



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2022/2023

Nº 182

MUSEOS Y UNIVERSIDAD III. Creación de comunidad de aprendizaje para el vínculo entre el alumnado de la Facultad de Educación, el arte y la institución cultural como espacios de construcción de conocimiento cara a los ODS dentro del horizonte 2030

Responsable del Proyecto: Marta García Cano

Facultad de Educación
Didáctica De Las Lenguas Las Artes y La Educación Física

Objetivos propuestos en la presentación del proyecto.

Desde el curso 2018-2019 se vienen desarrollando una serie de proyectos de innovación centrados en la educación artística de los y las estudiantes de la Facultad de Educación. A lo largo de las 4 ediciones anteriores han sido objeto de las acciones de PID todos los Grados de esta Facultad: Grado de Infantil, Primaria, Pedagogía, Dobles Grados, Educación Social y el Máster de Formación del Profesorado en Secundaria, dentro de la especialidad de Artes Plásticas. Puntualmente se ha contado con la participación del Grado de Bellas Artes en el contexto de las asignaturas que este grado dedica a la educación artística.

Las bases que alimentan el proyecto desde sus inicios se sustentan en dos aspectos detectados desde la experiencia en las aulas y las líneas de investigación de las docentes participantes en el mismo:

1. El desconocimiento general que el alumnado, futuros educadores y educadoras tiene de los museos, salas, centros de arte y demás espacios expositivos de las artes visuales y más específicamente de aquellos destinados al Arte Contemporáneo.
2. Como consecuencia de lo anterior el desconocimiento de los recursos que estos espacios facilitan para el aprendizaje de las artes visuales y la conciencia del museo como espacio de aprendizaje transversal.

Estas carencias se relacionan directamente con las anteriores etapas educativas en las que, si bien, el currículo contempla los epígrafes pertinentes para una formación artística básica, que debería acercarse a lo recogido en el artículo 27 de la Declaración Universal de los derechos Humanos, "Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten". Esto no se ve reflejado en la indagación inicial con el alumnado.

Afecta también al nivel de las competencias clave que se suponen adquiridas por el alumnado en su etapa de educación obligatoria: competencia en conciencia y expresiones culturales y en un sentido más amplio recae sobre los ODS en el horizonte 2030: garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

Todas estas cuestiones que justifican el proyecto y enmarcan los objetivos se han desarrollado más extensamente en la publicación llevada a cabo en 2021 "Estrategias para la creación de vínculos y afectos arte-educación y sus instituciones" en la editorial Dykinson¹, donde puede consultarse el estado de la cuestión y el resumen de los tres primeros proyectos, de manera que puedan situarse con mayor comprensión los objetivos del PID 132, que supone el quinto proyecto y desarrolla sus objetivos no sólo desde el continuismo, también como respuesta al proceso de los años anteriores. En esas respuestas al proceso se detecta la conveniencia de focalizar los aprendizajes del proyecto hacia los ODS dentro del horizonte 2030, no sólo desde una perspectiva generalista de mejora de la calidad de la enseñanza e igualdad en el acceso al conocimiento, también en aspectos transversales dentro del arte y sus instituciones, como la igualdad de género, el cambio climático, etc. que sirven directamente a ODS centrados en esas cuestiones. En la propuesta del proyecto, los objetivos se categorizan en tres áreas: de investigación, de acción y de evaluación quedando resumidos de la siguiente manera:

Relacionados con el recurso web ARCHIVO PANOTONO

1. Continuar analizando el estado de la cuestión a través de los cuestionarios sobre conocimiento y uso de la Institución Cultural contando con las nuevas incorporaciones.
2. Abrir el recurso web al alumnado de la Facultad de Bellas Artes de la UCM, la Facultad de Educación de la Universidad Don Bosco y la Facultad de Educación de Alcalá de Henares.

¹ <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8264490>

3. Establecer e implementar unas pautas comunes de actuación entre todo el profesorado participante cara a la implicación del alumnado en el uso y alimentación de ARCHIVO PANTONO: no de visitas a museos por estudiante, realización de una reseña de análisis y reflexión, selección de las reseñas más relevantes para su publicación.

4. Activar el foro del Archivo Pantono animando al alumnado a interactuar con estudiantes de otros grados y grupos.

5. Diseñar un protocolo de evaluación que detecte: Atractivo del recurso, fluidez y grado de participación.

Relacionados con el Museo Laboratorio Bartolomé Cossío

6. Crear un grupo mixto de docentes y estudiantes que detecte y organice material del Museo Laboratorio Bartolomé Cossío que permita el estudio de los antecedentes históricos en la educación artística, la creatividad y la relación con el patrimonio y la institución cultural. Relacionados con el Museo Pedagógico de Arte Infantil de la Facultad de Bellas Artes de la UCM.

7. Crear grupos mixtos (estudiantes de educación/estudiantes de Bellas Artes) para el diseño y posible implementación de una acción artístico-pedagógica evaluable en el cuatrimestre.

Relacionados con la educación en museos y sus agentes.

8. Organizar un encuentro con mesas de trabajo en el que interactúen estudiantes y educadores de museos.

9. Realizar un seminario con un agente de la mediación cultural concreto, a considerar: AMECUM, HABLAR EN ARTE, PEDAGOGIAS INVISIBLES

Relacionados con las metodologías de talleres y actividades en el espacio expositivo y el aprendizaje transversal

10. Diseñar, implementar y evaluar un taller específico para estudiantes dentro del programa expositivo de la Sala de Bóvedas, en colaboración con el proyecto Laboratorio Pantono del Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque que permita: Identificar las necesidades y carencias del alumnado en el propio contexto expositivo, Identificar el arte y la institución cultural como espacios y herramientas de aprendizaje transversal y -construcción de conocimiento cara a los ODS

11. Indagar en una metodología que permita al alumnado contestar a las siguientes preguntas: ¿por qué la institución cultural es útil? ¿Cómo pueden utilizar el espacio expositivo en su formación? ¿Cuál es el potencial de este aprendizaje en su vida profesional? ¿Qué aprendizajes ofrece el arte y el acercamiento a la institución cultural cara a los ODS dentro del horizonte 2030?

Objetivos alcanzados

ARCHIVO PANTONO

Desde el punto de vista visual y de agilidad para navegar en ella y acceder a los enlaces cumple todos los requisitos. Un aspecto que se constata en las aulas, cuando se pone a disposición del alumnado y este realiza una evaluación del mismo (ANEXO I).

Las dificultades se han identificado definitivamente en el espacio participativo, el foro, que muestra dos problemas: falta de agilidad en las publicaciones y poca sostenibilidad de método empleado.

La incorporación de las alumnas como revisoras de las reseñas ha dado como resultado la evidencia de la lentitud del proceso, a pesar de tener recursos, y por otro lado, la necesidad de entrenar al alumno en un lenguaje de comunicación ágil, distendido pero estructurado.

Dado que los primeros usuarios del recurso van a ser los propios alumnos y, por tanto, las primeras recomendaciones visibles, una vez abierto este, serán las suyas, es importante mostrar modelos que respondan a los criterios mencionados y a estándares de calidad, principalmente para que, la web no se convierta en una mera exposición de “me gusta” “no me gusta”. De lo que se trata es de aportar aspectos interesantes desde el punto de vista formativo, al tiempo que se hace de manera breve y distendida.

Para agilizar la publicación de estas reseñas, se plantea trabajarlas directamente en el aula, dando las pautas necesarias y dejar que sea el alumno las publique directamente, sin revisión previa. Para que esto sea posible es necesaria la intervención de un programador o programadora en el diseño de la web, que configure la participación.

Por otra parte, la estructura de los comentarios a publicar se reduce a 10 líneas y se propone una estructura mucho más sencilla para su revisión.

Título de la exposición y lugar. Descripción de la misma y motivos por las que un estudiante de educación debe visitarla.

Museo Bartolomé Cossío de la Facultad de Educación

Se han impulsado visitas al Museo de Educación por parte del alumnado de la Facultad participante en el proyecto. Una cuestión que ha sido recogida en la publicación realizada en la revista CABAS, órgano de la Sociedad Española del Patrimonio Histórico Escolar en un monográfico publicado en diciembre 2022 donde se pedía artículos que hicieran hincapié en las actividades de difusión e innovadoras.

<http://revista.muesca.es/articulos28/263-articulos28-1/623-mce>

Se utilizó el espacio del Museo para convocar uno de los seminarios, en este caso coa DESMUSEA. Dado que esta acción, procede, además, de la colaboración con Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque y el proyecto Laboratorio Pantono, se convocó a diferentes agentes participantes en este último. El objetivo del Proyecto Laboratorio Pantono, es precisamente reunir a los agentes del arte-educación, centrándose especialmente en el profesorado y en el acercamiento de los estudiantes de educación al contexto cultural. Sobre ello y en relación con el taller de DESMUSEA (ANEXO II) se podrá leer más extensamente en una futura publicación con la Editorial Octaedro, titulada “LABORATORIO PANTONO ¿Qué sucede cuando estamos juntas?: acción reflexión para creación de vínculos y afectos arteducación “con ISBN (Papel: 978-84-10054-37-0 EPUB: 98-84-10054-38-7).

El objetivo de comenzar un archivo sobre historia de la educación artística en el Museo ha sido finalmente inviable, aunque las visitas del alumnado al mismo han sido enfocadas a esa búsqueda, han faltado recursos y herramientas que permitieran articularlo

Metodologías de Mediación y Aprendizajes.

El seminario con DESMUSEA, tal y como se ha descrito dentro de las acciones llevadas a cabo en el Museo Bartolomé Cossío, ha dado como fruto la publicación de un modo de hacer mediación que se acerca al alumnado y que es fácilmente reproducible en las aulas.

Desde la asignatura de Máster de Profesorado se han realizado una serie de proyectos que suponen propuestas de mediación desde muy diferentes paradigmas. La evaluación de los proyectos da como resultado la comprensión de como utilizar el espacio expositivo como herramienta de aprendizaje transversal en donde las artes y la institución también hacen posibles aprendizajes sobre aspectos relevantes como la sostenibilidad, el género, la historia, etc.

Por otra parte, se ha podido llevar a cabo la metodología de LABORATORIO PANTONO, puesta en marcha durante la convocatoria anterior y se ha confirmado como metodología innovadora capaz de situar al alumnado en una posición de diálogo con la exposición en general y con las diferentes piezas en particular.

Igualmente, por estar ligada al proyecto del Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque y al Proyecto mencionado su estructura ha sido publicada en el libro anteriormente referenciado.

En cuanto a aprendizajes, la recopilación de las reflexiones ha dado lugar a un artículo

actualmente en revisión que lleva por título “Los museos de artes visuales como entorno de aprendizaje en los grados y postgrados de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. En el se han arrojado resultados cuantitativos y cualitativos en relación con diferentes variables, que concluyen en que a pesar de la diversidad de grados participantes el alumnado identifica aprendizajes comunes en diferentes áreas de conocimiento. Conceptuales, técnicas, y temáticas de forma significativa, en la medida que son producto de una experiencia acción reflexión.

En cuanto al aprendizaje mejora su capacidad de observar “ha permitido impulsar la observación para poder apreciar todos los matices de las obras (un aprendizaje que todavía necesita de mucho más trabajo)” y valoran el ir acompañado, que te guíen en la exploración “acudir con alguien que te ayude a explorarlo debe ser experimentado por cualquier docente para acercar a su alumnado a la cultura y al arte”

Atendiendo a la reflexión, una alumna explica “me ha gustado el pararme a pensar” y la ayuda de la guía que les enseñaba a reflexionar sobre diferentes figuras, lo cual dejaba volar su imaginación para después aportar un discurso de historias relacionadas “es una manera muy distinta de concebir la realidad que estamos viviendo y es un lugar donde podrás dejar volar tu imaginación “. Se comprende la figura del comisario en cuanto al discurso que nos presenta “Comprendí la importancia que tiene la figura del comisario en una exposición y también el esfuerzo de relajarse buscando más significados a las obras “cómo no es necesario buscarles un sentido inmediato a las obras, sino intentar analizar más allá de lo que vemos/ Los sentimientos que hay detrás de una escultura/ Todas las interpretaciones son válidas”

Metodología empleada en el proyecto.

La Metodología desarrollada ha sido coherente con la planteada inicialmente. Desde la perspectiva investigadora del proyecto el paradigma es principalmente de corte cualitativo e investigación/acción/ participación.

Para la recogida de datos se han empleado una serie de cuestionarios continuación del año anterior, con las modificaciones ajustadas a los objetivos de esta convocatoria.

El primer cuestionario (ANEXO VI) con la finalidad de recoger el punto de partida del alumnado participante en cuanto al conocimiento y uso de los museos, salas, centros, etc. de artes visuales de la Comunidad de Madrid.

Al alumnado se le pide realizar durante el cuatrimestre un mínimo de dos visitas a museos, sobre las cuales deben realizar una reflexión estructurada a la que en esta ocasión se añade una pregunta más que permita la participación en el recurso (ANEXO)

Se ha llevado a cabo un grupo de discusión entre el profesorado participante que, al valorar las respuestas de las numerosas reflexiones reunidas, ha considerado suficientemente relevante el material como para dar lugar a la escritura del artículo señalado en el apartado Objetivos alcanzados. un artículo (actualmente en proceso de revisión) sobre los aprendizajes del alumnado dentro del PID y concretamente sobre el concepto que estos adquieren sobre el museo como espacio de aprendizaje. El título de dicha futura publicación “Los museos de artes visuales como entorno de aprendizaje en los grados y postgrados de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid.”

Para poder extraer una información categorizada se ha utilizado la herramienta Atlas Ti, donde se han volcado las respuestas obtenidas de las reflexiones realizadas por el alumnado.

En función de las asignaturas y sus características, las visitas a museos se han propuesto como obligatorias y un mínimo de dos. Se ha utilizado y se ha valorado (anexo I) ARCHIVO PANTONO para que el alumnado pueda explorar las diferentes instituciones y a partir de ahí, elegir donde desea acudir. La mayoría de las visitas y reflexiones se piden en grupo, cuyo número oscila entre 4 y 6 alumnos y forman parte de los ejercicios a ser evaluados dentro del cuatrimestre.

Se han planteado dos seminarios sobre mediación y educación en museos, ambos de asistencia voluntaria procurando realizarlos en horarios de tarde, dado que la mayoría del profesorado participante tiene docencia en la mañana. Cuando se han realizado en la mañana se han ajustado al horario de algún grupo y se ha abierto el evento a otros grupos de manera voluntaria.

