

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

PROCESO DE CREACIÓN DE UN MUSEO DE ARTE ESCOLAR:
A TRAVÉS DE LOS CONTENIDOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y
VISUAL PARA ALUMNOS DE 2º DE ESO

Autor: Miguel Ponce García

<https://youtu.be/aimoiqSui90>

Director/a

Luis Sergio Carrillo Martín

Murcia, mayo de 2022

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

PROCESO DE CREACIÓN DE UN MUSEO DE ARTE ESCOLAR:
A TRAVÉS DE LOS CONTENIDOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y
VISUAL PARA ALUMNOS DE 2º DE ESO

Autor: Miguel Ponce García

<https://youtu.be/aimoiqSui90>

Director/a

Luis Sergio Carrillo Martín

Murcia, mayo de 2020

AUTORIZACIÓN PARA LA EDICIÓN ELECTRÓNICA Y DIVULGACIÓN EN ACCESO ABIERTO DE DOCUMENTOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA

El autor, D. MIGUEL PONCE GARCÍA [REDACTED] como Alumnado de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA, **DECLARA** que es el titular de los derechos de propiedad intelectual objeto de la presente cesión en relación con la obra (Indicar la referencia bibliográfica completa¹ y, si es una tesis doctoral, material docente, trabajo fin de Grado, trabajo fin de Master o cualquier otro trabajo que deba ser objeto de evaluación académica, indicarlo también)

PROCESO DE CREACIÓN DE UN MUSEO DE ARTE ESCOLAR: A TRAVÉS DE LOS CONTENIDOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL PARA ALUMNOS DE 2º DE ESO,

que ésta es una obra original y que ostenta la condición de autor en el sentido que otorga la Ley de la Propiedad Intelectual como único titular o cotitular de la obra.

En caso de ser cotitular, el autor (firmante) declara asimismo que cuenta con el consentimiento de los restantes titulares para hacer la presente cesión. En caso de previa cesión a terceros de derechos de explotación de la obra, el autor declara que tiene la oportuna autorización de dichos titulares de derechos a los fines de esta cesión o bien que retiene la facultad de ceder estos derechos en la forma prevista en la presente cesión y así lo acredita.

2º. Objeto y fines de la cesión

Con el fin de dar la máxima difusión a la obra citada a través del Repositorio institucional de la Universidad y hacer posible su utilización de *forma libre y gratuita* por todos los usuarios del repositorio, el autor **CEDE** a la Universidad Católica de Murcia **de forma gratuita y no exclusiva**, por el máximo plazo legal y con ámbito universal, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública, incluido el derecho de puesta a disposición electrónica, y transformación sobre la obra indicada tal y como se describen en la Ley de Propiedad Intelectual.

3º. Condiciones de la cesión

Sin perjuicio de la titularidad de la obra, que sigue correspondiendo a su autor, la cesión de derechos contemplada en esta licencia permite al repositorio institucional:

- a) Transformarla en la medida en que ello sea necesario para adaptarla a cualquier tecnología susceptible de incorporación a internet; realizar las adaptaciones necesarias para hacer posible la utilización de la obra en formatos electrónicos, así como incorporar los metadatos necesarios para realizar el registro de la obra e incorporar también "marcas de agua" o cualquier otro sistema de seguridad o de protección.
- b) Reproducir la en un soporte digital para su incorporación a una base de datos electrónica, incluyendo el derecho de reproducir y almacenar la obra en servidores, a los efectos de garantizar su seguridad, conservación y preservar el formato.
- c) Distribuir a los usuarios copias electrónicas de la obra en un soporte digital.
- d) Su comunicación pública y su puesta a disposición a través de un archivo abierto institucional, accesible de modo libre y gratuito a través de Internet.

4º. Derechos del autor

El autor, en tanto que titular de una obra que cede con carácter no exclusivo a la Universidad por medio de su registro en el Repositorio Institucional tiene derecho a:

- a) A que la Universidad identifique claramente su nombre como el autor o propietario de los derechos del documento.
- b) Comunicar y dar publicidad a la obra en la versión que ceda y en otras posteriores a través

¹ Libros: autor o autores, título completo, editorial y año de edición.

Capítulos de libros: autor o autores y título del capítulo, autor y título de la obra completa, editorial, año de edición y páginas del capítulo.

Artículos de revistas: autor o autores del artículo, título completo, revista, número, año y páginas del artículo.

de cualquier medio. El autor es libre de comunicar y dar publicidad a la obra, en esta y en posteriores versiones, a través de los medios que estime oportunos.

