajes y las personalidades se forman y juegan un papel extremadamente importante en la conformación de una sociedad.

Los maestros que son responsables de la educación artística y la historia pueden desempeñar un papel clave en el desarrollo y la entrega de actividades que ponen a los estudiantes en contacto real con las artes y la forma en que esto se puede utilizar para representar el pasado, el presente o el futuro.



PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

Por supuesto, la tarea de conectar el aula con el mundo exterior no es, ni debe ser, responsabilidad exclusiva de los profesores de Arte o Historia, por ovbio que parezca. La educación cultural, y por extensión, las visitas activas y la participación en museos y exposiciones, pueden ser útiles para muchas disciplinas. Sólo para nombrar algunos, hay una clara conexión entre las Artes y las Matemáticas, geometría, biología, física, geografía, y por supuesto todas las humanidades. ¿Qué mejor manera de entender el mundo natural que una visita a un Museo de Ciencias Naturales? ¿Hablar de literatura y organizar una visita para ver el manuscrito de un libro? La geometría podría ser examinar los movimientos artísticos como el cubismo o examinar las analogías de los edificios, como el Partenón de Atenas, famoso por su diseño arquitectónico.

Los profesores y los planificadores curriculares deben tener en cuenta que el aprendizaje no se basa en lo que dice el profesor, sino en el uso de los componentes cognitivos de los alumnos, en sus habilidades personales y de resolución de problemas, en la formulación de hipótesis, facilitadas y guiadas por un formador que dirige pero que no es el centro del proceso de aprendizaje. El aprendizaje fuera del aula agrega valor al desarrollo académico y personal de cada individuo y debe integrarse en el plan de estudios de la escuela.

Beneficios para las audiencias: En contextos informales

Sin duda, el aprendizaje informal se está reconociéndose como una forma importante de adquirir conocimientos y mejorar las habilidades de uno en una variedad de campos. Los itinerarios educativos formales pueden ser restrictivos de muchas maneras, no satisfaciendo las expectativas e intereses de todos; pero el aprendizaje informal puede tener lugar en todas partes, incluso inconscientemente, y enriquecer el conocimiento, las percepciones y la comprensión de diferentes temas. El valor del aprendizaje informal ha sido reconocido durante mucho tiempo por la Unión Europea como una forma de promover "la construcción de sociedades inclusivas, innovadoras y reflexivas". La creación de sociedades europeas capaces de explorar críticamente las "raíces históricas, culturales y normativas" de Europa;» dispuesto a promover formas efectivas de pertenencia para sus diversos ciudadanos; y cuya creatividad, resiliencia y tolerancia producirán una Europa unida por su diversidad (Comisión Europea, 2013) forma parte de la agenda educativa de la UE.



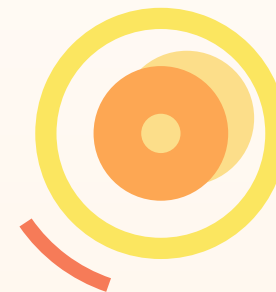
PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

El pasado de los estudiantes está muy moldeado por elementos fuera del ámbito de la educación formal (Lévesque, Létourneau, & Gani, 2013). Los recuerdos históricos cotidianos llevados, por así decirlo, por los estudiantes en sus cabezas, reflejaban o se hacían eco de una cultura pública más amplia. Este es un valioso correctivo a las afirmaciones rutinarias de que los jóvenes en las sociedades modernas no conocen ni se preocupan por la historia, y una clara indicación de las limitaciones de los planes de estudio de historia escolar como una herramienta práctica en la construcción de la identidad social. Al interactuar con museos y exposiciones, el conocimiento ya no son solo nombres y palabras, sino objetos reales. Es una sensación muy diferente entre haber terminado una prueba o un papel que haber terminado una exposición, que puede ser observada por muchas personas y ayudar a transmitir el conocimiento y la comprensión.

Al planificar las tareas pedagógicas, en un contexto de educación formal y no formal, se deben diseñar tareas diversificadas; son ideales las actividades que los estudiantes no pueden realizar de forma autónoma pero requieren trabajo colaborativo (Cesar, 2008, 2009, 2013a).

Los estudios muestran (Cesar, 2008) que tanto los alumnos más competentes como los menos competentes progresan de esta manera, es decir, que las interacciones sociales y el trabajo colaborativo tienen más potencial. Desde un punto de vista pedagógico este aspecto es esencial, especialmente cuando las tareas se diseñan a partir de las interacciones sociales entre pares y del trabajo colaborativo. Ofrecer actividades que se basen en la colaboración y las interacciones entre familias, amigos o compañeros, en un contexto de educación no formal, como en los museos, es una forma de trabajar.





PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

Cómo las escuelas ya utilizan las exposiciones para el aprendizaje

Tipos de exposiciones en diferentes entornos de aprendizaje

Las escuelas pueden utilizar el espacio expositivo para abordar un tema y poner en práctica habilidades desarrolladas en clase: pensamiento crítico, análisis de imágenes, uso de vocabulario, pero también para establecer intercambios y debates. Para facilitar la capacidad del alumno de imaginar una obra más allá de la imagen que se da, el profesor puede utilizar el espacio expositivo. El reto es encontrar lo que será relevante para nutrir la reflexión del estudiante y hacerle querer entrar en esta exploración.

El espacio expositivo puede tener lugar dentro o fuera de la escuela.

La exposición en la escuela

El trabajo de exploración vinculado al **intercambio y análisis de una visita al museo** consiste en ayudar a los estudiantes a construir sus conocimientos a partir de su experiencia, apropiándose de los conceptos abordados en la exposición.



Este trabajo puede llevarse a cabo en diferentes direcciones complementarias:

- Investigación documental: sobre un artista, las obras, el contexto histórico o geográfico

- Profundización del análisis y el vínculo entre cada obra

- Conexión entre campos y disciplinas artísticas

- Práctica plástica: Se puede hacer en el contexto de la exposición

- Análisis de las obras de arte: Normalmente se implementa al final del curso, basado en la idea de que los estudiantes son capaces de ver las obras de arte de una manera diferente, y pueden compararlas con las obras de arte que han visto.



PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

Cualquiera que sea el trabajo realizado, es importante mantener un registro del mismo e integrarlo en un proyecto.

De hecho, es difícil para los estudiantes desarrollar vínculos conceptuales por sí solos. La apropiación de estos conocimientos requiere la formulación y apropiación de proyectos que deben ser realizados tanto por profesores como por estudiantes. Al hablar para compartir su percepción, los estudiantes comparten sus pensamientos y perspectivas. Esta mirada colectiva contribuye a la comprensión de los trabajos al fomentar la comunicación.

El relato de la experiencia se transforma en un debate colectivo que genera interrogantes y nuevas expectativas.

El trabajo del proyecto basado en la visita al centro cultural tiene implicaciones tanto didácticas como pedagógicas. Refuerza la motivación de los estudiantes al ofrecer la posibilidad de variar el proceso de aprendizaje. Este dispositivo forma parte del itinerario de educación artística y cultural, donde cuestiona los tres pilares:





PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

Este trabajo permite a los estudiantes convertirse en un facilitador cultural presentando, como mediador, las obras descubiertas en la exposición. También refuerza los vínculos entre las escuelas y los museos. Esta operación realiza una labor de apropiación, interpretación y ejecución de una restitución definitiva.

La galería y la exposición se pueden transformar y **exportar al mundo escolar:**



• **Mediador en la escuela:** Algunos centros culturales, como el Museo Pedagógico de La Haya, ofrecen la oportunidad de conocer a un mediador de museo en su escuela que viene con material de exposición diseñado específicamente.

• **Préstamo de obras de arte:** De la misma manera que una biblioteca presta libros y difunde la lectura. Es el caso de la biblioteca de última generación, una herramienta cultural que ofrece un encuentro privilegiado y directo entre una obra de arte y los individuos, reforzado por una obra de mediación.






PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

La exposición fuera de la escuela

La excursión, como experiencia de encuentro en un nuevo lugar, transmite sentimientos de cambio, sorpresa y emoción. La escuela y el museo se encuentran en el espacio de aprendizaje, pero dentro del museo, el niño o adolescente pasa del rol de estudiante a visitante.

El profesor debe tener en cuenta estas fases para que la **visita a una exposición** sea de interés educativo:



• **Antes, durante: Establecer las condiciones para fomentar el descubrimiento y las situaciones favorables al aprendizaje.**

• **Después: Análisis y retroalimentación sobre la visita.**



PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

Cabe señalar que una visita de exposición dirigida por un profesor favorece un enfoque sensible de las obras e ilumina a los estudiantes sobre los temas. Se basa en la capacidad de los alumnos para hablar y los intercambios que resultan del descubrimiento de las obras.

Encuentro con un artista: Permite un análisis de una exposición y las obras de arte, así como del enfoque del artista. También es interesante confrontar la historia detrás de las obras con las historias imaginadas por los estudiantes. Este encuentro se puede organizar en el museo o durante una visita al estudio del artista, por ejemplo.

Algunas de las ventajas de un encuentro con un artista son:



- Prepara a los estudiantes para visitar los espacios de exposición dándoles los medios para estar abiertos a la creación artística

- Aumenta el conocimiento de los estudiantes de las colecciones y exposiciones del museo a través de la observación y el análisis de las obras.

- Contribuye a la construcción de una cultura general

- También es posible involucrar a los estudiantes en una fase de experimentación plástica y expresión personal practicando, bajo el ojo del artista, las diferentes técnicas artísticas presentadas.



PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

Las actividades juegan un papel esencial en la experiencia y la memoria humanas. No siempre basta con escuchar y observar. Aprender haciendo puede ser parte del proceso. **Las actividades prácticas** en torno a una exposición variarán dependiendo de si el espacio se ve como un lugar para escribir o para recopilar información. Los estudiantes podrán relacionarse con lo que sienten o ven. Tendrán la oportunidad a través de estas actividades prácticas de observar y manipular la creatividad y la artesanía de un artista.

¿Qué metodologías y aspectos pedagógicos son relevantes en este contexto?

En el contexto del proyecto VX Designers queremos fomentar tantas metodologías educativas como sea posible, pero con un claro énfasis en aquellas que son: lideradas por el alumno, ágiles, que promueven el aprendizaje activo, altamente relacionales, que fomentan la diversidad y la inclusión, que hacen un esfuerzo por la evaluación continua, que tienen un enfoque de habilidades múltiples para el aprendizaje (Learn Life Alliance). Además, fomentamos el uso de herramientas digitales y recursos en línea, ya que son atractivos para los jóvenes y pueden ofrecer: accesibilidad, adaptabilidad, rentabilidad y ayudar a adquirir habilidades muy necesarias en un mundo digitalizado.





PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

¿Qué metodologías educativas promueve el proyecto de VX Designers?

La educación solía basarse en instrucciones dirigidas por los maestros. Esta metodología unidireccional ha sido vista durante mucho tiempo como anticuada y ha sido reemplazada por una amplia variedad de metodologías pedagógicas que ponen las necesidades del alumno en el centro. En el contexto del proyecto VX Designers y utilizando exposiciones para el aprendizaje, hemos identificado aquí diez metodologías que consideramos más relevantes:

1. Pensamiento de diseño

6. Basado en experiencias

2. Basado en proyectos

7. Aprendizaje profundo

3. Basado en el lugar

8. Basado en investigación

4. Basado en juegos

9. Aprendizaje móvil (digital y en línea)

5. Basado en desafíos

10. Aprendizaje entre pares y social



PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

Estas metodologías de aprendizaje están tomadas de una lista de 25 mejores prácticas de enseñanza de todo el mundo, recopiladas por la "Learn Life Alliance".

La aplicación de una amplia gama de metodologías al abordar el diseño de exposiciones o visitas ayuda a ser inclusivos con las diferentes necesidades en un grupo de estudiantes. De esta manera, los educadores pueden facilitar experiencias de aprendizaje estimulantes y proporcionar flexibilidad para que los estudiantes amplíen mejor sus habilidades y competencias personales. El uso de diferentes metodologías simultáneamente alienta a los estudiantes a ser versátiles y los equipa para permanecer abiertos a recorridos profesionales diferentes.

¿Qué metodologías se están utilizando a la hora de diseñar exposiciones en las escuelas (on y off-line)?

Como ha demostrado la investigación del proyecto VX Designers, muchas **escuelas utilizan habitualmente una variedad de formatos de exposición** en el desarrollo diario de las clases, tales como: colgar trabajos en las paredes, presentaciones (orales o escritas), audiovisuales, medios impresos, espacios digitales en línea, modelado 3D o actuaciones artísticas.

Especialmente en la escuela primaria, exponer el trabajo realizado por los alumnos es una forma habitual de rastrear el progreso y fomentar la creatividad. En la escuela secundaria, las exposiciones se refinan y se vuelven temáticas y basadas en proyectos, alentando a los estudiantes a crear un trabajo bien desarrollado y crear un sentimiento de pertenencia al grupo. Sin embargo, a menudo no hay énfasis en el diseño de una exposición de clase coherente y crítica, permanece como una colección de diferentes exposiciones en torno a uno o más temas.





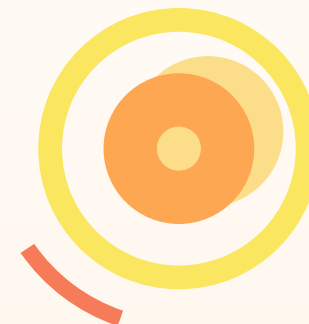
PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposición, formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

Además, algunas **escuelas utilizan el diseño de exposiciones como un método** donde los alumnos aprenden nuevas habilidades definiendo de qué se trata la exposición, reuniendo o elaborando el contenido, editando el contenido y presentándolo en diferentes formatos (visual, sonido, texto, etc.), trabajando en grupo, generando debates y análisis crítico, comprensión y diseño especializados, diseño gráfico, utilizando story telling y otros estilos narrativos, abordando aspectos técnicos, utilizando diferentes herramientas y mucho más, aplicando muchas de las metodologías de aprendizaje mencionadas anteriormente.

En relación con el diseño de exposiciones, muchas escuelas ahora incluyen **nuevas tecnologías en sus aulas**, utilizando plataformas en línea, donde la escuela puede controlar que el material permanezca dentro de un grupo (para cuestiones de privacidad). Aquí los estudiantes pueden compartir y mostrar el trabajo en su grupo, con sus compañeros y con el tutor.

Durante la pandemia de COVID19 **los espacios online** han sido un gran recurso para compartir y crear nuevas conversaciones. Las redes sociales, blogs, aplicaciones y otros espacios en línea son espacios de exposición nuevos y de fácil acceso. Las redes sociales se pueden utilizar para interactuar activamente con los estudiantes. Esta forma de reunir piezas y compartirlas casualmente en una plataforma de redes sociales, se ha vuelto muy popular y muchas escuelas las utilizan, aunque los espacios para la interacción crítica con el material publicado aún necesitan un mayor desarrollo.





PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposiciones formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

¿Qué metodologías se utilizan cuando se visitan exposiciones fuera de la escuela (dentro y fuera de línea)?