Para seguir desarrollando ARCHIVO PANTONO y especialmente, con el fin de estudiar las posibilidades de participación en el mismo, se han incorporado como miembros del proyecto tres alumnas del Doble Grado de Infantil y Pedagogía, que el año anterior habían participado como alumnas en Didáctica de las Artes Plásticas y Visuales. Su misión ha sido revisar las reflexiones del alumnado e ir determinando la viabilidad de estas, las posibilidades de un lenguaje de acercamiento en la reseña y agilizar su publicación. En resumen, contestas a las preguntas ¿resultan motivadoras? ¿son dinámicas? ¿cumplen el objetivo?

Si bien este aspecto ha sido muy útil para tomar decisiones en cuanto al formato y estructura de esas comunicaciones, el proceso resulta largo y su publicación requiere trabajo y tiempo, ya sea de las estudiantes colaboradoras, como del profesorado.

Recursos Humanos

Marta García Cano, (Ucm) Profesora Contratada Doctor, Directora Del Proyecto. Especialista En Pedagogía Del Arte Contemporáneo Y Mediación Y Educación Artística En Instituciones Culturales. Miembro Del Grupo De Investigación Eardi Y Anteriormente Gimupai.

María De Los Ángeles Alonso Garrido (Ucm) Profesora Asociado. Especialista en arteterapia

Sara Arias Ortega Universidad De Alcalá De Henares. Profesora Asociada Especialista En Educación Artística En Entornos Rurales.

Elena García Esteban Profesora Asociada, Universidad De Alcalá De Henares. Especialista en Patrimonio y museos.

María Gárgoles Navas Investigadora Predoctoral Bellas Artes. UCM

Gil Gijón Bastante Estudiante Doctorando en Arte y Educación. UCM

Paula Gil Ruiz. Profesora especialista en multimedia y nuevas tecnologías. CES DON BOSCO

Marta Lage De La Rosa. Profesora Contratada Doctor. Especialista en Arteterapia y Restauración. (UCM)

Laura Lucas Palacios. Profesora Ayudante Doctor. Departamento de Estudios Educativos (UCM), especialista en museos, género y educación

Belén Martínez Macías. Estudiante del Doble Grado de Infantil y Pedagogía. (UCM)

Meritxell Puertas Yáñez. Profesora Asociada Universidad de Alcalá de Henares. Especialista en Educación artística

Teresa Rabazas Romero. Catedrática y directora del Museo de Historia de la Educación. (UCM)

Sara Ramos Zamora. Investigadora Predoctoral Departamento Estudios Educativos. UCM.

Ainhoa Resa Ocio. Investigadora Predoctoral Departamento Estudios Educativos. UCM.

Miriam Revuelta Vidal. Estudiante Doble Grado de Infantil y Primaria

Ingrid Marcela Romero Perilla. Estudiante del Máster de Arteterapia y educación artística para la inclusión social UCM

Bienvenida Sánchez Alba. Profesora Contratada Doctor. Departamento de Estudios Educativos. Especialista en *Cooperación internacional, educación intercultural y educación para la paz* UCM

Andra Santiesteban. Investigadora predoctoral UCM

Miembro Ana María Serrano Navarro. Profesora Asociada. Profesora Máster de Secundaria. UCM

Desarrollo de actividades:

Las actividades que han sido objeto de publicación se presentan en los anexos II, taller con DESMUSEA y III Mediación Pantono, cuya estructura se formaliza desde dos paradigmas. Mezclar al alumnado de la Facultad de Educación con otros agentes en el contexto expositivo, y llevar a cabo visitas específicas sólo con el alumnado. En el caso del Máster de Educación Secundaria y la visita a la exposición Pan y Circo. A raíz de esta actividad se plantea al alumnado realizar un proyecto de innovación en educación secundaria utilizando el museo como espacio de aprendizaje (anexo VI)

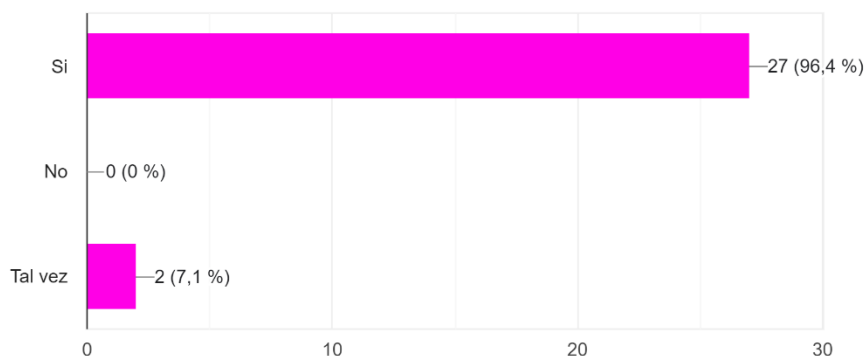
Las actividades que han articulado el proyecto han sido las visitas a museos, salas y centros de Arte por parte del alumnado de manera libre, ya sea en grupo o individualmente. Tras esas visitas se llevan a cabo las reflexiones (anexo 4)

Las visitas al Museos de Educación han sido mediadas por el personal de museo participante en el proyecto en base a la búsqueda e identificación de textos, imágenes y objetos que supongan antecedentes para la historia de la educación artística.

ANEXO I VALORACION ARCHIVO PANTONO Y RESEÑAS

¿Crees que Archivo Pantono es útil para tu formación en la Universidad?

28 respuestas



Razona brevemente tu respuesta

Es una buena plataforma para dar a conocer espacios artísticos donde siempre hay espacio para la renovación pedagógica e incluir en mi praxis vías metodológicas alternativas

Ha hecho tener accesible las ofertas en los diferentes museos y exposiciones, además de opiniones y reseñas de personas de nuestra edad que permiten una visión más clara sobre lo que puedes ver en cada uno de ellos y su atractivo

Me hubiera gustado conocer más sobre este proyecto

Considero que es útil porque te ofrece información sobre museos que que llevan a cabo actividades lúdicas o llevan a cabo un trabajo colaborativo con el sistema educativo, lo que te sirve para conocer cómo se trabaja el aprendizaje en los museos y como tú como futuro docente puedes sacar partido de ello para tu futura profesión

Permite a los alumnos tener más contacto con el arte

Debido a conocer nuevas instituciones y formarme para mi futuro profesional.

Me parece que crea una nueva perspectiva hacia el arte contemporáneo y los museos

Puesto que nos hace conocedores de muchas actividades

No conocía esta plataforma y gracias a ella he podido conocer otros centros de arte no comunes como el Museo Del Prado y diferentes como el CA2M.

Conocer los recursos de instituciones públicas de Cultura es muy práctico para la intervención socioeducativa

Considero que es útil para mi vida cotidiana o para mi futuro como docente

Creo que es una buena plataforma para adentrarte en el mundo de las artes para en nuestro futuro como docentes poder incorporar todo lo aprendido

Sí ya que aporta información asequible para los alumnos y además ofrece la posibilidad de interactuar con las diferentes exposiciones

Sí ya que puede ofrecer muchos recursos y opiniones que quizás otras webs no nos ofrecen

Considero que esta herramienta tiene potencial para poder demostrar que se puede transmitir y aprender técnicas y herramientas a través del arte, además de captar el interés sobre las visitas a museos.

Creo que es útil porque aparte de darnos a conocer las diferentes instituciones culturales que nos podemos encontrar en nuestra ciudad, también nos enseña los recursos educativos con los que cuentan cada una de estas.

Me ha enseñado a utilizar las visitas a museos y exposiciones de una manera más profesional, viéndolas como futuros recursos en mi carrera profesional.

Permite el disfrute y el acercamiento por el arte de manera dinámica y enriquece el proceso de aprendizaje.

Contiene mucha información de interés para los estudiantes que nos sentimos atraídos por el arte

Se trata de una herramienta digital, dinámica y contenidos culturales muy accesibles a todos los estudiantes.

Porque a través de esta plataforma descubrimos nuevos recursos educativos que ofrecen multitud de instituciones culturales

Porque te permite conocer las experiencias que han tenido otras personas

Me permite tener y conocer nuevos recursos útiles para usar con los alumnos en caso de visitas a museos.

Creo es muy buena herramienta para expandir el conocimiento artístico, añadiendo muchos recursos educativos, noticias y demás.

No me gustan los museos ni las exposiciones, pero si alguna vez necesito información sobre alguna, en esta página puedo encontrarlo.

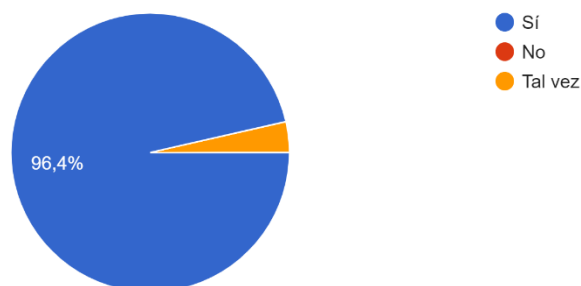
Me ha proporcionado y facilidad mucha información útil sobre museos, exposiciones, talleres y centros culturales de Madrid

Es una herramienta muy útil para trabajar con os diversos colectivos sociales, pudiendo adaptarse a las numerosas realidades de las personas, además de ayudar a tomar otra perspectiva desde el papel del educador.

Sí porque como estudiante entiendo que el arte es un gran recurso en el proceso de aprendizaje, y además otro ámbito que debemos conocer. El archivo Pantono facilita el acceso a esta información.

¿Es fácil de usar?

28 respuestas



¿POR QUÉ?

La página web es bastante intuitiva

Considero que es sencillo tanto su uso como observación

No sé muy bien si mi reseña ya ha sido corregida o aún no. Nadie me ha comunicado nada.

La página web está muy bien organizada por lo que sabes dónde esta cada tipo de información

Porque es una plantilla muy sencilla de comprender

Debido a que es una herramienta eficaz y que se maneja de una manera sencilla y cómoda, aportando la información necesaria.

Esta todo explicado a detalle por lo que se comprende. Asimismo, hay muchos recursos que se pueden utilizar en nuestro día a día como docentes.

Está todo bien indicado

Es como una página web normal y tiene acceso gratuito y está muy bien ordenada. fácil acceso y muy intuitivo

Porque no es complicada su utilización para encontrar cosas

Porque se exponen los distintos apartados de forma clara.

Es cómodo y sencillo, no tiene mucho misterio

Es sencillo, funciona como cualquier otra web y todo está bien señalado

Se trata de una plataforma sencilla donde viene bien explicado la utilidad de esta y recomendaciones de museos.

Por la organización que hay en esta

Es intuitivo

Creo que es asequible para todo el mundo ya que durante el curso no han surgido dificultades.

Su página web está muy bien organizada, dejando al alcance de toda la información que precisen en cada momento

ESTÁ TODO PERFECTAMENTE INDICADO

Porque es muy visual

únicamente tienes que acceder con la contraseña

Está bien estructurado.

Es una web muy visible y fácil de usar porque tiene muy bien organizado y clasificado las diferentes zonas de la web

Se accede fácilmente y está bien explicada

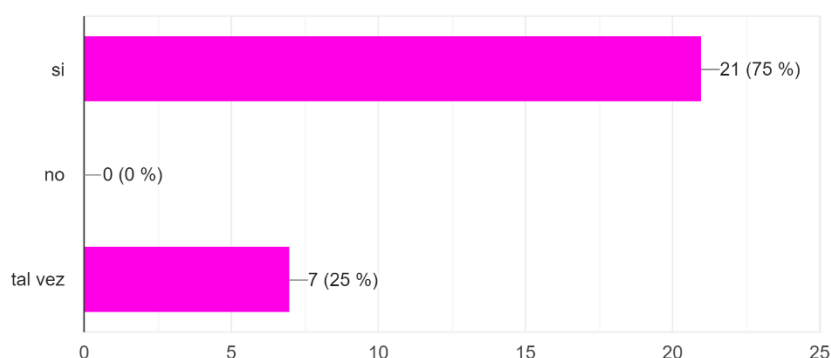
Me resulto fácil conseguir mis objetivos al utilizarla

Es una web fácil de utilizar y con una organización muy accesible.

Es sencillo de utilizar porque en página web explica todo lo que se necesita saber. Está muy bien organizada.

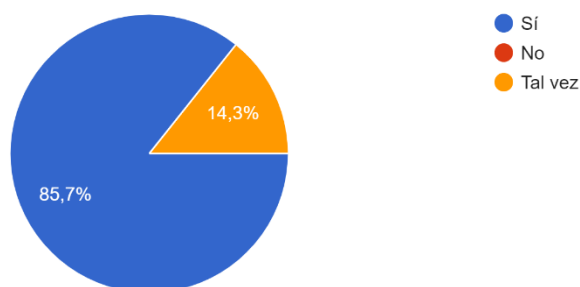
¿Crees que anima a la participación?

28 respuestas



¿Te han parecido útiles las reseñas publicadas en la web?

28 respuestas



¿POR QUÉ?

He aprendido a saber qué eran, a crear la mía propia, y a tener de manera clara información sobre "x" exposición o sala

Puedes conocer con más profundidad lo que se puede apreciar en un museo o exposición a través de opiniones de otros

No he leído las reseñas de otras personas aún

La información que hay en ellas está muy bien explicada y es concreta, por lo que facilita tu atención a la hora de leerlas si perder el interés por lo que estás leyendo.

Además, explican la temática o como se desarrolla la exposición por lo que puedes saber de antemano si te interesa lo que se trata o no

Porque he podido ver lo que han hecho los demás

Porque conoces los puntos de vista de otra gente.

Porque me han entrado ganas de ir a varios sitios nuevos.

Aprendes muchas cosas

Porque me ha dado datos que desconocía

Puedes ver qué aspectos contemplan otras personas y ayudarte a ver las cosas de otra manera

Porque dan una visión personal de su exposición

Si, me han sido útiles para investigar acerca de todo lo que los museos ofrecen, pero me gustaría que hubiese más reseñas publicadas para tener en cuenta varios aspectos distintos de vista.

Me han guiado e incitado a ver exposiciones

Ya que me ayuda mucho a hacerme una idea del museo/sala y a saber un poco con qué me voy a encontrar o si es lo que busco

He podido aclarar mis dudas acerca del objetivo de la reseña, puesto que nunca había hecho una, además de tener en cuenta las experiencias de otras compañeras para mi visita.

Para saber las posibles pautas a seguir de cara a realizar una reseña, así como la organización de estas.

Permiten saber de una manera exacta y desde un punto de vista concreto si algo "merece la pena" o puede ser utilizado como recurso educativo

Todo aprendizaje colaborativo es enriquecedor.