- c) Solicitar la retirada de la obra del repositorio por causa justificada. A tal fin deberá ponerse en contacto con el responsable del mismo.
- d) Recibir notificación fehaciente de cualquier reclamación que puedan formular terceras personas en relación con la obra y, en particular, de reclamaciones relativas a los derechos de propiedad intelectual sobre ella.

5º. Deberes del autor

El autor se compromete a:

- a) Garantizar que el compromiso que adquiere mediante el presente escrito no infringe ningún derecho de terceros, ya sean de propiedad industrial, intelectual o cualquier otro.
- b) Garantizar que el contenido de las obras no atenta contra los derechos al honor, a la intimidad y a la imagen de terceros.
- c) Asumir toda reclamación o responsabilidad, incluyendo las indemnizaciones por daños, que pudieran ejercitarse contra la Universidad por terceros que vieran infringidos sus derechos e intereses a causa de la cesión.
- d) Asumir la responsabilidad en el caso de que las instituciones fueran condenadas por infracción de derechos derivada de las obras objeto de la cesión.

6º. Fines y funcionamiento del Repositorio Institucional

La obra se pondrá a disposición de los usuarios para que hagan de ella un uso justo y respetuoso con los derechos del autor, según lo permitido por la legislación aplicable, sea con fines de estudio, investigación, o cualquier otro fin lícito, y de acuerdo a las condiciones establecidas en la licencia de uso –modalidad “reconocimiento-no comercial-sin obra derivada” de modo que las obras puedan ser distribuidas, copiadas y exhibidas siempre que se cite su autoría, no se obtenga beneficio comercial, y no se realicen obras derivadas. Con dicha finalidad, la Universidad asume los siguientes deberes y se reserva las siguientes facultades:

a) Deberes del repositorio Institucional:

- La Universidad informará a los usuarios del archivo sobre los usos permitidos, y no garantiza ni asume responsabilidad alguna por otras formas en que los usuarios hagan un uso posterior de las obras no conforme con la legislación vigente. El uso posterior, más allá de la copia privada, requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría, que no se obtenga beneficio comercial, y que no se realicen obras derivadas.

- La Universidad no revisará el contenido de las obras, que en todo caso permanecerá bajo la responsabilidad exclusiva del autor y no estará obligada a ejercitar acciones legales en nombre del autor en el supuesto de infracciones a derechos de propiedad intelectual derivados del depósito y archivo de las obras. El autor renuncia a cualquier reclamación frente a la Universidad por las formas no ajustadas a la legislación vigente en que los usuarios hagan uso de las obras.

- La Universidad adoptará las medidas necesarias para la preservación de la obra en un futuro. b) Derechos que se reserva el Repositorio institucional respecto de las obras en él registradas:

- Retirar la obra, previa notificación al autor, en supuestos suficientemente justificados, o en caso de reclamaciones de terceros.

Murcia, a 25 de mayo de 2022.

ACEPTA

Fdo Miguel Ponce García.

“Solo la propia y personal
experiencia hace al hombre sabio”

Sigmund Freud

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	12
2. MARCO TEÓRICO	15
3. OBJETIVOS.....	26
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	26
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	26
4. METODOLOGÍA.....	27
4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	27
4.2 CONTENIDOS.....	31
4.3 ACTIVIDADES.....	33
4.4 RECURSOS	41
4.5 TEMPORALIZACIÓN	45
5. EVALUACIÓN.....	47
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL.....	51
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
8. ANEXOS.....	56

1. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo pretende exponer una propuesta de innovación en la asignatura de Educación Plástica y Visual desarrollada en el curso de 2º de ESO. Cada día nos encontramos con alumnos más desmotivados y sin interés por todo aquello que engloba el arte. Además, la enseñanza que reciben es de una manera automática o de reproducción, es decir, replicar o imitar aquello que se explica en clase.

Cuando he ejercido como alumno en prácticas he podido darme cuenta de la cantidad de alumnos que no encuentran un estímulo hacia la asignatura de Educación Plástica y Visual. Especialmente, en los alumnos de 2º de la ESO que encuentran la asignatura como espacio en el que tomar un descanso o aprovechar para realizar otras tareas. Sin motivación no hay trabajo por su parte.

Distinto es cuando les ofreces una actividad extraescolar como realizar una excursión, ir al cine, visitar un museo o una galería de arte o realizar una actividad en el parque más cercano. Su interés por asistir cambia, incluso en su actitud o ímpetu por trabajar.

Es cierto que, por desgracia, no se pueden realizar todas las actividades extraescolares que un docente espera, propone o prepara, bien por falta de tiempo o por tener que ajustarnos a la programación didáctica de la asignatura y tener que impartir todos los temas al completo. Aun sabiendo que puede tener menos productividad, por parte de los alumnos, que llevándolos a conocer, a pensar, a experimentar sentimientos, etc.

