



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Praxis y espacios de intervención desde el arte y la educación

Coords.

Javier Albar Mansoa
Miguel Ranilla Rodríguez
Clara Hernández Ullán

Dykinson, S.L.

PRAXIS Y ESPACIOS DE INTERVENCIÓN
DESDE EL ARTE Y LA EDUCACIÓN



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

PRAXIS Y ESPACIOS DE INTERVENCIÓN
DESDE EL ARTE Y LA EDUCACIÓN

Coords.

JAVIER ALBAR MANSOA
MIGUEL RANILLA RODRÍGUEZ
CLARA HERNÁNDEZ ULLÁN

Dykinson, S.L.

2023

PRAXIS Y ESPACIOS DE INTERVENCIÓN DESDE EL ARTE Y LA EDUCACIÓN

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2023

N.º 136 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2023

ISBN: 978-84-1170-304-8

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L., ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L. no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

INDICE

INTRODUCCIÓN. PRAXIS Y ESPACIOS DE INTERVENCIÓN DESDE EL ARTE Y LA EDUCACIÓN.....	11
JAVIER ALBAR MANSOA MIGUEL RANILLA RODRÍGUEZ CLARA HERNÁNDEZ ULLÁN	
CAPÍTULO 1. SEGUNDA PARTE DEL PROGRAMA DE TALLERES ARTÍSTICOS <i>COIDARTE</i> , DESTINADOS A MEJORAR LA SOBRECARGA DE CUIDADORES Y EX CUIDADORES PRINCIPALES DE ENFERMOS DE ALZHEIMER EN FASE MODERADA-AVANZADA.....	14
BEATRIZ SUÁREZ SAÁ	
CAPÍTULO 2. EL ARTE COMO HERRAMIENTA PARA LA MEJORA DE LAS CAPACIDADES VISOPERCEPTIVAS EN LOS ENFERMOS CON DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO	38
ANTONIA MUÑIZ DE LA ARENA	
CAPÍTULO 3. ARTE SALMANTINO EN TIEMPOS DE PANDEMIA	57
EDUARDO AZOFRA AGUSTÍN MARÍA SÁEZ-MARTÍN	
CAPÍTULO 4. EDUCAR EN SITUACIÓN. UNA PROPUESTA DE PSIQUIATRÍA COMUNITARIA EN UNA ASIGNATURA DE GRADO PARA UN MUSEO DE ARTE	80
BELÉN SOLA PIZARRO	
CAPÍTULO 5. ARTE PARA CUIDARTE: TALLERES DE FORMACIÓN A PERSONAL SANITARIO EN TORNO AL ARTE Y LA SALUD	103
BEGOÑA YÁÑEZ-MARTÍNEZ LORENA LÓPEZ-MÉNDEZ AMAIA SALAZAR RODRÍGUEZ DANIEL ZAPATERO GUILLÉN	
CAPÍTULO 6. EL ARTE DE REPARAR LO DAÑADO. UNA EXPERIENCIA DE TERAPIA OCUPACIONAL EN HOSPITAL DE DÍA .	134
M. CARMEN BALLESTEROS CARMONA	
CAPÍTULO 7. LAS MÁSCARAS COMO RECURSO TERAPÉUTICO EN SALUD MENTAL. UNA PROPUESTA DESDE TERAPIA OCUPACIONAL	156
M. CARMEN BALLESTEROS CARMONA	
CAPÍTULO 8. EL TÍTERE COMO HERRAMIENTA PARA LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN DE LA MIRADA EN PERSONAS SORDAS, CIEGAS, SORDOCIEGAS	184
JULIETTE MASSON	

CAPÍTULO 9. JAUME PLENSA Y EL PODER DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL DE LA ESCULTURA.....	213
ELENA BLANCH GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 10. HACIA UNA DIDÁCTICA DE LOS LUGARES A PARTIR DE LA INTERVENCIÓN ARTÍSTICA <i>LOS AFLIJOS</i> (2017) DE JUAN LÓPEZ EN MATADERO MADRID: LA LOCOLECCIÓN.....	226
LUIS BOUILLE DE VICENTE	
CAPÍTULO 11. LA ELABORACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS COMO MEDIO PARA ACTUALIZAR Y VALORAR EL PATRIMONIO: COLECCIÓN DE ARTE GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE CANTABRIA	247
RICARDO GONZÁLEZ-GARCÍA	
CAPÍTULO 12. LA PERFORMANCE Y LA PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO: ¿A QUÉ VELOCIDAD NOS MOVEMOS, INCLUSO CUANDO ESTAMOS QUIETOS?.....	268
BEATRIZ POMÉS JIMÉNEZ	
SEF HERMANS	
IGOR SAENZ ABARZUZA	
CAPÍTULO 13. GUÍA ETNOGRÁFICA PARA IDENTIFICAR LAS DISPOSICIONES DEL PATRIARCADO: RELATO, ESPACIALIDAD, MEMORIA Y PRÁCTICAS CULTURALES EN EL MUSEO DE LA VIDA RURAL DE CATALUNYA	286
CATALINA GAYÀ MORLÀ	
LAIA SERÓ MORENO	
CRISTINA GARDE CANO	
CAPÍTULO 14. EL <i>MUSEO VIRTUAL URJC</i> , UN PATRIMONIO DE LA UNIVERSIDAD EN EL METAVERSO COMO MODELO DE MEDIACIÓN ENTRE ARTISTAS Y COLECCIONISTAS	308
AGUSTÍN MARTÍNEZ PELÁEZ	
SARA NÚÑEZ DE PRADO CLAVELL	
JAVIER RODRÍGUEZ ABENGOZAR	
CAPÍTULO 15. MUSEOS: ARTE CONTEMPORÁNEO, CIENCIA Y TECNOLOGÍA.....	323
M. J. AGUDO-MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 16. PROPUESTAS DE COMISARIADO EDUCATIVO DESDE EL AULA UNIVERSITARIA.....	351
PABLO COCA JIMÉNEZ	
NOELIA ANTÚNEZ DEL CERRO	
CAPÍTULO 17. <i>EXPLORARTE</i> : LAS ARTES VISUALES PARA CONSTRUIR UN AULA QUE OBSERVA, REFLEXIONA, PREGUNTA, COMUNICA Y SE EMOCIONA EN EL CAMINO DEL APRENDIZAJE.....	379
BETTINA INGHAM KOTTMEIER	

CAPÍTULO 18. EL PENSAMIENTO COMO HERRAMIENTA CREATIVA EN EL ARTISTA ESCÉNICO.....	400
ISABEL ARANCE	
CAPÍTULO 19. LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS SITUADAS EN LA COMUNIDAD: UN ESTUDIO DE CASO DEL CIFP ANXEL CASAL DE A CORUÑA.....	413
MARÍA VICTORIA MARTÍNEZ-VÉREZ	
CAPÍTULO 20. EL DESIERTO QUE FUE MAR: TALLER DE CREACIÓN COLECTIVA CON PAPEL HECHO A MANO A PARTIR DE FIBRAS VEGETALES PROCEDENTES DEL ESPARTO.....	428
ISABEL CARRALERO DÍAZ	
ANTONIO NAVARRO FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 21. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA PARA JÓVENES EN PRISIÓN. PROPUESTA EDUCATIVA, SOCIAL Y COLABORATIVA	449
ELENA VILLAMARÍN FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 22. ARTIVISMO, PERFORMANCE Y MEDIACIÓN EN EDUCACIÓN: EL ESPACIO DE LA CIUDAD COMO METÁFORA DE LA CONVIVENCIA SOCIAL.....	466
SILVIA MARTÍNEZ CANO	
CAPÍTULO 23. VIRTUALIDAD-PRESENCIALIDAD, TRANSFORMACIÓN EN LA METODOLOGÍA EN EXPRESIÓN PLÁSTICA TRAS LA PANDEMIA.....	482
PILAR DEL RÍO FERNÁNDEZ	
LETICIA AZAHARA VÁQUEZ CARPIO	
MARÍA VICTORIA MÁRQUEZ CASERO	
CAPÍTULO 24. LA ARTETERAPIA COMO ELEMENTO EDUCATIVO PARA FAVORECER CONTEXTOS INCLUSIVOS DENTRO DE LA INNOVACIÓN DOCENTE	498
MARÍA DOLORES PÉREZ ESTEBAN	
NIEVES GUTIÉRREZ ÁNGEL	
ISABEL MERCADER RUBIO	
CAPÍTULO 25. A PERFORMANCE-BASED PEDAGOGICAL METHOD TO ENHANCE BRAIN PLASTICITY IN PIANO STUDENTS	512
CAROLINA ESTRADA BASCUÑANA	
CAPÍTULO 26. MEDITACIÓN Y EXPERIENCIA ESTÉTICA: REVISITANDO LA OBRA DE JOHN CAGE 4'33'' COMO PRÁCTICA DOCENTE DESDE EL AQUÍ Y EL AHORA	531
TONIA RAQUEJO	

