




# Libro de Actas



CONGRESO INTERNACIONAL DE INNOVACIÓN  
DOCENTE E INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR:  
DESAFÍOS DE LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA  
EDUCACIÓN SUPERIOR

## Comps.:

María del Mar Molero Jurado  
José Jesús Gázquez Linares  
María del Mar Simón Márquez  
Ana Belén Barragán Martín África  
Martos Martínez  
Pablo Molina Moreno  
María del Carmen Pérez Fuentes



## **ESTRATEGIAS ARTISTICAS PARA LA INNOVACION DOCENTE**

COORDINADOR: ANA MARIA GALLINAL MORENO (UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID)

**DESCRIPCION:** Introducción: Las estrategias artísticas para la innovación docente en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior proponen formas de enseñanza-aprendizaje disruptivas. En este sentido, el simposio analiza los aspectos creativos, técnicos, profesionalizantes y culturales desde las diferentes áreas de conocimiento: la educación, el emprendimiento, la tecnología y el diseño. Frente a los cambios en los procesos formativos y de producción artística, se consideran las diversas metodologías presentes en la programación curricular universitaria y en los proyectos de arte emprendedores. Todo ello con el soporte de las nuevas tecnologías de realidad virtual (RV) y la aplicación del denominado entorno VUCA (del acrónimo en inglés, referido a las propiedades de Volatilidad, Incertidumbre, Complejidad y Ambigüedad con el que operan las organizaciones humanas), popularizado en el ámbito empresarial y estratégico. Método: En relación con la formación para el emprendimiento, se explora la importancia de la innovación, propia de la práctica artística, así como el desarrollo de estrategias que permiten integrar los avances discursivos, tecnológicos y la capacitación laboral desde el aula. Finalmente, en referencia a la implementación de la RV, se explora el impacto de las experiencias inmersivas en la docencia. Por su parte, el concepto VUCA resulta indispensable para desarrollar el potencial creativo desde el diseño, dada su capacidad de intervenir y proponer soluciones novedosas a las demandas actuales. Resultados, discusión y conclusiones: Las estrategias artísticas de innovación docente facilitan la transición del alumnado desde el espacio de formación académico al ámbito profesional. Igualmente, el análisis de los ecosistemas de emprendimiento, así como el uso de los entornos simulados virtualmente y los métodos de diseño organizacional VUCA, favorecen la motivación y la actitud participativa en las clases, al tiempo que dan respuesta a las necesidades del complejo mundo de hoy, al servicio de la sociedad del futuro.

### **PONENCIAS INCLUIDAS:**

- Estrategias artísticas para la innovación académica, a partir de los 4 elementos de la naturaleza y los 5 sistemas sensoriales humanos**

ANA MARIA GALLINAL MORENO (UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID)

Introducción: La doctrina de los elementos de la naturaleza (agua, tierra, aire y fuego) ha perdurado a lo largo de los siglos, hasta la llegada de la ciencia moderna; los elementos, vinculados a los 5 sentidos básicos corporales (gusto, tacto, olfato, oído y vista), han sido reflejo de los cambios en la percepción y el conocimiento humanos, según la época. Si bien la historia cultural comprende el análisis físico y simbólico de los citados elementos, actualmente, el retorno científico a estos últimos nos recuerda que la cultura no es comprensible sin su referencia. El objeto del estudio es plantear una propuesta metodológica a partir de la sistematización de las obras de arte contemporáneo y de construcción de espacios, en virtud de los 4 elementos de la naturaleza y los 5 sistemas sensoriales humanos, como contribución al tejido historiográfico cultural y natural. Método: A través de la clasificación de las diferentes tipologías de proyectos de intervención artística y arquitectónica recientes, la innovación de esta metodología docente y de investigación teórica-práctica reside en su enfoque transversal a las ciencias humanas, aplicadas y sociales. Resultados, Discusión y Conclusiones: Este estudio confirma la presencia activa de los 4 elementos en la creación artística contemporánea, desde la experiencia perceptiva a través de los 5 sentidos. De los resultados

obtenidos, se constata la relevancia histórica y científica de la teoría de las fuerzas y principios vitales según la ordenación planteada. Así, esta clasificación facilita la innovación docente, en una variedad metodológica de entornos de enseñanza-aprendizaje y áreas de conocimiento afines, y constata que la historia cultural actual descansa en la dilatada historia natural.