Las escuelas han utilizado durante mucho tiempo recursos externos, como museos y galerías, para enriquecer sus clases. **Visitar exposiciones** es una excelente herramienta para la educación, y al igual que con muchas experiencias de aprendizaje, es genial cuando exigen una interacción que provoca nuevos pensamientos:

- Implica salir del entorno de aprendizaje habitual e involucrarse con algo nuevo

- Involucra más a los estudiantes con su entorno

- Puede tener lugar en muchos entornos y formatos diferentes, y hablar a la audiencia en muchos niveles sensoriales diferentes: vista, sonido, olfato, tacto y algunos incluso el gusto



PARTE 1

Uso de exposiciones para el aprendizaje: Diferentes tipos de exposiciones formas de usar la exposición para el aprendizaje y beneficios

Muchos **espacios expositivos ofrecen actividades** para visitas escolares, relacionadas con la exposición, para centrar la atención en aspectos específicos, o explicar temas específicos. A menudo incluyen desafíos, juegos y cuestionarios para crear un incentivo adicional para los estudiantes. Muchas exposiciones ofrecen contexto textual, lecturas y materiales adicional, para atraer a su audiencia más allá de la experiencia puramente sensorial, estimulando el intelecto de los estudiantes y demás visitantes. Las visitas a las exposiciones son una ayuda adicional para que los educadores hagan que los temas sean más interesantes, pero también requieren un poco de atención adicional para preparar e informar la visita con los estudiantes, ya que ofrecer nuevas experiencias es enriquecedor para algunos estudiantes, pero puede ser desalentador para otros.

Las escuelas también **utilizan las visitas guiadas** por la ciudad como herramienta educativa. Descubrir la ciudad como parte de un proyecto educativo, puede ser una gran manera de explorar cómo el significado nunca está fijo y las narrativas cambian constantemente. De manera similar a viajar por el espacio de la ciudad, podemos viajar a través del espacio digital, como parte de una actividad educativa, e interactuar con las "exhibiciones" existentes, para imaginar, recrear, intervenir, agregar, cambiar, o simplemente descubrir y cuestionar.

Durante las entrevistas de investigación del proyecto VX Designers, los profesores han señalado que las visitas escolares a los espacios expositivos a menudo son difíciles de organizar, debido a los permisos, y solo se puede hacer un número limitado por año. También mencionaron que puede haber un riesgo de excluir a alumnos de pocos recursos, debido a los costos involucrados.

Durante la pandemia de COVID-19, las salidas escolares tuvieron que ser canceladas por completo debido a los riesgos para la salud, lo que creó un vacío. Esto podría ser llenado por recursos en línea que hacen **posible visitar exposiciones desde la seguridad de la escuela**. En muchas escuelas hay tableros digitales u otras pantallas que facilitan las visitas en línea. Sin embargo, la falta de información sobre las herramientas existentes para los educadores y las opciones de exposición en línea o digital sigue siendo una barrera para muchos maestros, por esta razón algunos espacios de exposición han superado estas barreras a través de programas de divulgación.



PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio



PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Uso de exposiciones para el desarrollo de habilidades

En una época de cambio social, caracterizada por la aparición de la migración y la globalización, por el avance tecnológico y el rápido cambio de actitudes sociales, es necesario emplear una serie de habilidades para mantenerse al día con un mundo que se mueve rápidamente.

La participación y el compromiso con proyectos creativos, puede estimular el desarrollo de habilidades y competencias y ayudar a la observación crítica del mundo, y sus diferencias culturales. Los estudiantes pueden obtener información extraordinaria de cómo los enfoques para el estudio del arte y la cultura han cambiado con el tiempo y cómo se han desarrollado los marcos actuales. Los estudiantes deben involucrarse con objetos más allá del nivel cognitivo, tratar de captar su materialidad y experimentarlos de maneras multisensoriales; más allá de los "datos" y de los "portadores de la información" (Dudley 2012; Sansi 2015). Las actividades de aprendizaje práctico fuera del aula a menudo conducen a mejores logros, estándares, motivación, desarrollo personal y comportamiento (OFSTED, 2008).

Aprender sobre el patrimonio cultural promueve la autoestima, la buena salud mental y la solidaridad comunitaria porque socializa a las personas con experiencias históricas compartidas que, a su vez, promueven ciertos valores, disposiciones y un sentido de pertenencia (Phinney, Horenczyk, Liebkind, & Vedder, 2001; Waterton, 2010). Los viajes escolares y las visitas educativas son herramientas positivas que ayudan a mejorar el desarrollo social, personal y emocional de los estudiantes. La creación de una exposición proporciona un propósito real para el aprendizaje de los estudiantes y ayuda a motivar y enfocar su trabajo. La estimulación adicional en nuevos entornos puede ser particularmente beneficiosa para los estudiantes y puede ayudar a enseñar habilidades sociales y de vida, y mejorar la independencia y la confianza en sí mismos. Al incorporar actividades relacionadas con la carrera en el currículo, los estudiantes pueden desarrollar habilidades y aptitudes que necesitan para tomar decisiones profesionales positivas a lo largo de sus vidas.



PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Algunas de las habilidades básicas que se pueden mejorar mediante el uso de exposiciones en el proceso de aprendizaje son:

Uso de exhibiciones para desarrollar las habilidades de los estudiantes

1. Motivación e Iniciativa

Las exposiciones motivan a los estudiantes a expresar sus pensamientos, opiniones e ideas, a tomar iniciativas y a asumir la responsabilidad de su propio trabajo.



2. Aprendizaje independiente y comprometido

Las exhibiciones pueden ayudar a reunir una variedad de conocimientos, de diferentes campos, que los estudiantes necesitarán reunir usando su propio juicio y pensamiento activo. Esto ayuda a los estudiantes a vincular el aprendizaje de manera comparativa y crítica.



3. Pensamiento crítico

Da la oportunidad de reconocer buenos y malos argumentos, fortaleciendo su capacidad de razonar, hacer conexiones con el medio ambiente y dar sentido a la información a través del análisis.



4. Solución de problemas

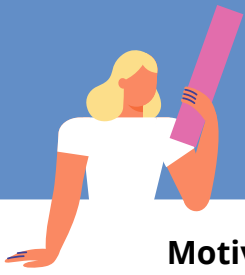
Aprender a través de exposiciones requiere y ofrece la capacidad de resolver problemas de forma colectiva y/o independiente. Los estudiantes pueden trabajar juntos para superar los obstáculos a través de soluciones innovadoras.



5. Trabajo en equipo/Cooperación

Los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus preocupaciones, dificultades e ideas innovadoras sobre su propio aprendizaje. Pueden ayudar a su equipo a organizar una exposición de principio a fin y compartir muchas ideas para aumentar la diversidad.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Motivación e iniciativa

Hacer que la participación forme parte del plan de estudios e involucrar a los estudiantes en actividades como la organización de una exposición, es una manera brillante de promover la iniciativa y motivar a los estudiantes a expresar sus pensamientos, puntos de vista e ideas.

El uso de la tecnología, con la que la mayoría de los jóvenes estudiantes están familiarizados, puede servir para crear actividades digitales que agreguen interés y disfrute a los estudiantes que pueden hacer uso de sus habilidades digitales. Al entrevistar a los profesores de educación secundaria para los fines de este proyecto, se hizo evidente lo mucho que los estudiantes disfrutaban de la posibilidad de ser proactivos, tomar la iniciativa y asumir responsabilidades. La motivación es un elemento clave del proceso de aprendizaje y es un incentivo común para niños y adultos por igual cuando se trata de aprender. La responsabilidad de gestionar su propio proyecto, ser líderes o actores clave de un equipo que tiene el mismo objetivo, potencia el sentimiento de independencia de los alumnos y les enseña a tomar la iniciativa que contribuirá a la consecución de ese objetivo común.

Aprendizaje independiente y comprometido

Comúnmente, las escuelas tienden a centrarse en bloques de conocimiento predefinido, estructurados en capítulos específicos que siguen un plan de estudios establecido. Poco puede hacer un maestro para escapar de las pautas y poca libertad tienen los estudiantes para participar en un pensamiento independiente y crítico que se aleja del libro. Las exposiciones pueden ayudar a reunir una variedad de sabiduría que los estudiantes deben reconstruir usando su propia reflexión y pensamiento comprometido. La curaduría de una exposición puede fomentar un diálogo a través de las generaciones y conectar a los estudiantes con el aprendizaje de una manera comparativa y crítica. A través del proceso de desarrollo conjunto de una exposición, se establece un diálogo que toca tanto los hechos históricos como su impacto más amplio en las comunidades, el cambio social, los acontecimientos, las ideas y las personas que influyen en la reforma social y el modo en el que ésta informa al presente. Los estudiantes que organicen una exposición tendrán que emplear y ampliar sus conocimientos existentes y conectarlos de una manera que tenga sentido para el visitante. Esto requiere un pensamiento independiente e involucra a todos los implicados: el aprendizaje ocurre voluntariamente para satisfacer la propia necesidad de conocimiento de los estudiantes. El proceso de curaduría de una exposición trae oportunidades para cultivar habilidades de pensamiento crítico, ampliar sus conocimientos, así como encontrar nuevos pasatiempos e intereses.



PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Pensamiento crítico

El pensamiento crítico es una forma de pensar, entender y expresarnos, y es importante para que las personas puedan analizar y dar sentido a la información. Cultivar las habilidades de pensamiento crítico puede ayudar a los jóvenes a rendir mejor en la escuela, ser más creativos y juzgar mejor. Se trata de un aprendizaje activo y de cuestionar ideas, argumentos y hallazgos. "El buen pensamiento crítico incluye reconocer buenos argumentos incluso cuando no estamos de acuerdo con ellos, y argumentos pobres incluso cuando estos apoyan nuestro propio punto de vista" (Cottrell, 2005). En otras palabras, se trata de usar nuestra capacidad de razonar.

Al visitar lugares como museos, o mejor aún, al organizar una exposición, los estudiantes hacen conexiones entre las obras de arte, los recuerdos que invocan y lo que representan, reflexionando y discutiendo el proceso de desarrollo de la exposición. Al analizar las exhibiciones, los estudiantes son llamados a hacer observaciones, estudiar la experiencia y considerar cuidadosamente las razones y a ser precisos. Los educadores deben fomentar las curiosidades de los estudiantes haciéndoles investigar y hacer preguntas, pensar críticamente sobre lo que ven o leen y experimentar con sus teorías. Experimentan con nuevos patrones, conexiones y nuevas perspectivas.

El proceso de recopilación de información y evaluación de las fuentes no solo ayudará a los estudiantes a tener éxito, sino que también fomentará el pensamiento crítico sobre la fuente de información, la relación con sus conocimientos e importancia existentes. Esto a su vez les ayudará a desarrollar una mentalidad crítica, una de las habilidades más importantes que uno puede tener en el mundo moderno, donde estamos constantemente bombardeados con información y noticias falsas.



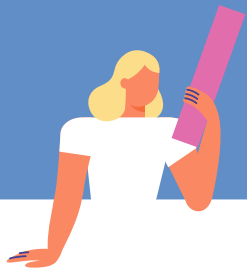
PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Toma de decisiones y resolución de problemas

La resolución independiente de problemas y la colaboración entre pares se vuelven primordiales para el aprendizaje y se navegan a través del diálogo. Los museos y las exposiciones sirven como lugares ideales para implementar esto. A medida que los estudiantes desarrollan sus habilidades artísticas y analíticas participando en una exposición, aprenden a ver los problemas como un desafío que pueden abordar. El diseño y la implementación de la exposición es un proceso en el que los estudiantes necesitan pensar en los materiales y recursos que necesitan, el orden en que las cosas se hacen y colocan, los arreglos prácticos y logísticos, los recursos humanos y cualquier problema eventual que pueda surgir a lo largo. El proceso les permite descubrir que diferentes obras de arte / exposiciones evocan emociones o desafíos específicos, lo que les obliga a considerar dónde deben colocarse en la exposición, para asegurar fluidez y una verdadera experiencia para el usuario. Es posible que los estudiantes necesiten lidiar con disputas y tomar decisiones sobre cuál es la forma más eficiente de fortalecer la colaboración al mismo tiempo que producen un resultado de alta calidad. Esto, a su vez, requiere la toma de decisiones estratégicas y la capacidad de resolver problemas - de forma independiente y colectiva - para superar los obstáculos con soluciones innovadoras que respondan a las necesidades de todas las partes interesadas.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Trabajo en equipo, Teambuilding y Cooperación

Por último, pero no menos importante, las exposiciones desarrollan las habilidades de los estudiantes en la formación de equipos, el trabajo en equipo y la cooperación. Estos procesos tienden a coexistir e implican trabajar hacia un objetivo común, ya sea fortalecer el espíritu de equipo y/o lograr con éxito un objetivo final en un grupo. El proceso de diseño, co-creación y uso de exposiciones para el aprendizaje mejora las tres habilidades. El trabajo en equipo es inherente a la co-creación, ya que los estudiantes necesitan ayudar a su equipo en la curaduría de una exposición de principio a fin, dividiendo las tareas y trabajando juntos para producir el producto final. Esto requiere "mirar un proyecto desde todos los ángulos, pensar fuera de lo establecido, crear soluciones viables y fomentar el trabajo en equipo. Cuando co-creas, trabajas hombro con hombro con los miembros de tu equipo, examinando las perspectivas de los demás y afinando el proceso" (Emerge, 2017).



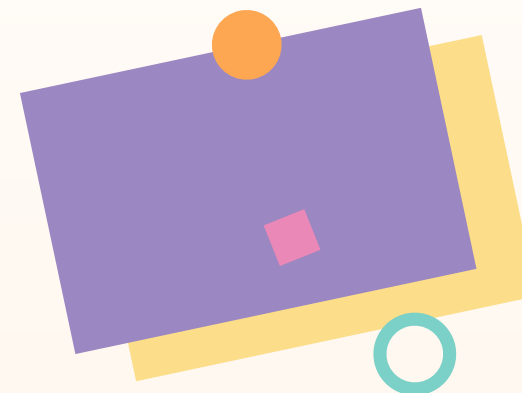


PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

De esta manera, los estudiantes se involucran en un proceso participativo donde se les otorga agencia y poder a través del trabajo en equipo. La transferencia y el intercambio de conocimientos se vuelven más colaborativos en el proceso a medida que "el poder cambia cuando los límites sociales entre los estudiantes y los maestros se rompen y los estudiantes comienzan a hacer preguntas que normalmente podrían no ser aceptables" (Rogers y Rock, 2016:73). Además, esto les ayuda a prepararse para entornos de trabajo reales donde diversas habilidades, opiniones y personalidades aprenden a coexistir mientras aprenden unos de otros.

La expresión también es clave para el proceso de aprendizaje donde los estudiantes son capaces de practicar y realizar el intercambio y la integral de (a menudo diversos) puntos de vista e información en entornos educativos. Esto es invaluable para la experiencia de aprendizaje, ya que ayuda al desarrollo de habilidades sociales y de comunicación, ya que los estudiantes descubren sus voces y las de los demás, aprendiendo a ser considerados y ajustando sus pensamientos a un contexto determinado. Ser capaz de trabajar eficazmente en equipo no es un hecho y oportunidades como la curaduría de exposiciones proporcionan ocasiones excepcionales para hacerlo. Unir diversos puntos de vista y construir una herramienta pedagógica desde cero se considera la mejor experiencia de aprendizaje.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Uso de la exposición para apoyar a los estudiantes que se enfrentan a desafíos de aprendizaje

Al observar los beneficios de la exposición en las habilidades individuales y de trabajo en equipo, no podemos dejar de incorporar su papel crucial en la inclusión y el apoyo a los estudiantes con dificultades de aprendizaje y discapacidades. En las siguientes páginas, veremos cómo las exposiciones son relevantes para los estudiantes con necesidades de aprendizaje específicas, como dificultades de aprendizaje diagnosticadas o no diagnosticadas, discapacidades o falta de una habilidad cerebral o motora, así como para estudiantes que tienen un alto potencial de aprendizaje (HP) o aquellos con diversos antecedentes culturales y que se enfrentan a obstáculos económicos y sociales. Hay muchas oportunidades que las exposiciones pueden ofrecer para crear un enfoque de aprendizaje inclusivo para todos estos estudiantes.