CAPÍTULO 27. LA FOTOGRAFÍA EN LA ALFABETIZACIÓN VISUAL DEL TÉCNICO SUPERIOR EN EDUCACIÓN INFANTIL	549
PEDRO PALLEIRO-SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 28. CUERPO, MOVIMIENTO Y GESTO GRÁFICO: EL DIBUJO EFÍMERO A TRAVÉS DE UNA EXPERIENCIA PERFORMÁTICA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA.....	580
PAOLA RUIZ MOLTÓ	
CAPÍTULO 29. LAS NARRATIVAS VISUALES COTIDIANAS COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE	611
MIRIAM GONZÁLEZ ÁLVAREZ	
CAPÍTULO 30. RECURSOS ACADÉMICOS PARA EL ESTUDIO Y LA ENSEÑANZA DE LA EDICIÓN NO LINEAL DE VÍDEO	631
DANIEL VILLA GRACIA	
CAPÍTULO 31. ESTIMULACIÓN EN EDADES TEMPRANAS. ORÍGENES Y TENDENCIAS ACTUALES PARA LA ATENCIÓN A LA INFANCIA DESDE UN PRISMA ARTÍSTICO-SENSORIAL.....	651
DAVID MASCARELL-PALAU	
CAPÍTULO 32. LA INTERPRETACIÓN DEL MUNDO INFANTIL A TRAVÉS DEL GESTO GRÁFICO, EL MOVIMIENTO CORPORAL Y LA MÚSICA. PROPUESTAS CONTEMPORÁNEAS DE ACCIÓN EN EL AULA MEDIANTE EL JUEGO GRÁFICO	672
DAVID MASCARELL-PALAU	
CAPÍTULO 33. EXPERIENCIA ESTÉTICA Y DIDÁCTICA EN EL ESPACIO PÚBLICO: LA DERIVA Y EL VIDEOARTE COMO ESTRATEGIAS DE APROPIACIÓN DE LO URBANO	696
AIXA TAKKAL FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 34. ¿CÓMO IMPLEMENTAR LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS DESDE EL TRABAJO SOCIAL? UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DESDE EL MODELO SISTÉMICO.....	712
VICTORIA MARTÍNEZ-VÉREZ	
CAPÍTULO 35. BRIDGING ART AND <i>STEAM</i> EDUCATION: COLLABORATIVE ART INSTALLATIONS AS EDUCATIONAL TOOLS....	729
JUAN CARLOS OLABE	
XABIER BASOGAIN	
MIGUEL ÁNGEL OLABE	
CAPÍTULO 36. EL ALUMNO COMO DOCENTE. UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA DESDE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO.....	749
AIKATERINI EVANGELIA PSEGIANNAKI	

CAPÍTULO 37. CREAMOS JUNTOS: EXPERIENCIAS ENTRE LA INSTITUCIÓN CULTURAL Y EL AULA.....	773
AMÈLIA MAÑÀ DOMES	
CAPÍTULO 38. TALLER <i>SUMI-E</i> COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA UNIDAD DE INDAGACIÓN “LOS VIAJES” EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	798
LORENA LÓPEZ MÉNDEZ MARTA REY VILLEGAS	
CAPÍTULO 39. LA TOMA DEL ESPACIO PÚBLICO. EL ANTIMONUMENTO COMO CONSTRUCTOR DE CIUDADANÍA.....	815
CARLES MÉNDEZ LLOPIS	
CAPÍTULO 40. EL USO CREATIVO DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA FOTOGRAFÍA. PROYECTO: FABRICANDO LA FÁBRICA.....	841
PEDRO PALLEIRO-SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 41. ANTECEDENTES DEL RUIDO EN LA MÚSICA Y EL ARTE SONORO OCCIDENTAL EN EL S. XX. DEL FIGURALISMO AL FUTURISMO.....	862
ALBERTO RODRÍGUEZ MOLINA	
CAPÍTULO 42. SUBJETIVIDADES DISCURSIVAS. LA POESÍA COMO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN NARRATIVA.....	887
MIRIAM GONZÁLEZ ÁLVAREZ	
CAPÍTULO 43. MÚSICA Y PINTURA: MATILDE SALVADOR	910
FRANCISCO CARLOS BUENO CAMEJO ROBERTO MOUSIÑO CUBEDO	
CAPÍTULO 44. LA EST-ÉTICA DEL CUIDADO. EL ARTE CONDICIONAR COMO FLUJO INTERESPECIES.....	926
CARMEN GUTIÉRREZ JORDANO	
CAPÍTULO 45. LA ESTÉTICA EN EL SIGLO DE LAS LUCES: LO SUBLIME Y LA ARQUITECTURA EN LA OBRA DE GOYA	943
MARÍA SÁEZ-MARTÍN	
CAPÍTULO 46. PRÁCTICA ARTÍSTICA COMO CAMINO A LO INCOGNOSCIBLE: TEOLOGÍA NEGATIVA Y ALQUIMIA.....	959
CARLOS CAÑADAS ORTEGA ALFONSO DEL RÍO ALMAGRO	
CAPÍTULO 47. LAS NUEVAS ESTRUCTURAS ESCÉNICAS PARA LAS CIUDADES DE HOY, TEATROS INTEGRADOS EN LA SOCIEDAD QUE LOS HABITA.....	977
MÓNICA FLORENSA TOMASI	

CAPÍTULO 48. LA SITUACIÓN DE LA MUSICOTERAPIA EN EL CONTEXTO ESPAÑOL: FORMACIÓN, SALIDAS, EMPLEOS Y OPORTUNIDADES.....	994
NIEVES GUTIÉRREZ ÁNGEL	
MARÍA DOLORES PÉREZ ESTEBAN	
ISABEL MERCADER RUBIO	
CAPÍTULO 49. ARTE EN FRONTERA. UNA APROXIMACIÓN A LAS PROBLEMÁTICAS MIGRATORIAS EN EL CONTEXTO DE CIUDAD JUÁREZ (MÉXICO).....	1005
HORTENSIA MÍNGUEZ GARCÍA	
CAPÍTULO 50. CONTINGENCIAS ARTÍSTICO-LÚDICAS MULTIESPECIE EN ESPACIOS PÚBLICOS.....	1026
LARA SÁNCHEZ COTERÓN	
FRANCISCO GARCÍA TRIVIÑO	

ARTE PARA CUIDARTE:
TALLERES DE FORMACIÓN A PERSONAL
SANITARIO EN TORNO AL ARTE Y LA SALUD

BEGOÑA YÁÑEZ-MARTÍNEZ

Universidad Complutense de Madrid

LORENA LÓPEZ-MÉNDEZ

Universidad Complutense de Madrid

AMAIA SALAZAR RODRÍGUEZ

Universidad Complutense de Madrid

DANIEL ZAPATERO GUILLÉN

Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad el Grupo de Investigación Interuniversitario del Museo Pedagógico de Arte Infantil (GIMuPAI), cuyos profesionales son docentes e investigadores de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) y la Universidad de Salamanca (USAL), bajo la dirección de Manuel Hernández Belver (UCM) y Ana M^a Ullán de la Fuente (USAL), está desarrollando el proyecto *Artes visuales participativas y educación artística como recurso de apoyo a niños y adolescentes en contextos de salud* (AVISPEARA), con referencia PID2019-104506GB-I00 y financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

