

HER & MUS

HERITAGE & MUSEOGRAPHY

NÚMERO 26 · AÑO 2025 · EDICIONES TREA · ISSN 2462-6457

TREA



Tecnologías para la educación patrimonial

MONOGRAFÍAS

«Turdetania a la vista»: tecnologías para la interpretación de ámbitos patrimoniales complejos **JOSÉ GARCÍA FERNÁNDEZ | MARIBEL RODRÍGUEZ ACHÚTEGUI | IÑAKI IZARZUGAZA LIZARRAGA | FRANCISCO JOSÉ BLANCO ARCOS** ▶ Creació d'un documental històric en un entorn digital. Prova pilot del Projecte VIGEOCULT (Geoparc Orígens) i l'INS Tremp (Tremp, Pallars Jussà) **ORIOI DINARÈS CABRERIZO | XAVIER MIR PELLICER | ADRIANA MURÚA MARÍN** ▶ La difusión de la moda medieval conservada en España: Propuesta de creación de una Ruta Cultural a través de un sitio web **CAROLINA VEGA CABELLO** ▶ Educação Histórica e Patrimonial: Construção e Implementação de um Roteiro Digital do Patrimônio Histórico de Braga Medieval **CAROLINA VIANA GUIMARÃES | GLORIA SOLÉ** ▶ Evaluación de las opiniones del público visitante sobre la introducción de recursos digitales en la nueva exposición permanente del Museo Nacional de Antropología de Madrid **GLORIA MARÍA PÉREZ NOVILLO** ▶ La potencialidad frente al aprovechamiento: el uso de los recursos web de los museos desde la escuela **VICTORIA FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ | MIGUEL ÁNGEL SUÁREZ SUÁREZ | ROSER CALAF MASACHS** ▶ Ancestors: un videojuego para trabajar el patrimonio prehistórico

de Atapuerca. Una propuesta didáctica para secundaria **MIGUEL FERNÁNDEZ CÁRCAR** ▶ Desarrollo de pensamiento crítico en el uso de IA como herramienta de apoyo a estudiantes universitarios en el análisis de obras de arte **IRENE PÉREZ LÓPEZ** ▶ IA, patrimonio y formación del profesorado: oportunidades y riesgos percibidos por los/as futuros/as docentes **ROSARIO GÓMEZ ALCALDE | LETICIA LÓPEZ-MONDÉJAR | ANA PORTELA FONTÁN | JORGE CONDE MIGUÉLEZ**

ARTÍCULOS DE TEMÁTICA LIBRE

Uma experiência educativa de salvaguarda do património cultural imaterial através da literatura popular de tradição oral (as lendas) no ensino e aprendizagem da História **GLÓRIA SOLÉ** ▶ Trabajar en los museos desde el feminismo: Creando espacios laborales de igualdad y bienestar **LILIANE INÉS CUESTA DAVIGNON** ▶ La influencia económica y educativa de los museos en España: educación patrimonial y desafíos antes y después de la pandemia de COVID-19 **JESÚS RAMOS PÉREZ** ▶ La Aplicación del algoritmo de agrupamiento K-means al estudio de las estatuas-columna románicas **JOSÉ MANUEL GARCÍA MARTÍN**

MISCELÁNEA



Universitat de Lleida
Departament de Ciències
de l'Educació

HER & MUS

HERITAGE & MUSEOGRAPHY

26



NÚMERO 26, AÑO 2025

Tecnologías para la educación patrimonial



Universitat de Lleida
Departament de Ciències
de l'Educació

TREA

HERMUS

HERITAGE & MUSEOGRAPHY

Dirección Nayra Llonch Molina	Universitat de Lleida	Imagen de cubierta <i>Fuente: Espiral Patrimonio</i>
Secretaria científica Clara López Basanta	Universitat de Lleida	
Coordinación del número María Pilar Rivero Gracia Iñaki Navarro-Neri	Universidad de Zaragoza Universidad Pública de Navarra	
Consejo de redacción Marc Ballesté Escorihuela Beatrice Borghi Roser Calaf Masachs Laia Coma Quintana José María Cuenca López Antonio Espinosa Ruiz Enric Falguera Garcia Olaia Fontal Merillas Carolina Martín Piñol Joaquim Prats Cuevas Pilar Rivero García Guillem Roca Cabau Gonzalo Ruiz Zapatero Moisés Selfa Sastre	Universitat de Lleida Università di Bologna Universidad de Oviedo Universitat de Barcelona Universidad de Huelva Vila Museu. Museo de La Vila Joyosa Universitat de Lleida Universidad de Valladolid Universitat de Barcelona Universitat de Barcelona Universidad de Zaragoza Universitat de Lleida Universidad Complutense de Madrid Universitat de Lleida	
Consejo asesor Leonor Adán Alfaro Silvia Alderoqui Konstantinos Arvanitis Mikel Asensio Brouard Darko Babic José María Bello Diéguez John Carman Glòria Jové Monclús Javier Martí Oltra Clara Masriera Esquerra Ivo Mattozzi Maria Glòria Parra Santos Solé Pepe Serra Jorge A. Soler Díaz Sebastián Molina Puche	Universidad Austral (Chile) Museo de las Escuelas de Buenos Aires (Argentina) University of Manchester (Reino Unido) Universidad Autónoma de Madrid Universidad de Zagreb (Croacia) Museo Arqueológico e Histórico da Coruña Birmingham University (Reino Unido) Universitat de Lleida Museo de Historia de Valencia Universitat Autònoma de Barcelona Libera Università di Bolzano (Italia) Universidade do Minho (Portugal) Museu Nacional d'Art de Catalunya (MNAC) Marq-Museo Arqueológico de Alicante Universidad de Murcia	
Envío de originales	http://raco.cat/index.php/Hermus/index	
Dirección editorial Compaginación	Ediciones Trea Alberto Gombáu [Proyecto Gráfico]	

PRESENTACIÓN

- 4 Tecnologías para la educación patrimonial
MARÍA PILAR RIVERO GRACIA
IÑAKI NAVARRO-NERI

MONOGRÁFICO

- 9 «Turdetania a la vista»: tecnologías para la interpretación de ámbitos patrimoniales complejos
JOSÉ GARCÍA FERNÁNDEZ
MARIBEL RODRÍGUEZ ACHÚTEGUI
IÑAKI IZARZUGAZA LIZARRAGA
FRANCISCO JOSÉ BLANCO ARCOS
- 25 Creació d'un documental històric en un entorn digital. Prova pilot del Projecte VIGEOCULT (Geoparc Orígens) i l'INS Tremp (Tremp, Pallars Jussà)
ORIOI DINARÈS CABRERIZO
XAVIER MIR PELLICER
ADRIANA MURÚA MARÍN
- 50 La difusión de la moda medieval conservada en España: Propuesta de creación de una Ruta Cultural a través de un sitio web
CAROLINA VEGA CABELLO
- 73 Educação Histórica e Patrimonial: Construção e Implementação de um Roteiro Digital do Património Histórico de Braga Medieval
CAROLINA VIANA GUIMARÃES
GLORIA SOLÉ
- 86 Evaluación de las opiniones del público visitante sobre la introducción de recursos digitales en la nueva exposición permanente del Museo Nacional de Antropología de Madrid
GLORIA MARÍA PÉREZ NOVILLO
- 102 La potencialidad frente al aprovechamiento: el uso de los recursos web de los museos desde la escuela
VICTORIA FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ
MIGUEL ÁNGEL SUÁREZ SUÁREZ
ROSER CALAF MASACHS
- 122 Ancestors: un videojuego para trabajar el patrimonio prehistórico de Atapuerca. Una propuesta didáctica para secundaria
MIGUEL FERNÁNDEZ CÁRCAR
- 142 Desarrollo de pensamiento crítico en el uso de IA como herramienta de apoyo a estudiantes universitarios en el análisis de obras de arte
IRENE PÉREZ LÓPEZ
- 161 IA, patrimonio y formación del profesorado: oportunidades y riesgos percibidos por los/as futuros/as docentes
ROSARIO GÓMEZ ALCALDE
LETICIA LÓPEZ-MONDÉJAR
ANA PORTELA FONTÁN
JORGE CONDE MIGUÉLEZ