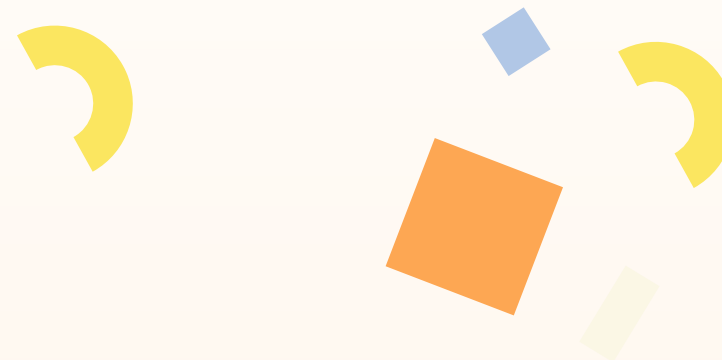




PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

En la literatura existente, el tema de la inclusión en el aprendizaje a través de la participación en exposiciones, visitas y creación, no se analiza en gran medida. Por lo tanto, los socios del proyecto VX Designers se han puesto en contacto con especialistas y profesores de su red para discutir más a fondo los hallazgos en la literatura y proporcionar una visión general de los beneficios de usar exposiciones para apoyar a los estudiantes con discapacidades. Entre los expertos, hay muchos especializados en Trastornos Específicos del Aprendizaje (DIS), que tienen una causa neurobiológica que afecta a la forma en que el cerebro procesa la información. Se trata de dificultades específicas y constitucionales que pueden afectar a cualquiera o a todas las áreas del desarrollo –física, intelectual, emocional, social, lingüística y sensorial, lingüística y sensorial– y pueden perjudicar el proceso normal de aprendizaje. Los estudiantes con DIS constituyen del 10 al 12% de la población, lo que significa que en cada aula es probable que haya un estudiante con un trastorno de aprendizaje similar.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Brevemente, los diferentes tipos de DIS incluyen **dislexia, disgrafía, discalculia, disfasia y dispraxia**. El trastorno más popular y común es la dislexia, que causa dificultades en la comprensión de la lectura y las habilidades de procesamiento basadas en el lenguaje. La disgrafía afecta la capacidad de una persona en la escritura a mano y las habilidades motoras finas, y a menudo se confunde con la dislexia, ya que ambos trastornos están afectando la capacidad de escritura. La discalculia afecta la capacidad de una persona para entender los números y aprender hechos matemáticos. La disfasia típicamente implica dificultades con el habla y la comprensión de las palabras habladas, por lo que los estudiantes con disfasia luchan al hacer ejercicios orales y presentaciones que a menudo se requieren en el aula. Además, la disfasia - como la mayoría de los trastornos - resulta en dificultades de las habilidades productivas, receptivas y sociales de los niños. Finalmente, la dispraxia se refiere a las dificultades con el movimiento y la coordinación, el lenguaje y el habla.

Los alumnos con DIS hacen un esfuerzo extra para lidiar con su “dis” capacidad. También requieren trabajar en un ritmo diferente, ya que tienen un ritmo de aprendizaje más lento. Por esto es esencial abordar el aprendizaje de maneras que se adapten a las habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes con DIS.

Se argumenta que un enfoque inclusivo del aprendizaje a través de exposiciones es muy beneficioso para todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias y necesidades de aprendizaje. Además, hay elementos específicos que son particularmente útiles para los estudiantes con dificultades de aprendizaje y discapacidades, como los DIS.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

¿Cómo pueden las exposiciones apoyar a los estudiantes con dificultades?

En primer lugar, el aprendizaje a través de exposiciones es un tipo de enfoque no formal del aprendizaje. Esto se debe a que ocurre fuera del entorno de aprendizaje formal (es decir, las escuelas), pero todavía en el marco de alguna actividad organizada, por ejemplo, en una visita al museo (Consejo de Europa). En este proceso, el aprendizaje se produce por iniciativa del alumno o como un subproducto de la participación del alumno en alguna otra actividad (OCDE). Por lo tanto, el aprendizaje es intencional y puede haber objetivos claros de aprendizaje. Al mismo tiempo, el empoderamiento y la liberación de los educandos es un elemento importante de este proceso (Kedrayate, 2012). Por lo tanto, la experiencia de aprendizaje se vuelve más atractiva, alegre y creativa para los estudiantes, ya que les permite "escapar" de las "limitaciones" de su entorno de aprendizaje habitual.

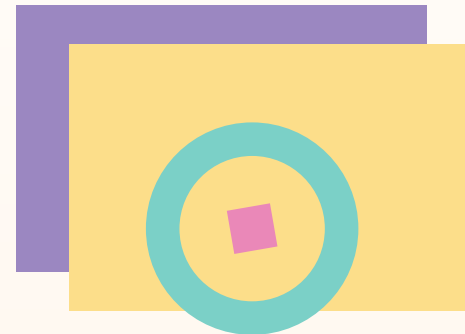




PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Este entorno es extremadamente beneficioso para todos los alumnos, pero en particular para los alumnos con dificultades de aprendizaje, DIS y otras discapacidades, ya que el entorno formal de una escuela a menudo crea una cierta cantidad de estrés a estos alumnos debido a las restricciones de tiempo, establecimiento y horario. Esto se hizo particularmente evidente a través de la experiencia de los profesores-expertos en estudiantes con DIS, que han sido entrevistados para el propósito de este proyecto. En concreto, los expertos coincidieron en que los estudiantes en general disfrutaban participando en una experiencia activa fuera de la vida y el horario escolar normal. Además, los estudiantes con dificultades y DIS, que a menudo tienden a estar menos comprometidos con el aprendizaje escolar, son los que reaccionan más positivamente a este entorno de aprendizaje alternativo y no formal. En consecuencia, el aprendizaje no formal a través de exposiciones ofrece más oportunidades para el compromiso y el disfrute en el aprendizaje, así como menos estrés en el rendimiento.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Además de eso, las exposiciones a menudo proporcionan un ambiente de aprendizaje tranquilo, con una gran estimulación multisensorial. Este es un factor fundamental para los estudiantes con dificultades, DIS o síndromes más complejos, así como para los estudiantes con TDAH, ya que el uso de las imágenes los atrae y les ayuda a enfocarse y dar sentido a lo que ven y aprenden.

Además, como ya se ha destacado anteriormente en esta guía, las exposiciones pueden fomentar el aprendizaje activo y la participación, el trabajo en equipo y la colaboración. Los estudiantes con dificultades de aprendizaje y otras discapacidades pueden beneficiarse mucho de una actividad de trabajo en equipo, ya que pueden ser asistidos para lograr cosas dentro del equipo, donde también pueden tener oportunidades de expresar diferentes perspectivas a través de discusiones y trabajos en torno a una idea o aspectos prácticos. Este valor del grupo y la conciencia de las diferentes perspectivas mejora en gran medida la aceptación de las diferencias. De esta manera, las exposiciones pueden apoyar a los estudiantes con diversas discapacidades y diferencias de aprendizaje haciéndolos más seguros y desarrollar su autoestima, que a menudo es baja debido a sus habilidades.

En particular, un experto en educación de museos que participó en una entrevista para la creación de esta guía señaló que obtener conocimientos a través de exposiciones es una gran oportunidad para que los estudiantes con DIS se "reconecten" con este tipo de instituciones culturales y más formales. Este es un aspecto muy importante, ya que debido a sus limitaciones, los estudiantes con DIS tienden a ser menos "invitados" en entornos formales y de conocimiento cultural en muchos casos. En este sentido visitar, pero aún mejor, crear exposiciones, es una práctica de aprendizaje que puede apoyar a estos estudiantes a desarrollar sus habilidades y confianza social e individual, a la vez que son creativos y disfrutan de la experiencia de aprendizaje también.