En función de las evidencias científicas sobre el impacto de las artes visuales en la mejora y humanización de los hospitales infantiles y tras el amplio bagaje del grupo de investigación en materia de Arte y Salud (Belver & Ullán, 2005; Ávila Valdés, 2009; Belver & Ullán, 2007; Ullán & Manzanera, 2009; Belver, 2019; Ullán & Belver, 2021), se desarrolló durante el año 2021 el programa bajo el título *Arte para cuidarte*, un programa centrado en la formación en materia de educación artística de

personal sanitario que quiso formar parte del proyecto para, una vez adquiridas las competencias en procesos creativos, poder implementar ellos mismos dichos conocimientos artísticos a sus pacientes. El programa constó de dos fases procesuales, una primera fase en la que se diseñaron por el grupo treinta y cuatro propuestas de taller de las que se implementaron nueve en la formación en educación artística hospitalaria enfocada al personal sanitario (enfermeras, auxiliares, psicólogos, terapeutas, etc). El planteamiento de poder formar a personal sanitario fue ocasionado por los últimos coletazos de las medidas sanitarias a causa del Covid 19, pues los educadores artísticos, artistas e investigadores del grupo GiMuPAI, no podían trasladarse al propio contexto del hospital para poder implementar ellos mismos el programa *in situ*. En una segunda fase consistió en comprobar la idoneidad de los talleres diseñados exprofeso para el programa y de esta manera determinar la capacidad del personal asistente al curso para poder realizar las actividades de forma autónoma en sus centros de salud y hospitalarios.

1.1. ANTECEDENTES DE PROYECTOS DISEÑADOS E IMPLEMENTADOS POR GIMUPAI

El grupo GiMuPAI nació en el propio MuPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil). Este es un museo universitario dependiente del área de Formación Artística del Departamento de Escultura y Formación Artística en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid (UCM). El MuPAI, se configura como un laboratorio de creación de ideas para todos los públicos, ya sea enfocado a la etapa de la infancia, adolescencia o inclusive mayores con o sin deterioro cognitivo.

En el Museo, entre sus actividades reseñables, destacan los talleres a diferentes instituciones o los campamentos urbanos sobre artes plásticas relacionados con temáticas de actualidad para niños y niñas de infantil y primaria bajo la denominación del programa *Vacaciones de Colores* (Flores-Gúzman, Tejado-Niño, Suárez-Zara, García-Cuesta y Perandones-Serrano, 2008), y para la etapa adolescente cuentan con una interesante formación audiovisuales y cine bajo el título *Vacaciones de Cine* desde 2006 (Antúnez y López, 2011; Antúnez del Cerro y Castro, 2010;

Antúnez del Cerro, García-Cano, García-Cuesta y López-Méndez, 2012).

Por tanto, el carácter de este museo universitario es hacer que este tipo de programas educativos y artísticos, no solamente sean un espacio de ocio, disfrute, formación y aprendizaje para los y las asistentes diversos interesados en la educación artística, sino que también se configure como un espacio de investigación en el que las personas que configuran el GIMuPAI se desarrollen y formen como profesionales expertos en educación artística en diferentes contextos.

Desde 2003 el GIMuPAI, como grupo de investigación interuniversitario, viene investigando y desarrollando diferentes actuaciones en el ámbito del arte y la salud obteniendo financiación pública y privada para el desarrollo de los siguientes proyectos antecedentes que se desglosan a continuación:

Financiación Pública

- [2003] Análisis de calidad de las prestaciones de los servicios pediátricos de los hospitales de Castilla y León en relación con las posibilidades de desarrollar actividades de juego creativo como recurso de salud por parte de los niños ingresados en dichos servicios. Financiado por la Consejería de Sanidad. Junta de Castilla y León.
- [2004] El juego creativo en hospitales como recurso de apoyo psicosocial para niños enfermos y sus familias. Financiado por la Consejería de Sanidad. Junta de Castilla y León.
- [2004] Análisis comparativo de la calidad de las atenciones psicosociales a los niños en los servicios de pediatría hospitalaria de la SACyL con centros de referencia nacionales en hospitalización infantil. Financiado por la Consejería de Sanidad. Junta de Castilla y León.
- [2004-07] Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para su uso

hospitalario. Financiado por el Ministerio de Educación y Ciencia Proyecto I+D.

- [2006] Creatividad en adolescentes hospitalizados en la Comunidad de Madrid. Financiado por la Comunidad de Madrid.
- [2007] Diseño y aplicación de actividades artísticas creativas para adolescentes hospitalizados con patologías clínicas en hospitales de la CAM. Financiado por la Comunidad de Madrid.
- [2008-11] Diseño y desarrollo de materiales y actividades creativas y artísticas para adolescentes hospitalizados. Financiado por el Ministerio de Educación y Ciencia. Proyecto I+D.
- [2009-11] *Camalletes de cine*. Financiado por la Comunidad de Madrid.
- [2016] Educación artística en museos e instituciones culturales como recurso de bienestar para personas con Alzheimer y demencias tempranas. Financiado por el I+D Ministerio de Economía y Competitividad.
- [2021] Artes visuales participativas como recursos de bienestar para niños y adolescentes. Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

Financiación Privada

- [2007] Diseño, desarrollo y evaluación de talleres hospitalarios: CurArte en verano 2007. Financiado por la Fundación CurArte.
- [2008-09] Formación, seguimiento y evaluación de becarios de colaboración y de becarios de investigación para la Fundación CurArte. Financiado por la Fundación CurArte.

No obstante, es reseñable como en 2020, a causa de la sobrevenida pandemia del COVID-19, tal y como apuntábamos al inicio, las actividades se suspendieron momentáneamente hasta nuevo aviso, hecho que

ocasionó que durante el año 2022, se diseñarán e implementarán una serie de actividades bajo la denominación del programa Campamento I+D, durante el mes de julio y en paralelo a la formación para profesionales sanitarios, convirtiendo el campamento en un lugar donde desarrollar el trabajo de campo para tres proyectos vigentes en ese momento e implementados por el GIMuPAI.

Los proyectos además del citado en este capítulo AVISPEARA, son Recursos online y en abierto sobre la colección del MuPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil), con referencia 87/2021-2022, y Evaluación de recursos online y en abierto sobre la colección del MuPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil), con referencia 8/2022-2023, financiados por la UCM dentro de la convocatoria Innova Docencia.

El actual proyecto *Arte para cuidarte* tuvo como predecesor el Proyecto CurArte que cuenta con 20 años de experiencia acumulada en contextos de salud y surgió como un desafío multidisciplinar y pluriinstitucional, para avanzar en la mejora de las condiciones de vida de los niños y adolescentes hospitalizados, desarrollando actividades de juego creativo especialmente concebidas para responder a sus necesidades específicas y promover este tipo de juego creativo como recurso de bienestar y salud.

El Proyecto CurArte se inició, pues, como un proyecto interuniversitario de promoción del juego, la educación artística y la creatividad como recursos de salud y bienestar para niños y adolescentes hospitalizados.

El objetivo inicial del proyecto fue poner a disposición de los niños y adolescentes hospitalizados una serie de materiales y actividades creativas especialmente diseñados para adaptarse a las limitaciones que, tanto la enfermedad, como las condiciones de diagnóstico y/o tratamiento de la misma en el marco hospitalario, puedan suponer para los niños. Por tanto, en este sentido juega especial importancia la labor de investigación en creatividad y educación artística que viene desarrollando en los últimos 30 años el GiMuPAI y por ende el MuPAI como museo universitario, que sirve de plataforma de apoyo para el diseño de todas las actividades que se desarrollan más tarde en el contexto hospitalario.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es diseñar talleres adecuados para ser implementados por el personal sanitario en sus respectivos centros, que reflejen la filosofía del proyecto y trabajen adecuadamente las artes en contextos de salud. Esto convierte a estos talleres en cursos de formación a los asistentes.

2.1. OBJETIVOS DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Valorar la adecuación de los talleres diseñados para ser implementados en centros hospitalarios con niños, niñas y adolescentes hospitalizados.
- Medir la capacidad de los cursos para formar a personal sanitario para que, de forma autónoma, puedan realizar las actividades propuestas en sus centros de trabajo sin el apoyo de una educadora artística.