TEMÁTICA LIBRE

- 180 Uma experiência educativa de salvaguarda do património cultural imaterial através da literatura popular de tradição oral (as lendas) no ensino e aprendizagem da História
GLÓRIA SOLÉ
- 201 Trabajar en los museos desde el feminismo: Creando espacios laborales de igualdad y bienestar
LILIANE INÉS CUESTA DAVIGNON
- 219 La influencia económica y educativa de los museos en España: educación patrimonial y desafíos antes y después de la pandemia de COVID-19
JESÚS RAMOS PÉREZ
- 237 La Aplicación del algoritmo de agrupamiento K-means al estudio de las estatuas-columna románicas
JOSÉ MANUEL GARCÍA MARTÍN

MISCELÁNEA

- 257 Pérez Mateo, S. (2024). *Cartografías de lo cotidiano. La comunicación en la casa museo*. Edit.um. Ediciones de la Universidad de Murcia
LILIANE INÉS CUESTA
- 261 De Miguel González, R., & Rivero Gracia, P. (Eds.). (2026). *Geospatial Technologies for Heritage Education*. Springer Cham
DANIEL CAMUÑAS GARCÍA



«Análisis de procesos cocreativos digitales de educación patrimonial integrando inteligencia artificial» (I+D+i PID2023-151254OB-I00) financiado por MCIN/ AEI/10.13039/501100011033/ y FEDER. Una manera de hacer Europa

MONOGRAFÍAS

La potencialidad frente al aprovechamiento: el uso de los recursos web de los museos desde la escuela

Potential vs. Harnessing: the use of museum web resources in schools

VICTORIA FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ | MIGUEL ÁNGEL SUÁREZ SUÁREZ | ROSER CALAF MASACHS

Victoria Fernández Fernández
Universidad de Oviedo
fernandezfvictoria@uniovi.es
<https://orcid.org/0000-0002-4527-3868>

Miguel Ángel Suárez Suárez
Universidad de Oviedo
masuarez@uniovi.es
<https://orcid.org/0000-0003-4659-2040>

Roser Calaf Masachs
Universidad de Oviedo
rcalaf@uniovi.es
<https://orcid.org/0000-0001-5066-9245>

Recepción del artículo: 31-03-2025. Aceptación de su publicación: 30-06-2025

RESUMEN

Las páginas web de los museos son espacios susceptibles para la innovación en el plano educativo. La pandemia del COVID-19 supuso un importante impulso para el desarrollo de los museos en el plano digital, que ha sido aprovechada y potenciada durante los años posteriores. A través de esta investigación se pretende conocer el uso que los museos de la muestra hacen de sus páginas web institucionales desde la didáctica y la interacción, a partir de una perspectiva cualitativa. Al mismo tiempo, se analiza el uso que los docentes hacen de este tipo de recursos web a partir de una entrevista corta a los educadores acompañantes de los grupos escolares que visitan los museos de la muestra. Los resultados reflejan un desequilibrio importante entre el potencial didáctico de los recursos ofrecidos por los museos participantes y su aprovechamiento por parte de la escuela. Destacando así la necesidad de poner en valor la calidad de estos recursos y darles visibilidad, pero sin olvidar la necesidad de un compromiso por parte de la escuela, en su aprovechamiento y aplicación en el aula.

PALABRAS CLAVE

recursos didácticos, páginas web, didáctica del patrimonio, metodología cualitativa, relación museo-escuela, interactividad

ABSTRACT

Museums' websites are spaces that are susceptible to educational innovation. The COVID-19 pandemic was an important boost for the development of museums in the digital sphere, which has been exploited and strengthened in subsequent years. The aim of this research is to find out how the museums in the exhibition use their institutional web pages from a didactic and interactive perspective, from a qualitative perspective. At the same time, the use that teachers make of this type of web resource is analysed by means of a short interview with the teachers accompanying the school groups that visit the museums in the exhibition. The results show a significant imbalance between the didactic potential of the resources offered by the participating museums and their use by schools. This highlights the need to value the quality of these resources and give them visibility, but without forgetting the need for a commitment on the part of the school to make the most of them and apply them in the classroom.

KEYWORDS

didactic resources, websites, heritage education, qualitative methodology, museum-school relationship, interactivity

INTRODUCCIÓN

Las páginas web institucionales de los museos son espacios con gran potencial para la implantación y desarrollo de innovaciones en materia educativa. Así, este potencial podría ser aprovechado por la escuela teniendo en cuenta los efectos positivos del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las aulas. Fontal (2003) y Tejera (2013) destacan el valor de este tipo de herramientas en la enseñanza del patrimonio en el aula y el museo.

Los contextos y herramientas digitales aumentan la motivación del alumnado, así como, facilitan las adaptaciones a las necesidades y características de los participantes, por ser actividades, generalmente, más versátiles e interdisciplinares. Al mismo tiempo, las características de las TIC facilitan la autoevaluación del alumnado, la socialización y el desarrollo de competencias tecnológicas.

A pesar de los múltiples beneficios adscritos a estas tecnologías, también son señalados algunos problemas a la hora de aplicar estas herramientas o contextos digitales en entornos de aprendizaje. Entre estos, se destaca la posibilidad de acceso a información no contrastada por parte del alumno; o la necesidad de una mayor dedicación y conocimiento de estas herramientas por parte del profesorado.

En cualquier caso, las potencialidades del uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, no sólo han sido puestas de manifiesto y comprobadas, sino que han sido aceptadas de forma generalizada, siendo común el uso diario de dispositivos digitales, como ordenadores y *tablets*, en las aulas. Sin embargo, esta situación debe fundamentarse en la idea de que el concepto «innovación educativa de calidad» está marcado por el propio planteamiento de la acción educativa, ya que el uso de herramientas o contextos TIC no genera aprendizaje *per se* (Asensio y Correa, 2011).

Por tanto, las herramientas y elementos con potencial didáctico que los museos ofrecen en sus webs institucionales pueden ser elementos muy interesantes para apoyar, de forma muy enriquecedora, el acercamiento del alumnado al patrimonio.

MARCO TEÓRICO

La finalidad principal de las páginas web institucionales de los museos suele estar centrada fundamentalmente en promover la visita presencial al centro museístico (Deloche, 2002), a partir de la información sobre cuestiones relacionadas con horarios, empla-

zamiento, servicios o actividades, principalmente; pudiendo ser también, en algunos casos, un complemento a la visita, aportando información sobre el patrimonio que alberga. Sin embargo, estas herramientas pueden tener una importante función en la comunicación y didáctica del patrimonio. En este aspecto, cobra una especial importancia la necesidad de investigaciones centradas en la evaluación del potencial educativo de este tipo de recursos (Tejera Pinilla, 2013).

El estudio de la literatura existente en torno a la características y finalidades de las webs institucionales de los museos (Carreras y Munilla, 2005; Cuenca et al., 2011; Fernández, 2024; Martín et al., 2014; Tejedor et al., 2025; Tejera, 2013) ha permitido señalar cinco funciones fundamentales en estas webs: difusión, comunicación, accesibilidad, didáctica e interacción. Así, se han podido definir aquellos elementos y claves que hacen posible el desarrollo de las funciones didáctica e interactiva, siendo uno de los elementos claves de esta investigación.

La función didáctica se ha determinado a partir de la capacidad de la web para contextualizar la tarea didáctica del museo y desarrollar aprendizajes con el patrimonio y sobre el mismo. Los servicios de repositorio de recursos didácticos o publicaciones (Calaf y Berciano, 2017), así como los enlaces a catálogos online de bibliotecas y archivos, las bases de datos y la información multimedia, son herramientas interesantes para el desarrollo de este proceso de enseñanza del patrimonio, siempre que estén actualizados (Calaf y Suárez, 2011; Cuenca y Martín, 2014; Espadas y Ferreras, 2003).

