



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2023/2024

Nº de proyecto: 424

Título del proyecto: Diseño y elaboración de materiales artístico-educativos para la salud emocional y bienestar mental del alumnado en Bellas Artes.

Nombre del responsable del proyecto: Lorena López Méndez

Centro: Facultad de Bellas Artes

Departamento de Escultura y Formación Artística

ÍNDICE

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto	3
2. Objetivos alcanzados	4
3. Metodología empleada en el proyecto	10
4. Recursos humanos	11
5. Desarrollo de las actividades	12
6. Anexos	22

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto.

El proyecto *Diseño y elaboración de materiales artístico-educativos para la salud emocional y bienestar mental del alumnado en Bellas Artes* que presentamos para la convocatoria INNOVA-Docencia 2023-2024, se enmarca en la línea de trabajos en innovación docente de un equipo de profesores de la sección de Formación Artística del Departamento de Escultura y Formación Artística de la Facultad de Bellas Artes. Consiste en el diseño, implementación y evaluación de recursos artísticos, educativos y talleres online (Campus virtual) y offline(aula) que permitan mejorar el bienestar emocional y salud mental del alumnado, a través del empleo del arte como herramienta de intervención en el aula y facilitador del diseño de experiencia usuario (UX), para que el alumnado sean los creadores de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñando materiales y analizando el bienestar que les genera a la hora de diseñar e implementar dichos recursos de la mano y orientación del docente, a la vez que el docente también ejerce de diseñador de los primeros materiales en el aula (infografías, presentaciones, videos, talleres...).

Durante los cursos académicos 2021-22 y 2022-23, habíamos estado desarrollando actividades basadas en metodologías activas, fomentando el aprendizaje por descubrimiento, el trabajo cooperativo, el conocimiento significativo o los hábitos de investigación. Asimismo, son destacables por su proyección el Proyecto Curarte (I+D- 2006-Actualidad) y el Proyecto A.R.S (Arte Salud Alzheimer- 2010-2017) dónde la IP del proyecto presentado y la mayoría de los componentes del equipo han trabajado durante más de una década. El proyecto presentado permitirá continuar con la misma línea de investigación no solo consolidándola, sino también ofreciendo materiales al alumnado, docentes y profesionales de la salud que estén interesados en el Arte como intervención psicosocial y activista pudiendo implementar dichas herramientas para sí mismos y para contextos laborales culturales o sociales dada la situación psicosocial en la que nos encontramos tras la pandemia, donde un porcentaje del alumnado reconoce presentar síntomas de ansiedad, estrés, depresión, etc. Siendo algunos casos informados desde vicerrectorado de estudiantes para poder tener una específica atención y establecer adaptaciones curriculares para dichos perfiles.

Partiendo de esta experiencia, pretendemos ir un paso más allá convirtiendo el aula en un espacio facilitador de bienestar y salud emocional a través de la experiencia de diseñar materiales y recursos artístico-educativos enfocados en la comunidad educativa. Por ello, la finalidad del proyecto era analizar y estudiar previamente las necesidades del alumnado con el objetivo de que el diseño y creación de materiales (paisajes de aprendizaje interactivos, infografías, videos, contenidos digitales), sean factibles de implementar por futuros docentes e incluso del alumnado en su carrera profesional en contextos e instituciones sociales y culturales, espacios fuera del aula donde el alumnado finalizado el Grado o el Máster MEDART puede desarrollar su carrera profesional.

FIGURA 1. Sopa de letras del proyecto NANAI, donde se pueden observar los conceptos básicos que configuran el cuerpo del proyecto.



Fuente: Elaboración propia, 2023.

Los objetivos que nos marcamos para el proyecto son los siguientes:

Objetivo principal:

OP: Diseñar materiales artístico-educativos online y offline mediante el diseño experiencia usuario (UX), que permita contribuir en el cuidado, bienestar mental y emocional del alumnado.

Objetivos secundarios:

O1: Estudiar las necesidades del alumnado en el cuidado, bienestar mental y emocional durante su formación.

O2: Analizar el estado de bienestar emocional del alumnado en el Máster de Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales (MEDART), para canalizar el diseño de materiales artístico-educativos.

O3: Diseñar recursos artístico-educativos (paisajes de aprendizaje interactivos, infografías o vídeo) que cubran las necesidades detectadas en el proceso de aprendizaje de las asignaturas del Máster de Educación artística en Instituciones sociales y culturales.

O4: Investigar sobre materiales, recursos y herramientas existentes en que el Diseño Experiencia Usuario (UX) se ha centrado en el cuidado y bienestar del alumnado.

O5: Evaluar los resultados del diseño e implementación de este material entre el alumnado.

2. Objetivos alcanzados

Tras la realización del proyecto, podríamos llegar a la conclusión de que, aunque los y las estudiantes siguen prefiriendo la enseñanza presencial, hemos conseguido trasladar muchas de las actividades concretas y metodologías activas generales a la enseñanza virtual, usando las herramientas que el Campus virtual nos ofrece, con una aceptación similar a cuando las desarrollamos de forma presencial.

En un análisis pormenorizado de los objetivos marcados al comienzo del proyecto, podemos hacer las siguientes valoraciones.

Objetivo principal:

OP: Diseñar materiales artístico-educativos online y offline mediante el diseño experiencia usuario (UX), que permita contribuir en el cuidado, bienestar mental y emocional del alumnado.

hemos implementado con éxito el diseño de materiales artísticos educativos tanto online como offline, centrados en la experiencia del usuario (UX). Estos materiales han demostrado ser efectivos en contribuir al cuidado y bienestar mental y emocional del alumnado. Al integrar principios de UX, hemos logrado crear recursos accesibles, atractivos y emocionalmente resonantes, lo que ha mejorado significativamente la experiencia de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes han respondido positivamente ante cada material, mostrando una mayor conexión emocional y una mejor salud mental, lo que refleja el éxito de nuestra iniciativa dentro el aula a través de los resultados obtenidos. En el caso de la asignatura *Artista, Creatividad y Educación* de cuarto curso con una exposición colectiva de los portfolios creados a lo largo de la implementación de la misma, comisariada por las docentes de la asignatura Begoña Yañez Martínez y Lorena López Méndez.

Objetivos específicos:

O1: Estudiar las necesidades del alumnado en el cuidado, bienestar mental y emocional durante su formación.

Se ha llevado a cabo un estudio exhaustivo sobre las necesidades del alumnado en relación con el cuidado y bienestar mental y emocional durante su formación por medio de grupos focales, encuestas, entrevistas y cuestionario basado en la observación participante al finalizar cada asignatura. Una vez realizada la triangulación de dichas herramientas, hemos identificado las áreas clave que requieren atención y desarrollado de estrategias específicas para abordar estas necesidades. Este estudio ha proporcionado una comprensión profunda de los desafíos y preocupaciones que enfrentan los estudiantes, permitiéndonos implementar programas y recursos que apoyan de manera efectiva su bienestar mental y emocional de cara a un futuro. Los resultados han sido muy positivos, con una notable mejora en el bienestar general de los estudiantes.