3. METODOLOGÍA

El estudio de campo y el desarrollo del proyecto se llevaron a cabo a partir de una metodología cualitativa y exploratoria. Las características del público objetivo al que iban dirigidos los talleres (en este caso, la formación del personal sanitario, de cara a impartir las actividades educativas a los niños, niñas, y adolescentes hospitalizados), fue esencial para crear talleres artísticos acordes a su contexto en términos de bienestar, salud y aprendizaje. El análisis de investigaciones empíricas disponibles en la literatura científica (Ullán y Belver, 2021; Lankston et al., 2010), no solo evidencia el impacto de las artes visuales en la mejora de los hospitales infantiles, sino también cómo diferentes actividades artísticas pueden contribuir a promover el bienestar psicológico de los niños hospitalizados. Por este motivo, comprender previamente de manera concreta las necesidades de ambos públicos fue sustancial para elaborar los instrumentos de recogida de datos y las actividades formativas que se desarrollarían en diferentes sesiones durante el mes de mayo de 2022, como veremos a continuación.

Gracias al método exploratorio y al conocimiento previo de los educadores, docentes y personal investigador que elaboraron las actividades creativas, se pudo obtener una relación más cercana con el objeto de estudio, identificando previamente posibles talleres pedagógico-artísticos que pusieran en valor los conocimientos a transmitir. Para ello, se tomó en cuenta la perspectiva ambiental donde se desarrollarían las actividades, así como la exploración de materiales, la perspectiva del diagnóstico, y, sobre todo, la participación del personal sanitario junto con los niños y adolescentes hospitalizados. Las sesiones desarrolladas quedaron registradas mediante técnicas observacionales a lo largo del proceso, usando también técnicas documentales (por medio de vídeos, fotografías, material creado por los participantes, etc.). Además, por medio de la metodología cualitativa, tanto durante los talleres impartidos al personal sanitario, y, posteriormente, mediante la recogida de cuestionarios individuales a los mismos, se pudieron conocer en primera instancia las opiniones y apreciaciones aprendidas durante las sesiones.

3.1. EXPLICACIÓN DE LA DINÁMICA DE LAS SESIONES E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS

La experiencia en torno a la formación del personal sanitario se desarrolló en el MuPAI de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) durante dos sesiones formativas, cada una de ellas con una duración de 2 horas. Las sesiones se desarrollaron en horario de tarde, de 17:00h a 19:00h, con el propósito de que resultase más fácil y accesible para el personal sanitario acudir a los talleres.

La primera sesión se realizó el jueves 12 de mayo 2022, donde se presentaron y desarrollaron los talleres de cianotipia, los talleres de teselas, el juego Artisaku y el taller de manipulación de cajas. La segunda sesión se llevó a cabo el jueves 19 de mayo 2022, presentando los talleres de papiroflexia, talleres de estampación, talleres con rotuladores ultravioleta, taller de hologramas y el taller Makey-Makey. La dinámica de los talleres se desarrollaba alrededor de un educador que presentaba las actividades en grupo y los participantes iban rotando para poder realizar la sesión completa. Al final de las sesiones, el personal sanitario rellenaba

un cuestionario individual sobre la capacidad y adecuación de los talleres de cara al contexto hospitalario.

3.1.1. Instrumentos de recogida de datos

Para llevar a cabo el desarrollo de la metodología se utilizaron unos instrumentos de recogida de datos, facilitando así su posterior análisis y puesta en común de los resultados obtenidos. Para ello, se utilizó un cuaderno de campo para tomar anotaciones durante el proceso de los talleres, además de la propia observación y comunicación con los participantes. Además de documentar fotográficamente las sesiones, como podremos ver más adelante, se recopilaron las obras realizadas por el personal sanitario como resultado y prueba de su ejecución. Para finalizar, los participantes rellenaron un cuestionario orientado a la adecuación de las actividades al público y al contexto al que iban destinadas, como es la idoneidad del curso para capacitarlas de cara a la realización de las actividades de forma autónoma en sus centros de trabajo.

3.2. PRESENTACIÓN “EL ARTE PARA CUIDAR MEJOR”

La propuesta del proyecto *Arte para cuidarte* se originó a partir de diversos trabajos realizados previamente para conocer cómo pueden afectar las intervenciones artísticas en los hospitales a través de las personas que las presencian. Es decir, no solo los pacientes pediátricos sino también el personal sanitario y sus familiares. Estos estudios prácticos indicaron que las intervenciones artísticas visuales (fundamentalmente pinturas, dibujos, fotografías, murales o comics) incidían positivamente en sus resultados fisiológicos, así como en la reducción del nivel de la ansiedad experimentada, y, en consecuencia, en la propia satisfacción de los familiares. El arte que se muestra físicamente en el hospital mejora la experiencia del paciente y de las personas que lo acompañan en su proceso de curación.

Es por este motivo, que los profesores, educadores e investigadores del MuPAI decidieron diseñar diferentes talleres para dar cursos de formación al personal sanitario que acompaña a los pacientes en el contexto hospitalario. De esta manera, a través de intervenciones artísticas, teniendo el papel de las artes visuales como referente, se promovería el

bienestar psicológico y emocional en los hospitales pediátricos, mejorando los procesos de comunicación y mejorando la calidad simbólica del entorno del hospital.

3.3. EXPLICACIÓN DE LOS TALLERES

Se diseñaron treinta y cuatro talleres de los cuales se seleccionaron 9 para ser realizados por las asistentes al curso de formación, acorde a los materiales y viabilidad de realización en su momento. A continuación, se muestran los talleres diseñados en la Tabla 1 y posteriormente se explican los talleres seleccionados.

TABLA 1. Listado de talleres diseñados

Nº	Actividades	Nº	Actividades
1	Hibridación "juegos reunidos"	18	Monstruos extraterrestres
2	Mesa Kanalla	19	El enigma invisible-Arteferencias/ Arte postal
3	Paisajes sonoros	20	Soplo de color
4	Maletín experiencias ASMR	21	Cuenta tu cuento
5	Sistema de comunicación	22	Pócimas sensoriales
6	El árbol de los deseos	23	Jugando con las teselas
7	Juegos reunidos de dibujo	24	¿Cómo sería nuestro cubo perfecto? [Objetos ready-made]
8	Taller Dibuja las preguntas y guarda sus respuestas	25	Archivo de historias sonoras/ podcast de cuentos
9	Dibujar y pintar sostenible con plastilina	26	Taller de instalación textil sobre la obra de Cecilia Vicuña
10	Estampa el cubosello	27	Makey Makey
11	Naturaleza encontrada	28	Holografía
12	El viaje mágico	29	Retos fotográficos creativos para compartir en redes sociales
13	Hoy me siento...	30	Libros de colorear (online)
14	Tus manos son...	31	Obra-juego
15	Cianotipia: Dibujar con luz	32	Geometría navideña
16	Mi super tribu	33	Rectas en movimiento
17	Madre Tierra	34	Artisaku

Fuente: elaboración propia

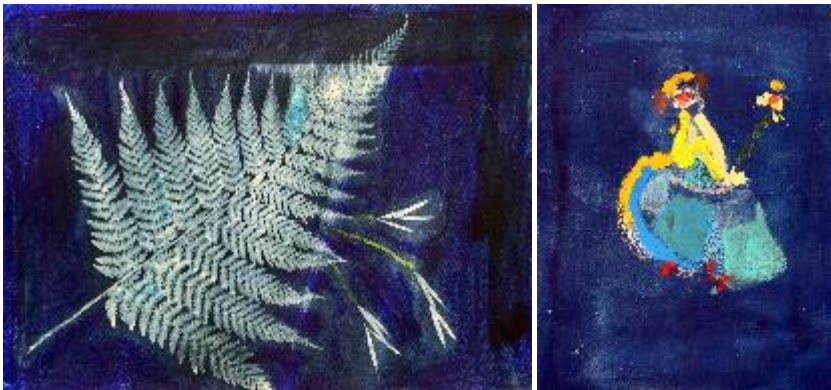
3.3.1. Taller de cianotipia

El taller de cianotipia, también conocido como *dibujar con luz*, fue coordinado y diseñado por la profesora María del Carmen Moreno.