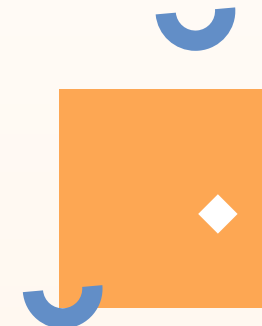


PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Tendencias en el diseño de exposiciones y prácticas interactivas digitales (incluida la capacitación para futuros digitales)

La tecnología digital se ha integrado en todas las formas de enseñanza como medio de aprendizaje, permitiéndonos visualizar una experiencia, un fenómeno o un proceso de una manera diferente. En Francia, según el Ministerio de Educación Nacional, Juventud y Deportes, "la escuela contribuye al proyecto de sociedad de la información y la comunicación para todos". Capacita a los estudiantes para dominar estas herramientas digitales y a los futuros ciudadanos para vivir en una sociedad cuyo entorno tecnológico está en constante evolución. Ante la aparición entre los estudiantes de un uso significativo de la tecnología digital como medio de información, entretenimiento y cultura, la escuela debe valorar la introducción de este medio en todas las materias de una manera juiciosa y reflexiva. Lo digital debe integrarse en una actividad de aprendizaje, y esto se puede llevar a cabo a través de una pedagogía activa. El objetivo de los métodos de enseñanza activa es hacer del alumno el actor de su aprendizaje para que a través de situaciones de investigación construya sus conocimientos. Esto se llama aprendizaje experiencial, es decir, "aprender haciendo". La pedagogía activa se basa en contextos reales que tienen significado para el estudiante, lo que puede aumentar su nivel de motivación para las tareas propuestas. En lugar de solicitar memoria a corto plazo, promueve el aprendizaje duradero.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Hoy en día, las herramientas en línea y **digitales a menudo todavía se utilizan** en el mismo formato que las predecesoras fuera de línea, y no en todo su potencial. Como argumenta Catherine Devine de Microsoft, "El futuro de los museos no tiene que ser una elección entre lo físico y lo digital. [...] Esto es particularmente relevante en las experiencias de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR), el enfoque siempre debe estar en el uso de la innovación para mejorar o complementar la experiencia en lugar de dominar la discusión". Esto se aplica al diseño de exposiciones, así como a las metodologías de aprendizaje en general: el futuro está en un buen equilibrio entre las prácticas bien conocidas y los enfoques innovadores, incluida la explotación de las posibilidades digitales. En la educación, al igual que en los museos u otros espacios de exposición, la tendencia es hacia un nuevo **paradigma**, con un enfoque en la construcción de **comunidades** y el impulso de un cambio social positivo (Mindsets for Museums of the Future).





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Diseño de la exposición

La abundancia de imágenes a las que nos enfrentamos a diario hace necesario entrenar los ojos desde una edad muy temprana, con el fin de desarrollar una mente crítica. Para ello, cada vez son más las exposiciones en museos o centros culturales que van tomando forma y están dirigidas **directamente a un público joven**. Con escenografía en paneles adaptados, pero también en la redacción de textos que presentan las obras. El objetivo es concienciar a los jóvenes dándoles las referencias y herramientas para descifrar y comprender. La visita se vuelve educativa e instructiva con el fin de desarrollar habilidades en observación, análisis, expresión y pensamiento crítico. También hay una diversidad de medios que se pueden utilizar. Cada vez más, en las exposiciones, hay diferentes soportes: ya no son simples paneles, son herramientas de mediación que nos permiten pensar en el visitante durante su visita (herramientas específicas, juegos, misión que queremos dar, etc.) y esto evoluciona según el contenido, el tema. La visita se vuelve divertida y motivadora, va más allá del marco escolar.

La integración de las herramientas digitales en el entorno educativo puede multiplicar por diez la experiencia del patrimonio cultural en las escuelas. En Internet, una de las vías más populares es la visita virtual. De hecho, muchos museos y organizaciones culturales ofrecen material en línea gratuito y mejorado. Las visitas virtuales permiten a los visitantes explorar museos a través de vistas panorámicas, moverse a voluntad de una habitación a otra y acercarse a una obra en exhibición para beneficiarse de una explicación textual o hablada. La ventaja de la visita virtual es que se abre a un público más amplio y permite una visita en un momento elegido por el espectador. En el aula, es posible preparar una visita al museo o ilustrar una lección gracias a este contenido inmersivo. Junto con unos auriculares de realidad virtual o su versión de cartón para teléfonos móviles, el descubrimiento se vuelve divertido. Los profesores también pueden enriquecer sus lecciones con ilustraciones lo más cercanas posible a la visita. El uso de la visita virtual permite multiplicar las experiencias durante el año, de hecho se puede aprovechar la posibilidad de vincular en tiempo real el tiempo de clase y el tiempo de observación.



PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio



Los alumnos también pueden convertirse en guías: un grupo explora la exposición de forma virtual y asume el papel de guía de clase durante la visita, siendo cada alumno responsable de presentar una obra. Por último, las exposiciones virtuales son sitios sin contenido inmersivo, que reúnen obras digitalizadas sobre un tema determinado. Esta agrupación de obras de un período o tema determinado ofrece importantes posibilidades para el uso en el aula.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Las excursiones a lugares culturales a menudo muestran la desconexión que existe entre los estudiantes y el arte. Escuchan educadamente, pero retienen poco. Las visitas siguen siendo esenciales para la educación artística y cultural, pero el trabajo de apropiación debe llevarse a cabo en paralelo. La pedagogía implementada por la **creación de galerías virtuales** invita a los alumnos a involucrarse y a construir un Programa de Educación Artística y Cultural (PEAC). Los alumnos pueden observar y experimentar convirtiéndose en creadores de exposiciones virtuales. Están involucrados en un proyecto a partir de su propio universo y de sus representaciones, nutridos por la multiplicidad de imágenes fijas o en movimiento. En este lugar de experimentación, la obra de arte no se pone a distancia, sino que llama a la reflexión y desarrolla gradualmente la autonomía del estudiante con respecto al arte. El alumno abre los ojos, siente curiosidad por la diversidad de enfoques de los artistas y se convierte en un explorador de arte. No se trata de vincular una práctica a una época o a una obra, sino de crear vínculos entre obras y culturas para abrir la visión del arte en ciernes. Numerosas herramientas en línea permiten crear su propia exposición virtual. Es el caso del Google Art Project, que permite agrupar pinturas de un determinado movimiento, artista o emoción específica en el panel propuesto de obras libres de regalías, pero también de FrameVR, un espacio colaborativo que permite trabajar juntos en un mismo proyecto. Un cuadro de comunicación de chat y audio le permite trabajar en sincronía con un compañero y hace que la experiencia sea aún más interactiva. La aplicación permite jugar con dimensiones y repositionar obras importadas (imágenes, fotografías, PDF, vídeos, modelos 3D o fotografías 360°) a voluntad.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Prácticas digitales

Desde hace varios años, museos, galerías e instituciones culturales desarrollan exposiciones a las que se puede acceder de forma remota, en forma de bancos de obras, cápsulas de vídeo o visitas inmersivas simuladas. Estas formas son un punto sobre el que construir para enriquecer una secuencia como el Itinerario de Educación Artística y Cultural (PEAC) del estudiante. El contexto sanitario actual hace aún más visibles las acciones emprendidas por los profesionales encargados de la mediación o la promoción de cobros. El objetivo aquí es extender los lugares de arte y cultura más allá de las paredes ofreciendo a los usuarios de Internet un acceso desmaterializado a sus recursos, a menudo de forma gratuita. **El acceso a las obras en línea a través de plataformas o redes sociales** permite un enfoque diferente de las obras de museo. Los recursos audiovisuales y de audio que pueden utilizarse con smartphones, tablets, reproductores multimedia portátiles y están disponibles en plataformas de museos (por ejemplo, Reunión de museos nacionales, BNF, MuCem, etc.). Ofrecen tráilers de exposición, entrevistas y análisis de obras que pueden ser utilizadas en el entorno escolar. Estos pueden tomar la forma de talleres prácticos en forma de videotutoriales que permiten a los estudiantes descubrir una obra y luego hacer su propia creación, cuentos para escuchar historias contadas por las obras, descubrir los secretos de las obras a través de los videos favoritos de los profesores o proyectarse en una obra haciéndola mover utilizando la cámara y los sensores de un teléfono.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