De igual forma, los materiales que puedan ayudar en la comprensión del patrimonio que conforma la exposición del museo y los conocimientos que se desprenden de la misma, forman parte de esta función didáctica. Entre ellos se pueden destacar las guías educativas específicas para cada tipo de público (Calaf et al., 2015) o los materiales didácticos que promuevan o faciliten la preparación de la visita al museo o la integración y asimilación de los conocimientos tratados durante la misma, convirtiéndolos en aprendizajes significativos para el visitante (Abad, 2023; Cuenca y Martín, 2014). Igualmente, es importante señalar que este tipo de recursos pueden ser de gran ayuda para el colectivo docente, sirviendo de referencia o apoyo en la vinculación de la salida escolar al museo con la práctica de aula.

Por su parte, la función interactiva se encuentra íntimamente relacionada con las tareas didácticas de la web. Se entiende esta interactividad como la capacidad de los elementos y herramientas presentes en dichas páginas para fomentar la participación del usuario. Entendiendo esta participación desde una perspectiva

cognitiva, y no meramente mecánica; además de activa, dando al usuario la capacidad de compartir sus experiencias, recursos actividades... (Calaf y Suárez, 2011; Cuenca et al., 2013). Promoviendo, así un diálogo entre el museo y la sociedad. Una de las claves de este tipo de herramientas, que promueven una comunicación dialógica y multidireccional, es la necesidad de actualización y mantenimiento para que dicha conversación sea real y efectiva.

Es necesario incluir también aquí las visitas virtuales. Este tipo de herramienta, que trata de reproducir de forma virtual el espacio físico del museo, tuvieron un especial desarrollo a partir de la pandemia del COVID-19 (Alvarado et al., 2024; Quezada-Tello et al., 2022) suponen un acercamiento a la experiencia real del museo, otorgando al usuario el poder de decisión en cuanto al desplazamiento por las salas y la selección de piezas o elementos a observar.

Por último, la función interactiva está marcada también por la existencia de actividades didácticas o juegos *on-line*. Es importante, como se ha destacado más arriba, tener en cuenta que la calidad de este tipo de propuestas estará definida por la promoción de aprendizajes significativos. Algunos de los planteamientos que, según Tejera (2013), pueden incluir lo que ella denomina «actividades didácticas interactivas» son la resolución de problemas vinculados a los contenidos, las relaciones interdisciplinares y la existencia de un componente lúdico y otro didáctico al mismo nivel. De la misma forma, es esencial la posibilidad de diferenciar niveles de dificultad o grupos de edad y temáticas para que cada usuario pueda configurar su propio recorrido

METODOLOGÍA

La comunicación del museo con sus diferentes públicos es una de las funciones más reconocidas de las páginas web institucionales de los museos. A través de ésta, sus públicos pueden conocer su ubicación y acceso, acceder a las vías de comunicación con el mismo o informarse sobre su oferta educativa y las formas de reserva.

Con relación a la enseñanza formal del patrimonio desde las escuelas, las webs institucionales de los museos pueden suponer una fuente de información para el profesorado con relación a la colección del museo o la historia del mismo, así como una fuente de recursos variados para introducir o profundizar en los contenidos relacionados con el patrimonio que alberga. Por tanto, las páginas webs de los museos cuentan con el potencial para ser una herramienta importante dentro de la comunicación y relación entre el museo y la escuela.



La investigación se plantea en el marco de la metodología cualitativa (Flick, 2012; Ruíz, 2012) centrandose en conocer el potencial de las webs de los museos desde la didáctica e interacción, a través de la observación directa de las mismas. Mediante este objetivo no se pretende una comparación entre las webs institucionales de los museos de la muestra, señalando la adecuación de unas prácticas frente a otras. La intención es obtener una visión general del uso que se está haciendo de las mismas desde una serie de museos que componen la muestra y destacar aquellas prácticas que deben ser promovidas o potenciadas para favorecer el acceso y la enseñanza del patrimonio.

El segundo objetivo se centra en conocer el aprovechamiento que los docentes hacen de las webs institucionales de los museos y los recursos disponibles en ellas desde la perspectiva de la didáctica y la interacción. Para ello, se han realizado entrevistas cortas semiestructuradas a los docentes acompañantes de los grupos escolares que han hecho algún tipo de actividad o visita a los museos que conforman la muestra.

Figura 1: Muestra de museos participantes en la investigación.
Fuente: Elaboración propia.

	Descriptores
DIDÁCTICA E INTERACCIÓN	1. Existen guías educativas para docentes o materiales didácticos disponibles para descargar de forma gratuita.
	2. Cuentan con actividades on-line que fomentan la interacción del usuario con el material promoviendo la mejor comprensión e integración de los contenidos del museo (o una parte) y evitando acciones repetitivas.
	3. Existen recursos didácticos, publicaciones y/o un repositorio de actividades y materiales educativos.
	4. Aporta información interactiva y enlaces multimedia (vídeos, animaciones, imágenes, vínculos a otras fuentes o páginas, etc.) sobre los contenidos y/o la temática del museo.
	5. Existen plataformas virtuales o espacios on-line que promuevan una comunicación dialógica multidireccional (redes sociales, foros, blogs, etc.)
	6. Cuenta con cursos, concursos o actividades interactivas multidireccionales en línea.
	7. Se ofrece la opción de realizar una evaluación de las propuestas o experiencias que ofrecen.
	8. Toda la información referente a la finalidad didáctica se encuentra actualizada.

Tabla 1. Plantilla de observación de la función didáctica e interactiva de las páginas webs. Fuente: Elaboración propia.

La elección de los museos participantes se llevó a cabo mediante un muestreo intencional (Flick, 2015), en base a los criterios de tipología, tamaño y gestión de los museos, tratando de acceder a una muestra heterogénea. Forman parte de esta muestra (Figura 1) el Museo do Pobo Galego, el Museo del Mar de Lugo, el Parque de la Prehistoria de Teverga, el Museo-Casa Natal de Jovellanos y el Museo Nicanor Piñole, el Museo del Jurásico Asturiano (MUJA), y el Museo y Centro de Investigación de Altamira.

Para la recogida de datos y análisis de los mismos se ha diseñado una plantilla de observación, creada específicamente para guiar el proceso de observación, lectura y análisis de los datos y recursos alojados en las webs institucionales de los museos de la muestra, que hacen referencia a la función didáctica e interactiva de dichas webs.

La concreción de estos elementos didácticos e interactivos y la creación de dicha plantilla de observación (Tabla 1) se ha llevado a cabo a partir de la revisión de la literatura existente. Así la función didáctica e interactiva se ha definido como aquellos elementos y recursos que cuentan con la capacidad de dar apoyo en el proceso de enseñanza del patrimonio, y con el mismo. De esta manera, se tendrá en cuenta toda aquella información, materiales y/o actividades susceptibles de ser aprovechadas en esta tarea didáctica, como son las guías para docentes o alumnos, las actividades o propuestas interactivas y online, o los espacios para la interacción multidireccional.

En base a esta definición, se han desarrollado una serie de descriptores que concretan dicha categoría con el fin de facilitar la ob-

servación y análisis de los datos, sirviendo como referencia para destacar aquellos elementos o herramientas que promueven buenas prácticas en relación a esta función concreta de las webs.

Por su parte, con la intención de dar respuesta al segundo objetivo de esta investigación: *conocer el aprovechamiento que los docentes hacen de las webs institucionales de los museos y los recursos disponibles en ellas desde la perspectiva de la didáctica y la interacción*. Se ha entrevistado a 48 docentes que acompañaban a grupos escolares de Educación Infantil o Primaria en su visita al centro museístico, planteando una cuestión relacionada con el aprovechamiento de los recursos y herramientas presentes en la web del museo visitado:

¿Se ha hecho uso, o se va a hacer uso, de la página web del museo en el desarrollo de la actividad o actividades de aula relacionadas con la visita?