Para esta sesión, se utilizó el proceso fotográfico de cianotipia, al ser una técnica sencilla y rápida, para elaborar fotogramas y obtener imágenes elegidas y creadas por los propios participantes. Una vez procesadas las fotografías, se pueden intervenir con lápices de colores, rotuladores u otros materiales. De esta manera, se consiguen imágenes casuales que pueden favorecer a incrementar la creatividad de los participantes. El abanico de ejercicios que se pueden hacer utilizando la cianotipia es infinito, pudiendo trabajarse en equipo en el aula hospitalaria.

Para su realización, se necesitan de los siguientes materiales: Cianotipia, cartulinas de colores, luz natural, acetatos, negativos en acetatos, agua corriente, materiales propios de los hospitales (envases de plástico, jeringuillas, gasas, tapones, tiritas, bolsas de plástico, etc), de la naturaleza (hojas, ramas, etc.) y de cualquier otra procedencia, elegidos por los participantes.

FIGURA 1. *Cianotipias*



Fuente: elaboración propia

3.3.2. Taller de teselas

El taller de teselas, también conocido como *jugando con las teselas*, fue coordinado y diseñado por la profesora Teresa Gutiérrez Párraga. Para este taller, se tuvo como referencia los distintos mosaicos clásicos romanos y bizantinos, así como a la artista plástico-visual Magdalena Atria. Atria realiza sus obras mezclando de forma manual distintos bloques de plastilina.

Las teselas son pequeñas piezas de colores que se encajan para formar una imagen. Durante el taller, se trabaja la técnica del mosaico con teselas, utilizando un material muy dúctil como es la plastilina. Este material nos permite manipularlo plásticamente para hacer nuestras propias composiciones y es idóneo para hacer un acercamiento al juego creativo con el color y la forma. Esta actividad desarrolla la motricidad fina y la capacidad auto-expresiva, para poder plasmar en una obra nuestra propia idea plástica.

El taller consiste en ir superponiendo distintas láminas de plastilina para formar un rollo multicolor. Después se cortan los distintos rollos de colores en teselas para formar nuestro mosaico sobre un acetato o sobre una caja de un CD circular. Después, se cierra, pudiendo colgarse con un cordel. Las composiciones pueden ser de los más variadas, con formas naturales, geométricas, etc. Por su forma redonda, es adecuado para hacer composiciones complejas en forma de Mandala (una técnica de relajación oriental que favorece la creatividad y ayuda a gestionar situaciones de ansiedad).

FIGURA 2. *Proceso de trabajo sobre las teselas*



Fuente: elaboración propia

Para su realización, se necesitan de los siguientes materiales: Plastilina de colores, espátulas o cuchillos de plástico, palillos de modelar, cajas de CD vacías o acetato rígido.

FIGURA 3. Ejemplo de trabajo sobre las teselas



Fuente: elaboración propia

3.3.3. Juego Artisaku

Este juego ha sido desarrollado para un contexto hospitalario por un grupo de alumnos de la asignatura Artista, creatividad y educación impartida por Manuel Hernández Belver y tutorizado por Irene Ortega y María Gil.

El objetivo del juego es realizar de manera individual una obra de arte a través del azar. Para ello, han creado dos dados (uno numérico y otro de colores) que marcarán la cantidad de cartas que el participante tendrá que coger para crear su obra. Estas cartas están organizadas por colores y cada una tiene una categoría diferente: verbo, palabra *random*, material, lugar, sujeto y utilidad. Por último, con las cartas que le han tocado, tendrá que realizar su obra. Para ello, se recomienda que la actividad

esté mediada por un profesional sanitario o educativo. La actividad finaliza cuando el participante haya terminado su obra y la explique al resto de compañeros o acompañantes. La idea final es realizar un archivo o exposición de todas las obras realizadas en cada hospital.

Para su realización, se necesita del siguiente kit: un dado numérico, un dado de colores y cartas de categorías. Este kit está preparado y realizado por los educadores para ser usado directamente.

3.3.4. Cajas-taller

La sesión de *caja-taller* fue coordinado y diseñado por los profesores Noelia Antúnez del Cerro y Javier Albar Mansoa, siendo parte del proyecto de investigación *Artes visuales participativas y educación artística como recurso de apoyo a niños y adolescentes en contextos de salud* (AVISPEARA) de la UCM.

Este taller está basado en un protocolo de análisis previo con el objetivo y la premisa de entablar una vinculación entre el participante y su bienestar. La creación de cajas-taller permiten tanto un uso individual como colectivo. Es importante partir de una autonomía del participante, para dar paso a la creatividad y su socialización. Cada participante, debía crear unas instrucciones para el desarrollo de la actividad artística (con duración inferior a una hora) contenida en la caja, así como su uso/montaje (Albar, y Antúnez del Cerro, 2022).

Los materiales dentro de la caja deben estar pensados para poder ser esterilizados (o ser de un solo uso), sin que fuesen punzantes o cortantes. Esto es importante para no transmitir ningún tipo de infección. La caja actuará como contenedor que debe poder enviarse como regalo. Uno de los objetivos es que los pacientes sean capaces de realizar las actividades por sí mismos sin la intervención del personal sanitario o familiares. Aunque siempre cabe la opción de que los familiares participen.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de las intervenciones realizadas en las cajas-taller.

FIGURA 4. Cajas-Taller



Fuente: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=869423>

3.3.5. Talleres de papiroflexia

En la sesión de talleres de papiroflexia se llevaron a cabo dos talleres seguidos, coordinados y diseñados por Begoña Yáñez, que describimos a continuación: *el viaje mágico* y *el árbol de los deseos*.

“El viaje mágico” consiste en la fabricación de un barco de papel con la cabeza puesta en dónde voy a viajar con mi barco mágico. Después habrá que dibujar ese entorno fantástico al que nos va a llevar nuestro barco que podemos ver desde la ventana de nuestra habitación.

Se desarrolla en estas dos fases:

- En la primera haremos uso de la imaginación. Los participantes deben cerrar los ojos y escuchar una historia contada por la educadora que tratará de despertar su imaginación y hacerles viajar a través de la ventana de la habitación. Podemos viajar a un sitio real o imaginario, pero tenemos que pensarlo y tenerlo en nuestra cabeza para comenzar la siguiente fase.
- Para poder viajar a nuestro lugar elegido necesitamos una nave. Con ese lugar en mente, se explica el proceso de elaboración

de un barco de papel. Después de construir el barco tendremos que contener en la ventana mágica el paisaje al que viajar (se les facilita una plantilla con una ventana dibujada). Para ello dibujamos el destino de nuestro viaje en la hoja de la ventana y decoramos también nuestra nave, que pegaremos en nuestro dibujo.

FIGURA 5. Ejemplo simulado de resultado final del taller *El viaje mágico*



Fuente: elaboración propia

Este taller tiene una serie de beneficios, ya que desarrolla la psicomotricidad, la capacidad espacial y los aspectos del cerebro relacionados con la papiroflexia. Estimula la creatividad y el desarrollo de la imaginación. Y permite salir de la habitación del hospital con un viaje mental a un mundo de fantasía creado por ellos/as.

Con el taller “el árbol de los deseos” se busca en pedir un deseo de una forma creativa. Para ello escribimos nuestro deseo en un papel cuadrado, del color que se elija, que transformaremos en una estrella para colgar en el árbol. Si es posible se construirá un árbol en dos dimensiones en el taller. En el caso del Hospital Infantil Niño Jesús, se puede utilizar el que hay en la zona de juegos.

Para inspirar el deseo volvemos a recurrir a contar una historia. En este caso se trata de una explicación adaptada de la tradición japonesa del

árbol de los deseos y su relación con las estrellas. De ahí que nuestro deseo lo vamos a transformar en una estrella para colgar en el árbol.

FIGURA 6. *Ejemplo de estrella de papiroflexia con el deseo escondido dentro*



Fuente: elaboración propia

Los beneficios de este taller son nuevamente los aspectos relacionados con la papiroflexia, a los que sumamos la liberación de la imaginación y el trabajo colaborativo para la construcción del árbol de los deseos o en la colocación de los deseos en él.

FIGURA 7. *Talleres de papiroflexia*



Fuente: elaboración propia

3.3.6. Talleres con rotuladores ultravioleta

En la sesión de talleres con rotuladores ultravioleta se llevaron a cabo dos talleres, coordinados y diseñados por Lorena López, que describimos a continuación: “Mi supertribu” y “El enigma invisible”.