Recogen diferentes aspectos a tener en cuenta antes de visitar un sala o museo

Me han permitido orientarme y saber el abanico de posibilidades que tengo culturalmente en la Comunidad de Madrid

Porque he conocido recursos, los cuales desconocía

Si, porque me ha permitido conocer las opiniones de otras personas

Porque nos sirvieron de guía para realizar la nuestra.

No he visto ninguna reseña publicada de la web

Gracias a ellas, elegí las exposiciones a las que acudir para hacer las actividades de clase.

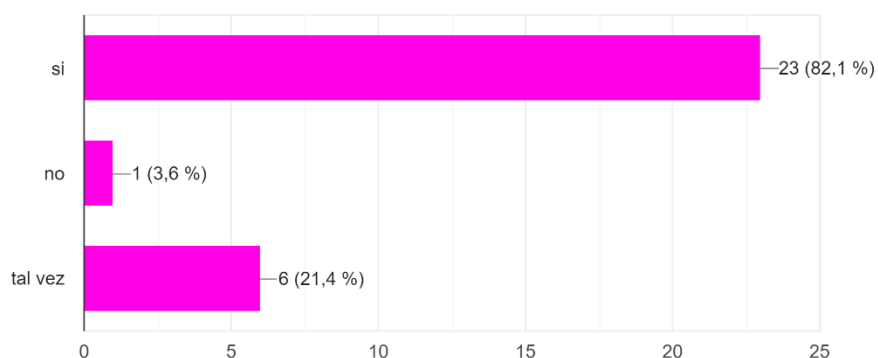
He leído alguna para conocer las opiniones de la gente

No he leído ninguno.

Es interesante ver las otras reseñas de un museo al que tú has asistido porque se ven distintos puntos de vista. Además, al leer reseñas de museos a los que no has asistido puedes hacerte una idea sobre de qué va y qué recursos tiene.

¿Crees que esta web será de utilidad en tu vida profesional?

28 respuestas



PROPUESTAS DE MEJORA

.

Ninguna

-

Que esté actualizada con frecuencia y sus exposiciones correspondan con las vigentes en los diferentes espacios sería genial

Más explicación sobre el proyecto. Más feedback

Considero que está muy bien diseñada pero se podrían incluir más museos a parte de aquellos que se encuentran en Madrid capital que formen también parte de la comunidad, puesto que no todos las personas que estudiamos para ser futuros docentes vivimos en

esa zona y nos gustaría conocer si hay museos que se encuentran más cerca de nuestras zonas que ofrezcan actividades educativas para los niños

Quizás incluir otras instituciones que no sean tan conocidas y que merezcan ese reconocimiento.

Creo que ha sido muy interesante tanto para nosotros como alumnos como para la gente que visita este lugar pues ambos nos enriquecemos de varias formas.

Que se publiciten mas

No tengo ninguna sugerencia de mejora, pero a lo mejor pondría una contraseña relacionada con el arte.

Quizá un mejor y más rápido feedback de las reseñas enviadas. Pero el recurso es genial.

Lo que he comentado anteriormente, me gustaría que hubiera más reseñas para tener en cuenta puntos de vista distintos.

no se

No tengo ninguna

Me hubiese gustado leer más reseñas de otras compañeras para tener en cuenta sus vivencias y observaciones durante las visitas y aplicarlo, de alguna manera, a la mía.

-Compartir exposiciones fuera de nuestra ciudad. -Compartir nuevos artistas que no sean tan conocidos para nosotros.

No se me ocurre ninguna

-

No tengo sugerencias

Que se amplíe el listado de museos, aunque no estén en Madrid.

La sugerencia principal que yo daría sería cambiar el hecho de que en cualquier momento en el que quieras ir de un sitio de la web a otro tengas que poner la contraseña, se hace un poco costoso y cansado tener que ponerla todo el rato.

Puede que le haga falta mayor contenido de imágenes

Bajo mi punto de vista no tengo ninguna sugerencia de mejora.

ANEXO II

TALLER REALIZADO POR DESMUSEA EN EL MARCO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN Y DENTRO LABORATORIO PANTONO

Recreo. Sobre lo lúdico, el arte y la virtualidad

Como colectivo de mediación cultural digital, Desmusea ocupa un territorio entre el arte y los públicos desde el que generamos experiencias de mediación que hacen uso de la tecnología; tanto de manera expresa, mediante el uso de dispositivos técnicos, como desde las poéticas del pensamiento digital.

Nuestra propuesta Recreo, en el marco de Laboratorio Pantono, significaba desde su título la reflexión que queríamos poner en el centro de la propuesta: el juego al servicio del arte y el aprendizaje. No resulta especialmente revelador exponer que lo lúdico es uno de los principales vehículos de las sociedades para transmitir hábitos, impartir conocimientos y asentar roles: a este hecho precisamente responde la actual efervescencia de fórmulas de gamificación en contextos de educación formal, que adaptan mecánicas de desempeño asociadas a los juegos, especialmente los videojuegos. En el contexto de los museos también hemos ido comprobando la disposición de las instituciones de incorporar esta clase de métodos, principalmente en su programación de actividades infantiles, desde las que se proponen otros vehículos de interpelación con sus colecciones.

En Recreo nos interesó aproximarnos a lo lúdico, no sólo desde el análisis de las conductas a través de las cuales se articula el juego, sino también desde el lugar privilegiado que ofrece a las jugadoras: la capacidad de seguir o cuestionar las normas impuestas, de revisarlas, e incluso de revertirlas.

Como en la obra artística, el escenario de juego deviene signo en el que podemos reconocer pistas o información fundamental para reconocer la historia narrada. ¿Qué información nos dan los juguetes contemporáneos? ¿Qué conceptos atraviesan las dinámicas de juego infantiles? Tratando de profundizar en estas relaciones entre lo lúdico y el aprendizaje, el taller que propusimos en el marco de Laboratorio Pantono partió de algunos de los planteamientos investigativos desarrollados por el escultor e historiador Juan Bordes, y que recogió en su libro *La infancia de las vanguardias y la posterior exposición El juego del arte: pedagogías, arte y diseño* que tuvo lugar en la Fundación Juan March en 2019.

En sus trabajos en la materia, Bordes apunta a una mayor preocupación por la pedagogía infantil a finales del siglo XIX, y en consecuencia, el desarrollo de nuevos juguetes que apelaban a la imaginación, la creatividad y la visualidad, como importante sustrato para las posteriores experimentaciones de las vanguardias artísticas. Frente a los históricos juguetes que replicaban y reforzaban los roles y comportamientos de la sociedad adulta (como muñecas, caballos o espadas de madera), educadores como Friedrich Fröbel articularon en esta época herramientas que invitaban a la reconstrucción de imágenes, la experimentación cromática o el aprendizaje geométrico, como cajas de arquitectura, puzzles, peonzas, o juegos con tijeras. En la exposición *El juego del arte* previamente mencionada, estos juguetes se expusieron en estrecha relación con pinturas de Malevich, composiciones de Mondrian u obras de Sonia Delaunay, subrayando cómo este nuevo imaginario (con sus volúmenes, formas, colores e interactividades), abrió camino a una nueva sensibilidad artística que iría tomando cuerpo durante los primeros compases del siglo XX a través del cubismo, constructivismo, fauvismo o la Bauhaus, entre otros.

Para el desarrollo del taller, quisimos trasladar estas cuestiones a la contemporaneidad y preguntarnos qué clase de obras producirán las artistas que hoy viven su infancia, especulando los movimientos artísticos a los que darán forma en las próximas décadas. En realidad, con esta premisa pretendíamos ante todo poner en valor el juego como medio de aprendizaje, y evidenciar las problemáticas de carácter social y político que subyacen en los juguetes del presente (y que no escapan de un mero vistazo a las jugueterías de cualquier centro comercial). El espacio donde llevamos a cabo el taller, el Museo Manuel Bartolomé Cossío de la Facultad de Educación, nos permitió además acompañar la temática del taller, pues cuenta con algunos juguetes infantiles como parte de su colección.

Mediante el uso de un par de Inteligencias Artificiales que producen imágenes (en este caso, Artbreeder y Neural Blender) generamos estas posibilidades del futuro artístico.

Distribuimos a las participantes en una serie de grupos, que trabajaron en común decidiendo los detonadores (palabras e imágenes) que podrían en marcha las Inteligencias Artificiales. Para ello, consultaron una muestra de catálogos de juguetes de la temporada navideña, así como una selección de catálogos de exposiciones de arte contemporáneo.

Como se ha comentado previamente, frente a la creación de un resultado más o menos fehaciente, la propuesta buscaba potenciar el diálogo crítico y poner en evidencia cuestiones como los flagrantes sesgos de género, la falta de diversidad racial, o el capitalismo desbordado presente en los juguetes contemporáneos, pero también subrayar en ellos algunos aciertos o progresos. Muestra de estas reflexiones fueron algunas de las palabras seleccionadas por las participantes, como versión personalizada, saturación, soledad o fugacidad. El paso por las Inteligencias Artificiales de estos conceptos generó imágenes extrañas que también pusimos en común, comparadas con algunas de las obras de los catálogos de arte contemporáneo que habíamos repartido.

El desarrollo del taller nos permitió activar el pensamiento crítico: volver a los catálogos de juguetes infantiles y proyectar sobre ellos una mirada dislocada, colectiva y analítica nos concedió un espacio para el cuestionamiento y la búsqueda de alternativas. Si un juguete es un dispositivo de aprendizaje, debemos preguntarnos: ¿Qué marcos simbólicos lo atraviesan? ¿Cómo operan las lógicas capitalistas y de consumo en el ocio de la infancia?

¿Qué mecanismos críticos podemos poner en marcha? ¿Qué puede hacer el arte para imaginar otros relatos?

El juego, el arte y la virtualidad habitan el territorio de lo facticio y eso los convierte en campos fértiles para el pensamiento divergente. Nos muestran caminos diversos para aproximarnos a lo real, nos ayudan a reconciliarnos con la interpretación múltiple y diversa de lo que nos rodea, y nos ofrecen herramientas emancipadoras para la reflexión creativa.

Como jugadoras, artistas, o educadoras, nuestro rol es siempre conscientemente activo y transformador: nuestra voluntad a través de estos roles es la de modificar la experiencia de lo real, avanzar o retroceder en distintas direcciones generando nuevos escenarios o puntos de partida.

En este sentido, podemos decir que tanto la educación como el arte y el juego responden al anhelo de "llegar a ser": un deseo que asume como punto de partida válido el no saber, el desconocimiento y el error como parte del proceso. Este anhelo nos hace entendernos como sujetos políticos con voluntad de cambio; nos hace tomar agencia y consciencia del impacto de nuestro hacer, haciéndonos corresponsables de la realidad simbólica que habitamos. Nos ubica como agentes, en definitiva, capaces de percibir la ilusión de neutralidad de lo que nos rodea, de desarticular y rearticular los discursos hegemónicos para revelar lo oculto, lo ausente y lo negado.

Las aulas y las salas de museos contemporáneos necesitan de estas miradas para no agotarse, para no dejar de tener sentido en un mundo interconectado donde el acceso al conocimiento está cada vez más a disposición de las usuarias. Estas instituciones han de empoderar como creadoras de pensamiento y experiencias a quienes las habitan, sin ocultar su papel de autoridad, pero procurando los caminos para la emancipación intelectual y crítica. En una búsqueda por huir del logo centrismo y el discurso academicista, poner en el centro la experimentación artística tiene la potencialidad de procurar otros modos de conocimiento, donde las subjetividades de quienes participan de los procesos de aprendizaje obtienen especial valor.

El taller, en definitiva, nos permitió tejer un espacio de ideas cruzadas, de hibridación de modos de hacer (del papel de los catálogos a los píxeles de las imágenes automáticamente generadas) y de resignificación a través de la acción creativa. Pero fundamentalmente, nos permitió abandonar la confrontación entre realidad y virtualidad, arte y vida, juego y educación, para aceptar de forma urgente que todo es uno.

ANEXO IV

Reflexión museos

Reflexión para las visitas a museos del alumnado y su participación en ARCHIVO PANTONO.

1. Título de la exposición y lugar de esta.
2. Por qué he elegido esa exposición y no otra.
3. Qué me atrae, qué me genera rechazo, que me es indiferente
4. Análisis CONNOTATIVO Y DENOTATIVO de la obra que deseas.
5. Preguntas, dudas y emociones que surgen en el recorrido de la exposición
6. Qué recursos utilizo para resolver las dudas y las preguntas
7. ¿Puedo ver en la exposición un motivo de visita profesional? ¿con qué fin?
8. ¿Sería interesante utilizar los recursos del museo como profesional de la educación?
¿por qué?
9. ¿Cuál sería para ti el recurso educativo ideal de un museo, sala o centro de cultura de artes visuales para tu formación como estudiante?
10. ¿Y desde tus expectativas como futura profesional?
11. ¿Si has realizado un taller, visita guiada, visita dialogada, etc. ¿Cuál es su metodología? ¿Qué has aprendido con esa visita/taller que no hubieras aprendido yendo sola o con tus amigos?

12. Ahora que hecho toda esta reflexión ¿Qué le contarías a tus amigas y amigos sobre la experiencia?

ANEXO III MEDIACIÓN PANTONO

Nos planteamos hacer una mediación en sintonía con Laboratorio, es decir, focalizada en la presencia de estudiantes de educación, pero atrayendo a otros agentes. Para ello, hicimos una convocatoria desde nuestro Instagram de Educación Pantono, dirigiéndonos a “estudiantes de cualquier nivel interesados en las relaciones arte-educación y las instituciones culturales (museos, centro de arte, salas, etc.) como espacios para compartir saberes y producir conocimiento deseando ahondar en estas relaciones, aprender y compartir”.

La realidad fue que la mayoría de los participantes vinieron de la Facultad de Educación empujadas por nosotras, pero a través de la convocatoria conseguimos que en cada grupo hubiera dos o tres personas de diferentes contextos que nos permitieron cumplir con el objetivo de establecer diálogos entre los diferentes agentes.

Como objetivos a la hora de diseñar la mediación planteamos: facilitar una gran interacción con las obras y entre las participantes, reconocer la sala de exposiciones como un lugar de aprendizaje significativo y hacerlo de manera que los participantes pudieran identificar qué la manera de mediar les brindaba herramientas para entender la exposición y por tanto para poder llevar esas mismas estrategias a un contexto educativo, especialmente las aulas. En total se llevaron a cabo seis encuentros, estructurados de la siguiente manera.