Esta cuestión se enmarca dentro de una entrevista semiestructurada (Kvale, 2012), en la que uno de los temas a tratar era el aprovechamiento de los recursos virtuales de los museos desde los centros educativos.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

LAS PÁGINAS WEB DE LOS MUSEOS: SU FUNCIÓN DIDÁCTICA E INTERACTIVA

El análisis de la función didáctica e interactiva de las páginas web de los museos de la muestra, llevado a cabo a partir de la observación y lectura en profundidad de las mismas, se ha planteado intentando evitar una exposición individualizada de cada uno de los museos. Por lo que se analizan todos ellos de forma conjunta, destacando aquellas cuestiones o aspectos que promueven el desarrollo de dicha función en base, y evitando una comparación directa entre museos. Así, el análisis no pretende ser un elemento para la crítica, sino una herramienta para la mejora y promoción de aquellas prácticas que acercan el patrimonio al usuario.

La diversidad de museos que componen la muestra en relación a su tipología, tamaño y tipo de gestión, derivan en diferencias evidentes en sus webs, puesto que no todos tienen las mismas necesidades, objetivos y oportunidades. Las características propias de cada uno de los museos determinarán en gran medida la configuración, elementos y herramientas de su web.

Este análisis focalizado en la función didáctica e interactiva ha puesto de manifiesto que los diferentes museos de la muestra han

organizado y ubicado las herramientas y componentes que promueven dicha función en base a las características propias de su web. Es necesario destacar aquí, los museos Nicanor Piñole y Casa Natal de Jovellanos, cuyas webs se encuentran alojadas en la página del Ayuntamiento de Gijón (formando parte de la red museística de esta ciudad asturiana) y cuentan con la misma estructura. Ambas presentan una intención principalmente informativa, facilitando al usuario datos sobre la ubicación, los horarios, el patrimonio que albergan. Por tanto, centrandolo en la observación en los descriptores propuestos en la plantilla de observación, estas webs no cuentan con las herramientas o elementos que promueven esta función didáctica e interactiva.

Igualmente, la nomenclatura utilizada por estos museos para agrupar los elementos aquí analizados no está generalizada, adoptando cada uno de ellos la que más se adapta a sus intereses o necesidades. Se considera importante que las secciones de las webs y sus nomenclaturas faciliten el acceso a sus visitantes, sin la necesidad de que naveguen por toda ella para encontrar un determinado elemento concreto. Además, una nomenclatura sencilla y concisa permitirá al visitante conocer qué tipo de información y herramientas dispone la página web. En este sentido, el Museo do Pobo Galego sitúa, dentro de su barra de menú, un apartado que denomina «Educación y Acción Cultural», donde se aloja toda la información que hace referencia a la intención educativa del museo.

Los recursos, materiales e información que los museos incluyen en las secciones de su web enfocadas a la didáctica, ya sea por el nombre de la sección o el contenido de la misma, pueden tener la intención de apoyar la visita al museo, preparando los contenidos y temas a tratar durante la misma y/o reforzar y repasar éstos. De igual forma, muchos de estos recursos podrían ser aprovechados para el tratamiento de determinados temas, cuando el grupo escolar o el visitante, por el motivo que sea, no pueda desplazarse al museo.

El acceso a estos materiales y recursos es, en la mayor parte de los casos, libre y gratuita. Estando disponible su visualización, descarga y uso para todos los públicos de la web. El libre acceso a éstos permite al profesorado la adaptación de los mismos a su grupo, facilita su uso para todas aquellas personas o centro educativos que no puedan visitar el museo físicamente, así como, pueden servir para la inspiración de otros recursos, actividades o programas para escuelas o museos.

A pesar de estas ventajas, algunos de los museos de la muestra solicitan la reserva previa de la visita al museo -presencial o virtual- para el envío de algunos de los recursos. Esta solicitud de re-

Muévete conmigo

Educación Infantil



Infantil: Muévete conmigo

Muévete conmigo no es un viaje a la Prehistoria, es un salto en la forma de conectar con un lugar patrimonial como la cueva de Altamira. Conectamos con las personas que habitaron en este lugar del Paleolítico mediante la danza y la expresión corporal.

Con este vídeo queremos entrar en el aula mediante la gran pantalla compartida de la pizarra digital o mediante pequeñas pantallas individuales y acompañaros en alguna de vuestras jornadas escolares.



Infantil: Píldoras

Estos contenidos breves extraídos del vídeo *Muévete conmigo* centran su atención en movimientos y expresiones corporales.

Pueden ser recursos para la activación física en el aula o para crear una pausa en la dinámica diaria. En la guía aportamos sugerencias como punto de partida de trabajo

Figura 2. Ejemplo de recurso. Museo Altamira. Fuente: Web Museo y Centro de Investigación de Altamira.

En consecuencia, este bloque educativo centrado en **Igualdade de Xénero** desenvolve accións que aprofundan nos conceptos de identidade, recoñecemento, visibilidade e respecto, como dereitos fundamentais para a convivencia.

Mulleres artistas na Rede Museística Provincial de Lugo | *Proxecto para a igualdade de xénero*

Traballaremos varios eixos fundamentais utilizando as coleccións dos museos como medio:

- Recoñecemos mulleres artistas.
- Valoramos as tarefas atribuídas ás mulleres na Historia, especialmente as dos coñecidos.
- Rachamos cos estereotipos de xénero e destacamos a diversidade de ser.
- Identificamos o papel das mulleres no desenvolvemento das sociedades, en especial nas comunidades rurais, desde a ollada do ecofeminismo.

Cales son os nosos obxectivos?:

- Promover a igualdade con perspectiva de xénero entre o alumnado.
- Eliminar os prexuízos sexistas fomentando o pensamento crítico e respectando a diversidade de xénero.
- Estimular a creatividade para xerar relatos inclusivos dentro do museo.
- Aumentar o coñecemento sobre as mulleres artistas na historia da arte.
- Recoñecer a historia das mulleres como parte esencial da evolución humana.
- Impulsar unha actitude comprometida, ecoloxista e cidadá na defensa dos dereitos humanos.
- Acadar as metas da Axenda 2030, e particularmente o Obxectivo de Desenvolvemento Sostible (ODS) 5 sobre a Igualdade de Xénero.

Xogamos Opcións | *Fállelles a Desigualdade*

A nosa programación sobre igualdade de Xénero inclúe múltiples propostas e actividades, enfocadas e deseñadas especificamente para os distintos ciclos escolares e para as familias. Aquí podes descargar os cadernos didácticos:

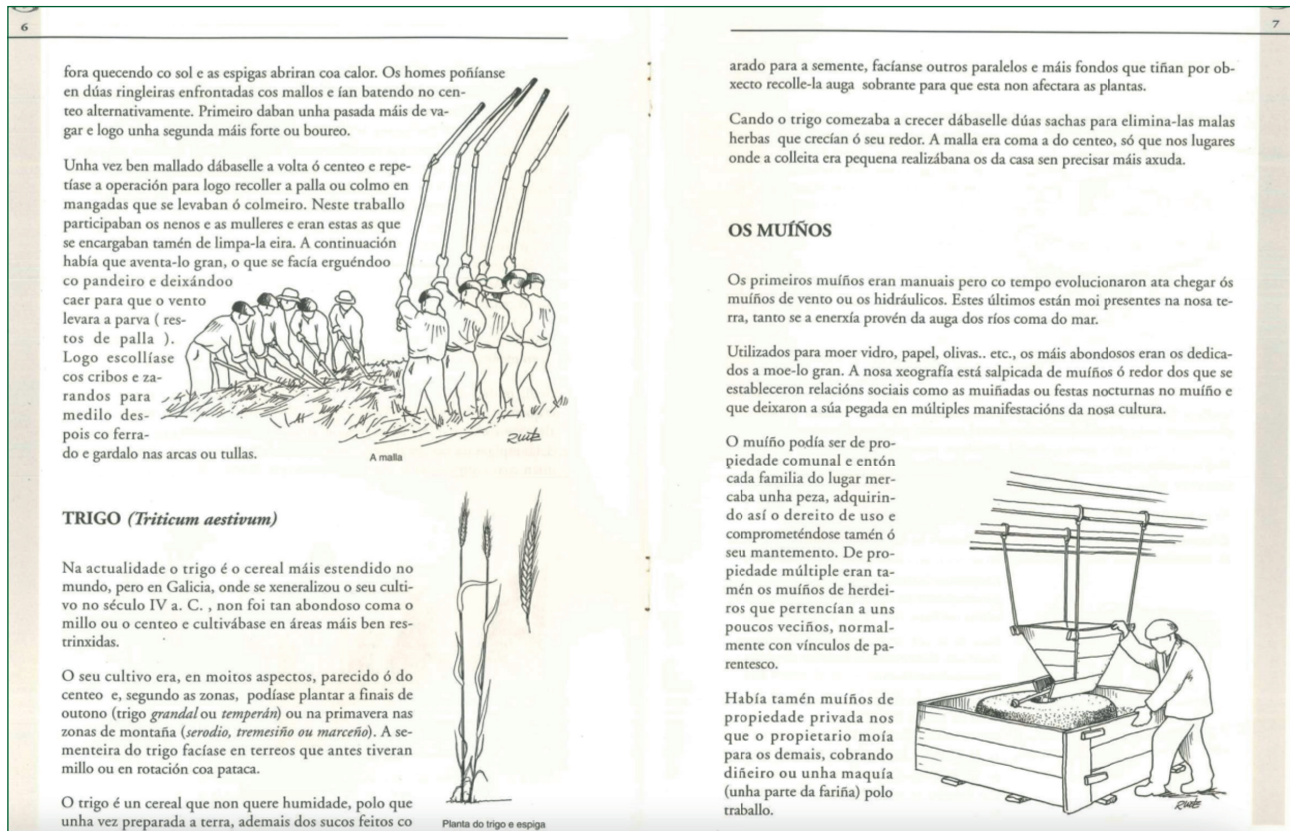
- Caderno para o profesorado
- Caderno para Educación Infantil
- Caderno para Educación Primaria
- Caderno para ESO
- Caderno para BAC
- Caderno para familias

SOLICITA A TUA ACTIVIDADE AQUÍ

Figura 3. Ejemplo de recurso. Museo Provincial del Mar. Fuente: Web de la Red Museística de Lugo.

serva puede relacionarse con la percepción de estas propuestas por parte del museo como aprovechables únicamente cuando se lleva a cabo la visita, pero también puede estar relacionada con un control cuantitativo de su uso.

En relación con los recursos y materiales ofrecidos, éstos especifican, por norma general, si han sido diseñados para complementar la visita o no, así como, la etapa o edad a la que se dirigen. Se encuentran diferentes planteamientos con relación a esto: el Museo Altamira (Figura 2) propone recursos diferentes en función de la etapa a la que se dirigen; mientras que el Museo del Mar (Figura 3), adapta el contenido de cada uno de los recursos a las diferentes etapas.



En cualquier caso, esta información es fundamental para facilitar al profesorado la incorporación de estas propuestas y contenidos en relación con el patrimonio en el aula. Sin embargo, es importante destacar que todos estos recursos deberían ser tratados por el profesorado como un apoyo, siendo adaptados a las necesidades del aula. Pudiendo así crear lazos entre el museo y el patrimonio que alberga, y los temas, contenidos y/o objetivos presentes en la programación de aula.

En esta misma línea, también es interesante que los museos incluyan aquellos objetivos y contenidos que pretenden desarrollar a través del recurso o material que ofrecen, ya que esta información facilita la tarea docente y pone de manifiesto la existencia de una reflexión en torno a la intención didáctica del material por parte del museo. Algunos de los recursos que los museos incluyen en estos apartados fueron creados durante el periodo de confinamiento por la COVID-19, donde los museos percibieron la necesidad de la sociedad de estar conectada a la cultura. Así desarrollaron diferentes recursos y propuestas con los que estar en contacto con los diferentes públicos del museo y cuya finalidad era diversa: divulgación, entretenimiento, formación... Sin embargo, el tiempo de creación de los mismos fue muy corto, ya que éstos no estaban

Figura 4. Página de uno de los documentos descargables. Museo do Pobo Galego. Fuente: Web Museo del Museo do Pobo Galego.

Maleta didáctica

Nuestra maleta didáctica viajera contiene réplicas de útiles prehistóricos elaborados en hueso, piedra, asta o madera que ya empleaban nuestros antepasados para la caza, pesca, recolección o pintura. Puedes trabajar con esta maleta en dos formatos: nuestro monitor puede acudir al centro escolar o la puedes solicitar en préstamo para trabajar por tu cuenta con las [fichas explicativas](#) que te puedes descargar.

14 Pulidor

Procedencia:

Réplica

Material:

Arenisca

Descripción:

Fragmento de piedra de arenisca con marcas de desgaste.

Utilidad:

La arenisca se empleaba para pulir las diferentes herramientas de asta o hueso que se fabricaban, como los arpones o las puntas de azagaya. De esta forma les daban un acabado más fino.

También las usaban para pulir las piezas de arte mueble, realizadas con esos materiales: colgantes, varillas, bastones perforados...

Era la lima de la prehistoria. Los surcos que presenta son las marcas de uso de estos pulidores. Nos los encontramos de esta forma en los yacimientos.

Ejemplos: una piedra pómez con marcas de haber pulido agujas (Museo Nacional de Arqueología de Saint Germain en Laye, París).



preparados para el confinamiento y sus efectos. Por tanto, algunos de los recursos generados durante ese periodo carecen de información referente a los contenidos y/o objetivos.

Como ejemplo, las propuestas del Museo del Mar (Figura 3) y el Museo Altamira (Figura 2), están todas ellas adaptadas o creadas atendiendo a las diferentes etapas educativas, aportando, además, objetivos, contenidos, información referente al tema o temas a tratar enfocada a los docentes y sugerencias para la puesta en marcha de los mismos.

Además, de los recursos comentados, en los que se propone una o varias actividades para complementar la visita o tratar algún tema concreto relacionado con el patrimonio que alberga el museo. También se ha observado en las páginas webs analizadas, documentos o materiales descargables, cuya finalidad es facilitar información sobre un tema concreto, a partir de la cual se podrían generar dinámicas o propuestas de aula. En estos casos, se trata de un tipo de información, generalmente, menos visual que las anteriores y con un uso del lenguaje más técnico, por lo que no es apta para todos los públicos. Como ejemplo de esto, hay que destacar los recursos disponibles en las webs del Museo do Pobo Galego (Figura 4) y el Parque de la Prehistoria de Teverga (Figura 5).

Las páginas web de los museos de la muestra también cuentan con elementos interactivos que han sido analizados en esta investigación. Por un lado, se han observado aquellos en los que se promueve la interacción entre el usuario y la web; y por otro, aquellos

Figura 5. Información sobre la maleta didáctica y una de las fichas explicativas descargable. Parque de la Prehistoria de Teverga. Fuente: Web del Parque de la Prehistoria de Teverga.



Figura 6. Escape Room online. Museo Altamira. Fuente: Web Museo y Centro de Investigación de Altamira.

en los que la interacción es más dinámica, llevándose a cabo entre los diferentes usuarios de la misma y el museo.

Las páginas web del Museo del Jurásico Asturiano, el Museo Altamira o el Museo del Mar, ofrecen herramientas en línea centradas en la interacción del usuario con la web. Se trata, principalmente, de actividades, como son los juegos de escape propuestos por el Museo del Mar (que requiere la solicitud de acceso previa) y el Museo Altamira (Figura 6); o el juego de preguntas y respuestas inspirado en el programa de televisión *Pasapalabra* (Figura 7)

Todas estas opciones tienen un interfaz que las hace muy intuitivas en cuanto a su uso, y disponen de metodologías y dinámicas que son cercanas al público escolar o infantil, facilitando que se puedan utilizar de forma autónoma. Así, son opciones muy interesantes para tratar los contenidos previos o posteriores a la visita o introducir contenidos relacionados con el patrimonio en el aula, así como, una muy buena opción para ser usada por las familias.