El taller “Mi supertribu” trata de un taller en el que se trabaja el concepto *tribu* (grupo social cuyos integrantes comparten un mismo origen, así como ciertas costumbres y tradiciones), representado a través de la técnica de la luz negra basada en la metodología Reggio Emilia o bien mediante el uso de rotuladores UV. Este ejercicio permite estimular en los niños y niñas la capacidad de sorpresa que ofrece la luminiscencia, y la innovación creativa para crear, soñar y jugar. Durante el proceso del taller se realizaron dibujos ornamentales de cómo podrían ser los iconos que identificasen nuestra tribu para transferirlos a una máscara. En este taller, sirvió como referencia el Museo de Arte Fluorescente - Electric Ladyland.

Otro de los talleres denominado “el enigma invisible”, consistió en escribir con el rotulador mensajes ocultos en la propia máscara o en las cartulinas (tamaño postal), con el objetivo de mandar mensajes a nuestros compañeros de habitación o incluso crear nuestro propio universo convirtiéndonos en personajes inventados. De esta manera, el resto de los compañeros pueden descubrir en una correspondencia postal su mensaje secreto dentro del propio hospital. Para ello, en la entrada deben tener un buzón o varios buzones donde cada niño debe apropiarse de una postal. El colectivo artístico Brain Dead sirvió como fuente de inspiración para la realización de este taller.

Los materiales necesarios para desarrollar esta sesión son: rotuladores UV, Cartulina, lápices, rotuladores, sobres y buzón (ya sea creado por el personal sanitario o que sea una creación de cada niño/a).

FIGURA 8. Talleres con rotuladores ultravioleta



Fuente imagen izquierda: elaboración propia. Fuente imagen derecha: <https://n9.cl/zq9dg>

3.3.7. Talleres de estampación

En la sesión de talleres de estampación se llevaron a cabo tres talleres, coordinados y diseñados por Lorena López y Javier Albar, que describimos a continuación. Para su diseño, se tomó como inspiración algunas obras de los artistas Henri Matisse, Bruno Munari y Flavia Bomfim.

La estampación es una de las técnicas procedentes de las artes gráficas más antiguas que se conocen. Se emplea para poder reproducir motivos y patrones que configuran imágenes en las diferentes culturas y movimientos artísticos de nuestro mundo. En este taller se descubre la técnica de la estampación manual a través de la creación de sellos en bloque. Existen una gran variedad de sellos para poder estampar, pero en esta ocasión nos centramos en la creación de sellos recortados de manera artesanal, empleando la goma eva con adhesivo, para establecer el diseño del motivo que queremos estampar y poder crear nuestros propios patrones o *patterns*.

La estampación es una herramienta ideal para poder ser empleada en contextos hospitalarios dada su facilidad de creación. Asimismo, precisaremos almohadillas de tinta de diferentes colores que son no tóxicas y

nos permiten jugar con las combinaciones, saturación y luminosidad del color. Esta actividad permite desarrollar la imaginación, creatividad y formación del propio criterio de una manera lúdica, así como ayuda a la coordinación ojo-mano y un incremento de la concentración.

Para comenzar el taller, se necesitarán almohadillas de estampación al agua (Apli Kids, por ejemplo), goma eva con adhesivo, cartón, tijeras, lápiz y goma de borrar.

FIGURA 9. Taller de estampación



Fuente: elaboración propia

Para comenzar, debemos pensar en un concepto y diseño de una forma que deseemos, ya sea orgánica (hojas) o inorgánica (símbolo). A continuación, dibujamos la forma sobre goma eva con adhesivo en su reverso, teniendo en cuenta que debemos dibujar al revés para que al estampar consigamos la forma deseada en el derecho.

Procedemos a cortar la forma deseada, eliminamos el adhesivo y lo pegamos sobre un soporte rígido que puede ser cartón, previamente cortado o bien un tapón con las medidas adecuadas, para que nos encaje la forma recortada. Debemos dejar que la forma diseñada en goma eva respire en sus cuatro lados para poder manipular el sello creado y facilitar

el proceso de estampado. Seguidamente, seleccionamos el color de tinta que queremos estampar, así como el soporte que queremos intervenir creando nuestra estampación, pudiendo ser un papel del tamaño deseado u otro soporte absorbente sobre el que queramos estampar.

Una vez listos, procedemos a entintar el sello creado (goma eva y cartón) presionando sobre la almohadilla de tinta y después en el papel seleccionado para estampar ejercemos presión para conseguir la transferencia de la tinta sobre el soporte.

Esta técnica nos permite jugar con tintas de colores y generar diferentes texturas dependiendo de la cantidad de tinta que empleemos. Por sus múltiples posibilidades, si empleamos una almohadilla de tinta que no sea al agua podremos incluso estampar configurando patrones o repeticiones sobre soportes como bolsas tote bag, camisetas, pañuelos.

FIGURA 10. Taller de estampación



Fuente: elaboración propia

Además, con los materiales que tenemos dentro del taller de estampación, se puede realizar la actividad *Estampa el cubosello*. Consiste en construir figuras de interés para el paciente con formas geométricas de

goma eva pegadas sobre un cubo de madera (de 6 formas), entintadas con tampones de tinta, estampadas sobre papel.

FIGURA 11. Taller de estampación



Fuente: elaboración propia

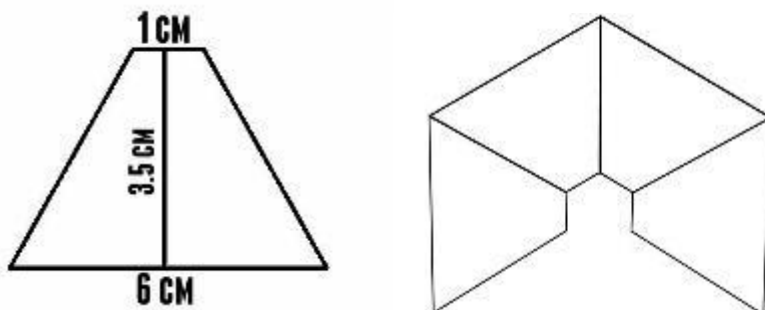
3.3.8. Taller de hologramas

Este taller fue coordinado y diseñado por Daniel Zapatero. La actividad consiste en crear hologramas a partir de objetos cotidianos fáciles de conseguir en el hospital. Podemos crear un holograma de forma muy sencilla. Únicamente necesitaremos unir las cuatro caras de un acetato transparente, construyendo una pirámide, como se puede observar en las imágenes. En el centro de la pirámide, se proyectará el holograma seleccionado.

El proceso de elaboración del holograma se desarrolla de la siguiente forma. Primeramente, se cortan cuatro caras de acetato con las siguientes proporciones (Fig. 12). Posteriormente con celofán, se unen entre sí para formar la pirámide. Esta pirámide se coloca justo en el centro de la

pantalla luminosa. La pantalla luminosa proyecta 4 imágenes (frontal, trasera, izquierda, derecha). Estas imágenes pueden ser estáticas o en movimiento. Si son estáticas se pueden hacer con cualquier programa de imagen fija. Si son en movimiento, se tendrá que usar algún software de edición de vídeo como, por ejemplo, Adobe Premiere.

FIGURA 12. Creación y proporciones del holograma



Fuente: elaboración propia

Los materiales necesarios para crear el holograma son: tijeras, celofán, planchas de acetato transparente, pantalla luminosa capaz de reproducir vídeo (móvil, ipad, monitor, portátil, etc.), y un software para edición de imagen o de vídeo, como Adobe Photoshop o Adobe Premiere.

FIGURA 13. Ejemplo de resultado del taller de holograma>



Fuente: <https://bit.ly/3J2zaDC>

FIGURA 14. Taller de holograma



Fuente: <https://bit.ly/3J5ETZk>

3.3.9. Taller de Makey-Makey

Este taller fue coordinado y diseñado por Daniel Zapatero. *Makey-Makey* empezó siendo un proyecto académico y artístico iniciado por dos estudiantes del MIT Media Lab bajo la tutela de Mitch Resnick. Ahora es tanto un negocio como un proyecto con miles de colaboradores de la comunidad, donde el MuPAI ha querido probar sus increíbles e infinitas posibilidades creadoras. La actividad en sí misma contiene muchas variantes, viendo a través del taller algunas de ellas.