O2: Analizar el estado de bienestar emocional del alumnado en el Máster de Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales (MEDART), para canalizar el diseño de materiales artístico-educativos.

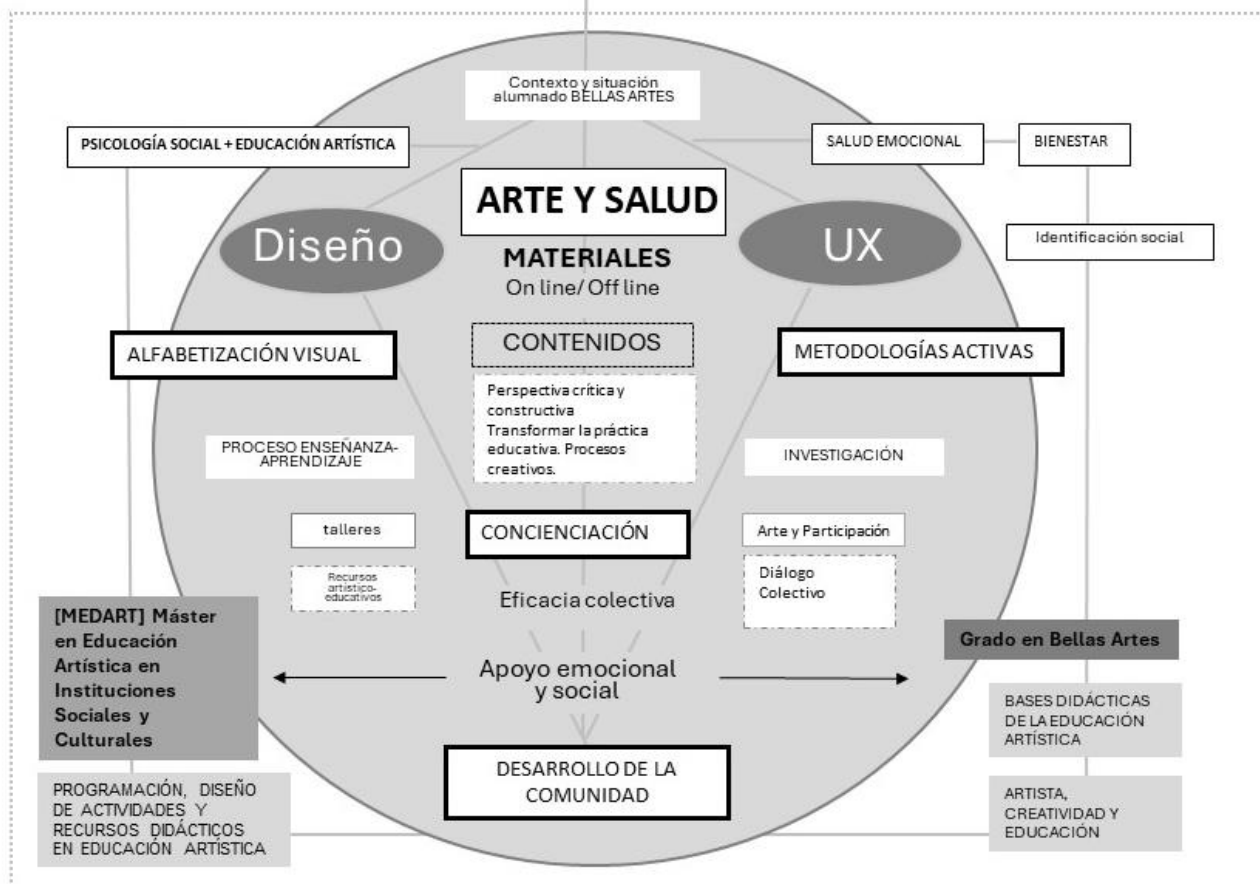
Hemos completado con éxito el análisis del estado de bienestar emocional del alumnado en el Máster de Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales (MEDART) como punto de partida teniendo en cuenta la madurez del alumnado. El primer día de clase se les facilitó una encuesta en la que se les preguntaba cómo se encontraban a nivel emocional en el inicio del curso, teniendo en cuenta un amplio abanico emocional desde emociones positivas a negativas. Este análisis detallado nos ha permitido obtener una visión clara de las necesidades emocionales de los estudiantes.

De las respuestas se deduce que la implementación de las dinámicas propias de metodologías activas en el grupo-clase son muy bien aceptadas ya sean individuales o colectivas, pues facilita que los contenidos teóricos se asimilen mejor con la práctica, además que mejora la conexión del grupo y las relaciones interpersonales.

Con esta información, hemos canalizado el diseño de materiales artístico-educativos específicamente adaptados para apoyar y mejorar el bienestar emocional de los participantes del programa. Los nuevos materiales han sido bien recibidos, demostrando una notable mejora en la satisfacción y el bienestar emocional del alumnado en las siguientes asignaturas.

- **BASES DIDÁCTICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA:** Asignatura obligatoria del tercer curso del Grado en Bellas Artes, con 46 estudiantes
- **ARTISTA, CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN.** Asignatura optativa del Grado en Bellas Artes; con 34 estudiantes.
- **PROGRAMACIÓN, DISEÑO DE ACTIVIDADES Y RECURSOS DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA.** Asignatura obligatoria del Máster en Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales; con 31 estudiantes.

FIGURA 2. Mapa conceptual del proceso mental del desarrollo del proyecto innovación bajo el seudónimo de NANAI.



Fuente: Elaboración propia, 2024.

O3: Diseñar recursos artístico-educativos (paisajes de aprendizaje interactivos, infografías o vídeo) que cubran las necesidades detectadas en el proceso de aprendizaje de las asignaturas del Máster de Educación artística en Instituciones sociales y culturales

Se han diseñado y desarrollado con éxito una serie de recursos artístico-educativos enfocados en el pensamiento gráfico, tales como paisajes de aprendizaje interactivos, infografías y vídeos, específicamente orientados a cubrir las necesidades detectadas en el proceso de aprendizaje

de las asignaturas del Máster de Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales (MEDART), así como en Bases didácticas de la Educación artística y Artista, Creatividad y Educación en el Grado de Bellas Artes. Estos recursos han sido creados a partir de un análisis exhaustivo de las necesidades del alumnado, asegurando que aborden de manera efectiva los desafíos y puntos críticos identificados.

Los paisajes de aprendizaje interactivos permiten a los estudiantes explorar los contenidos de manera dinámica y personalizada, fomentando un aprendizaje más profundo y significativo. Las infografías proporcionan información clave de forma visualmente atractiva y fácil de entender, facilitando la asimilación de conceptos complejos. Los vídeos educativos, por su parte, ofrecen explicaciones detalladas y ejemplos prácticos que enriquecen la experiencia educativa.

Desde su implementación, estos materiales han recibido una respuesta muy positiva por parte de los estudiantes, quienes han destacado su utilidad y atractivo. Hemos observado una mejora significativa en la comprensión de las asignaturas y en el nivel de compromiso y motivación del alumnado. Este éxito refuerza nuestro compromiso de continuar desarrollando recursos innovadores centrados en el pensamiento gráfico que apoyen y mejoren el proceso de aprendizaje en los programas docentes de cada asignatura del área de Didáctica de la Expresión Plástica del Departamento de Escultura y formación artística.