### **- Video generativo con procesamiento de lenguaje natural: La otra realidad de la educación en las Bellas Artes**

DAVID LLORENTE SANZ (UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID)

Introducción: En la era actual, marcada por una digitalización acelerada, la integración de tecnologías avanzadas como la inteligencia artificial (IA) y el procesamiento de lenguaje natural (NLP) está redefiniendo radicalmente los límites de la creatividad y la producción artística en las artes visuales y multimedia. El desarrollo y la implementación de herramientas de video generativo están emergiendo como catalizadores de cambio en la producción de medios. Metodología: Este estudio adopta una metodología detallada y reflexiva para integrar el modelo de video generativo SORA dentro del ámbito de la educación artística. A través de un enfoque pedagógico moderno y constructivista, se busca facilitar una participación activa y crítica de los estudiantes en la expansión de sus experiencias artísticas mediante el uso de inteligencia artificial y procesamiento de lenguaje natural. Conclusiones: La integración de SORA en la educación artística no solo representa un hito significativo en el campo del arte y la tecnología, sino que también marca el comienzo de una nueva era de posibilidades creativas y pedagógicas. A lo largo de este estudio, hemos explorado exhaustivamente el potencial de SORA para enriquecer las capacidades creativas y técnicas de los estudiantes, así como su impacto en la pedagogía y el arte digital.

### **- Estructuras invisibles y condiciones laborales del ámbito artístico**

MARCO SANCHEZ GODOY (BELLAS ARTES - DEPARTAMENTO DE ESCULTURA - UCM)

Introducción: En la práctica artística, existen tres estructuras principales de inserción laboral que podríamos agrupar en: instituciones, galerías de arte comerciales y ferias de arte. Estas categorías comparten condiciones laborales, pero están llenas de peculiaridades, habitualmente recogidas a través de la experiencia y en muchos casos basadas en acuerdos verbales. Durante este proyecto se trata de dotar a los alumnos de Bellas Artes de un conocimiento concreto sobre estos espacios de trabajo, despejando dudas, mitos y abriendo las posibilidades de profesionalización. Método: La metodología desarrollada durante el curso se centra en proporcionar a los alumnos con un mapa conceptual del ámbito artístico que propone acercarlos a instituciones, galerías y ferias de arte, a través del trabajo práctico y de campo. Se usan casos de estudio concretos sobre la propia condición laboral del artista, el comisario, el galerista, y los distintos trabajadores en instituciones públicas y privadas. Acudiendo a los espacios culturales en la ciudad de Madrid, hablando con artistas en activo y dialogando con comisarios y galeristas. Resultados: A través de este trabajo el alumno es capaz de identificar las posibilidades a las que se enfrenta, ya sea en España o el extranjero, con un entendimiento específico y concreto del mundo comercial, del mundo institucional y de ferias de arte. Conclusiones: Los casos concretos de estudio hacen que el estudiante sea capaz de, por cuenta propia, visualizar el mapa conceptual en el que se desenvuelve el ámbito laboral de la práctica artística vinculada al mercado y exposición del arte contemporáneo, entendiendo que el sistema al que pertenece se reproduce tanto a nivel nacional como internacional, pero, sobre todo, clarificando términos y entiendo sobre las condiciones donde se desenvuelve el trabajo del artista.