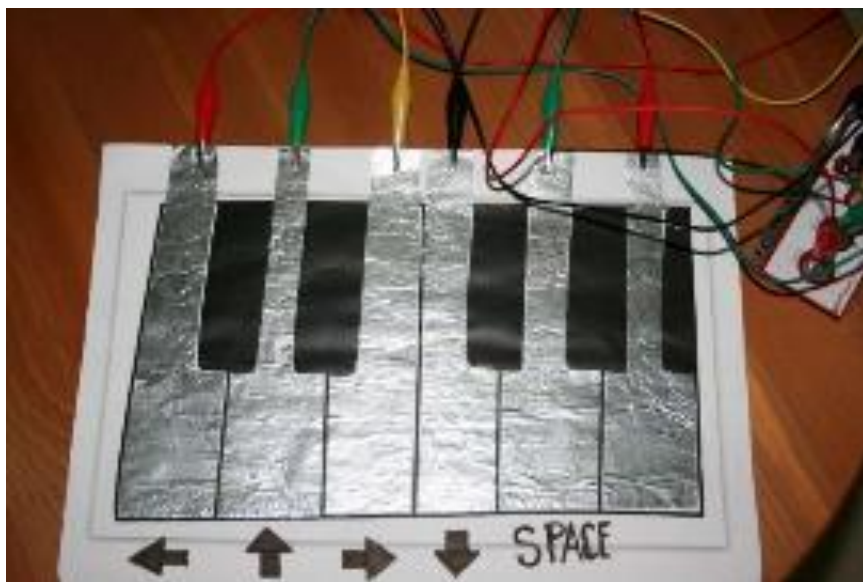
La placa Makey-Makey¹¹ funciona como un microcontrolador capaz de interactuar con cualquier elemento que sea capaz de conducir la electricidad. Por ejemplo, podemos conectarlo directamente a unos plátanos al ordenador, y cuando los toquemos, que reproduzcan un sonido determinado. O podemos, a través de papel de aluminio, crear nuestro teclado y utilizarlo como teclas táctiles reproduciendo música con ellos. Para el

¹¹ Para más información, consultar el siguiente enlace: <https://makeymakey.com/>

desarrollo de la actividad, tendremos que conectar la placa al ordenador, y conectar los cables con clips de cocodrilo en ambos lados a los objetos que conduzcan la electricidad y queramos que reproduzcan sonidos o se vuelvan interactivos. Por medio de un programa de descarga online, Scratch, se puede programar de manera sencilla para que emitan el sonido que hayamos predeterminado.

Los materiales que se necesitan para la elaboración de este taller son: el Kit Makey-Makey (Placa Makey Makey con 18 entradas, 7 cables con clips de cocodrilo en ambos lados, 6 cables conectores, 1 cable USB, Manual de instrucciones, Guía de inicio con proyectos, 20 pegatinas de colores), grafito, folios, papel de aluminio, software Scratch (disponible online) y fruta.

FIGURA 15. Ejemplo de uso de Makey-Makey



Fuente: <https://bit.ly/3NIQ1UE>

FIGURA 16. Taller de Makey-Makey



Fuente: elaboración propia

4. RESULTADOS

El total de participantes en ambas sesiones fue de 11 personas. Responden al cuestionario de evaluación un total de 7 personas. Algunas de ellas asistieron a una de las sesiones, por lo que los resultados que presentamos nos aproximan a una valoración por la inferencia de los datos, pero no resultan generalizables con esta muestra.

En las Fig. 7 y 16 podemos ver el desarrollo de alguno de los talleres. En ellas se puede apreciar el número de personas participando en dichos talleres. Este número reducido nos permite dar una atención más personalizada a los participantes.

El formulario se diseña para la obtención de datos sobre los objetivos antes presentados. Por este motivo, la exposición de los resultados también se dividirá en dos secciones:

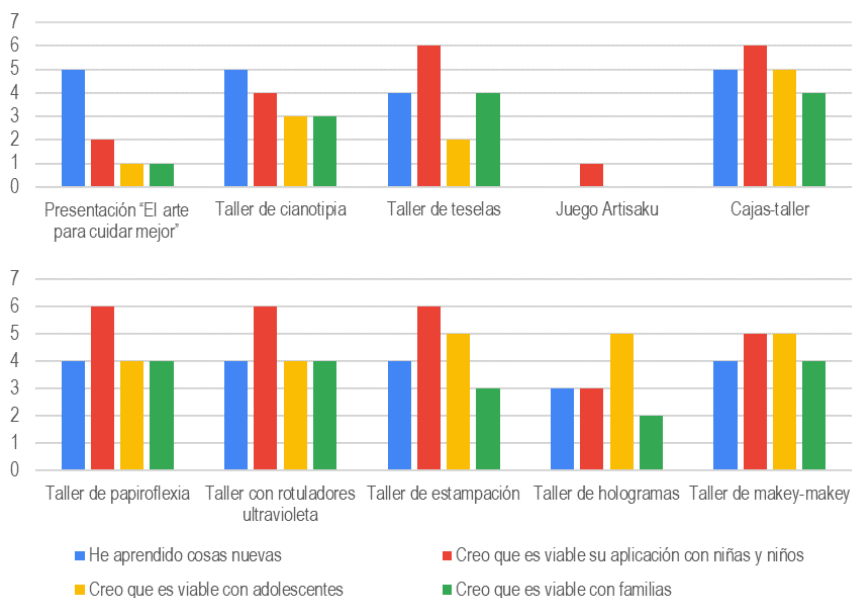
Adecuación, respondiendo al objetivo 1 sobre las preguntas (con multi-respuesta):

- He aprendido cosas nuevas.
- Creo que es viable su aplicación con niñas y niños.
- Creo que es viable con adolescentes.
- Creo que es viable con familias.

Capacidad, respondiendo al objetivo 2 sobre las preguntas (con multi-respuesta):

- Me faltaría formación para hacerlo.
- El problema serían los materiales.

GRÁFICO 1. Resultados a las cuestiones sobre adecuación



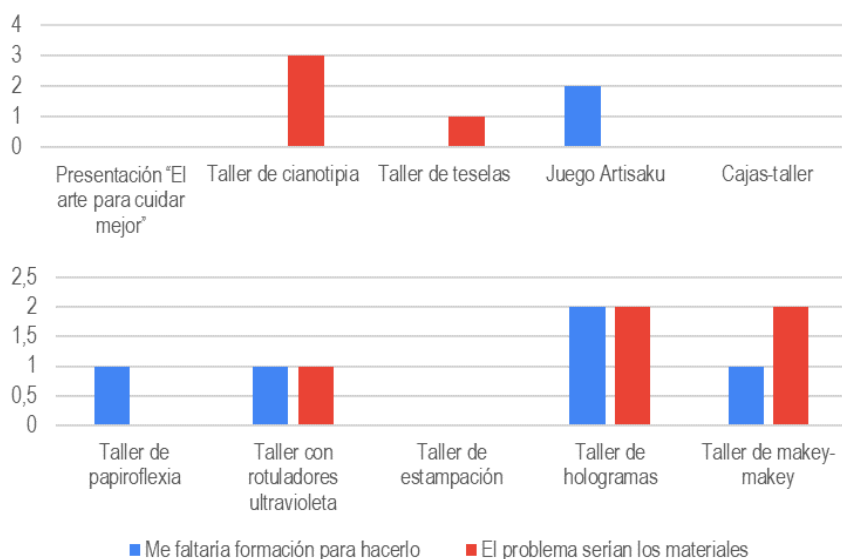
Fuente: elaboración propia

Lo que podemos ver en el gráfico 1 es una tendencia al aprendizaje de cosas nuevas, especialmente en la presentación y en la mayoría de los talleres, con excepción del Juego *Artisaku* que no se realizó por parte de

la mayoría de los participantes, por lo que arroja resultados menos numerosos.

Vemos una tendencia a la idoneidad para la realización de los talleres con niñas y niños, y algunos destacados para adolescentes como el taller de *hologramas*.