Como último elemento en fase de exploración para poder diseñar y/o adaptar los recursos artístico- educativos nos basamos en la experiencia y evaluación previa del proyecto de innovación dirigidos por Miguel Ranilla Rodríguez (2022-23) *Propuesta de mejora educativa para la asignatura Bases Didáctica para la Educación Artística a través del análisis de recursos educativos* y Noelia Antúnez del Cerro (2021-2022) *Materiales didácticos del MuPAI: Una propuesta desde los fondos del Museo y la Educación artística para los objetivos de la agenda 2030*. en cuyos resultados del estudio se concluye que tanto las propuestas de mejora como los materiales relacionados con el arte y educación, a su vez centrados en la agenda 2030 facilitan el cumplimiento de los propósitos planteados en las asignatura donde se implementaron. Cabe destacar, por otro lado, como también nos basamos en los contenidos del curso *La obra de arte como recurso para la docencia, impartido por Marian Fernández Lopez Cao, Noemi Ávila Váldez, Marta García Cano* (2022), como premisa para aportar una nueva dimensión didáctica más elaborada de las obras generadas por los alumnos/as.

O4: Investigar sobre materiales, recursos y herramientas existentes en que el Diseño Experiencia Usuario (UX) se ha centrado en el cuidado y bienestar del alumnado.

En este proyecto de innovación e investigación se incluyó un análisis detallado de estudios de caso previos, revisión de literatura académica y evaluación de prácticas actuales en diversas instituciones educativas. Asimismo, se tuvo en cuenta como referente principal PsiCall que es un servicio de atención psicológica que utiliza medios telemáticos y está dirigido a cubrir las necesidades psicosociales del alumnado de la Universidad Complutense de Madrid (<https://psicall.ucm.es/la-clinica>).

Identificamos una variedad de recursos que integran principios de UX para promover el bienestar mental y emocional de los estudiantes, tales como aplicaciones móviles de apoyo psicológico como puede ser Think app¹ (<https://mythinkapp.wordpress.com/>) en la que la ip de este proyecto fue la encargada del diseño gráfico de cada una de las interfaces de la app. También se analizaron plataformas de aprendizaje que incorporan técnicas de gamificación y recursos interactivos que facilitan la autoexpresión y el manejo del estrés (Khan Academy,

¹ PEP-APPMOVI: Desarrollo y Evaluación de la efectividad de una intervención psicoterapéutica online para adolescentes con un primer episodio psicótico mediante una app móvil es un proyecto de investigación de la Universidad Internacional de La Rioja, financiado en la convocatoria de Proyecto de I+D 2017 Retos.

classdojo, Headspace for Educators, Mindful Schools, SuperBetter, etc) . También analizamos herramientas específicas como programas de meditación guiada, foros de apoyo entre pares y contenido educativo adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes.

A través de esta investigación, obtuvimos valiosas ideas y mejores prácticas que hemos comenzado a incorporar en nuestros propios desarrollos. Esto ha permitido mejorar significativamente nuestros materiales y enfoques educativos, garantizando que no solo sean efectivos desde una perspectiva pedagógica, sino también que contribuyan al bienestar integral del alumnado. Los hallazgos de esta investigación están siendo aplicados activamente en el diseño de nuevos recursos, lo que ha resultado en una experiencia de usuario más enriquecedora y positiva para nuestros estudiantes que se ven reflejadas en los Congresos y contribuciones que el equipo ha desarrollado.

BASES DIDÁCTICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA:

- Torre de Babel
- Tú obra como recurso artístico
- Dibujo automático
- Cadáver Exquisito
- Texturizar la Facultad de BBA
- Diseña tu propio juguete
- Safari por la Facultad
- Diseña tu propio juguete
- Safari por la Facultad
- Espacio seguro: Debates y diálogos
- Proyecto final

ARTISTA, CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN:

- El pañuelo como herramienta artística y juego compositivo.
- Artistas en el aula I y II
- Mediación guiada a la exposición de Jorge Pineda en Centro de Arte Complutense
- Diseña y Crea tu propuesta a partir de un objeto encontrado.
- Talleres diseñados por estudiantes: El aula creativa invertida
- Proyectos de Arte y Salud en Madrid Salud
- Espacio seguro: puntos de encuentro y desencuentro en el aula
- PORTAFOLIO-Proyecto final asignatura
- Exposición diarios creativos de artistas educadores- Portafolio final en Sala de exposiciones vestíbulo del Salón de Actos de la Facultad de Bellas Artes

PROGRAMACIÓN, DISEÑO DE ACTIVIDADES Y RECURSOS DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA (Máster)

- Autorretrato: Emociones al desnudo
- Creación de una herramienta creativa a modo de obra artística
- Diseño de un taller para un contexto no formal
- Proyecto Final Programación didáctica y artística

O5: Evaluar los resultados del diseño e implementación de este material entre el alumnado.

Esta evaluación ha incluido métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión completa de su impacto.

Se realizaron encuestas y entrevistas con los estudiantes para recoger sus opiniones y experiencias directas con los nuevos materiales. Los resultados indicaron una mejora significativa en la comprensión de los contenidos, el nivel de participación y la motivación del alumnado. Los estudiantes destacaron especialmente la interactividad y el atractivo visual de los paisajes de aprendizaje, infografías y vídeos como factores clave que facilitaron su proceso de aprendizaje.

Además, se analizaron los datos de rendimiento académico antes y después de la implementación de los materiales, observándose un incremento en las calificaciones y una reducción en los índices de estrés reportados por los estudiantes. Estos hallazgos confirman que los recursos no solo mejoraron el rendimiento académico, sino que también contribuyeron positivamente al bienestar emocional de los estudiantes.

La evaluación también incluyó un análisis del feedback cualitativo, donde los estudiantes expresaron sentirse más apoyados y conectados con los contenidos, así como una mayor facilidad para absorber y aplicar los conocimientos adquiridos.

En resumen, la evaluación de los resultados ha demostrado que el diseño e implementación de estos materiales ha sido altamente efectiva, cumpliendo y superando nuestras expectativas en términos de mejora del aprendizaje y bienestar del alumnado. Continuaremos refinando y adaptando estos recursos basándonos en el feedback recibido para asegurar que sigan siendo útiles y relevantes.

Resultado de las encuestas se incluyen en varias comunicaciones presentadas por etapas del proyecto a lo largo de estos meses, bien por todos los miembros de equipo en el 3er Congreso de Educación Artística Retos para el futuro profesional del área bajo el título, *Proyecto Nanai: experiencia artística y educativa para el bienestar y salud emocional en la Facultad de Bellas Artes UCM*. (Enero 2024) [<https://3congresoeducacion.wixsite.com/granada23/copy-of-producciones-artisticas/noelia-ant%C3%B1ez-del-cerro>] y de manera individual por la IP del proyecto en el Congreso Nodos del conocimiento (Noviembre 2023) XVII Congreso Internacional de Educación e Innovación. Interconectando redes ante los desafíos educativos, con el título *“Proyecto Nanai: Dinámicas en el aula del Grado en Bellas Artes”* (Abril 2024) y en el XXXIII Congreso Internacional de INFAD, bajo el título *“Proyecto NANAI: Diseño e implementación de materiales artístico-educativos para la salud emocional y bienestar mental del alumnado en Bellas Artes”* (Mayo, 2024).

