

17 XORNADAS DEAC MUSEOS, JUNIO 2012

Título de la comunicación:

Los programas piloto educan a los educadores.

Seminario:

Las TIC contra la crisis

Resumen

INTERACTIVA TECH Y CLAREN son 2 programas piloto en los que el Museo de la Paz de Gernika está participando. El primero a nivel nacional y el segundo internacional, tienen como objetivo el diseñar y desarrollar herramientas y metodología para la creación de contenidos y experiencias educativas apoyadas en las nuevas tecnologías.

Palabras clave: aprendizaje, proyecto piloto, innovación, TIC

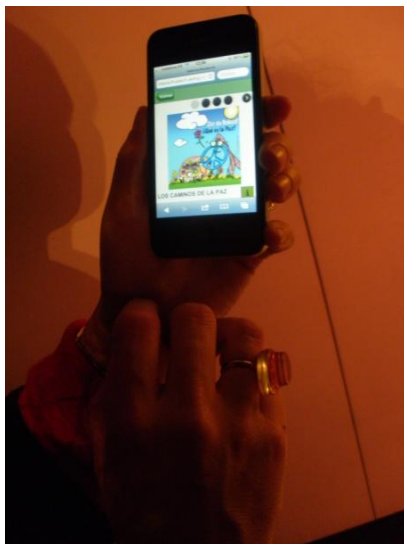
Idoia Orbe Narbaiza
Responsable del Departamento
Educativo
Museo de la Paz de Gernika
Foru plaza, 1 Gernika-Lumo (Bizkaia)
hezkuntza.museoa@gernika-lumo.net
Tel. 946270213

Comunicación

El [Museo de la Paz de Gernika](#) constituye un museo pionero y exclusivo en su temática a nivel estatal. Por ello, se relaciona mucho con museos similares a nivel internacional, lo que promueve proyectos muy interesantes. El área educativa, por su parte, no quiere limitarse a ofrecer materiales sólo tradicionales, sino que pretende acercarse al público visitante de una manera más interactiva y dinámica. Uniendo estos dos puntos fuertes del museo, nos han ofrecido participar en dos proyectos, uno nacional y el otro internacional, relacionados con las nuevas tecnologías y la educación.

[INTERACTIVATECH](#), es un proyecto cuyo objetivo principal consiste en diseñar y desarrollar una herramienta, y una metodología estándar, para la creación y personalización de contenidos y experiencias culturales, apoyada en tecnologías móviles y tecnologías virtuales basadas en motores 3D. Se pretende que el visitante interactúe con los contenidos y objetos del museo, personalizando la visita y convirtiéndola en una experiencia única y personal. Este proyecto se idea tras un estudio que detecta la necesidad de mejorar los procesos de aprendizaje y visita a entornos culturales.

El proyecto se presentó en el año 2010 y se puso en marcha completando en primer lugar un cuestionario que reflejaba los puntos fuertes y débiles de los museos que participaban en la prueba piloto y en el que se reflejaba el tipo de herramienta TIC que convendría utilizar. Los museos que finalmente realizamos las pruebas piloto fueron esBaluard, Museu d'art Modern i contemporani de Palma y el Museo de la Paz de Gernika.



El proyecto siguió adelante pero no tuvimos más noticias hasta que el programa estuvo diseñado y nos lo presentaron en el Museo. Fue entonces cuando nos dimos cuenta de la importancia del trabajo en equipo en un proyecto de esta magnitud. Estábamos involucrados más de 5 empresas pero la comunicación fue muy parca con nuestro museo, lo que provocó que cuando nos presentaron el prototipo del producto, ya era demasiado tarde para sugerir posibles cambios de mejora.

Para las personas que utilizan las nuevas tecnologías pero no tienen ni idea de cómo se diseñan, el prototipo nos pareció demasiado anticuado. No podíamos imaginar el tiempo, trabajo y esfuerzo que lleva diseñar una herramienta TIC de esas características.

Para poner en marcha la [prueba piloto](#), nos pidieron crear 2 [rutas](#) por el museo y recopilar material audiovisual para insertarlo en el programa. Además de las 2 rutas, el material debía estar adaptado a diferentes edades y públicos y se sugería la posibilidad de crear todo el material en 2 idiomas. Una vez conseguido el material y de insertarlo en la plataforma, la fase siguiente consistió en la validación del producto, esto es, que nuestro público visitante utilizara el material y lo valorase por medio de un cuestionario.