Presentación:

- Materiales: se diseñaron etiquetas para hacer nuestros nombres visibles.
- Se proporcionaron dos pelotas antiestrés pequeñas, una amarilla y otra rosa.
- Y se planteaban las siguientes preguntas: ¿Cómo te llamas? ¿De dónde vienes? ¿Con qué crees que te vas a encontrar? ¿Cuál es tu disposición? ¿Con qué emoción llegas?

Desarrollo en sala.

Con las dos pelotas en la mano los participantes debían hacer un recorrido libre por la exposición de unos 10 minutos y elegir dos obras, en función de la resonancia que su forma, contenido, color, disposición ejerciera sobre ellos.

Una debía ser indicada con la pelota rosa como símbolo de que gustaba. Otra con la pelota amarilla, como obra que no gustaba. De este modo la sala también quedaba intervenida con las pelotas ya que estas se situaban en el suelo junto a la pieza.

Tras esta deriva y reunidos de nuevo se proporcionaba un juego de cinco tarjetas para interrogar a las piezas con preguntas que pretendían personificar la obra y generar un diálogo con las mismas.

- ¿Género? (masculino, femenino, neutro, otros)
- Físico/ Virtual (Cualidad material)
- ¿Qué diría? (Imaginar que te diría la obra)
- ¿Cuál es tu nombre? (Poner un nombre a la obra, no un título)
- ¿De dónde es? (Origen geográfico, planetario)

Con esas preguntas fuimos recorriendo las piezas que habían sido señaladas previamente. Alterando el recorrido marcado por la propia exposición.

Cada participante fue anotando en las tarjetas las posibles respuestas y una vez todos hubieron completado ese trabajo, la mediación se produjo desde las narrativas creadas.

Tras este nuevo recorrido se generó un QR asignado a las piezas sobre las que se había construido ese relato y finalmente compartimos una puesta en común articulada con la pregunta:

- ¿qué te llevas?

Las respuestas curiosamente se agruparon en torno a la metodología

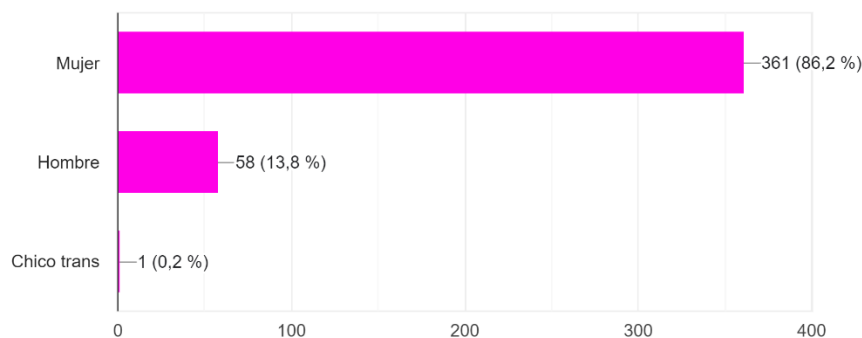
“Podríamos decir que la metodología es dinámica, cooperativa y activa. Es necesario que tanto los participantes como las mediadoras estén implicadas en la actividad, si alguna de las personas no participa el resto pierde esa “conversación” y esa apreciación de la obra que es tan importante para este taller. La riqueza principal del taller radica en la conexión que creamos cada uno de nosotros con las obras y lo que nos devuelven las mismas, por eso es esencial conocer todas las opiniones.”

- Y a la manera de dialogar con el arte

“Creo que lo más importante que me llevó de la actividad es el ser consciente del lugar desde el que miro una obra artística y cómo una conversación con ella puede ayudarme a tener una relación más profunda con la misma. “

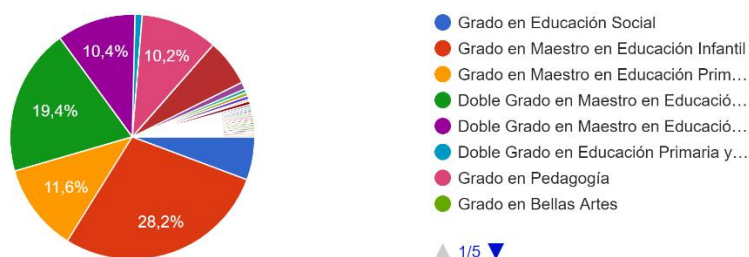
ANEXO V Estado inicial de la cuestión

419 respuestas



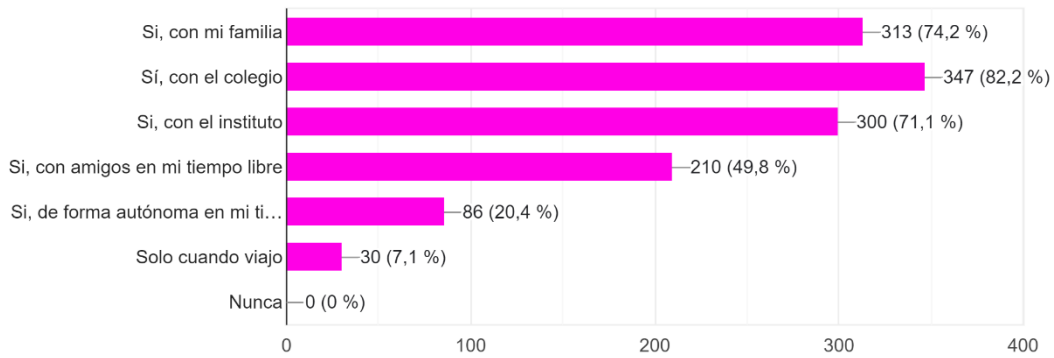
¿Qué estás cursando?

422 respuestas



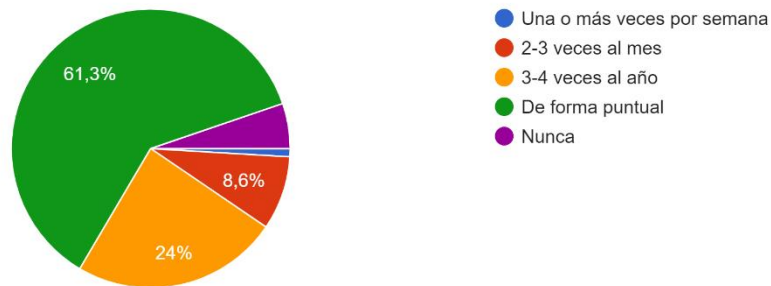
¿Has visitado alguna vez un museo?

422 respuestas



Si vas a museos ¿con qué frecuencia?

421 respuestas



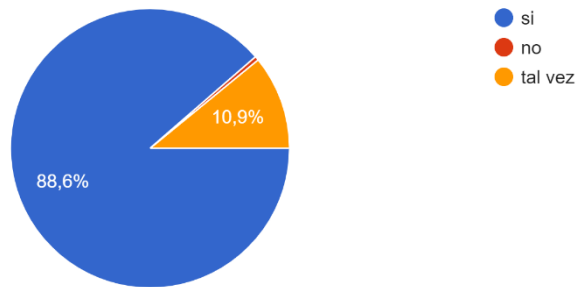
¿Sabes que los museos, salas y centros de Arte disponen de recursos educativos y actividades educativas?

422 respuestas



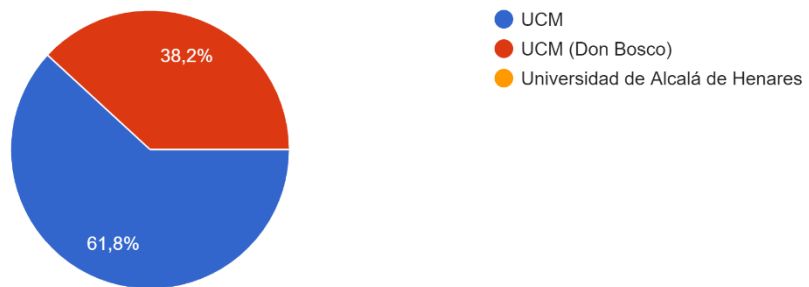
¿Crees que los recursos educativos de los museos, salas y centro de arte son interesantes para la formación del profesorado, la pedagogía y la educación no formal.

422 respuestas



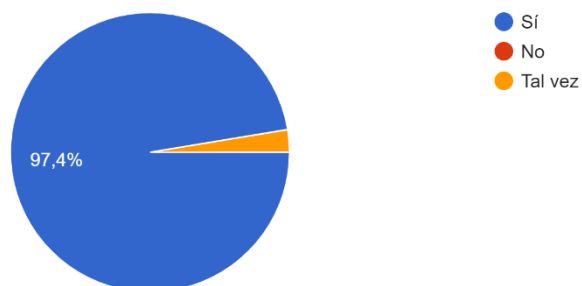
¿A que Universidad perteneces?

422 respuestas



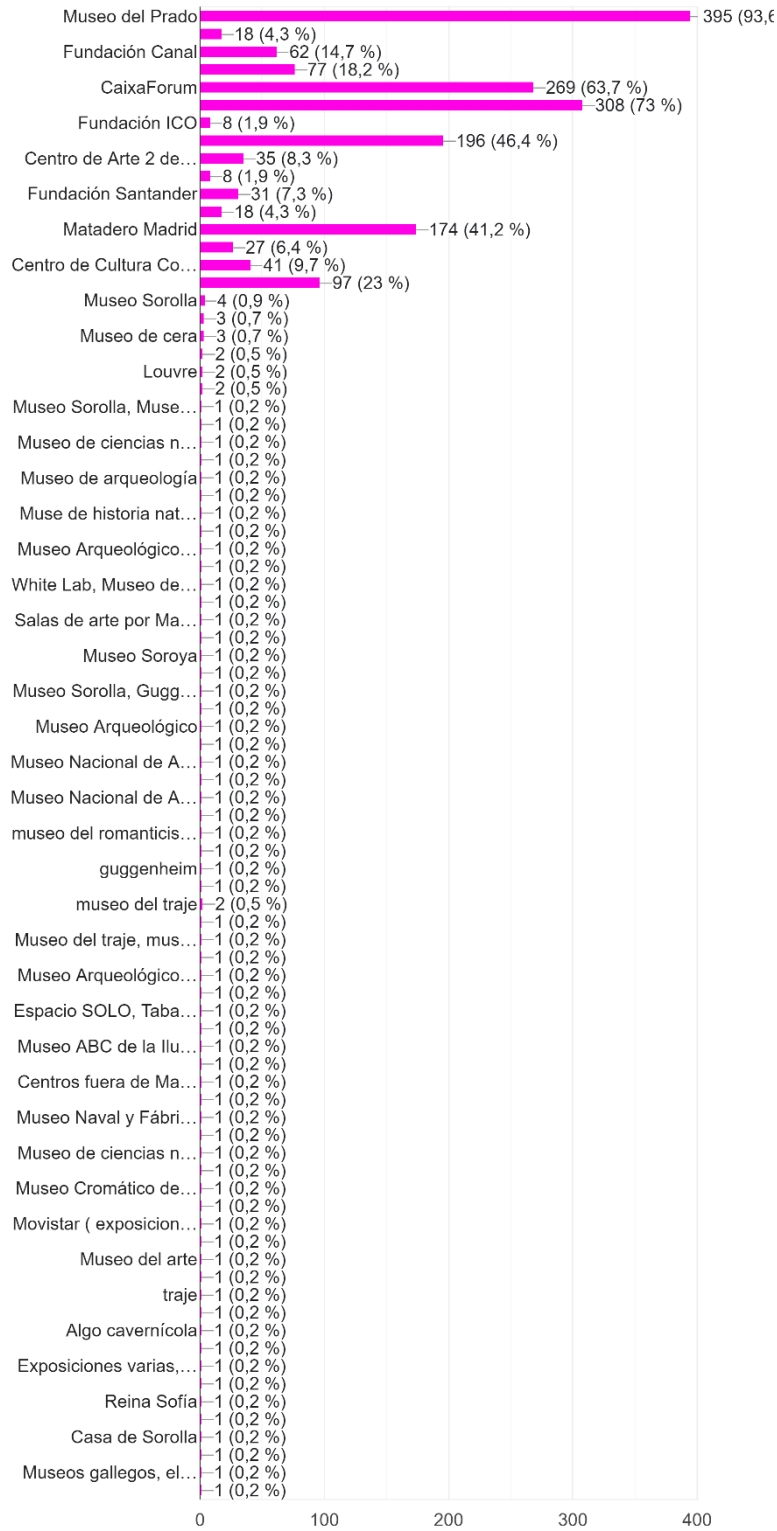
Entendiendo que un recurso es todo aquello que nos facilita el aprendizaje y la comprensión
¿Consideras que los museos salas, centros de arte , etc son un recurso educativo?

422 respuestas



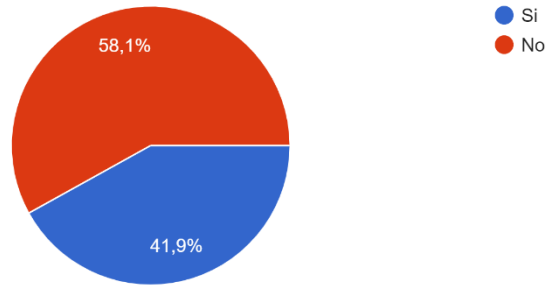
¿Has visitado los siguientes museos, salas, centros etc.?

422 respuestas



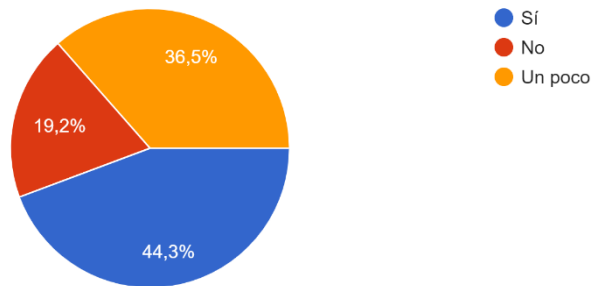
¿Conoces el Museo de historia de la Educación de la UCM?

422 respuestas



¿A lo largo de tu educación obligatoria consideras que tu formación en artes visuales ha sido relevante para ti?

422 respuestas



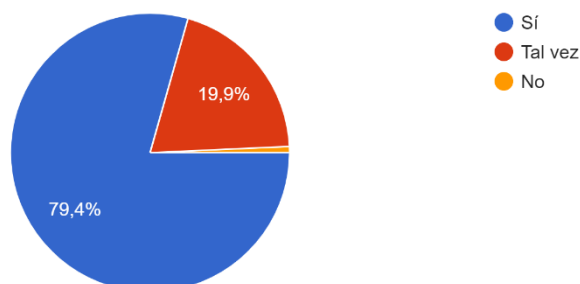
¿Conoces la oferta educativa para formarte en torno a las artes visuales? Si tu respuesta es "sí", indica cuál en la opción "otra".