FIGURA 3. Instalación de cajas de fármacos de Lorezepam en un guiño al fármaco real ansiolítico Lorazepam. Se juega con el nombre real reseñando el acrónimo EA por Educación Artística, ámbito de conocimiento al que se suscribe el proyecto NaNai.



Elaboración propia, 2023.

3. Metodología empleada en el proyecto

Esta metodología se planteó con un corte descriptivo y experimental, desde un enfoque mixto (cuantitativo, cualitativo y artístico).

- Dentro de la parte descriptiva, hemos buscado conocer en profundidad las experiencias de docentes y estudiantes en relación tanto a la docencia online como a las metodologías activas, para poder partir de las necesidades e intereses reales de ambos colectivos. Para ello utilizamos, fundamentalmente, encuestas anónimas con preguntas cerradas cuyos resultados analizamos de forma cuantitativa, aunque también se incluyeron preguntas abiertas para ser analizadas de forma cualitativa.
- Dentro de la parte experimental, planteamos realizar investigación-acción en los grupos experimentales, pero también un enfoque cuantitativo de encuestas a los grupos de control.
- Aunque planeamos dar una importancia considerable a la investigación basada en imágenes, debido, entre otros motivos, al área de conocimiento en la que nos inscribimos, esta no pudo llevarse a cabo de la forma deseada.

Partiendo del plan de trabajo diseñado, podemos resumir las acciones y las herramientas realizadas de la siguiente forma:

- Fase 1. Investigación sobre las experiencias de docentes y estudiantes en torno a la docencia online y a las metodologías activas de aprendizaje.
 - Diseño de la encuesta y envío de la misma a grupos experimentales.
 - Análisis de los resultados.
- Fase 2. Selección de las metodologías activas que se consideren más idóneas para ser aplicadas en función de las necesidades y los intereses de los/as estudiantes.
 - Revisión y evaluación de las metodologías activas empleadas hasta entonces.
 - Análisis de las herramientas disponibles para las metodologías activas en el Campus virtual y las herramientas vinculadas al correo UCM.
 - Diseño y envío de la encuesta de metodologías activas a cada grupo piloto.

- Fase 3. Diseño e implementación de actividades basadas en metodologías activas a través del Campus virtual, y de sus homólogas para los grupos de control.
 - Diseño y/o adaptación de actividades basadas en metodologías activas para cada grupo experimental.
 - Implementación de las actividades.
- Fase 4. Evaluación.
 - Diseño y envío de la encuesta de la evaluación de las actividades implementadas, adaptadas a cada grupo experimental.
 - Diseño y envío de la encuesta a los grupos de control.

Con respecto a lo previsto en la convocatoria, si bien es cierto que se mantuvo el repetir los ciclos de la fase 1 a la fase 4 con cada grupo experimental, la parte de difusión de los resultados, prevista únicamente para la última fase, se ha ido realizando desde el comienzo, escribiendo artículos y contribuciones a congresos desde la concesión del proyecto.

4. Recursos humanos

El equipo inicial del proyecto estaba formado por los siguientes docentes del departamento de Escultura y Formación Artística de la Facultad de Bellas Artes, con las correspondientes tareas asignadas:

- **Lorena López Méndez** (PAD). Coordinación del proyecto, convocatoria de las reuniones del grupo, coordinación de los equipos creadores de materiales. Redacción de la memoria y coordinación de las acciones para la difusión del proyecto y sus resultados.
- **Manuel Hernández Belver** (CU). Asesoramiento, como director del Proyecto CurArte y Proyecto ARS (arte y Salud Alzheimer) en la elaboración de materiales, análisis y recogida de datos.
- **Daniel Zapatero Guillén** (PCD). Apoyo en la parte técnica para la generación del material y su difusión, evaluación de los materiales con docentes en formación y recogida de datos.
- **Noelia Antúnez del Cerro** (TU) Coordinación de la recogida de datos sobre las necesidades de los estudiantes y de la evaluación de los materiales en su implementación.
- **Pedro Javier Albar Mansoa** (PCD). Coordinación de la recogida de datos sobre las necesidades de los estudiantes y de la evaluación de los materiales en su implementación.
- **Begoña Yañez Martínez** (PDI). Coordinación de estudiantes, organización y búsqueda de artistas que trabajen en el binomio Arte y Salud, revisión fondos del MuPAI del Proyecto Curarte, Proyecto ARS y creación de materiales.
- **Clara Hernández Ullán** (PAD). Coordinación del diseño de las fases e instrumentos de investigación y recogida de datos.
- **Miguel Ranilla Rodríguez** (PCD). Redacción de actas de las reuniones, evaluación de los materiales con docentes en formación y recogida de datos.
- **Esther Gómez Madrid** (Alumni). Asesoramiento en el diseño de materiales enfocados al bienestar y salud del alumnado y recopilación de artistas trabajen en el binomio Arte y Salud, revisión fondos del MuPAI del Proyecto Curarte, Proyecto ARS y creación de materiales.
- **Lucía Gómez Soler y Macarena Valero Amaro** (Alumni) revisión fondos del MuPAI del Proyecto Curarte, Proyecto ARS y creación de materiales.

- **Lorena López Méndez (PDI) Pedro Javier Albar Mansoa (PCD) y Begoña Yañez Martínez (PDI).** Evaluación de necesidades de las docentes en formación y evaluación de los materiales con docentes en formación.

A lo largo del mismo se han incorporado las siguientes profesoras:

- **Lidia (Sata)García Molinero** (Alumni) Evaluación de necesidades del alumnado y evaluación de los materiales.

5. Desarrollo de las actividades

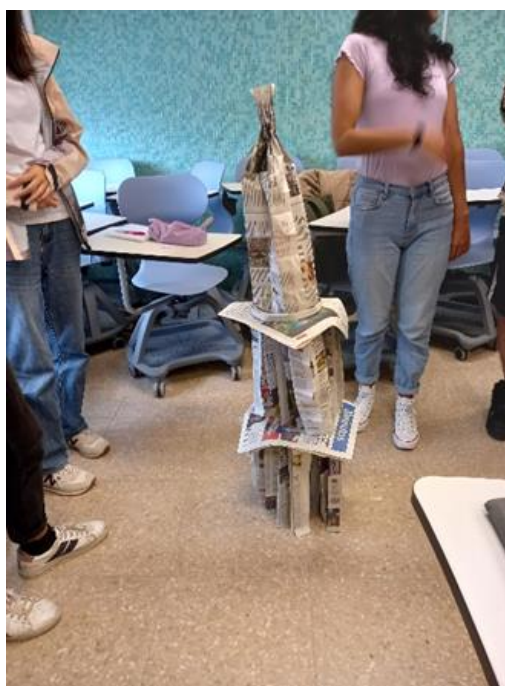
En este apartado, en lugar de repetir lo explicado en cuanto a las fases, hemos creído más oportuno hablar de las actividades que se realizaron de manera virtual para aplicar las metodologías activas, explicando brevemente en qué consistían, qué metodologías activas se aplicaron o cómo se implementaron a través del campus.