## **- Ecosistemas de emprendimiento creativo de base cultural, social, sostenible, tecnológica e innovadora en Europa: Análisis comparativo y tendencias**

MARIA CUEVAS RIANO (UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID)

**Introducción:** En 2007 la Universidad Complutense de Madrid crea la Oficina Complutense del Emprendedor (Compluemprende). El 5 de julio de 2016 el Consejo de Gobierno aprueba la reforma del Reglamento de la Oficina y define la naturaleza y fines de la institución y las actividades que desarrollará: difusión, asesoramiento, formación y creación de una Red de Preincubadoras Inter-Centros que sirvan de espacios de apoyo al emprendimiento y de encuentros interfacultativos. En diciembre de 2022, la Junta de la Facultad de Bellas Artes aprueba la creación de una Preincubadora propia. Alineada con las líneas y objetivos estratégicos de la Universidad, así como con los procesos de enseñanza-aprendizaje e investigación del Centro, para su desarrollo se organiza como un ecosistema de emprendimiento creativo de base cultural, social, sostenible, tecnológica e innovadora. **Método:** Para determinar la situación del estado del emprendimiento en la Facultad, se hace necesario realizar, en este artículo, una reflexión sobre la evolución que han sufrido los ecosistemas de emprendimiento creativos de base cultural en Europa en los últimos años: identificar los modelos más representativos y realizar un análisis comparativo entre ellos. **Resultado:** Desde la creación de Compluemprende, la Facultad de BB.AA. ha recibido 13 premios de Emprendimiento UCM: Premios de Emprendimiento Universitario a TFM's (4); Premios de Emprendimiento Social (4), Programa Internacional de Visitas a Ecosistemas de Referencia (3); Premio I Hackathon #STARTUPUCM (1); y Ayudas a Preincubadoras (1). En 2024, la citada Preincubadora realizó la 1ª Convocatoria de Emprendimiento para personas emprendedoras adscritas al Centro. Recibió 12 candidaturas y premió 5 de ellas. **Discusión/Conclusiones:** La creación de la Preincubadora en BB.AA. está ayudando a generar nuevos modelos productivos relacionados con el emprendimiento creativo de base cultural: nueva producción de bienes/servicios, apertura de mercados, cambios en las infraestructuras culturales y puesta en valor de procesos de difusión del conocimiento.

## **- Creatividad y diseño al servicio de la sociedad del futuro: Estrategias de formación a través de programas innovadores internacionales**

MARIA DEL PILAR LARA CUENCA (FAC BELLAS ARTES UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID)

**Introducción:** El diseño, como profesión ligada a la creatividad, ha adquirido relevancia por su impacto sobre los sistemas complejos e inciertos característicos del momento histórico presente. El objetivo del diseño entendido como promotor del consumo está pivotando hacia la solución de desafíos planetarios y al servicio del futuro colectivo. El diseño centrado en las personas supone una oportunidad en la formación creativa y emprendedora con vocación de impacto social. La ponencia describe una acción formativa integrada en el proyecto de Innovación "La docencia en emprendimiento y emprendimiento social en los ecosistemas universitarios de referencia en la Universidad Complutense de Madrid". En otoño 2020 se conformó un equipo mixto de estudiantes, docentes y alumnos con el objetivo de adquirir competencias en Human-Centered Design. **Método:** Se apostó por un programa innovador internacional: el curso "INTRODUCTION TO HUMAN-CENTERED DESIGN" a través de la plataforma de internet de la fundación ACUMEN, cuyo lema es "Acompañando a agentes de cambio para ampliar su impacto". Numerosos equipos realizaron el curso simultáneamente desde diversas partes del mundo. La formación se basó en un proceso de aprendizaje activo y experimental. **Resultados:** El grupo conformado en la UCM afrontó un reto específico de diseño:

“Cómo fomentar el emprendimiento universitario” investigando, ideando y prototipando. Se avanzó en la comprensión del emprendimiento universitario y se desarrollaron propuestas concretas para implementar. Discusión/Conclusiones: El aprendizaje adquirido contribuyó a la capacitación para afrontar proyectos de diseño con impacto social. La constitución de un equipo heterogéneo en niveles y disciplinas fue parte del éxito y muestra el potencial este tipo de iniciativas innovadoras de formación fuera del aula.