422 respuestas



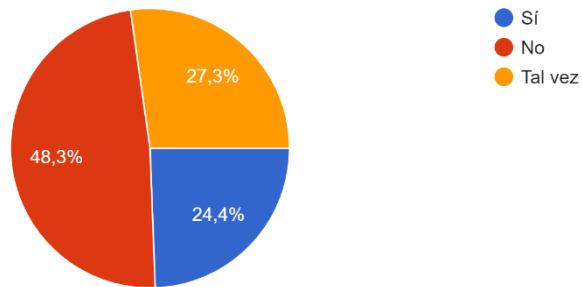
¿Crees que un museo de artes visuales puede ser un espacio donde tener experiencias educativas sobre cualquier tema?

422 respuestas



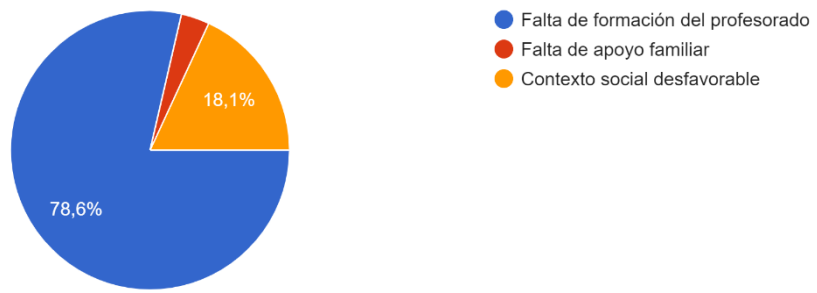
¿Crees que has recibido una formación adecuada, durante tu etapa escolar, en relación a las artes visuales y el acercamiento al patrimonio cultural?

422 respuestas



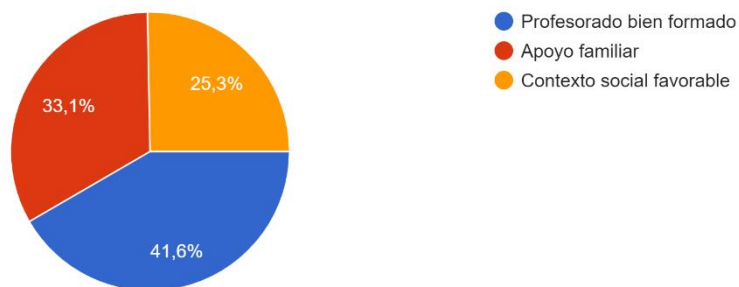
Si tu respuesta anterior es NO , a cual de estas razones crees que es debido.

304 respuestas



Si tu respuesta anterior es SI , a cual de estas razones crees que es debido.

257 respuestas



ANEXO VI

El museo como espacio de investigación e innovación educativa

1. El Bodegón Contemporáneo. Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque.
2. Del Hueso a la sin Hueso. Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque.
3. ¿Quién cuida el museo? Museo Sorolla
4. El ojo del huracán. Vanguardia en Ucrania 1900-1930. Museos Thyssen.



Bodegón Contemporáneo

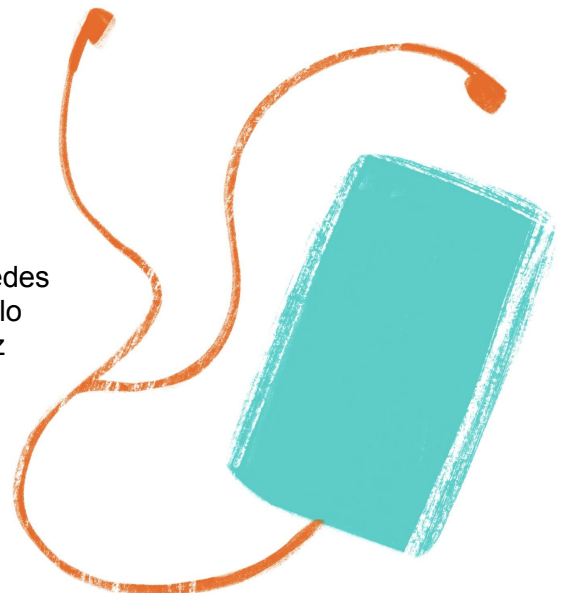
Proyecto de investigación e innovación educativa en museos

Innovación Educativa y Métodos de la Investigación en las
Artes Plásticas

Máster en Formación del Profesorado

Universidad Complutense de Madrid

Natalia Cases López
María (Corazón) Gallardo Paredes
Juan José de Domingo Murillo
Julia Hernández Fernández
Rita Zamora Amengual



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
CONTEXTO	3
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	3
OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN	3
LA PROPUESTA EXPOSITIVA	4
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA EXPOSITIVA	4
OBJETIVOS DEL TALLER	4
DESARROLLO DE LA ACCIÓN	5
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN	9
CONCLUSIONES	9
BIBLIOGRAFÍA	10
ANEXO	11

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación tiene como protagonista el bodegón. La propuesta no solo supone una introducción al bodegón y a su lenguaje desde una perspectiva contemporánea, permitiendo abordar gran parte de los contenidos curriculares de la asignatura en la que se enmarca, sino que busca potenciar la capacidad de análisis de los alumnos. Este es un análisis que examina críticamente las características formales, técnicas y visuales de los bodegones, así como su sujeto.

El detonante para llevar a cabo la actividad será la visita a la exposición *Pan y Circo*, en el Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque, que explora la alimentación en relación con el cuerpo, la salud, su impacto medioambiental, su presencia en medios de comunicación y el mundo visual que nos rodea, etc. Esto supondrá un catalizador para que los alumnos entiendan el arte contemporáneo y, específicamente, el bodegón en el que trabajarán, como un instrumento de análisis de la realidad, y como una obra con un lenguaje propio cuya comprensión también requiere un análisis.

El tema en torno al que girarán los bodegones, también propiciado por la exposición, será el consumo: no solo la comida de la que nos alimentamos, sino también la ropa que nos ponemos, los libros que leemos, el contenido de las redes sociales que visitamos, etc. Así, se fomentará el aprendizaje de los contenidos curriculares a la vez que se abordará transversalmente un tema de interés y digno de reflexión, de una forma que, además, busca que entiendan la exposición de una forma distinta.

CONTEXTO

La actividad se desarrollará en 4º de la ESO, en la asignatura de Expresión Artística. A nivel curricular, se busca potenciar aspectos de diferentes competencias específicas, como el análisis de manifestaciones artísticas, la educación de la mirada, la alimentación del imaginario y el disfrute del patrimonio cultural y artístico (competencia 1), la exploración de las posibilidades expresivas de técnicas gráfico-plásticas utilizando distintas herramientas y lenguajes (competencia 2), la exploración de las posibilidades expresivas de los formatos audiovisuales (competencia 3) y la creación de productos artísticos seguida por su puesta en común y valoración crítica de su desarrollo (competencia 4) (Decreto 65/2022, de 20 de julio). La relación completa de las competencias específicas de la asignatura se ha incluido en el Anexo.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué información puedo obtener al trabajar con el bodegón?

El bodegón es un lenguaje artístico y, como tal, propone otra forma de ejercer la reflexión y el pensamiento crítico sobre distintos temas. Es, además, un lenguaje que, en el mundo contemporáneo, podemos aprender desde más lugares que la pintura. ¿De qué forma podemos utilizarlo para desarrollar la capacidad de análisis visual de los alumnos? Dado el contexto de la asignatura, no buscamos utilizarlo solo para mirar críticamente a su sujeto, sino también para aprender cuestiones de composición y de lenguaje plástico y visual.

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo de la investigación es el siguiente:

- Analizar la potencialidad del bodegón como herramienta para generar un análisis visual crítico en torno a la alimentación y el consumo.

LA PROPUESTA EXPOSITIVA

Pan y Circo es una exposición que busca reflexionar sobre la alimentación en la actualidad de forma global e interdisciplinar, abordando cuestiones como la salud, el cuerpo y el medio ambiente.

Este es un fragmento de la descripción que aparece en la página web del Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque:

En la época actual, además de la preocupación por conseguir alimentos, debemos lidiar con la elección de la comida, un asunto complejo y confuso, dominado por la publicidad y los medios de comunicación. Nos movemos entre la desnutrición por falta de alimentos y la sobrealimentación promovida por la industria alimenticia (...). Más allá de lo puramente nutricional, encontramos respuestas a este desajuste en la aceleración de la sociedad actual, en su estilo de vida o en el caos informativo que predomina en un asunto tan relevante como el alimento.

Convivimos con una sobreestimulación del apetito que nos llega a través de todos y cada uno de los medios de comunicación: televisión, cine, radio, periódicos y revistas, que llena las calles y espacios cotidianos como el metro, las paradas de autobús o las vallas publicitarias y, por supuesto, a través de internet, ya sea por el móvil, la tablet, la smart tv o el ordenador. (2022)

Nos ha parecido pertinente utilizar esta exposición para trabajar esta dimensión del bodegón porque su sujeto, la alimentación, es fácilmente extrapolable al consumo. De hecho, la exposición también entra en el terreno de los medios de comunicación, la publicidad e Internet para reflexionar sobre las imágenes de comida que nos rodean, por lo que constituye una puerta de entrada perfecta. Además, su carácter interdisciplinar, y su uso, entre otras técnicas, de la fotografía y el vídeo, dan pie a acercarse al bodegón desde estos términos.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA EXPOSITIVA

- Utilizar el análisis crítico que propone esta exposición como detonante para la realización de un bodegón contemporáneo.
- Mostrar a los estudiantes el nexo entre el arte contemporáneo con su contexto cercano (alimentación y consumo en la adolescencia).

OBJETIVOS DEL TALLER

- **Conocer la relación entre el arte y la comida** a lo largo de la historia, introduciendo una visión transversal con los contenidos de otras asignaturas (historia, historia del arte o biología).
- **Analizar la imagen** en base al contenido curricular dispuesto en el BOE a partir de

- la temática del bodegón.
- **Desarrollar el pensamiento crítico** en torno a los hábitos de consumo y la composición visual de las imágenes a través del bodegón.
- **Desarrollar habilidades de composición** y otras capacidades propias del lenguaje gráfico-plástico.
- **Fomentar el aprendizaje colectivo.**

DESARROLLO DE LA ACCIÓN

Primera parte: visitamos la exposición *Pan y Circo* del Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque. Los alumnos realizan un análisis denotativo y connotativo de una obra de su elección.

Segunda parte: hacemos una pequeña introducción al bodegón, tomando como referentes el bodegón barroco flamenco, la fotografía publicitaria, el trabajo de fotógrafos como Martín Parr, así como las prácticas de registro de nuestro consumo actual como los *Mukbang* o los vídeos de *What I eat in a day*.

- **Martín Parr**, fotógrafo británico de la Agencia Magnum desde 1994; su obra se caracteriza por el sentido del humor y la ironía de su mirada sobre el estilo de vida de la gente corriente en Gran Bretaña.



© Martin Parr/Magnum Photos

- La palabra **still-life** (en inglés bodegón) no se usó hasta mediados del siglo XVII, y aparece por primera vez en los inventarios flamencos. En ese momento, no obstante, competía todavía con otros términos que se habían utilizado exclusivamente para variantes determinadas de bodegón, como *fruytagie* (“pieza frutal”), *banquet* (“banquete”) u *ontbijt* (“desayuno”). La palabra flamenca *stilleven* significaba originalmente “objeto inanimado” o “naturaleza inmóvil”. En 1967 el artista alemán e historiador del arte Joachim von Sandrart (1606-1688) habló de “objetos inmóviles” en la Academia alemana de las Nobles Artes de la Edificación, la Pintura y el Dibujo. Un siglo después, en Francia, se acuñó el término *nature-morte*. (Schneider, 2005)

- **Adriaen van Utrecht** fue un destacado pintor de bodegones de Amberes, cuyos cuadros se caracterizan por su gran tamaño y la opulencia de su contenido. También son notables por sus composiciones y técnica pictórica. Este tipo de obras reflejaban la riqueza y cultura cosmopolita de sus propietarios. (Museo del Prado, 2023)



Una despensa (1642) Adriaen van Utrecht

- La dominancia de los objetos inanimados, descentrando la importancia de lo sublime de la figura humana o de y la escena religiosa o mitológica representada, es algo que se ha estudiado por sociólogos como George Lukács o Max Weber. Estos autores atienden al contexto social y económico para explicar tal fenómeno: la relación entre personas y objetos se hace tangible y los objetos –esto son, productos de consumo– determinan de forma fetichista el metabolismo de la sociedad. Cuando la religión comenzaba a “perder su magia” en palabras de Weber, los bienes de consumo desarrollaron una fascinación particular, convirtiéndose de esta forma en fetiches codiciados, con una connotación libidinosa, aparentando poseer así un efecto mágico. (Schneider, 2005)



Cristo y la adúltera (1559) Pieter Aertsen

- Fotografía publicitaria de comida rápida y otros productos alimenticios. En este vídeo aparecen algunos de los recursos que se utilizan para hacer a la comida parecer más apetitosa: [How do they make foods look great for advertising and photos](#)



- **Mukbang**: la palabra de origen coreano es una abreviación del término radio y teledifusión de comida, que se podría traducir como comida-en-directo. Esta tipología de videos incluye todo tipo de programas de Televisión y canales de youtube o streaming que incluyan escenas en las que alguien aparece comiendo como una parte importante del contenido. (González, 2020)

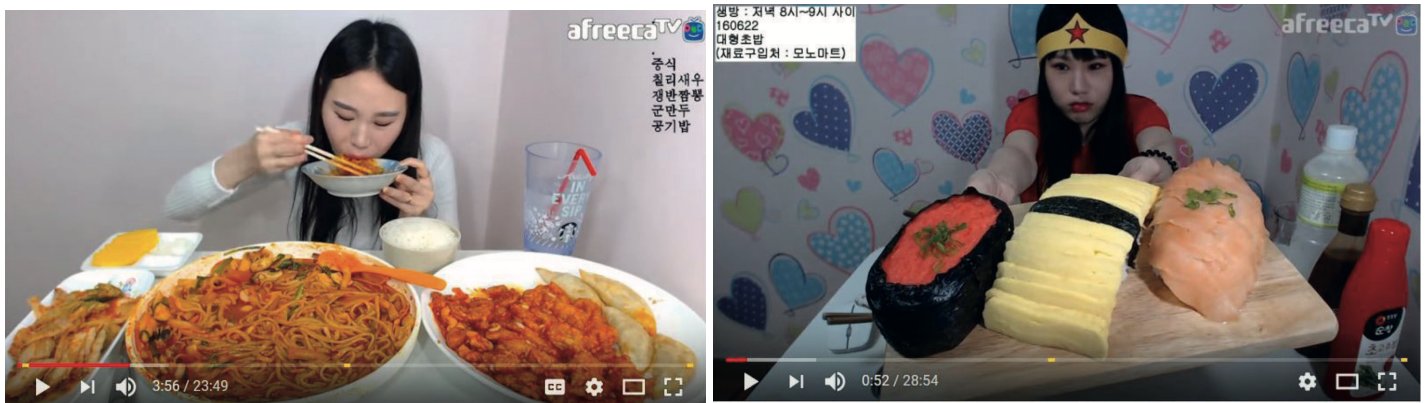


Imagen de la izquierda: FRAN. (2016, 22 de junio). 160622 먹방 거대 대형 빅사이즈 초밥 (Big size sushi 巨大醋—) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=60w5oOeurf8>

Imagen de la derecha: FRAN. (2017, 3 de septiembre). 칠리새우 쟁반짬뽕 군만두 공기밥 먹방 Mukbang eating show 170903. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IkNqodaR8Rw>

- **What I eat in a day** vídeos. Estos vídeos, que en español se traducen a "Lo que como en un día" son una tendencia actual en varias plataformas de redes sociales, incluidas Twitter, TikTok y YouTube. Los vídeos consisten en una persona que describe y registra video gráficamente todas las comidas que ha realizado durante un día, a menudo como parte de una dieta determinada.