GRÁFICO 2. Respuesta a las cuestiones sobre la capacidad de desarrollo autónomo



Fuente: elaboración propia

En el gráfico 2 vemos una ausencia de respuesta en la presentación y en los talleres de *cajas-taller* y *estampación*. Por otro lado, vemos una identificación por parte de algunos participantes, entre 2 y 3, que consideran que habría problema en los materiales del taller de *cianotipia*, *hologramas* y *Makey-Makey*, y en menor medida, 1 participante, en el *taller de teselas* y el de *rotuladores ultravioleta*. En cuanto a la formación necesaria para impartir de forma autónoma los talleres, vemos algo de dificultad, con dos respuestas, en los talleres de *Artisaku* y *hologramas*, y con una respuesta, los talleres de *papiroflexia*, *rotuladores ultravioleta* y *Makey-Makey*.

5. DISCUSIÓN

Siguiendo con la línea de análisis desde los objetivos, exponemos las discusiones desde los dos mismos frentes.

Por un lado, respecto a la idoneidad de los talleres para los distintos públicos, la mayoría de participantes los encuentran viables. En su mayoría los identifican adecuados para niñas y niños y destacamos el taller de holograma, en su idoneidad hacia los adolescentes. Esto puede deberse al uso de las tecnologías y el trabajo con dispositivos móviles, lo que puede hacer a este taller más atractivo para esos perfiles.

Únicamente el juego *Artisaku* tiene pocas valoraciones. Identificamos este aspecto con la realización de los talleres en la primera sesión, ya que algunos talleres requirieron más tiempo y, cómo los participantes iban rotando por las distintas mesas de trabajo, la participación fue más escasa que en otros talleres.

Respecto al segundo objetivo, la sensación de los participantes de capacidad para impartir de forma autónoma los talleres aprendidos, las respuestas indican que, en general, los talleres no requieren de una gran formación. Aunque existen respuestas puntuales sobre la sensación de falta de formación para el desarrollo autónomo, la mayoría los ven sencillos y accesibles. Se identifica algo más de recelo en el taller de hologramas, por la necesidad de descarga de aplicaciones y la construcción de la pantalla. Es posible que con algo más de tiempo para familiarizarse con los materiales y la opción de construirlos en el propio taller esta sensación mejorará.

En cuanto a materiales, se identifica una leve dificultad en aquellos que requieren aspectos poco comunes: *cianotipia*, *hologramas* y *Makey-Makey*, principalmente. Identificamos que esta relación con los materiales se refiere especialmente a algunos de los perfiles de destinatarios de los talleres, como refleja alguna opinión de observaciones al cuestionario: “Las teselas y cianotipia requieren materiales que requieren más control de manejo que otros, y eso reduce su usabilidad en distintas áreas del hospital” (participante anónimo).

Son razonables estas sensaciones debido a lo concentrados que finalmente estuvieron los talleres, pero los talleres expuestos suponen una adquisición de material previo que sirve para impartición de multitud de sesiones. En muchos casos así lo identifican:

En cuanto a hologramas y makey-makey la dificultad sería portabilidad de los materiales, se requiere diseñarlo de tal manera que sea fácil trasladarlo de un sitio a otro o montar una estación en algún sitio específico para que los niños acudan allí, como sucede con las consolas de videojuegos (participante anónimo).

Respecto a esta sensación de falta de tiempo citamos otra de las observaciones al cuestionario: “Sin duda el taller abre un panorama lleno de posibilidades de utilizar las artes visuales en el ámbito hospitalario. El tiempo queda corto pues dan ganas de seguir haciendo cosas y poder explorar más las actividades” (participante anónimo).

6. CONCLUSIONES

En general podemos concluir que la mayoría de los talleres diseñados podrían ser realizados en los contextos a los que van destinados y el personal asistente al curso se sentiría capacitado para hacerlo sin apoyo.

Respecto al objetivo general, los talleres diseñados se han pensado desde la realidad del aula hospitalaria, la necesidad de realizar algunos directamente en las habitaciones o incluso con la mirada puesta en talleres realizables en la UCI. La mayoría de los que finalmente se han trabajado en las sesiones son los más accesibles en cuanto a materiales y la realización por parte del personal sanitario, debido a la incapacidad en esa fase del proyecto para acudir las educadoras artísticas a llevarlos a cabo. Gracias a la mejora de las condiciones, actualmente ya se están pudiendo desarrollar talleres con el personal del proyecto, pero en esta fase la mirada estaba puesta en esta limitación.

Hay que destacar que todos los talleres se diseñan con la mirada puesta en la filosofía del proyecto de acercar las artes visuales de forma participativa y la educación artística como recurso de apoyo en contextos de salud. Los objetivos de estas actividades de educación artística promueven diversidad de valores como el desarrollo del pensamiento

divergente, la estimulación de la creatividad o el aprendizaje del arte, entre otros.

Respecto a los objetivos específicos podemos afirmar que se han cumplido gracias a la participación durante las sesiones, donde se expusieron multitud de opiniones que sumadas a los resultados de los cuestionarios nos permiten concluir esta fase del proyecto con resultados positivos y un aprendizaje muy útil para seguir trabajando.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Esta experiencia se enmarca dentro del proyecto *Artes visuales participativas y educación artística como recurso de apoyo a niños y adolescentes en contextos de salud* (AVISPEARA), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades [PID2019-104506GB-I00] y llevado a cabo por el Grupo de Investigación Interuniversitario del Museo Pedagógico de Arte Infantil (GIMuPAI).

8. REFERENCIAS

- Albar, P.J. & Antúnez del Cerro, N. (2022). Cajas-Taller. Una propuesta de educación artística a distancia de estudiantes de Bellas Artes para menores hospitalizados. En Buzón-García, O. (Coord). Experiencias innovadoras y desarrollo de competencias docentes en educación ante el horizonte 2030 (pp. 57-82). Dykinson.
- Antúnez del Cerro, N., García Cano, M., García Cuesta, J. & López Méndez, L. (2012). Cursos de formación para educadores artísticos hospitalarios y museísticos en el MuPAI. EARI. Educación artística: revista de investigación, 2, 38-43. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.2.2498>
- Antúnez, N., & López, L. (2011). Camalletes” de cine. Arte, Individuo y Sociedad, 23, 99-108. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2011.v23.36747
- Antúnez del Cerro, N., & Castro, J. A. (2010). Animated MuPAI: Educational offerings for teenagers about animation techniques in the audiovisual creation. Arte, Individuo y Sociedad, 22(2), 91-102. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS1010220091A>
- Ávila Valdés, N. (2009). Talleres de arte con adolescentes hospitalizados. Una experiencia de comunicación. Educere, 13(45), 449-456. <https://bit.ly/42fYC00>

- Belver, M.H. (2019). Humanización de los Espacios para los Niños en los Hospitales. El Arte como Aliado. En A.M. Ullán & M.H. Belver (Eds.). Humanización del Hospital Pediátrico: Perspectiva Psicosocial (pp. 23-45). Elsevier.
- Belver, M.H. & Ullán, A. M. (2005). Los Niños En Los Hospitales: Espacios, Tiempos y Juegos En La Hospitalización Infantil. Ediciones Témpora, S.A.
- Belver, M.H & Ullán, A. M. (2007). Cuando los pacientes son niños. Humanización y calidad en la hospitalización pediátrica. Editorial Eneida.
- Flores-Gúzman, L., Tejado-Niño, T., Suárez-Zara, M.,García-Cuesta, J & Perandones-Serrano, E. (2008). Vacaciones de colores. En Antúnez del Cerro, N., Ávila-Valdés, N., Zapatero-Guillén, D. (2008). El arte contemporáneo en la educación artística (pp. 25-32). Editorial Eneida.
- Lankston, L., Cusack, P., Fremantle, C. & Isle, C. (2010). Visual art in hospitals: case studies and review of the evidence. *Journal of the Royal Society of Medicine*, 103(12), 490-499. <https://doi.org/10.1258/jrsm.2010.100256>
- Ullán A. M. & Manzanera P. (2009). Las paredes cuentan: arte para humanizar un espacio de salud pediátrico. *Arte, Individuo y Sociedad*, 21, 123-142. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0909110123A>
- Ullán, A.M. & Belver, M.H. (2021). Visual Arts in Children’s Hospitals: Scoping Review. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 14(4), 339-367. <https://doi.org/10.1177/19375867211003494>