Al mismo tiempo, las visitas virtuales y los catálogos interactivos son elementos con un interesante potencial educativo. Pudiendo ser usados con una intención introductoria, motivacional, de profundización y/o repaso de contenidos y temas relacionados con el patrimonio. Así, este tipo de herramientas ofrecen la oportunidad al usuario de explorar de forma autónoma los espacios del museo y/o las piezas de la colección. Haciéndolo, por tanto, un elemento muy enriquecedor para la práctica de aula.

La pandemia del COVID-19 y las dificultades y limitaciones que supuso en cuanto al acceso a los museos y el desarrollo de salidas



Figura 7. *Pasapalabra Jurásico*. MUJA. Fuente: Web Museo del Jurásico Asturiano.

escolares, fomentó el desarrollo de propuestas en las que se pretendía simular la interacción alumnos-museo durante las visitas y actividades en el museo, pero desde un plano virtual. Aunque cada una de estas propuestas era diferente en función de las oportunidades, limitaciones e intereses de cada museo, el uso de las videollamadas fue compartido por muchos de los museos de la muestra.

Las condiciones actuales dificultan el desarrollo de este tipo de dinámicas en las que la interacción se desarrolla en el plano virtual, puesto que se da prioridad a la visita y actividades presenciales. Por tanto, estas actividades virtuales, que aún siguen disponibles en muchos de estos museos de la muestra, fueron una forma de adaptar la actividad habitual del museo a unas condiciones concretas generadas por la crisis sanitaria, por lo que no se trata de una nueva propuesta o dinámica ofertada en las páginas web de los Museos.

Sin embargo, sí existen algunas actividades que desde las páginas web de los museos fomentan la interacción entre los usuarios de la misma y el museo.

Por un lado, tanto el Museo del Jurásico Asturiano, como el Parque de la Prehistoria de Teverga proponen un concurso donde los grupos escolares participan enviando una propuesta que responda a la convocatoria realizada por el museo. Este tipo de acciones, aunque la interacción entre participantes no está demasiado clara, sí se lleva a cabo ésta con el museo a partir de la selección de las mejores entregas.

Por otro lado, desde el Museo del Mar se propone la creación de un podcast en el que se trate un tema concreto a partir de los audios enviados por el alumnado y publicados en la web y sus redes sociales. En este caso, la interacción está más presente, ya que



el alumnado no sólo envía sus trabajos de investigación, sino que también pueden acceder e interactuar con las de otros estudiantes a partir del uso de las redes sociales (Figura 8).

Por último, la observación de estas webs también ha puesto de manifiesto la existencia de recursos multimedia, como vídeos, audios, fotografías y enlaces a otras webs, en aquellas secciones o apartados que estos museos destinan a la función didáctica e interactiva. Cabe destacar que en su mayoría, estos recursos se centran en compartir información relacionada con el museo y/o la colección, pudiendo ser aprovechado por el profesorado a partir de la adaptación para su incorporación en el aula.

Figura 8. Propuesta de actividad interactiva. Museo Provincial del Mar. Fuente: Web Red Museística Provincial de Lugo.

EL APROVECHAMIENTO DE LAS WEBS DE LOS MUSEOS POR PARTE DE LA ESCUELA: LA PERSPECTIVA DE LOS DOCENTES.

Además de analizar el potencial a nivel didáctico e interactivo que ofrecen las páginas web de los museos de la muestra, se ha considerado oportuno consultar con el profesorado que visita dichos museos junto a sus grupos escolares, si hace uso de los recursos y herramientas presentes en las mismas. Tratando de conocer si existe un aprovechamiento real de estos elementos online y con qué finalidad.

Se ha trasladado esta cuestión, incluida dentro de una entrevista corta semiestructurada, a 48 docentes tras acabar la visita o actividad en alguno de los museos que conforman la muestra. En la

mayor parte de los casos, estos docentes respondieron de forma negativa. Únicamente, 9 docentes del total indicaron haber hecho uso de estos recursos online para la preparación de la visita al museo.

Estos resultados son llamativos por el alto porcentaje de docentes que respondieron negativamente, así como, las razones que algunos de estos docentes aportan como justificación a su negativa, como la falta de información o desconocimiento sobre su existencia (ALT08-D; TEV02-D) o la falta de tiempo (ALT07-D).

Tras realizar la pregunta a la docente, esta responde:

«¿Pero a qué te refieres con que si la he utilizado?».

Se especifica más la pregunta: «Si han usado la web del museo para obtener información, ver algún tipo de imagen, vídeo o visita virtual o descargar o realizar alguna actividad o propuesta». La educadora responde a la cuestión: «Pues no, no hemos usado la web. Al menos yo, pero es que no sabía que tenía todas esas cosas. Al llegar al aula revisaré esto que me comentas a ver si podemos aprovechar algo.»

(ALT08-D)

«Pues lo cierto es que no. Sé que en la web de este museo hay cosas muy interesantes que podría aprovechar en clase, pero es que no hemos tenido tiempo, la verdad.» (ALT07-D)

«No, concretamente de la web del museo no miramos nada, pero quizás deberíamos haberlo hecho.» (TEV02-D)

La falta de información del profesorado sobre la existencia de estos recursos podría relacionarse con el hecho de que en la mayor parte de los casos no son los docentes responsables de los grupos educativos los que realizan las reservas y contactan con el museo, ni quienes reciben las diferentes comunicaciones que los museos envían para informar y promocionar sus servicios. Sin embargo, la responsabilidad del docente debería suplir esta casuística.

Al mismo tiempo, la falta de tiempo es un factor muy repetido por el profesorado, tanto para conocer y analizar las posibilidades de estas páginas, como para llevarlas al aula e integrarlas dentro de la práctica educativa, como ocurre en el segundo caso expuesto.

Por tanto, es fundamental que el profesorado investigue y analice las potencialidades de este tipo de materiales y recursos para su aprovechamiento el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, se observa que es necesario dar una mayor visibilidad y promoción

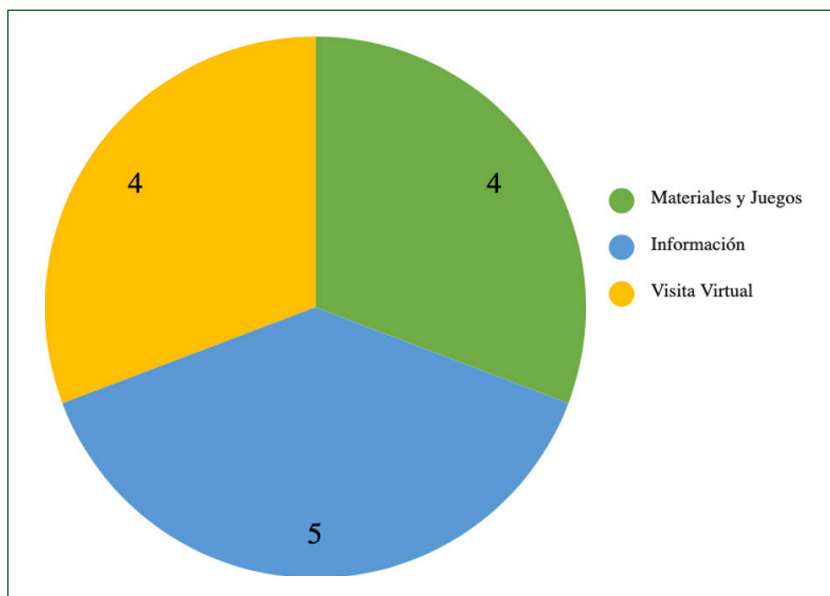


Gráfico 1. Uso del material didáctico e interactivo.
Fuente: Elaboración propia

a los mismos, al tiempo que el profesorado se compromete con el aprovechamiento de los mismos.

Las 9 respuestas afirmativas del profesorado se analizaron y catalogaron en base a herramientas digitales disponibles en las webs que éstos indicaron haber usado: materiales y juegos; información; y visita virtual (Gráfico 1).

Es importante comenzar destacando que todos estos docentes habían indicado, en una parte previa de la entrevista, que la salida escolar al museo se enmarcaba dentro de una propuesta educativa con actividades previas y o posteriores en el aula.