BASES DIDÁCTICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA:

Torre de Babel- En este taller se realizó la dinámica conocida como Torre de Papel, en la que se explora la influencia de cada persona dentro de un grupo. En este caso, se denominó Torre de Babel debido a la coexistencia de varias nacionalidades dentro del aula (española, francesa y china) y como ruptura al impedimento del lenguaje, donde la comunicación no verbal fue la clave. De esta manera, pudimos observar las diferentes iniciativas creativas de cada grupo de 5 personas que componían el equipo.

Los materiales utilizados para esta actividad fueron periódicos reciclados y tijeras (véase Figura 2).

FIGURA 4. Ejemplo de Torre de Babel diseñada por uno de los equipos de cinco componentes del aula-clase.

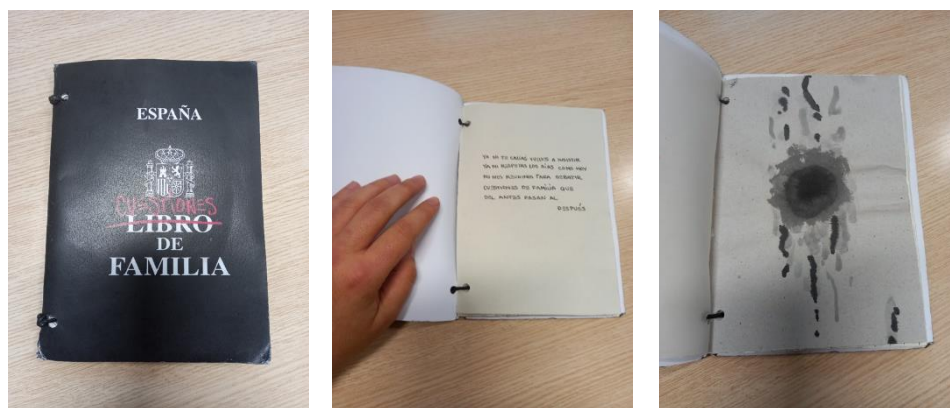


Fuente: elaboración propia

Tú obra como recurso artístico- En esta ocasión, se trabajó partiendo de la obra y proyecto artístico del alumnado como herramienta pedagógica y artística, con el fin de profundizar y generar un proceso de enseñanza-aprendizaje en los participantes que pudieran acudir a un taller diseñado por ellos y ellas.

Los materiales utilizados fueron de características variables y se emplearon diversas técnicas artísticas, como dibujo, pintura, escultura, grabado, entre otras (véase Figura 3).

FIGURA 5 Ejemplo de proyecto artístico para la actividad-Tú obra artística como recurso didáctico.



Fuente: Lucía Fernández Rodríguez, 2023.

Dibujo automático- El dibujo automático consiste en realizar un dibujo de manera automática, sin tener en cuenta un proyecto previo ni un proceso concreto; el autor se deja llevar por sus impulsos. En esta ocasión, añadimos la premisa de no poder mirar el papel, siguiendo el proceso creativo que plantea Betty Edwards en su libro Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro (1988).

Los materiales empleados fueron lápices de diferentes durezas, cinta de carroceros para fijar un palo al lápiz y así limitar la psicomotricidad fina, y papel kraft blanco en gran formato (100 x 70 cm) (véase Figura 4).

FIGURA 6. Ejemplo de proceso de trabajo en el aula.



Fuente: elaboración propia.

Cadáver Exquisito- Un cadáver exquisito es un juego surrealista cuyo proceso creativo se realiza de forma colectiva. En esta ocasión, el juego fue gráfico, aunque también podría ser en formato escrito.

La obra se divide en tantas partes como miembros tiene el equipo. Sin conocer completamente las otras partes del dibujo, cada miembro realiza su sección según su criterio, configurando una especie de collage donde el azar juega un papel importante en el resultado.

Los materiales utilizados fueron folios tamaño Din-A4 de 80 g y bolígrafos y lápices, según las preferencias de cada alumno/a.

Texturizar la Facultad de BBAA- Esta actividad consistió en registrar las diferentes texturas que alberga la Facultad de Bellas Artes de Madrid, siendo las más emblemáticas el gresite tipo piscina y el gotelé en sus paredes. La actividad está basada en el proceso creativo del artista y docente Francisco Valladolid Carretero (Gasané, 1995).

Los materiales empleados para la realización de este proceso creativo fueron papel Din-A4 y ceras (véase Figura 6). Una vez realizadas las diferentes texturas, se intentaba buscar una obra figurativa o una sugerencia de lo que la textura podría parecer. Esto se vincula con el concepto de pareidolia, que se refiere a la facultad perceptiva alterada que poseemos los seres vivos. Como postula M^a Lourdes Ortega-Domínguez (2016), "Entre los humanos, es común que descubramos figuraciones diferentes en cualquier estructura, como animales y personajes fantásticos en las formas caprichosas de las nubes; sin embargo, hay una interminable lista de estructuras que nos entran para hacernos ver cuánto tenemos en la mente".

FIGURA 7. Ejemplo del proceso creativo del alumnado en el Grado en Bellas Artes.



Fuente: elaboración propia.

Diseña tu propio juguete- En este proyecto se llevó a cabo el diseño de un juguete a partir de material reciclado, procedente de más de tres mil pegatinas de diferentes marcas cedidas amablemente por una alumna del año anterior. Para la elaboración de dichos juguetes, cuyas reglas eran establecidas por el alumnado del Máster, se emplearon materiales como rotuladores permanentes, cinta de carrocero y celofán, aportando una segunda vida a un

material que iba a convertirse en residuo (véase Figura 7). Una vez finalizados, los juguetes fueron expuestos en clase y sus imágenes compartidas en un padlet creado para la asignatura y actividad.

FIGURA 8. *Ejemplo de juguetes creados por el alumnado del Máster MEDART.*

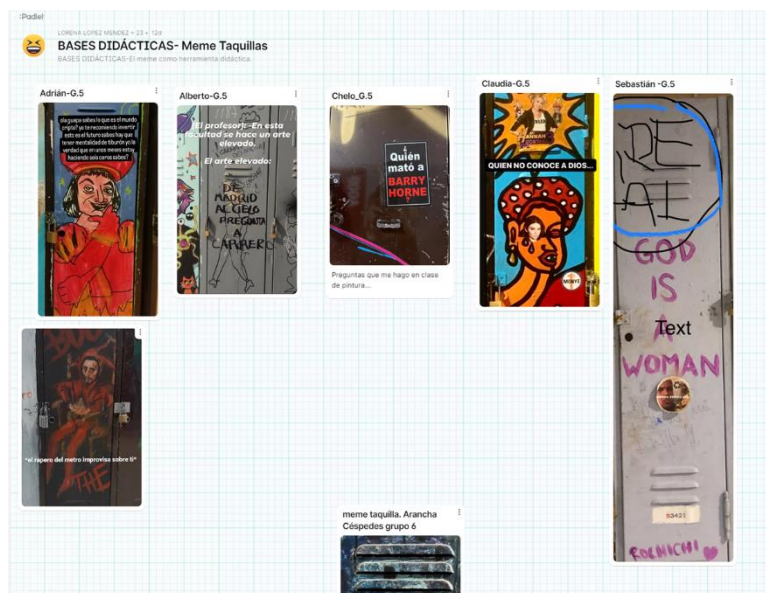


Fuente: elaboración propia.