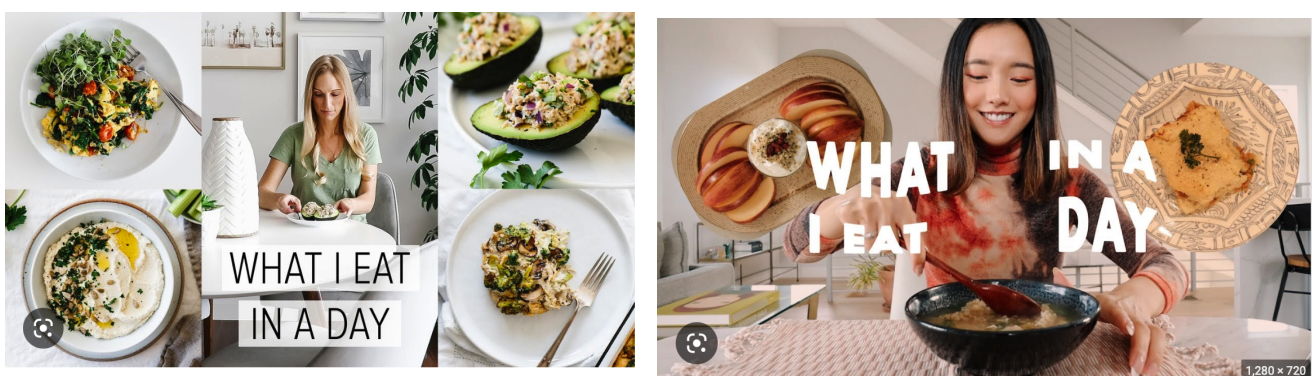


Imagen de la izquierda: Downshiftology. (2019, 6 de enero). WHAT I EAT IN A DAY | Whole30 recipes. [Video]. YouTube. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=kFqv_nz9HwA

Imagen de la derecha: Jenn Im. (2021, 18 de enero). What I Eat In A Day | Healthy + Hearty. [Video]. YouTube. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Jz_MGs5n93A

Tercera parte: proponemos la realización de un **bodegón fotográfico o videográfico** a partir de alimentos y objetos que los alumnos y alumnas consuman habitualmente. El trabajo se realizará por grupos, siguiendo ciertas pautas que atiendan a las explicaciones teóricas propuestas:

- Análisis visual (denotativo y connotativo) de cada objeto y del conjunto.
- Creación de un bodegón con una justificación en su narrativa y composición.

Una vez finalizada la obra, los alumnos realizan otro análisis denotativo y connotativo de la misma, esta vez contando con el conocimiento que brinda la experiencia de haber trabajado en ella.

Cuarta parte: tiene lugar la puesta en común con un grupo de discusión, como se comentó previamente al hablar de las herramientas de investigación.

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN

La investigación es principalmente cualitativa, con una metodología de *Investigación Acción*, sin el elemento participativo ya que nos mantenemos a un cierto margen de lo que se produce en el aula, siendo los docentes que observan y evalúan.

Test de análisis de imagen visual previo y posterior al taller.

- Análisis denotativo y connotativo de una obra de la exposición.
- Análisis denotativo y connotativo de su propia obra.

Buscamos explorar cómo el bodegón puede ser una herramienta a través de la cual los alumnos adquieran capacidades de análisis visual, por lo que esto nos permitirá ver lo que han aprendido con la actividad. Además, inicialmente servirá para que aprecien más profundamente la exposición, y al acabar incitará a una evaluación crítica de su propia obra.

Resultado del taller. Las imágenes finales que se produzcan, tras el proceso creativo y artístico que habremos observado, nos servirá tanto para evaluar el aprendizaje como para ver los frutos de trabajar con el bodegón en lo que se refiere a la investigación.

Grupo de discusión con preguntas dirigidas. Esto constituirá una puesta en común de las obras finalizadas en la que esté presente todo el grupo y permitirá reflexionar sobre la actividad en su conjunto, además de escuchar las impresiones y opiniones de los alumnos sobre lo que han aprendido y lo que se llevan a casa.

Cuaderno de campo que recoja nuestras observaciones y el proceso de investigación. Este reunirá todo aquello que resulte de interés y se genere durante el desarrollo creativo de la actividad, permitiéndonos ir más allá del resultado y análisis final.

CONCLUSIONES

El lenguaje propio del bodegón exige generar una mirada hacia la realidad, así como a sus objetos protagonistas, haciendo partícipes a los alumnos de nuevos enfoques y visiones sobre los mismos. Esta mirada produce un análisis reflexivo sobre los elementos analizados

que desarrollará destrezas claves para usarlo como instrumento analítico y compositivo.

Esta herramienta no solo se desenvuelve dentro de un campo limitante al arte, sino que este mismo, en su medio de expresión, actúa como una lente a través de la cual observamos la realidad. Sin embargo, no es una lente transparente y objetiva, está imbuida de la subjetividad del creador y del observador. La perspectiva bisoña del alumnado hacia lo que ve es un germen para desarrollar un diálogo más complejo. De igual manera, partiendo de la propia concepción de los objetos, ideas, que los alumnos poseen, se genera paulatinamente un vínculo con el concepto de reflexión y análisis crítico sobre el entorno y la realidad a través de la conceptualización artística del bodegón.

La innovación de la propuesta está en el acercamiento al bodegón, al que trae al mundo actual gracias a la publicidad, las redes sociales, el vídeo y la fotografía, presentando su lenguaje al alumnado de una forma práctica y contemporánea.

BIBLIOGRAFÍA

- Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque. (2022). *Pan y Circo. Exposición*. Consultado el 15 de febrero de 2022. Recuperado de:
<https://www.condeduquemadrid.es/actividades/pan-y-circo>
- DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid Núm 176* de 26 de julio de 2022. Recuperado de:
https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/07/26/BOCM-20220726-2.PDF
- GONZÁLEZ, A. (2020, 7 de abril). Mukbang: el negocio de comer y transmitirlo en las redes. Korea.net. Recuperado de:
<https://www.google.com/url?q=https://spanish.korea.net/NewsFocus/HonoraryReporters/view?articleId%3D186140&sa=D&source=docs&ust=1677499222605740&usg=AOvVaw3UxKdhe95SPb30Qdh11CTm>
- MUSEO DEL PRADO. (2015-2023). *Una despensa*. Adriaen van Utrecht. Recuperado de:
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/una-despensa/7accc653-df21-4f14-b0a1-3aa92dd81ede>
- SCHNEIDER, N. (2005). *Still Life Painting and the Early Modern Period*. TASCHEN: Köln.

ANEXO

Relación de las competencias específicas que corresponden a la asignatura Expresión Artística, de 4º de la ESO y se aparecen en el DECRETO 65/2022, de 20 de julio, publicado en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid el 26 de julio de 2022:

Competencias específicas

- 1. **Analizar manifestaciones artísticas**, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para **educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico**.
 - 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.
 - 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

- 2. **Explorar las posibilidades expresivas** de diferentes técnicas gráfico-plásticas, **empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes**, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.
 - 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la **exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas**, empleando **herramientas, medios, soportes y lenguajes**.
 - 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las **intenciones expresivas** y **seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados** de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

- 3. **Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales**, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.
 - 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la **exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales**, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.
 - 3.2. **Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas**, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.


- 4. **Crear producciones artísticas**, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención previos, **adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización** y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.
 - 4.1. **Crear un producto artístico**, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.
 - 4.2. **Exponer el resultado final** de la creación de un producto artístico,

individual o grupal, **poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración**, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.

- 4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

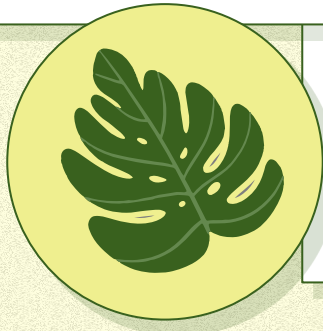


DEL HUESO A LA SIN HUESO



Luna Yong Arroyo
Lucía Iranzo
Ignacio J. Pérez Benítez
Guiomar Martín Domínguez
Marina Holguín Radigales
Silvia Barba Peiró

INTRODUCCIÓN



DIRIGIDO A

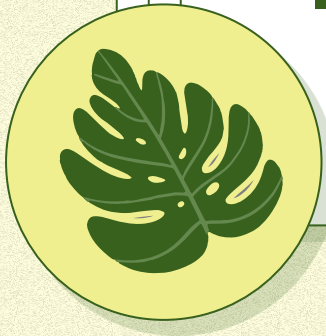
3º ESO

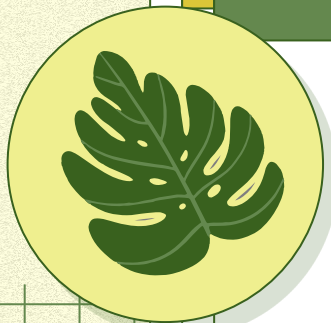
INTRODUCCIÓN

Se plantea una posible investigación en el ámbito educativo que relacione los lenguajes del arte contemporáneo y la acción museística para introducir en las aulas dinámicas transversales.

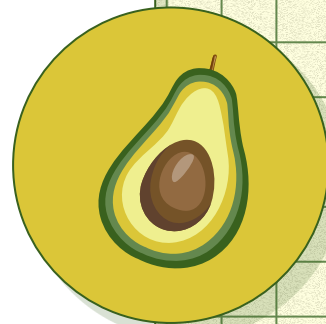


INVESTIGACIÓN





¡OBJETIVO!



¿Qué función cumple el lenguaje del arte contemporáneo en el aprendizaje interdisciplinar?

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN



¿EL ARTE...

...contemporáneo está cercano a la realidad cotidiana de los adolescentes?

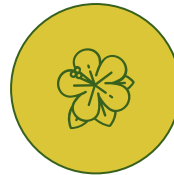


¿QUÉ OCURRE...

...cuando acercamos al alumnado al arte contemporáneo y a la institución?

¿CÓMO...

...podemos innovar desde las metodologías tradicionales?



¿CÓMO PODEMOS...

...utilizar el arte contemporáneo como herramienta transversal en el espacio educativo?

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

1

Definimos la problemática que queremos investigar

2

Dudas que nos surgen acerca del problema

3

Diseño y concepción de la práctica que responde al problema planteado

4

Desarrollo de la práctica

5

Recogida y análisis de datos a partir de la actividad a desarrollar

6

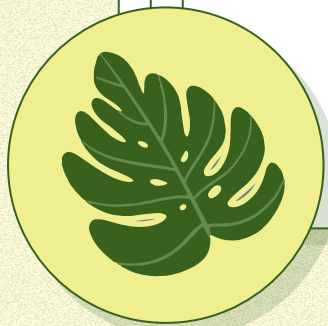
Interpretación de los datos

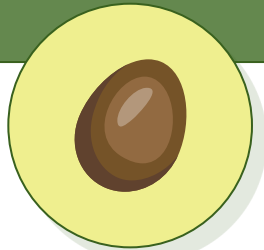
7

Elaboración de un reporte de resultados

ACCIÓN PARTICIPACIÓN

ACCIÓN





OBJETIVOS DE LA ACCIÓN

01

Utilizar el arte como lenguaje para generar un pensamiento reflexivo en relación a los problemas nutricionales que existen actualmente.

02

Adquirir los conocimientos técnicos básicos pertinentes a las técnicas escultóricas en relación al currículum educativo.

03

Introducir al alumnado en el lenguaje del arte contemporáneo a través del diálogo interdisciplinar.

04

Aprender a llevar a cabo una acción participativa o performance.

REFERENTES ARTÍSTICOS



SANTIAGO MORILLA

Prototipo de bicimáquina
huerta de interior



de donde me he traído una cesta muy estival

TANIA BLANCO

Degustation UNLID

REFERENTES ARTÍSTICOS



ÁNGEL MARCOS

Black sea



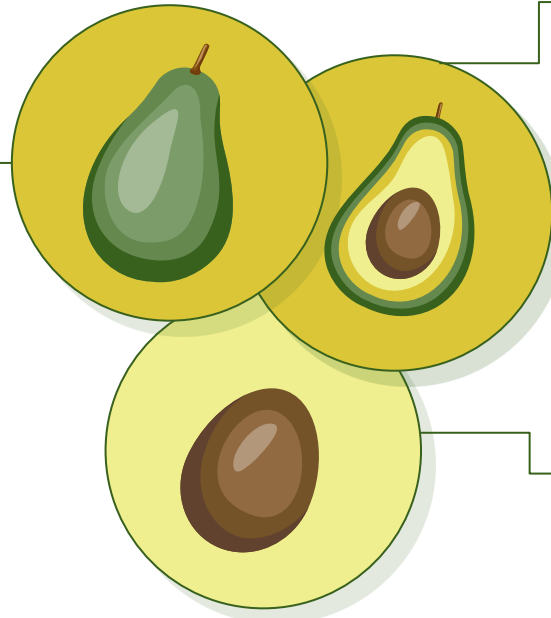
ANTONÍ MIRALDA

Tabú, power food

MATERIALES Y RECURSOS

Día 1

Ingredientes para preparar comida a base de aguacate y bebida.
Utensilios de mesa (mantel, vasos, platos y servilletas)



Días 2 y 3

Proyector y ordenador.
Huesos de aguacate, cúter y gubias para tallar.