A partir de sus respuestas, la mayor parte de los docentes entrevistados hicieron uso de la página web con una intención informativa, sirviendo de documentación durante la creación de la propuesta (MUJ06-D) o su desarrollo en el aula (TEV04-D). En este sentido, es llamativo que éstos tendiesen más a aprovechar este tipo de recursos frente a aquellos que han sido elaborados con una intención didáctica plenamente y enfocados, en su mayoría, al público escolar.

«Nosotros usamos la web como base en cuanto a la información más teórica para crear el proyecto.»
(MUJ06-D)

«El día antes de la visita estuvimos explorando en el aula la web del museo para que pudiesen ver algunas imágenes de lo que íbamos a ver aquí y acompañé esta visualización leyéndoles parte de la información que las acompañaba. Además, a través de Google

Maps marcamos el recorrido desde el colegio hasta el Parque.» (TEV04-D)

Aquellos docentes que hicieron referencia al aprovechamiento de algunos de sus materiales didácticos, como los juegos en línea o los recursos y propuestas descargables, destacan en su respuesta la información (ALT03-D) sobre la existencia de los mismos o su envío por parte del museo (MUJ07-D). Este hecho pone de nuevo de manifiesto la necesidad iniciativa docente para navegar por las webs de estas instituciones durante los procesos de creación y programación de sus propuestas educativas.

«Hemos estado trabajando con la guía digital que nos enviaron al hacer la reserva y la visita virtual que solicitamos. Además, hemos descargado un cuento digital que hay colgado en la web que lo utilizaremos a la vuelta del museo.» (MUJ07-D)

«Si, hemos utilizado la web porque cuando hicimos la reserva nos informaron de todo esto por correo. Hemos utilizado los materiales y recursos más prácticos.» (ALT03-D)

Por último, también se hizo referencia al uso de la visita virtual como recurso en el aula, destacando la importancia que algunos docentes dan al conocimiento previo del espacio por parte de las alumnas y alumnos y los elementos y contenidos que lo configuran (MMAR07-D; PGAL08-D). De esta forma logran que el alumnado desarrolle seguridad en cuanto a qué pueden esperar de la visita, pero también motivación hacia el patrimonio.

«Usamos la web ayer para hacer el recorrido virtual y que pudiesen ver antes de venir cómo era el museo y qué nos íbamos a encontrar aquí.» (MMAR07-D)

«Sí, la usamos. Aprovechamos la visita virtual para recorrer desde el aula algunas salas del museo que sabíamos que íbamos a visitar hoy y comentamos un poco qué piezas estábamos viendo, para qué se usaban...» (PGAL08-D)

CONCLUSIONES

Las páginas web de los museos han ido cambiando a lo largo de los años. Sin embargo, la pandemia del COVID-19 supuso un impulso muy importante en el desarrollo de la virtualidad por parte de los museos. Así, con el paso de los años se están viendo reflejados las múltiples posibilidades de los programas desarrollados por los museos en el plano digital (Navarro et. al., 2022).

Todos estos cambios han permitido al museo conectar con un público más amplio y diverso, facilitando el acceso a muchas personas que, por diversidad de motivos, no pueden acceder al espacio museal de forma presencial. Aunque la virtualidad nunca podrá superar la experiencia de contacto directo con el patrimonio, puede ser un excelente recurso para llegar a diferentes públicos. Porque no podemos olvidar que los museos y sus colecciones pertenecen a la sociedad, y por tanto, es necesario poner el patrimonio que custodian a disposición de la población a través del lenguaje, los medios y las herramientas propias de esa sociedad.

A pesar de estos cambios, las webs son comprendidas en la mayor parte de los casos desde su función informativa. Ejemplo de ello son las respuestas de los docentes en las que se reflejaba el desconocimiento sobre los recursos con intención didáctica e interactiva alojados en las mismas. Sin embargo, la realidad actual es que la función de estas webs va mucho más allá de informar al usuario y posible visitante sobre datos relacionados con el museo. Las diferentes herramientas y recursos analizados suponen un excelente soporte para la creación de lazos entre el patrimonio y la sociedad, logrando que el visitante no sólo sea conocedor, sino partícipe del proceso. En esta misma línea se encuentra la influencia sobre la relación museo-escuela, suponiendo un vínculo importante entre ambas instituciones que es necesario seguir desarrollando y potenciando.

Los elementos interactivos implementados en las páginas web de los museos analizados, como las visitas virtuales o los juegos en línea, suponen una importante inversión en innovación y desarrollo web que es costosa. Sin embargo, su incorporación, además de hacer la web más atractiva a la navegación, cuentan con un importante potencial para la enseñanza y aprendizaje del patrimonio.

Las respuestas obtenidas por parte del profesorado sobre el uso y aplicación de los recursos e información presente en las páginas webs ponen de manifiesto la necesidad de promocionar y notificar por parte del museo de las herramientas y utilidades alojadas en la misma. De manera que los docentes y escuelas sean conocedores de las mismas, existiendo un aprovechamiento real y fructífero de esas herramientas.

El uso registrado a partir de las entrevistas es muy bajo y especialmente llamativo tras el análisis de estos recursos, que pone de manifiesto su potencial para el aprovechamiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las razones de esto podrían estar relacionadas con el desconocimiento o la falta de tiempo en la práctica docente. En cualquier caso, a partir de esta investigación intentamos destacar la importancia de poner en valor los recursos y herramientas alojados en las webs de los museos para la didáctica del patrimonio. Así como, la necesidad de un compromiso por parte del profesorado para su descubrimiento, análisis e inclusión en sus programaciones de aula, logrando un aprovechamiento de su potencial educativo.