Safari por la Facultad- Se plantea la realización de un safari por la Facultad de Bellas Artes, fotografiando aquello que resulte más significativo de la misma. Este tipo de prácticas forma parte de una línea de investigación previa en la que se plantea a alumnos de otro grado realizar un safari por su ciudad (López-Méndez y Ruas-Infante, 2021).

En esta ocasión, y una vez realizado el safari en la Facultad de Bellas Artes, el alumnado considera que esta se caracteriza por las taquillas que alberga y que el estudiantado adquiere al inicio de la carrera. En la mayoría de los casos, el alumnado interviene personalizándolas. Por este motivo, se consideró oportuno realizar una serie de memes a partir de las imágenes que se pueden ver en ellas, inventando tiras cómicas sobre las conversaciones entre estudiantes que podrían contener (véase Figura 8).

FIGURA 9. Ejemplo imágenes de memes en el alumnado de Grado en BBAA.



Fuente: elaboración propia.

Espacio seguro: Debates y diálogos- En este último proyecto que se expone, aunque forma parte de todas las sesiones del programa diseñado e implementado en NANAI, se dedicó unos minutos, concretamente aproximadamente media hora, para que el alumnado pudiera comunicar en el entorno del aula sus experiencias y expectativas sobre la evolución de la asignatura. El aula se convirtió en un espacio positivo o zona neutral, haciendo hincapié en el concepto del proyecto: acariciar desde el afecto el malestar mediante un apego seguro hacia el alumnado. Esto se debe a que el proceso de enseñanza-aprendizaje puede generar cierta ansiedad ante el descubrimiento de conceptos complejos y desconocidos. Como también sostiene Ganet (2021), el objeto de apego puede considerarse sinónimo de hogar, lo que nos lleva a plantearnos si el sistema educativo y las aulas son espacios seguros y, en caso de serlo, si lo son para todos y todas.

Proyecto final- Elaboración de un proyecto creativo que aglutine los conceptos trabajados en la asignatura convirtiéndolo en una programación y recurso creativo a fin a la temática que se abordará en un contexto formal, no formal o informal.

ARTISTA, CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN:

El pañuelo como herramienta artística y juego compositivo. En esta actividad, los participantes utilizaron pañuelos como herramientas artísticas para explorar la composición creativa. Los pasos incluyeron:

- Exploración del material: Los participantes experimentaron con diferentes tipos de pañuelos, observando sus texturas, colores y tamaños.

- Creación de composiciones: Usaron los pañuelos para crear composiciones artísticas, explorando conceptos de forma, color y espacio.
- Presentación y discusión: Presentaron sus composiciones al grupo y discutieron las decisiones artísticas y los efectos visuales logrados.
- Reflexión final: Reflexionaron sobre el uso del pañuelo como una herramienta versátil en el arte y cómo este ejercicio amplió su comprensión de la composición.

FIGURA 10. *Instalaciones realizadas con los pañuelos. Grado en BBAA.*

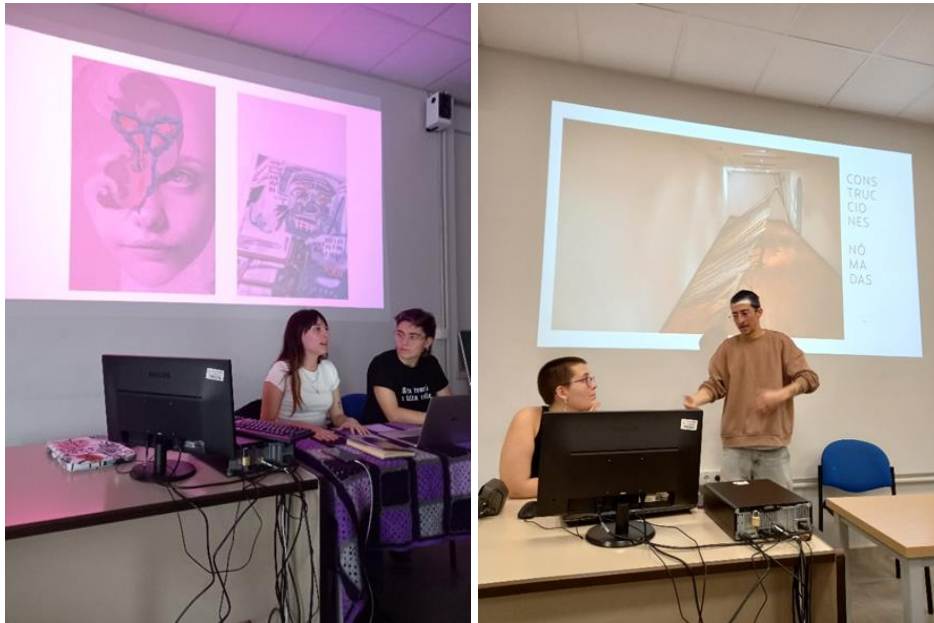


Fuente: elaboración propia.

Artistas en el aula I y II. En esta serie de actividades, los participantes estudiaron y conocieron de primera mano los procesos creativos y artísticos de artistas contemporáneos en tres sesiones consecutivas en las que las artistas Lidia(Sata) García Molinero, Lucía Gomez Soler y Macarena Valero Amaro, todas ellas componentes de este proyecto innova junto con Amaia Salazar y Juan Camilo Souza, explicaron sus proyectos artísticos personales, así como sus trayectorias. Durante las sesiones se llevaron a cabo los siguientes pasos:

- Investigación: Estudiaron la obra de un artista contemporáneo seleccionado, analizando su estilo y técnicas.
- Reproducción de técnicas: En la primera sesión, recrearon obras utilizando las técnicas y estilos del artista estudiado.
- Creación original: En la segunda sesión, aplicaron lo aprendido para crear obras originales inspiradas en el estilo del artista.
- Presentación y crítica: Presentaron sus obras y participaron en una crítica constructiva, discutiendo cómo integraron las técnicas aprendidas en su propio trabajo.

FIGURA 11. Artistas en el aula. Grado en BBAA.



Fuente: elaboración propia.

Mediación guiada a la exposición de Jorge Pineda en Centro de Arte Complutense. (<https://www.ucm.es/cultura/happy-ensayos-sobre-la-obra-de-jorge-pineda>). En esta actividad, los participantes realizaron una visita guiada a la exposición de Jorge Pineda en el Centro de Arte Complutense del 23 de Enero al 7 de Abril. El proceso de la mediación se configuró en :

- Introducción: Recibieron una introducción sobre Jorge Pineda y su obra antes de la visita.
- Visita guiada: Participaron en una mediación guiada, donde un experto les explicó las obras expuestas y los conceptos detrás de ellas.
- Interacción y preguntas: Tuvieron la oportunidad de hacer preguntas y discutir las obras con el mediador y entre ellos.
- Reflexión y análisis: Después de la visita, reflexionaron sobre la exposición y escribieron un análisis personal de cómo las obras de Pineda los impactaron.