El proyecto de una exposición abarca una serie de habilidades (gestión de proyectos, diálogo, etc.) que serán útiles para los estudiantes a lo largo de sus vidas y que pueden utilizar en diversos campos. Los profesores pueden movilizarse para que esta experiencia sea transversal. La implementación de proyectos artísticos es un elemento muy demandado en el currículo. Los alumnos deben ser capaces de ir más allá de la pasividad, estar atentos al contenido, a los demás, a lo que transmiten, a lo que devuelven y a lo que harán con él más adelante. Para ello, los profesores pueden **desarrollar e imaginar nuevos enfoques de educación digital, gracias a la tecnología digital**. Además de la naturaleza innovadora de las tecnologías en torno a las cuales se basan los proyectos digitales, la innovación también radica en el entorno colaborativo y digital que se ofrece a los actores de los proyectos. En este contexto, los alumnos participan en un enfoque de proyecto concreto y son conscientes de los diversos problemas a los que se enfrentan los jóvenes emprendedores digitales. Desde la idea del proyecto digital hasta su realización, los estudiantes experimentan las diferentes etapas de la gestión del proyecto. El encuentro con profesionales digitales también permite a los alumnos tomar conciencia de las nuevas profesiones e integrar los retos a los que se enfrentará el mundo en el que evolucionarán como adultos.





PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Nota de cierre

El diseño de exposiciones en un proceso escolar podría ser un método único para combinar la transmisión y construcción del conocimiento junto con el compromiso personal, social y físico. Por otra parte, el diseño de exposiciones virtuales ayuda a desarrollar las habilidades digitales de los alumnos, y aumenta su motivación e intereses en las asignaturas y el aprendizaje. El uso de diversas herramientas y conceptos podría involucrar interacciones, ayudar a crear narrativas interesantes y hacer que la obtención de conocimiento sea mucho más atractiva. Abre nuevas vías para el desarrollo de competencias en el campo del design thinking, incluyendo predisposiciones tales como la apertura a las personas y sus necesidades, la curiosidad por lo nuevo, valor para tomar la iniciativa y la creación de nuevas soluciones, así como la determinación en la búsqueda de un objetivo.

La "Encuesta sobre el futuro del empleo 2018" realizada por el Foro Económico Mundial indica el conjunto de competencias que adquirirán importancia en 2022, comparando la demanda de competencias en 2018 frente a 2022. Estos son: el pensamiento crítico, analítico e innovador, el aprendizaje activo y estratégico, la creatividad, la originalidad y la toma de iniciativa, la capacidad de diseñar y programar tecnologías, la capacidad de resolver problemas complejos, la inteligencia emocional y, finalmente, las cualidades de liderazgo y la capacidad de ejercer influencia social. Como hemos visto en las páginas de esta guía, estas competencias podrían desarrollarse en el proceso de diseño expositivo en el entorno escolar.

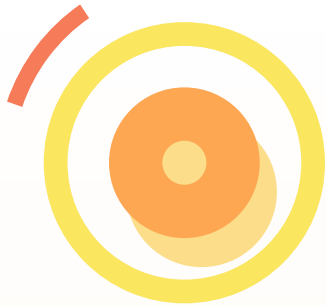
Las estrategias digitales para enriquecer la educación y la interpretación deben ser parte del proceso educativo, ya que proporcionan nuevos modelos de aprendizaje que ayudan a superar los límites de la escuela tradicional. El diseño de exposiciones puede convertirse en una práctica interesante en el ecosistema de aprendizaje y cerrar la brecha entre el aprendizaje formal, no formal e informal. Es por esto que los resultados del proyecto VX Designers podrían ser un elemento extremadamente útil de la educación cotidiana.



PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

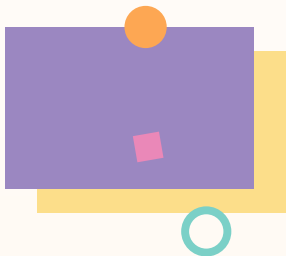
Buenas prácticas



El Museo de la Acrópolis

Este Museo es considerado como una práctica óptima debido al gran número de aplicaciones que se desarrollaron en el marco del programa "Creación del Museo de la Acrópolis Digital", que proporciona orientación y entretenimiento multidimensionales, hace que todas sus colecciones sean abiertas y accesibles a la comunidad internacional y forma un entorno atractivo, diseñado específicamente para los niños.

+info www.theacropolismuseum.gr/en



Correspondencias de confinamiento (Barcelona)

Exposición/blog virtual en el Museo de Historia de la Inmigración en Cataluña (MhiC) - Barcelona 2020). Amigos del Mhic compartieron con el museo durante la pandemia de COVID19 cartas, recetas, imágenes, pensamientos, recuerdos... Crean juntos una exposición virtual como primera muestra de #PatrimonisConfinats (Patrimonio Confinado). Esta es una buena práctica para crear con herramientas digitales simples una exposición en línea que promueve la interacción con la audiencia y proporciona espacio para el intercambio y el aprendizaje entre pares.

+info <http://www.mhic.net/exposicio-virtual-correspondencies-de-confinament/>



PARTE 2

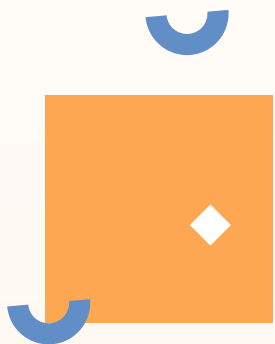
Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio



Culture chez nous

Este sitio reúne en un único espacio virtual cerca de 700 propuestas de contenidos online de 500 actores culturales y artísticos de toda Francia: exposiciones, museos, películas, documentales, podcasts, conciertos, obras de teatro, libros, videojuegos, práctica artística... Esta plataforma gratuita es una forma adicional de acceder a la diversidad y riqueza de la oferta cultural francesa. El sitio ofrece recursos educativos (cursos en línea, libros digitales, materiales didácticos, etc.) que se pueden utilizar para todo tipo de fines educativos.

+info <https://www.culturecheznous.gouv.fr/>



Centro de Excelencia CYENS (anteriormente conocido como RISE)

Este centro de investigación se centra en las tecnologías emergentes y la producción de soluciones interactivas para diversos sectores y temas. Actualmente llevan a cabo un proyecto en el que experimentan con diferentes tecnologías como la realidad aumentada / mixta, la realidad virtual y las representaciones holográficas para exposiciones de museos en Chipre. Esto es muy relevante para los objetivos de VX-DESIGNERS y sus ejemplos podrían usarse para dar forma a nuestra plataforma de exposiciones.

+info <https://www.cyens.org.cy/en-gb/research/projects/the-future-of-technologies-in-museums/>



PARTE 2

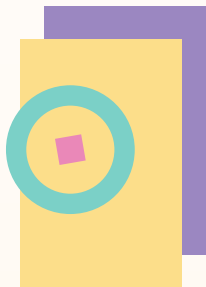
Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio



Google Sites

Una herramienta estructurada de creación de wikis y páginas web incluida como parte de la suite gratuita de Google Docs Editors basada en la web que ofrece Google. Se considera un buen ejemplo de práctica ya que se puede utilizar como una herramienta para crear una exposición online subiendo el trabajo de los alumnos como en el ejemplo aquí descrito.

+info <https://sites.google.com/new>



"Soy curador"

Un proyecto de exposición basado en procesos del artista Per Hüttner que tuvo lugar en chisenhale Gallery, Londres, Reino Unido, del 5 de noviembre al 14 de diciembre de 2003. Durante seis semanas, diferentes personas o grupos sin experiencia previa en la curaduría, se ofrecieron como voluntarios para diseñar 36 exposiciones (una cada día), basadas en 57 obras de arte disponibles. Esta buena práctica estimuló el pensamiento crítico, el aprendizaje haciendo y la innovación en la curaduría, ya que ofreció al público en general la oportunidad de explorar lo que el diseño de exposiciones puede significar, y demostró que con las mismas 57 obras de arte se podían crear muchas constelaciones, interpretaciones y mensajes diferentes.