Día 4

Macetero portátil,
palas y guantes

METODOLOGÍA DE LA ACCIÓN

Día 1



Visita a la exposición Pan y Circo de Conde Duque.

Foro de discusión con merienda (aula o espacio habilitado en el museo).

Definición de las palabras clave y compartirlas con la clase.

Día 2



Muestra de referentes del arte y técnicas aditivas y sustractivas.

Comenzamos nuestra **talla** sobre hueso de aguacate.

Día 3

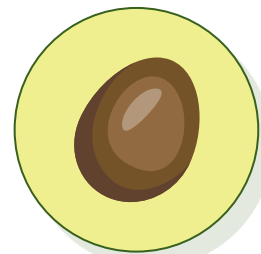


Seguimos con la **talla** sobre hueso de aguacate.

Día 4



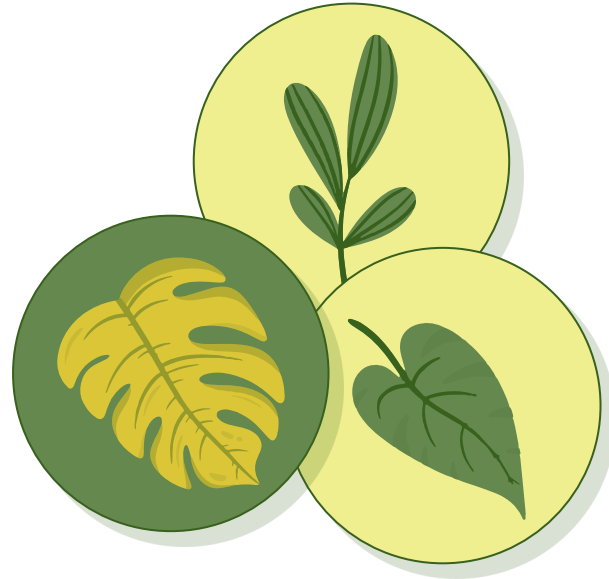
Plantación de hueso tallado en maceta portátil en el patio.



ESQUEMA FORO DE DISCUSIÓN

El docente plantea de forma ordenada unas cuestiones para centrar el foro y ayudar a sacar las palabras clave.

- ¿Qué emociones has sentido durante la exposición?
- ¿Qué obra te ha llamado más la atención y por qué?
- Define con una palabra la obra que más te ha gustado.
- ¿Te has sentido identificado con alguna obra?
- ¿Alguna obra te ha evocado a un recuerdo o situación personal?



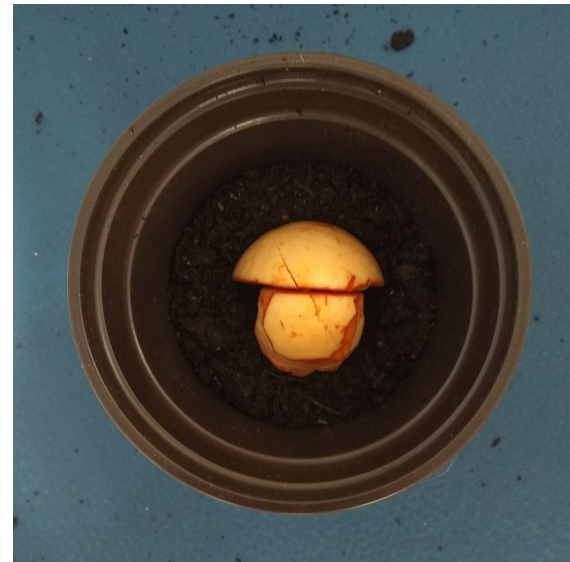


PROCESO DE CREACIÓN





PROCESO DE CREACIÓN



ESCALA DE VALORACIÓN CUALITATIVA DE LA EXPOSICIÓN



Considero que el museo es un recurso educativo

El museo es un espacio de debate e investigación

Soy capaz de encontrar un vínculo entre arte y alimentación

Me siento identificado/a con una obra expuesta

Reconozco el mensaje que puede transmitir una obra

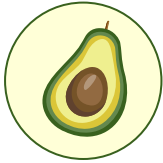
Puedo desarrollar crítica desde el conocimiento

Soy capaz de crear a partir de la temática planteada

He incorporado referentes artísticos a mi imaginario

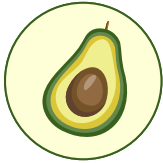
He adoptado una nueva perspectiva acerca del arte contemporáneo

PREGUNTAS DEL TALLER



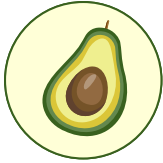
01

¿Cómo te has sentido durante la práctica?



02

¿Qué temas habéis abordado?



03

¿Consideras relevante la acción artística?



04

¿Qué te llevas de esta experiencia?





¡GRACIAS!

¿Quién cuida el museo?



Propuesta de innovación educativa
en la Casa Museo del pintor Joaquín Sorolla

AMANDA ANA CLAUDIA JAIME LUCÍA
PEÑA GARCÍA GALLART LOUPEAU GÓMEZ



ÍNDICE

1. Introducción	3
2. Contexto	3
3. Justificación	4
4. Objetivos de la propuesta expositiva	5
5. Objetivos de la acción en el museo	5
6. Objetivos de la investigación	6
7. Metodologías	6
8. Desarrollo de la acción	7
9. Bibliografía	10

1. Introducción

La LOMLOE¹ establece de manera específica unas competencias relativas a la conciencia y expresión culturales², manifestando así la importancia que para la ciudadanía tiene el patrimonio cultural. Se considera la cultura y el patrimonio común como lugar de encuentro, convivencia, respeto y fuente de generación de ideas e innovación a todos los niveles.

Es precisamente el patrimonio cultural el medio en el que se va a gestar nuestra propuesta, concretamente aquel perteneciente a la Casa Museo Joaquín Sorolla (Madrid) siguiendo así las celebraciones organizadas con motivo del centenario de su fallecimiento. Gracias al altruismo de Clotilde García del Castillo, este museo alberga hoy una rica colección de las obras y conserva, al mismo tiempo, el espacio donde el pintor y su familia vivieron ligando de forma indisoluble vida privada y creación artística.

Con el fin de aportar un componente innovador a la forma en la que el alumnado se relaciona con el espacio del museo y su patrimonio, la actividad que proponemos consiste en realizar una serie de acciones centradas en el cuidado de la institución desde una perspectiva de género y de clase, atendiendo a la importancia de las figuras que han intervenido en su conservación. De esta manera, abogamos por aquello que la propia LOMLOE define como situación de aprendizaje³:

Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

Palabras clave: educación, museo, patrimonio cultural, innovación, arte, cultura.

2. Contexto

La actividad que proponemos pretende acercar al alumnado de 3º y 4º de la ESO al Museo, siendo este un público que, generalmente, suele mostrar desinterés hacia las instituciones culturales debido a la distancia que existe entre sus formas de conocimiento, sus lenguajes y sus espacios de comunicación, y las que se proponen desde la mayoría de las instituciones. Como forma de reducir esta brecha entre adolescentes y museo las metodologías utilizadas en esta propuesta pretenden establecer nuevas narrativas en las formas de transitar la institución que puedan resultar cercanas al alumnado.



Fig. 1. Museo Sorolla

¹ <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

² <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/competencias-clave/conciencia-expresion-culturales.html>

³ <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/definiciones.html>

3. Justificación

Consideramos pertinente explicar el porqué de la elección de la Casa-Museo Sorolla. Esta institución reúne las características idóneas para poder hacer una aproximación al patrimonio desde una perspectiva de género y de clase.

Por un lado, la estructura y el carácter de sus espacios se han configurado gracias a la convergencia entre lo doméstico y lo museístico estableciendo, de esta forma, una vinculación entre los cuidados propios del hogar y la actividad artística. En el espacio actual esta dualidad es todavía perceptible en la medida que, lejos de ser un museo al uso, reúne estas mismas trazas de hogar doméstico y de creación artística, siendo los cuidados ahora ejercidos desde la labor de conservación del legado de la familia del pintor por parte del personal del Museo. En este vínculo que se produce entre la casa y la institución, es fundamental destacar labores como la limpieza, la seguridad o la conservación que, generalmente, están invisibilizadas en los espacios que albergan el patrimonio cultural.

Por otro lado, la accesibilidad a esta institución y, por lo tanto, a la obra de Joaquín Sorolla, se debe a su esposa Clotilde, que impulsó la habilitación del espacio como museo legando la obra y el patrimonio al estado español. Como forma de visibilizar la figura de Clotilde, en esta propuesta consideramos fundamental incidir en su labor a la hora de cuidar y conservar, tanto la obra del pintor, como el espacio museístico.



CLOTILDE GARCIA DEL CASTILLO

4. Objetivos de la propuesta expositiva

Según la misión del Museo Sorolla, que consta en su página web, los objetivos de la institución son los siguientes:

- Conservar el legado de Joaquín Sorolla
- Documentar y catalogar sus colecciones como medio para su conservación y conocimiento.
- Investigar y promover la investigación sobre la obra de Joaquín Sorolla y su contexto desde todos los puntos de vista.
- Exponer las colecciones en las mejores condiciones para su contemplación y su interpretación.
- Difundir el legado de Sorolla a todos los niveles y hacerlo accesible al mayor número posible de públicos.
- Incrementar las colecciones de pintura para completar la representación de todas las fases de su producción.

5. Objetivos de la acción en el museo

Objetivo general: Proponer una manera alternativa de transitar el espacio museístico, desde una perspectiva de los cuidados en la institución.

Objetivos específicos:

- Fomentar las dinámicas participativas en el museo, a partir de acciones colaborativas como forma de engendrar un conocimiento compartido.
- Transmitir el valor del patrimonio cultural.
- Reconocer la importancia de la figura de Clotilde García del Castillo, esposa del pintor, en la preservación del legado de Sorolla y en la accesibilidad al mismo.
- Fomentar la investigación en el alumnado para el desarrollo de las acciones propuestas.
- Introducir conceptos relacionados con la conservación del patrimonio cultural y de las instituciones artísticas.



6. Objetivos de la Investigación

Partiendo desde la pregunta de investigación ¿Qué mirada genera el acercamiento al patrimonio si se hace desde una perspectiva de género y de clase?, planteamos los siguientes objetivos.

Objetivo general: A partir de la hipótesis de que transformar la narrativa museística y establecer nuevas formas de relación con el espacio de la institución puede ayudar a acercar a los adolescentes al museo, el objetivo de esta propuesta es investigar qué aporta el acercamiento patrimonial si se aborda desde una perspectiva de género y de clase.

Objetivos específicos:

- Conocer el imaginario del alumnado en relación a la institución sobre la que trabajamos.
- Poner en valor y hacer un acercamiento patrimonial desde una perspectiva de género y clase.
- Comprobar la efectividad de las metodologías lúdicas y las herramientas digitales en el acercamiento al patrimonio cultural.

7. Metodologías

Con el fin de romper con las anacrónicas dinámicas que se dan en los museos, en los que el espectador transita cuidadosamente el espacio observando el contenido y adoptando un rol de consumidor de información, la propuesta que hemos desarrollado busca situar al espectador como sujeto activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta forma, para el desarrollo de la actividad, hemos aplicado una estrategia metodológica enfocada al Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y a la Gamificación a partir del juego.

En primer lugar, queremos destacar el potencial pedagógico del juego a la hora de adquirir determinadas herramientas, conocimientos y competencias. Uno de los autores que ha analizado la experiencia lúdica en el contexto educativo es Johan Huizinga, que resume los límites del juego en su *Círculo Mágico* (Figura 1). Según Huizinga (1938), cuando el jugador entra voluntariamente en este *Círculo Mágico*, debe seguir unas reglas que pautan el juego y tomar una serie de decisiones que influirán en el desarrollo del mismo, dando al alumnado una autonomía dentro de la partida. Dentro de esa toma de decisiones, el error es una posibilidad y está permitido, por lo que el alumno va perdiendo el miedo a equivocarse. Además, la experiencia lúdica es generalmente divertida, por lo que el alumnado se mantiene motivado y “enganchado” durante la partida. En definitiva, se trata de una actividad que engloba distintas áreas de conocimiento: física,



Fig. 2. Cornella, Estebanell, y Brusi, 2020.
Círculo Mágico de Johan Huizinga.

social (ya que implica relacionarse con los otros jugadores), psíquica (porque motiva a pensar y a expresarse) y afectiva (por su capacidad para provocar sentimientos y emociones) (Cornella et al., 2020).

Por otro lado, hemos aplicado estrategias de aprendizaje basado en la Gamificación que, como indica Oriol Ripoll, consiste en “hacer vivir experiencias de juego en un entorno no lúdico” (2014, párr. 6). De esta forma, el museo se convierte en un escenario en el que los alumnos son protagonistas y avanzan hasta conseguir un objetivo concreto, haciendo que la experiencia del proceso de aprendizaje se conciba como un juego gracias a la incorporación de elementos como la narrativa o el reto.

Para abordar el juego desde el imaginario y los intereses de los adolescentes, hemos acogido el formato “To do list”, muy popular en las redes sociales, que permite proponer una serie de acciones rápidas a modo de retos. De esta forma, el alumnado va cumpliendo con los objetivos propuestos y los va “tachando de la lista”, siendo esta una forma de mantener la atención y el interés a través de pequeñas píldoras de aprendizaje. Asimismo, el uso del teléfono móvil para llevar a cabo la propuesta pretende situar la utilización de los medios tecnológicos como una herramienta de apoyo, de aprendizaje y de registro de la experiencia en el museo.

Otra herramienta que aplicamos en la investigación es la utilización de cuestionarios para situar los conocimientos de los adolescentes en relación a la conservación del museo y a la actividad que proponemos. Antes de la actividad, se realizaría un cuestionario para conocer el imaginario del alumnado con respecto al patrimonio cultural, así como a algunos conceptos relacionados con la conservación. Una vez finalizada la actividad, se realizaría un segundo cuestionario, con un enfoque distinto, que permita reflejar qué han aprendido y si la propuesta ha funcionado.

Por último, queremos destacar también la observación in situ como herramienta de investigación. Para ello, el profesorado tendría que estar presente y, por medio de un cuaderno de campo, podría recoger información relativa a las preguntas que surgen, a la actitud del alumnado, el ajuste a los tiempos, etc. Una pregunta que nos parece interesante abordar a partir de la observación es ¿cómo de poderosos son los cuadros si diriges la mirada a otros objetos?, ¿el alumnado repara en ellos si la visita está enfocada a otros elementos?