FIGURA 12. Instalaciones realizadas con los pañuelos. Grado en BBAA.



Fuente: elaboración propia.

Diseña y Crea tu propuesta a partir de un objeto encontrado. En esta actividad, los participantes diseñaron y crearon una propuesta artística partiendo de un objeto encontrado. Los pasos incluyeron:

- Selección del objeto: Buscaron y seleccionaron un objeto encontrado que les inspirara creativamente.
- Conceptualización: Desarrollaron una idea para transformar el objeto en una obra artística, considerando su significado y potencial estético.
- Proceso de creación: Trabajaron en la transformación del objeto, utilizando diversas técnicas y materiales para llevar a cabo su propuesta.
- Presentación final: Presentaron su obra terminada al grupo, explicando el proceso creativo, el significado del objeto y el resultado final.

Estas actividades permitieron a los participantes explorar diferentes aspectos del arte contemporáneo (arte encontrado, arte povera) y la creatividad, utilizando técnicas y enfoques diversos para enriquecer su experiencia artística.

Talleres diseñados por estudiantes: El aula creativa invertida- La dinámica del proyecto involucró a todo el alumnado, quienes trabajaron en equipos para desarrollar una obra colectiva. La actividad fue diseñada para fomentar la creatividad, la colaboración y la experimentación con diversos materiales y técnicas

Proyectos de Arte y Salud en Madrid Salud: Sesión ilustrativa llevada a cabo por Ana Orellana dónde se explicaron todos los proyectos centrados en el binomio Arte y Salud implementados en los diferentes distritos que configuran Madrid Salud.

Espacio seguro: puntos de encuentro y desencuentro en el aula: Continuamos con la misma dinámica que en las asignaturas anteriores.

PORTAFOLIO-Proyecto final asignatura: Este proyecto integró las habilidades y conocimientos adquiridos durante el curso mediante la creación de un diario de campo con el diseño que los y las estudiantes eligieron.

FIGURA 13. Ejemplos de portafolios. Grado en BBAA.



Fuente: elaboración propia.

Exposición diarios creativos de artistas educadores: Portafolio final en Sala de exposiciones vestíbulo del Salón de Actos de la Facultad de Bellas Artes. Exposición que permitió a los estudiantes aplicar conceptos teóricos en un contexto práctico y artístico como es el montaje de una exposición.

FIGURA 14. Instalaciones realizadas con los pañuelos. Grado en BBAA.



Fuente: elaboración propia.

PROGRAMACIÓN, DISEÑO DE ACTIVIDADES Y RECURSOS DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA (Máster)

- **Autorretrato: Emociones al desnudo-** Proyecto que consiste en trabajar con una obra bien de un artista elegido o en su defecto que haya sido generada por el o la estudiante las emociones que esta le produce durante todo el proceso de elaboración. Consideramos fundamental que, a la hora de ser un buen mediador, primero es uno mismo, el que debe conocerse y exponerse a los demás, entre ellos a su público participante de su mediación artística y educativa.
- **Creación de una herramienta creativa a modo de obra artística-** En esta actividad, los participantes diseñaron y crearon una herramienta creativa que se presentará como una obra de arte. Este proceso fomentará la autoexpresión y el manejo del estrés mediante la exploración artística. Los pasos incluirán:
 - Conceptualización: Los participantes idearon una herramienta que combina funcionalidad y estética, determinando su propósito y cómo puede facilitar la creatividad o el bienestar.
 - Diseño: Esbozaron la herramienta, seleccionando materiales y técnicas que reflejen su visión artística.
 - Creación: Construyeron la herramienta utilizando los materiales elegidos, aplicando habilidades manuales y artísticas.
 - Presentación: Exhibieron la herramienta finalizada, explicando su diseño, propósito y el proceso creativo detrás de ella.
 - Esta actividad no solo estimulará la creatividad, sino que también proporcionará una vía para la autoexpresión y la gestión del estrés a través del arte.
- **Diseño de un taller para un contexto no formal.** En este proyecto los participantes diseñaron un taller destinado a un entorno no formal, como un centro comunitario, una biblioteca o un espacio cultural. El taller se enfocó en promover el aprendizaje y la interacción social de manera relajada e informal. Los pasos incluirán:
 - Identificación del tema: Seleccionaron un tema relevante y atractivo para el público objetivo, que podría abarcar desde habilidades prácticas hasta actividades creativas.
 - Planificación del contenido: Desarrollaron el contenido del taller, organizando las actividades y los materiales necesarios para facilitar el aprendizaje y la participación.
 - Metodología y dinámicas: Definieron métodos interactivos y dinámicas de grupo que fomenten la participación activa y la colaboración entre los asistentes.
 - Evaluación y retroalimentación: Diseñaron formas de evaluar la efectividad del taller y obtener retroalimentación de los participantes para futuras mejoras.

Este proceso permitirá a los participantes desarrollar habilidades organizativas y de comunicación, creando un entorno de aprendizaje enriquecedor y accesible para todos.

- **Proyecto Final Programación didáctica y artística.** En esta actividad, los participantes completaron un proyecto final que combinó programación didáctica y artística. El objetivo era aplicar conocimientos adquiridos para crear una obra interactiva y educativa. Los pasos incluyeron:
 - Selección del tema: Los participantes eligieron un tema que integrara aspectos educativos y artísticos.
 - Desarrollo del contenido: Diseñaron y programaron el contenido, creando elementos interactivos y visuales que transmitieran conceptos educativos de manera artística.

- Implementación técnica: Utilizaron herramientas de programación para dar vida a su proyecto, asegurando que todos los componentes funcionaran correctamente.
- Presentación final: Exhibieron su proyecto ante el grupo, explicando el proceso de desarrollo, los desafíos superados y el impacto educativo y artístico de su trabajo.

Esta actividad culminó en la creación de proyectos únicos que demostraron la habilidad de los participantes para integrar programación y arte en un contexto educativo.

6. Anexos

LISTADO DE PUBLICACIONES

Se adjunta un listado de publicaciones realizadas por miembros del equipo, publicadas o en proceso de hacerlo, en las que se reflejan resultados parciales del proyecto y/o actividades implementadas dentro del mismo.