+info <http://www.perhuttner.com/projects/i-am-a-curator/>



PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Niños Curadores



Este proyecto apoya a los maestros que desean desarrollar nuevos conocimientos y habilidades en sus estudiantes a través del desarrollo de exposiciones innovadoras en museos escolares. Al involucrar a los estudiantes como co-desarrolladores de proyectos, esta buena práctica estimula el aprendizaje mediante el hacer y permite a los participantes descubrir nuevas habilidades en ellos mismos.

+info <https://kidcurators.com>

Museo del Louvre (París, Francia)



El Palacio del Louvre, que alberga el museo, comenzó como una fortaleza de Felipe II en el siglo 12 para proteger la ciudad de los soldados ingleses que estaban en Normandía. No fue reutilizado como museo hasta 1793. Ahora, el Louvre es fácilmente uno de los museos de arte más históricos del mundo. El Louvre cuenta actualmente con 7 galerías virtuales en exhibición, incluyendo:

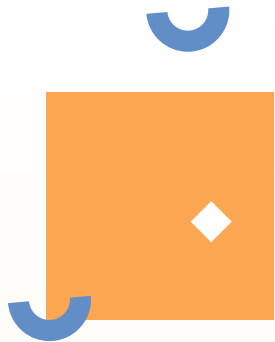
1. El advenimiento del artista, incluyendo obras de Delacroix, Rembrandt y Tintoretto
2. Antigüedades egipcias - con colecciones del período faraónico
3. Restos del foso del Louvre: los visitantes pueden caminar alrededor del foso perimetral original y ver los muelles que soportaban el puente levadizo que data de 1190

+info <https://www.louvre.fr/en/online-tours#tabs>



PARTE 2

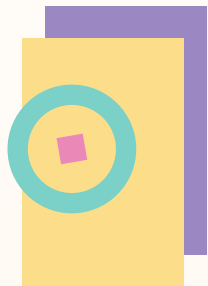
Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio



Galería Nacional Museo Alexandros Soutsos

La National Gallery, con el fin de lograr su papel social contemporáneo, ha integrado las nuevas tecnologías en su práctica, y está ofreciendo múltiples servicios digitales de educación, aprendizaje y entretenimiento. Los programas educativos y el taller infantil que se organizan en las instalaciones del museo tienen por objeto familiarizar a los niños con el arte y, por lo tanto, podrían ayudar a los alumnos y maestros a crear exposiciones.

+info www.nationalgallery.gr/en



Ocupar paredes blancas (OWW)

Una aplicación de juego digital que permite a los jugadores diseñar su propio espacio de arte con bloques arquitectónicos modulares, con más de 2.300 activos arquitectónicos y miles más, en construcción'. Es un buen ejemplo de curaduría de exposiciones digitales, ya utilizada por Birmingham Museum & Art Gallery (BMAG), por lo que es el primer museo oficial en asociarse con la plataforma de arte impulsada por la IA que permite a los usuarios explorar un creciente mundo de fantasía del arte.

+info <https://www.oww.io/>



PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Shutdown Gallery



La galería virtual de arte contemporáneo, que está bien estructurada, minimalista, fácil de navegar. Se trata del proyecto del diseñador alemán Patrik Hübner, que se ha fijado el objetivo de añadir una nueva dimensión a la vida cultural en tiempos de distanciamiento social. SHUTDOWN.gallery es un paso inspirador hacia la comprensión del mundo analógico y digital juntos. La galería digital se adapta a la situación física del espectador y es libremente accesible también en dispositivos móviles. El visitante puede ver la habitación directamente y desde todas las perspectivas inclinando el dispositivo o moviéndolo libremente en la habitación: los límites entre lo físico y lo digital desaparecen repentina e intuitivamente.

+info <https://shutdown.gallery/>

VSMS



Uso de la realidad virtual (VR) en museos de Chipre y examen de la experiencia y las percepciones del visitante. El proyecto se centró en la realidad virtual y su aplicación al patrimonio cultural que está estrechamente asociado a las exposiciones virtuales que VX-DESIGNERS pretende producir y podría aprender mucho de ella.

+info <https://vsmslab.com/project/virtual-reality-in-museums-exploring-the-experiences-of-museum-professionals-2019-2020/>



PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

Bibliografía

1. "How can museums support learning?" ABC of Working with Schools
2. "Museums as avenues of learning for children: a decade of research" SpringerLink, 2016
3. "Why Co-Creation is the New Collaboration", EMERGE Interactive 2017, <https://www.emergeinteractive.com/insights/detail/why-co-creation-is-the-new-collaboration/#:~:text=It's%20looking%20at%20a%20project,to%20create%20a%20dynamic%20solution.>
4. Cambridge Academic Content Dictionary (2021), "Teamwork", Cambridge University Press, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/teamwork>
5. Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus (2021), "Team building", Cambridge University Press, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/team-building>
6. Cook-Sather, A., Bovill, C., & Felten, P. (2014). Engaging students as partners in learning and teaching: a guide for faculty. San Francisco: Jossey Bass.
7. Council of Europe. Formal, non-formal and informal learning. <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning?desktop=true>
8. Cultural Skills Research - Preliminary research for the museum sector in Greece, British Council, 2014
9. Devine, Catherine, "The future of museums doesn't have to be a choice between the physical and the digital" MuseumNext.com, (24 de Septiembre de 2020) <https://www.museumnext.com/article/future-of-museums-physical-and-the-digital/>
10. Dumitrescu, G., Lepadatu, C. and Ciurea, C. (2014) "Creating Virtual Exhibitions for Educational and Cultural Development", Informatica Economica, Vol. 18, No. 1.
11. Kedrayate, A. (2012). Non-formal education: Is it relevant or obsolete. International Journal of Business, Humanities and Technology, 2(4), 1-5.



PARTE 2

Fomentar prácticas innovadoras para el aprendizaje a través de exposiciones y acercar las escuelas a la educación cultural y el patrimonio

12. Khattak, P., Shah, M.W. and Shah, M.H. (2020) "Impact of Knowledge Sharing and Teamwork on Team Performance with the Moderating Role of Supervisor Support", British Journal of Research, Vol. 7, No. 2(57).
13. Learn Life Alliance (learning methodologies <https://learnlife.com/alliance/learning-paradigm/diversifying-methodologies> and new learning paradigm <https://learnlife.com/alliance/learning-paradigm>)
14. Mindsets for Museums of the Future <https://museumofthefuture.the-liminal-space.com/>
15. OECD. Recognition of Non-formal and Informal Learning - Home. <http://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/recognitionofnon-formalandinformallearning-home.htm>
16. Rogers, A. and Rock, J. (2016) "Community co-creation of exhibitions within a museum setting", Connections, Issue 2, Center for Science Communication, University of Otago, Dunedin New Zealand, https://www.researchgate.net/publication/320779510_Community_co-creation_of_exhibitions_within_a_museum_setting
17. Sobel, Daniel and Knott, Wendy. (2014). Differentiation for SEN students: tips for boosting attainment. The Guardian. <https://www.theguardian.com/teacher-network/teacher-blog/2014/apr/09/special-educational-needs-tips-boosting-attainment>
18. The Teagle Foundation (2019) Teaching and Learning with Museum Exhibitions, The Teagle Foundation, New York <http://www.teaglefoundation.org/How-We-Grant/Project-Profile/Profiles/Teaching-and-Learning-with-Museum-Exhibitions>
19. UNESCO (2014), "Educational Policy Brief (Vol. 2): Skills for holistic human development", Bangkok (Asia-Pacific regional bureau for education), Noviembre 2014, <https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia+Glossary/filt=all/id=577>
20. University College London. (2013). Learning disabilities affect up to 10 percent of children. <https://www.sciencedaily.com/releases/2013/04/130418142309.htm>
21. Veldhuizen, A. "Education Toolkit", Octubre 2017

VX  **designers**



#VXdesigners
vxdesigners.eu