8. Desarrollo de la acción

La actividad estaría dividida en tres partes:

- 1- **Presentación del proyecto** “¿Quién cuida el museo?” al alumnado y realización del primer cuestionario.
- 2- **Visita al museo:**



Fig. 3. Museo Sorolla

Dividir la clase en 2 grupos

TO DO LIST

- Elige un cuadro que Sorolla pintó en su jardín, dirígete al jardín y haz una foto del lugar que usó como referencia. Ten en cuenta el encuadre y determina qué elementos coinciden y cuáles han cambiado... ¿Crees que Sorolla era un pintor realista?
- ¿Quién compone la familia de Sorolla? Haz un árbol genealógico con todos los miembros que vivieron en la casa.
- ¿Sabes lo que es un inventario? Cuenta el número de cuadros en exposición.
- ¡Atención! misterio: hay un cuadro en el museo que no pertenece a Sorolla sino a otro famoso pintor que el célebre artista, Francis Bacon, versionó de esta forma: ¿Sabrías identificar cuál es el cuadro en el que se inspira Bacon y cuya copia cuelga de una pared del museo?, ¿quién es el pintor original?
- Identifica en la casa 4 tipos de cerámicas diferentes.
- Fijándote en la zona de trabajo de Sorolla, enumera sus materiales de pintura.
- Identifica los animales hay en los azulejos de la fuente del patio.
- De los siguientes enunciados sobre Clotilde, identifica cual es el verdadero:

1. Su profesión era curadora de arte
2. Gracias exclusivamente a su filantropía hoy el Museo Sorolla
3. Tras la muerte de Sorolla vendió varios cuadros para poder sobrevivir.

- Imagina que eres Sorolla y te has mareado con el olor a óleo, necesitas salir a tomar el aire, ¿cuántos pasos tienes que dar hasta llegar al jardín?
- Cuenta cuántos escalones para subir a la habitación.
- ¿Sabes qué es una unidad de medida? Mide en pies la longitud del comedor.
- Realiza un caligrama con una de las cartas que envió Sorolla a Clotilde.
- Replica, en un papel, un trozo del cuadro que más te guste.
- Recrea en una fotografía uno de los cuadros de Sorolla (podéis tener en cuenta la iluminación, la vestimenta, el escenario...).
- Realiza un *frottage* de alguna de las texturas que se pueden encontrar en el jardín...
- ¿Cuántas personas trabajan en el museo?
- ¿Cómo se limpian los marcos de los cuadros?



Fig.4. Francis Bacon. *Papa Inocencio X*

- ¿Cuál es el marco que más te gusta? Hazle una fotografía.
- Haz una lista de los nombres del personal de limpieza del museo.
- Recopila entre cinco y diez colores diferentes empleados por Sorolla para pintar el mar. Hazles fotos con tu móvil.
- ¿A qué temperatura tiene que estar la casa Sorolla para que se mantengan los cuadros adecuadamente?
- ¿Qué predomina más, la luz cálida o la luz fría?

3- Cuestionario posterior y puesta en común en la clase.



9. Bibliografía

Cornella, P., Estebanell, M. & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>

Educagob (2020). Competencia en conciencia y expresión culturales. <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/competencias-clave/conciencia-expresion-culturales.html>

Educagob (2020). Definiciones. <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/definiciones.html>

Hernández, R., Fernández, D. & Baptista, P. (2003). Metodología de la investigación. McGraw Hill España

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Pantheon.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

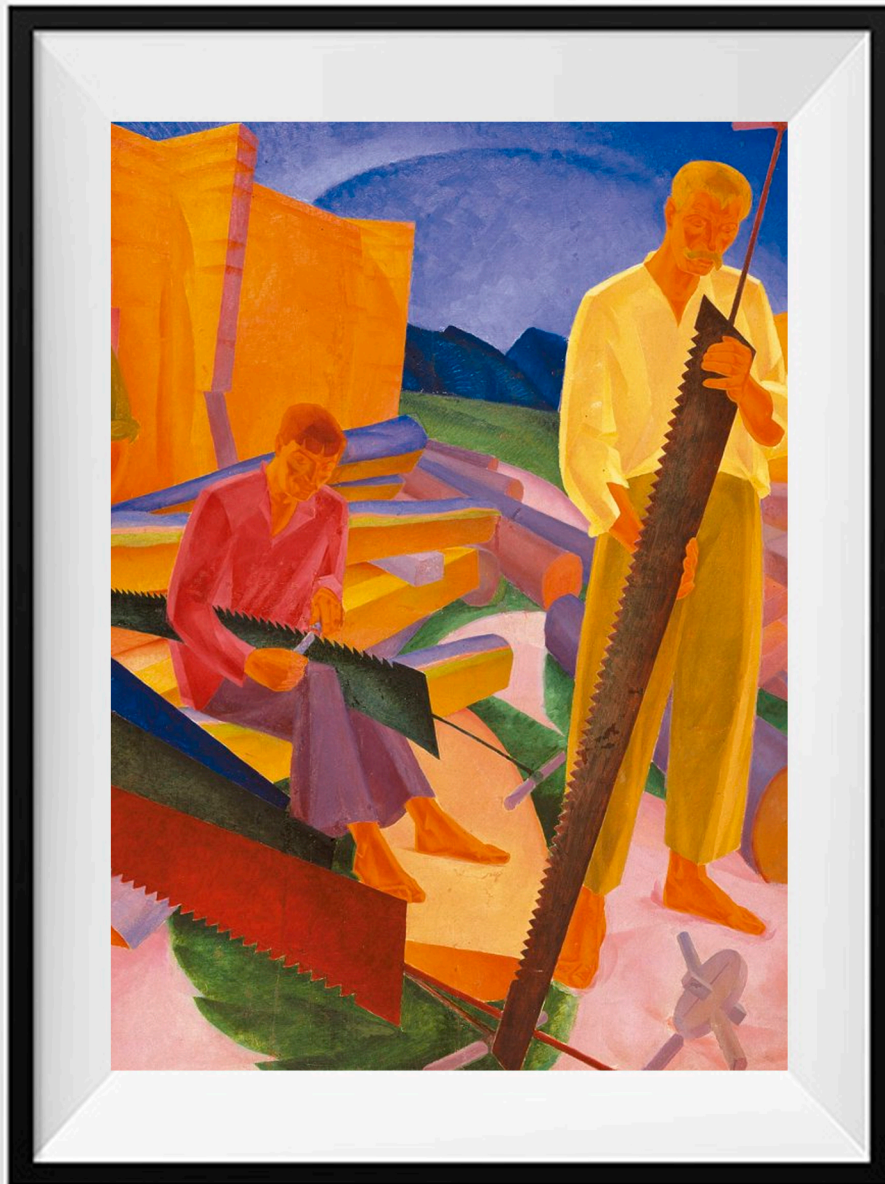
Museo Sorolla (s. f.) Museo Sorolla. <https://www.culturaydeporte.gob.es/msorolla/inicio.html>

Ripoll, O. (2014). Gamificar significa hacer jugar. *CCCB Lab*. <https://lab.cccb.org/es/gamificar-significa-hacer-jugar/>

Proyecto de Investigación en Museos

Jaime Gutiérrez, Diego Mayoral, Luis Capitán,
Juan Carlos García y Sergio González.

En el ojo del huracán. Vanguardia en Ucrania 1900–1930



Proyecto de Investigación en Museos

Grupo: Jaime Gutiérrez, Diego Mayoral, Luis Capitán, Juan Carlos García y Sergio González.

El presente trabajo de investigación en museos surge como resultado de la puesta en diálogo entre sus integrantes en torno a dos dimensiones fundamentales. A saber, por un lado, aquella referida al conjunto de cuestiones planteadas por la profesora dentro de la asignatura de Innovación Educativa y Métodos de Investigación en la Enseñanza de las Artes en consonancia a la investigación, la metodología y la innovación y, por otro, a la experiencia fruto de la visita grupal a la exposición colectiva "Pan y Circo" en el Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque.

A continuación, se expone el orden de contenidos que recoge el documento: primeramente se plantea el contexto o curso escolar hacia quien va enfocada la actividad dentro de la Educación Secundaria Obligatoria; en un segundo momento se formulan las preguntas de la investigación; posteriormente, se indica el objetivo principal de la investigación para, de seguido, desplegar los objetivos específicos de la misma; en cuarto lugar, se presenta la metodología escogida para la actividad proyectada antes de explicar en qué consiste ésta a través de la pregunta ¿qué proponemos y cómo lo vamos a hacer?; en un sexto momento, al igual que hicimos en el caso de la investigación, se plantean las preguntas de la actividad y, posteriormente, el objetivo general y los objetivos específicos que la configuran; tras concretar las preguntas y los objetivos, se muestran las pautas de la acción junto con las características del grupo de discusión que servirá como cierre a esta última; por último, para finalizar con el trabajo, justo antes de la conclusión, se incorporan las competencias y contenidos presentes en la actividad que se encuentran recogidos en la LOMLOE y se menciona cómo consideramos que se manifiesta el tema de la innovación en nuestra propuesta.

Contexto o curso: 2º de la ESO. Con el fin de que nuestro proyecto de investigación tenga una mayor veracidad, hemos decidido cambiar nuestro contexto a 2º de ESO (habiendo optado por 1º de la ESO en una primera instancia cuando se expuso en clase) y así ajustarnos al currículo exigido según el Decreto 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria obligatoria.

Preguntas de la investigación:

¿Qué aporta el contexto al aprendizaje del color en 2º de la ESO?

¿Qué aporta la exposición *En el ojo del huracán. Vanguardia en Ucrania, 1900-1930* en el museo Thyssen-Bornemisza al aprendizaje del color en 2º de la ESO?

Objetivo principal de la investigación:

Analizar los aspectos que caracterizan a la exposición escogida para la enseñanza-aprendizaje del color.

Objetivos específicos de la investigación:

Estudiar la pertinencia de las vanguardias frente a otros movimientos artísticos para la enseñanza-aprendizaje del color.

Identificar los rasgos de la exposición que favorecen el desarrollo del pensamiento crítico en materia historiográfica (pasado/presente), en relación al conflicto bélico y en relación al género.

Metodología: **Investigación-acción.**

Mediante la investigación-acción tratamos de mejorar las prácticas sociales o educativas del alumnado, así como su comprensión de estas y de las situaciones en las que se generan, de forma que la teoría y la práctica se junten y traten simultáneamente.

De cara a nuestra actividad esto se pone de manifiesto en la exposición escogida, en el propio saber estar en el museo y en qué nos dicen las obras ya no solo a nivel educativo en el ámbito artístico, si no ya en relación a otros aspectos sociales como los conflictos bélicos, la historia o la desigualdad de género.

¿Qué proponemos y cómo lo vamos a hacer?

La **acción** será un taller en la que se hace hincapié en el diálogo con las obras recurriendo al uso del dispositivo llamado “descubridor” (sacado de este taller <https://www.educathyssen.org/profesores-estudiantes/musarana/dispositivo-movil-celebratorio>).

Preguntas de la acción:

¿Qué finalidad se pretende, en términos de enseñanza-aprendizaje, a través de la actividad propuesta?

¿Qué contenidos específicos se pretende enseñar a los alumnos en relación a la asignatura de plástica y visual?

¿Qué dimensiones dentro del pensamiento crítico pretenden incentivarse en el alumnado a través de la actividad?

Objetivo principal de la acción:

Fomentar e incentivar tanto que los alumnos descubran las múltiples posibilidades que ofrece el uso del color como la adquisición de un pensamiento crítico.

Objetivos específicos de la acción:

Enseñar la teoría del color mediante la pintura de vanguardia.

Facilitar el desarrollo del pensamiento crítico a partir de una situación de actualidad.

- **Respecto al género.**
- **Respecto a conflictos armados.**

Pautas:

- Visita en grupo a las salas 48-52 del museo Thyssen-Bornemisza.
- Permanencia en cada sala: 10 minutos.
- Guiada por el profesor, que hará una función de acompañamiento, con un papel de observador activa.
- Reunión en el patio del museo al aire libre al terminar la visita para generar un grupo de discusión.

Características del grupo de discusión:

- Antes de formular las preguntas, se dará cabida a que compartan su experiencia a fin de no condicionar su percepción subjetiva del taller.
- Contemplando sus aportaciones, comenzamos una batería de preguntas en materia de:
 - a) Teoría del color.
 - b) Forma de habitar el espacio.
 - c) Forma de dialogar con la obra, mediados con el “descubridor”.
 - d) Forma de dialogar con los compañeros.
 - e) En torno a los conflictos bélicos (más en particular Rusia-Ucrania)
 - f) Relación entre pasado y presente
 - g) Cuestión de género

Herramientas de investigación y evaluación:

- Observación activa recogida en un cuaderno de campo.
- Cuestionario a posteriori en el aula al alumnado en relación al taller.

Competencias específicas y temario en el que se inserta la actividad propuesta según el Decreto 65/20222, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria:

Competencias específicas:

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.
2. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Contenidos:

Bloque A: Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis:

- Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incluidas las contemporáneas y las

pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.

Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica:

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva.
- Utilización expresiva del color.

Innovación:

Como consecuencia de los múltiples debates mantenidos dentro y del grupo y así como tras las reflexiones extraídas de las presentaciones de los distintos compañeros en relación a sus propuestas de investigación en museos, identificamos un cariz innovador en los siguientes aspectos presentes en nuestro proyecto: el hecho de salir del contexto educativo y plantear contenidos del curso en el ámbito museístico, ya podemos considerarlo como algo innovador ya que este tipo de prácticas no son llevadas a cabo de forma habitual en la Educación secundaria; otro aspecto que puede ser entendido como innovador, es la apuesta por el arte de vanguardia dentro de un contexto expositivo concreto para la enseñanza-aprendizaje de contenidos y competencias anteriormente expuestos; y, finalmente, el uso del descubridor como complemento mediador.

Conclusión:

El trabajo nos ha aportado múltiples aprendizajes, pero, principalmente cabe poner de relieve cómo éste nos ha servido para entender de forma concreta los elementos conceptuales vertebradores de la asignatura. Hemos aprendido a formular preguntas de manera correcta y a partir de ellas, elaborar los objetivos pertinentes tanto para la investigación como para la acción en el aula, además de que nos ha servido para poner ideas en común y trabajar en conjunto, teniendo que ponernos de acuerdo en diferentes aspectos.