- Albar-Mansoa, P. J. (2024). La Inteligencia Artificial de generación de imágenes en arte: ¿Cómo impacta en el futuro del alumnado en Bellas Artes?. Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico, 20(1),145-164.
- Albar Mansoa, P. J., Ranilla Rodríguez, M., & Hernández Ullán, C. (2023). Praxis y espacios de intervención desde el arte y la educación. Praxis y espacios de intervención desde el arte y la educación.
- Antúnez del Cerro, N., & Albar Mansoa, P. J. (2023). Metodologías activas online: adaptación de metodologías activas a la docencia a través del campus virtual en asignaturas del área de educación artística de la Facultad de Bellas Artes de la UCM. In Disolver fronteras para el entendimiento: las artes y la educación artística como catalizadores (pp. 437-452). Jaén: AASA.
- Antúnez del Cerro, N. A., López-Méndez, L. , Rodríguez, A. S., & Vallbona, R. F. (2023). Materiales didácticos del MuPAI: una propuesta desde los fondos del museo y la educación artística para los objetivos de la Agenda 2030. In Pensamiento, arte y comunicación: la importancia de hacer llegar el mensaje (pp. 577-603). Dykinson.
- López-Méndez, L., Albar-Mansoa, P. J., & Martínez-Vérez, M. V. (2024). El arte gráfico como medio de comunicación y cuidados en personas con demencia temprana y Alzheimer. Cultura de los Cuidados, (68), 103-116.
- López- Méndez, L. (2023). "Trazos en cuarentena": estimulación temprana en pandemia desde la educación artística y patrimonial en la primera infancia. In Tendencias y acciones en educación patrimonial (pp. 152-171). Dykinson.
- López- Méndez, L. (2023). Emociones, expresión plástica y artes visuales en la formación semipresencial de futuros maestros de infantil en pandemia. Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology., 1(2), 161-170.

- López- Méndez, L. (2023). Descubriendo nuestra cultura: experiencias estéticas, artísticas y patrimoniales en la primera infancia. In Educación, patrimonio y cómic. (pp. 35-46). Verdelís.
- López Méndez, L., Albar Mansoa, P. J., & Martínez Vérez, M. (2023). La clase laberinto: intervención en el diseño del espacio educativo para la formación de futuros docentes en infantil. In DISOLVER FRONTERAS PARA EL ENTENDIMIENTO: LAS ARTES Y LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA COMO CATALIZADORES (pp. 213-219). Jaén: AASA.
- López-Méndez, L. (2023). La performance virtual como herramienta para implementar la metodología flipped classroom en la docencia online. In Educación artística en la era COVID (pp. 9-13). Editorial Universidad de Granada.
- López-Méndez, L. & Rey-Villegas, M. (2023). Taller “sumi-e” como herramienta didáctica en la unidad de indagación “los viajes” en educación infantil. In Praxis y espacios de intervención desde el arte y la educación (pp. 798-814). Dykinson.
- Martínez Vérez, M. V., & Albar Mansoa, J. (2023). El modelo psicodinámico del trabajo social: Las artes aplicadas al bienestar. In Arte y educación en contextos multidisciplinares (pp. 14-28). Dykinson.
- Martínez Vérez, M. V., & Albar Mansoa, J. (2023). Espacios y lugares. La creación artística como variable mediadora. Perfiles educativos, 45(179), 163-180.
- Martínez-Vérez, M. V., Albar-Mansoa, P. J., & López-Méndez, L. (2023). Memorias de mujer: Construcción e identidad del género mujer a través del cine español. Revista de Medicina y Cine, 19(1), 39-52.
- Martínez-Vérez, M. V., & Albar-Mansoa, P. J. (2023). La herida y sus contornos. Un discurso performativo sobre la idea de la felicidad. Interface-Comunicação, Saúde, Educação, 27, e220699.
- Yañez- Martínez,B.,López-Méndez, L., Salazar, A y Zapatero,D. (2023). Arte para cuidarte: Talleres de formación a personal sanitario en torno al Arte y la salud. Albar Mansoa, Javier (coord.) Ranilla Rodríguez, Miguel (coord.) Hernández Ullán (coord.) Praxis y espacios de intervención desde el arte y la educación.103-133 Dykinson.
- Yañez- Martínez,B.,López-Méndez, L., Salazar, A y Zapatero,D. (2023). Arte y educación en contextos multidisciplinares. Dykinson.
- Yañez, M. B., López-Méndez, L. & Guillén-Zapatero, D. (2023). Estrategias y sinergias del arte y la educación en contextos de actuación multidisciplinares. En Arte y educación en contextos multidisciplinares (pp. 11-13). Dykinson.
- Yañez Martínez, M., López Méndez, L., & Zapatero Guillén, D. (2023). Talleres de arte para cuidarte: una experiencia de formación a personal sanitario en torno al arte y la salud. In I Congreso Internacional Arte y Contexto Social Encuentro para un diálogo transversal de las Artes (pp. 26-28). Egregius.

TABLA DE ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

Aquí presentamos una tabla en la que se incluyen las actividades y recursos realizados para la mejora del bienestar y salud del alumnado.

Actividad- dinámica	Metodología Activa implementada
<i>BASES DIDÁCTICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA:</i>	
Torre de Babel	Aprendizaje cooperativo y colaborativo Comunidades de aprendizaje Escuela de conocimiento Kunskapsskolan
Tú obra como recurso artístico	Visual Thinking
Dibujo automático	Aprendizaje cooperativo y colaborativo Aprendizaje basado en proyectos Gamificación
Cadáver Exquisito	Comunidades de aprendizaje Gamificación
Texturizar la Facultad de BBAA	Aprendizaje basado en investigación Gamificación
Diseña tu propio juguete	Comunidades de aprendizaje Gamificación
Safari por la Facultad	Comunidades de aprendizaje Gamificación
Espacio seguro: Debates y diálogos	Aprendizaje basado en proyectos
Proyecto final	Aprendizaje basado en servicio Aprendizaje basado en problemas y retos
<i>ARTISTA, CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN:</i>	
El pañuelo como herramienta artística y juego compositivo.	Gamificación
Artistas en el aula I y II	Gamificación
Mediación guiada a la exposición de Jorge Pineda en Centro de Arte Complutense	Gamificación
Diseña y Crea tu propuesta a partir de un objeto encontrado.	Aprendizaje cooperativo y colaborativo Aprendizaje basado en proyectos Comunidades de aprendizaje Escuela de conocimiento Kunskapsskolan
Talleres diseñados por estudiantes: El aula creativa invertida	Aprendizaje basado en investigación Flipped Classroom Aprendizaje colaborativo Aprendizaje Basado en el Pensamiento (crítico) Gamificación

Proyectos de Arte y Salud en Madrid Salud	Comunidades de aprendizaje
Espacio seguro: puntos de encuentro y desencuentro en el aula	Aprendizaje basado en investigación
PORTAFOLIO-Proyecto final asignatura	Aprendizaje basado en servicio Aprendizaje basado en problemas y retos
Exposición diarios creativos de artistas educadores- Portafolio final en Sala de exposiciones vestíbulo del Salón de Actos de la Facultad de Bellas Artes	Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje basado en investigación Aprendizaje basado en problemas y retos

Actividad	Metodología Activa empleada
<i>PROGRAMACIÓN, DISEÑO DE ACTIVIDADES Y RECURSOS DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA (Máster)</i>	
Autorretrato: Emociones al desnudo	Aprendizaje basado en investigación Aprendizaje cooperativo Visual Thinking
Creación de una herramienta creativa a modo de obra artística	Aprendizaje basado en investigación
Diseño de un taller para un contexto no formal	Aprendizaje Servicio Aprendizaje basado en investigación Aprendizaje basado en problemas y retos
Proyecto Final Programación didáctica y artística	Aprendizaje basado en servicio Aprendizaje basado en problemas y retos