Los puntos a tener en cuenta en proyectos de este tipo:

- La comunicación entre todas las empresas involucradas desde el inicio del proyecto es un requisito fundamental para su buen funcionamiento.
 - La dificultad que implica el que haya una amplia variedad de dispositivos y aplicaciones móviles, cada uno con una tecnología diferente, para visualizar el material en todos esos formatos.
 - La importancia de diseñar un producto con iconos claros y el texto justo y necesario
-
- A nivel de museo, antes de iniciar cualquier proyecto, hay que valorar las horas de trabajo que exigirá, las personas involucradas y la compatibilidad de sus agendas.
 - Redactar y diseñar las rutas entre varios departamentos del museo (Dirección, Centro de Documentación y Dept. Educativo).
 - Conseguir material audiovisual adecuado, en varios idiomas y sus derechos de reproducción.
 - La publicidad del producto (folletos, displays,...) fomentando su uso de forma clara y concisa.
 - Tener en cuenta el tipo de documentos que pueden o no pueden ser colgados en la plataforma
 - Realizar toda esta labor con un personal mínimo (3 personas) en periodo estival en un museo pequeño.
 - Conseguir que el público visitante acceda a la plataforma y además, complete la encuesta.

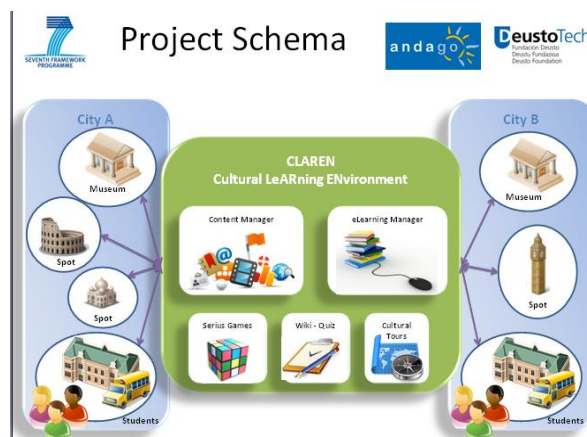
Una vez terminado el proyecto, la valoración que hacemos desde el museo es muy positiva, ya que ha supuesto una experiencia muy enriquecedora y que nos va a servir para futuros proyectos.

Hemos aprendido la importancia de participar en el proyecto desde el principio; a tener presente que somos un equipo y que debemos trabajar como tal; que no basta con ofrecer contenidos nuevos si no está ligado a un trabajo de reflexión; que los educadores piden no solo contenidos sino también ejercicios educativos; y sobre todo, que no nos podemos quedar anclados presentando formatos del siglo XX en una sociedad del siglo XXI.

“CLAREN: Cultural LeARning ENvironment” es el nuevo proyecto en el que nos hemos embarcado. Este proyecto es una investigación que pretende utilizar las nuevas tecnologías para crear experiencias culturales digitales personalizadas y atractivas. Su principal objetivo radica en crear un entorno dinámico, colaborativo y personalizado de aprendizaje, para añadir y gestionar los recursos de las TIC y contenidos de las visitas y excursiones culturales.

La investigación debe abordar la capacidad de adaptación de los sistemas para la interacción personalizada con los usuarios. También debe investigar tecnologías que añadan valor y un nuevo significado a los objetos culturales digitales y mejorar la participación de los usuarios con los recursos culturales, por ejemplo, a través de interfaces inteligentes y sensibles utilizando técnicas como la narración de historias, los juegos y el aprendizaje.

El proyecto consiste en desarrollar una plataforma web que permita a las escuelas, universidades u organizaciones de destinos turísticos, etc. el acceso y crear contenido adicional a través del uso de un móvil durante la visita; organizar y compartir visitas a museos y puntos de interés relevantes y crear y compartir preguntas de evaluación sobre una visita o tema, utilizando el contenido (adicional) generado por el usuario, durante las visitas.



Esta investigación va a llevarse a cabo por medio de un consorcio a nivel europeo en el que participan España ([Museo de la Paz de Gernika](#), [Andago](#), [Universidad de Deusto](#)), Alemania ([Topografía del terror](#)) y Grecia ([System](#)).

Aunque todavía nos encontramos en la primera fase, vemos un salto muy importante del primer proyecto a este segundo. La experiencia de InteractivaTech nos ha demostrado que debemos dirigir nuestros esfuerzos a desarrollar actividades educativas acorde a las necesidades de nuestra sociedad y con tecnología acorde, en vez de quedarnos en la fase de ofrecer sólo contenidos.

Al igual que sucede con Internet, queremos dar un paso a delante en nuestro museo y pasar de la web 1.0. a la web 2.0., en la que *se permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios web donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se ha creado para ellos*¹.

En un momento de crisis como el actual, es una manera muy económica de ir innovando y creando material nuevo muy interesante.

¹ http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0