REFERENCIAS

- ABAD, B. (2023). Educación patrimonial a través de las webs de los museos andaluces. El caso del Museo de Bellas Artes de Sevilla como recurso didáctico. En R. Mancinas Chávez, y J.C. Ruiz Sánchez (Eds.) *Innovación, investigación y transferencia ante la era de las inteligencias artificiales* (pp. 82-83). Egrejus.
- ALVARADO, B., GALÍ-ESPELT, N., y VIDAL-CASELLAS, D. (2025). Las nuevas tecnologías de los museos para la visita de sus usuarios: una revisión de la literatura del período pre-COVID-19. *Investigaciones turísticas*, 27, 129-160. <https://doi.org/10.14198/INTURI.23813>
- ASENSIO, M., y CORREA, J. M. (2011). Planteamiento Inicial del proyecto «Lazos de Luz Azul»; Estándares de calidad en la utilización de la Tecnología para el Aprendizaje en Museos y Espacios de presentación del Patrimonio. En Asensio, y E. Asenjo (Eds.), *Lazos de luz azul: museos y tecnologías 1, 2 y 3.0* (pp. 25-48). UOC.
- CALAF, R. y SUÁREZ, M. Á. (2011). Una mirada panorámica sobre los museos de Asturias: entre el espacio real y el espacio virtual. *Her&Mus. Heritage & Museography*, 7, 19-30. <https://www.raco.cat/index.php/Hermus/article/view/313601>
- CALAF, R., GILLATE, I. y GUTIÉRREZ, S. (2015). Transitando por la evaluación de los Programas Educativos de Museos de Arte del proyecto ECPEME. *Eduatio Siglo XXI*, 33(1), 129-150. <https://doi.org/10.6018/j/222531>
- CALAF R., y GUTIÉRREZ S. (2017). El Museo Thyssen-Bornemisza: evaluando sus programas educativos para enseñar arte. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(1), 39-56. <https://doi.org/10.5209/ARIS.49123>
- CARRERAS, C., y MUNILLA, G. (2005). *Patrimonio digital*. UOC.
- CUENCA, J. M., ESTEPA, J., y MARTÍN, M. J. (2013). ¿Qué visión del patrimonio se transmite en los museos andaluces? Imagen e identidad de Andalucía. En J. Estepa Giménez (Ed.), *La Educación Patrimonial en la Escuela y el Museo: Investigaciones y experiencias* (pp. 105-128). Universidad de Huelva.
- CUENCA, J. M., IBÁÑEZ, A., y ASENJO, E. (2011). Métodos de evaluación de las plataformas WEB: el caso de Lazos de Luz Azul. En M. Asensio, E. Asenjo Conde, y E. Asenjo (Eds.), *Lazos de luz azul: museos y tecnologías 1, 2 y 3.0* (pp. 93-99). UOC.
- CUENCA, J. M., y MARTÍN, M. J. (2014). *Manual para el desarrollo de proyectos educativos de museos*. Ediciones Trea.
- DELOCHE, B. (2002). *El museo virtual*. Ediciones Trea.
- ESPADAS, J., y FERRERAS, R. (2003). EducaThyssen la Web de educación del Museo Thyssen-Bornemisza. *PH: Boletín Del Instituto Andaluz Del Patrimonio Histórico*, 11(46), 87. <https://doi.org/10.33349/2003.46.1648>
- FERNÁNDEZ, T. (2024). *El museo en la era digital: estrategias y procesos*. [Tesis doctoral, Universidad de Santiago de Compostela].
- FLICK, U. (2012). *Introducción a la Investigación cualitativa*. Morata.
- FLICK, U. (2015). *El diseño de Investigación Cualitativa*. Morata.
- FONTAL MERILLAS, O. (2003). *La educación patrimonial: teoría y práctica para el aula, el museo e Internet*. Ediciones Trea.
- KVALE, S. (2012). *Las entrevistas en Investigación cualitativa*. Morata.
- MARTÍN, M. J., LÓPEZ, I., MORÓN, H., y FERRERAS, M. (2014). La Educación Patrimonial en los museos. Análisis de materiales didácticos. *CLIO. History and History TeachIng*, 40.
- NAVARRO-NERI, I., ASO, B., y GARCÍA, S. (2022). Los museos durante el confinamiento. Oportunidades educativas del patrimonio en las Redes Sociales. *Iber: Didáctica de Las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 106, 45-51.
- RUIZ, J. I. (2012). *Teoría y práctica de la Investigación cualitativa*. Universidad de Deusto.
- TEJEDOR, S., ROMERO-RODRÍGUEZ, L. M., RULL-RIBÓ, D., y HITA, E. (2025). Analysis of the digital communication strategies of websites of the most visited museums in Europe. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 58, 1-25. <https://doi.org/10.15198/seeci.2025.58.e896>
- TEJERA, C. (2013). *La cibermuseografía didáctica como contexto educativo para la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio: estudio de páginas web educativas de museos virtuales de arte* [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla].
- QUEZADA-TELLO, L., CAPELLO, G., LONGHI, S.A., y HERNÁNDEZ-GÓMEZ, A. (2022). Museos y pandemia: estrategias para la difusión educativa del patrimonio. *Human review: Revista Internacional de Humanidades*, 11, 2, 39-58. <https://doi.org/10.37467/gkarevhuman.v11.3371>

HER&MUS

HERITAGE & MUSEOGRAPHY

Her&Mus. Heritage and Museography es una revista de publicación anual que recoge artículos sobre patrimonio y museos, con una especial relevancia a sus aspectos didácticos, educativos y de transmisión del conocimiento. En la revista tienen cabida tanto trabajos del ámbito académico como experiencias y reflexiones del ámbito museístico y patrimonial y alcanza tanto el ámbito peninsular como el europeo y el latinoamericano. Por este motivo, se admiten artículos en diversas lenguas, como son el catalán, el español, el francés, el italiano y el inglés.

La revista nace en el año 2008 con el nombre de *Hermes*. Revista de museología (ISSN impreso 1889-5409; ISSN en línea 2462-6465) y su primer número sale a la luz en 2009. Desde el segundo número pasa a llamarse *Her&Mus. Heritage and Museography* (ISSN impreso 2171-3731; ISSN en línea 2462-6457). Inicialmente de carácter cuatrimestral, pasó en 2013 a tener una periodicidad semestral. A partir de 2015 la revista se publica anualmente. Desde sus orígenes ha sido editada por Ediciones Trea y académicamente vinculada a la Universitat de Barcelona. A partir de 2016 se edita exclusivamente en formato digital a través de RACO (<http://raco.cat/index.php/Hermus/index>) como revista científica de la Universitat de Lleida.

HER&MUS

HERITAGE & MUSEOGRAPHY

Her&Mus se encuentra en las siguientes bases de datos y repositorios:

Plataformas de evaluación de revistas:

MIAR (Matriu d'Informació per a l'Avaluació de Revistes).
Catálogo LATINDEX (Iberoamericana).
CIRC (Clasificación Integrada de Revistas Científicas): Valor superior a D.
CARHUS Plus+ 2018: Grupo D.
Journal Scholar Metrics Arts, Humanities, and Social Sciences.

Bases de Datos Nacionales:

DIALNET.
RESH (Revistas Españolas de Ciencias Sociales y Humanas).
DULCINEA.

Catálogos Nacionales:

ISOC (CSIC).

Bases de Datos Internacionales:

LATINDEX (Iberoamericana).
Ulrichs Web Global Series Directory.
European Reference Index for the Humanities and the Social Sciences (ERIH PLUS).
DOAJ: Directory of Open Access Journals

HER&MUS

HERITAGE & MUSEOGRAPHY

Normas generales para la publicación de artículos en *Her&Mus*.
Heritage and Museography:

- Se pueden presentar manuscritos redactados en catalán, castellano, italiano, francés e inglés.
- En general, serán bienvenidos escritos sobre patrimonio y museos, con una especial relevancia a sus aspectos didácticos, educativos y de transmisión del conocimiento.
- Se admiten principalmente artículos de investigación, pero también se admiten reseñas, experiencias didácticas, descripción de proyectos y artículos de reflexión.
- Se considerará especialmente el rigor metodológico y el interés general del contenido, la perspectiva y el estudio realizado.
- Serán rechazados aquellos manuscritos que se encuentren en proceso de publicación o de revisión en otra revista. Todo manuscrito puede ser rechazado en cualquier momento del proceso editorial en caso de detectarse una mala práctica.
- Los autores deberán enviar sus manuscritos a través de la plataforma RACO.

Normas completas disponibles en:

<http://raco.cat/index.php/Hermus/about/submissions#author-Guidelines>

Proceso de revisión por pares:

Todos los manuscritos recibidos serán inicialmente revisados por la Secretaría Científica de la revista, que comprobará su adecuación a las normas de publicación y a la temática de la revista. Cuando el resultado de esta primera revisión sea favorable, los manuscritos serán evaluados siguiendo el sistema por pares ciegos. Cada manuscrito será evaluado por dos expertos externos al comité de redacción y a la entidad editora.

El plazo de revisión y evaluación de los manuscritos es de máximo tres meses desde su recepción. En el caso de los manuscritos recibidos con motivo de un *Call for papers*, el plazo de tres meses empezará a partir del día siguiente al cierre de la convocatoria.

En todos los casos, **el mes de agosto se considera inhábil** para el cómputo de los tres meses de plazo de revisión y evaluación.

Transcurrido dicho periodo, el autor/es será informado de la aceptación o rechazo del original. En los casos de manuscritos aceptados pero cuya publicación esté condicionada a la introducción de cambios y/o mejoras sugeridas por los revisores, sus autores deberán enviar la nueva versión del manuscrito en un plazo máximo de quince días.

Cuando no se derive unanimidad en la valoración del manuscrito, este será remitido a un tercer revisor y/o a un miembro del equipo editorial.

Asimismo, el equipo editorial y/o el profesional encargado de coordinar cada monográfico se reservan el derecho a rechazar un manuscrito en cualquier momento.

HER&MUS

HERITAGE & MUSEOGRAPHY

■ TREA ■



Universitat de Lleida
Departament de Ciències
de l'Educació

Her&Mus. Heritage and Museography

Universitat de Lleida

Departament de Ciències de l'Educació

Avda. de l'Estudi General, 4

25001 Lleida

Teléfono: +34 973706541

Fax: +34 973706502

Correo-e: revistahermus@gmail.com

Web: <http://raco.cat/index.php/Hermus/index>