Por ello, el siguiente trabajo pretende que los alumnos se encuentren motivados durante gran parte del curso escolar en un proyecto innovador que se llevará a cabo en el centro educativo. La creación de un museo de arte escolar sería un proyecto que los mantendría involucrados, motivados y experimentando numerosos trabajos que desconocen y que nunca han llevado

a cabo. Todo ello, acompañados de la teoría y de los contenidos recogidos en la programación didáctica de 2º de la ESO.

La mayoría de las veces los alumnos no ven el esfuerzo que se encuentra detrás de una exposición de cuadros, de un museo, de una galería de arte, etc. Desconocen por qué se estructura de una forma el recorrido expositivo, apenas se fijan en las tablillas que recogen la descripción del cuadro o no prestan atención a la identidad corporativa del propio museo.

Con este trabajo los alumnos podrán poner en práctica todos los conocimientos que vayan adquiriendo durante el curso. Así, ejecutarán la práctica de montar un museo de arte escolar en el propio centro. Ellos mismos, crearán el proyecto completo desde la creación del propio museo, infraestructuras, identidad corporativa, cartelería y publicidad hasta convertirse en los artistas que exponen en el propio museo. También, ejercerán como pintores que seleccionan una determinada sala de exposición para colgar sus obras y, posteriormente, explicarlas y exponerlas.

Se pretende, por tanto, que se conviertan en arquitectos con la creación de los planos, recorrido expositivo e infraestructuras; en diseñadores con la creación de la identidad corporativa del museo; en directores del museo acogiendo la exposición pertinente; en mozos de almacén ayudando a montar la exposición; en artistas que van a exponer sus obras allí y que explicarán sus obras expuestas e incluso en historiadores o literarios, en un proyecto multidisciplinar, mediante la creación de las tablillas de sus obras documentándolas en espacio, tiempo y contexto social y económico.

Todo ello, ofrecerá al alumno un nuevo proyecto sobre el que trabajar, desconocido, y que los motivará a fabricar y conocer el mundo que les rodea. Así como, a comprender y a valorar más todo aquello que se encuentra a nuestro alrededor y que a veces ignoramos por desconocimiento. Estoy seguro que poner este proyecto en marcha ayudará a cambiar a los alumnos y a ver las cosas de otra manera, donde prima el esfuerzo, la entrega, las ganas y el trabajo mutuo para poder construir algo.

Además, no podemos ver solo la creación del museo de arte escolar como un lugar de experiencias para el alumno sino también como un lugar que promueve la educación, el progreso y donde el alumno sea capaz de aprender. A menudo, nos encontramos con espacios expositivos que no se adaptan del todo a aquellos estudiantes que lo contemplan, es decir, lo que ven en ese momento no se corresponde con lo que están viendo en la asignatura. Por ello, si detectamos este problema que mejor que crear con los alumnos de 2º de ESO su propio museo con los contenidos adaptados de la asignatura de Educación Plástica y Visual.

2. MARCO TEÓRICO

Tras la justificación, vamos a fundamentar, mediante estudios y aportaciones, la creación del museo de arte escolar viendo este lugar como un espacio educativo, a través del cual, podamos utilizar como instrumento para enseñar a los alumnos y educarlos de manera crítica en arte.

Cuando hablamos de museo como espacio educativo nos referimos al museo como institución educativa propia, que presenta una doble proposición. En primer lugar, podemos ver al museo como ayuda cultural que nos puede apoyar si la incluimos en el currículum de secundaria. Por otro lado, hace referencia a los contenidos del museo que pueden ayudarnos, en un determinado momento, ante los contenidos que se enseñan en clase.

Estas ayudas de las que hablamos son aquellas que se ajustan a la situación y características que presenta la actividad mental constructiva del alumno (Coll, 1990,1991). Además, como indica Onrubia (1993) supone “retos abordables para el alumno; abordables no tanto en el sentido de que pueda resolverlos o solventarlos por sí solo, sino de que pueda afrontarlos gracias a la combinación de sus propias posibilidades y de los apoyos e instrumentos que reciba del profesor” (p. 103).

Como decíamos anteriormente, cuando ofrecemos al alumno una actividad fuera del centro educativo sus ganas por querer participar en ella crecen. Esto se debe a la considerable cantidad de tiempo que pasan los niños y adolescentes en la escuela, la uniformidad del entorno escolar y la obligatoriedad de la asistencia diaria, tres factores, que aunque parecen obvios, “merecen una cierta reflexión porque contribuyen a que comprendamos la forma en que los alumnos sienten su experiencia escolar y la abordan” (Jackson, 1991, p.14). Como consecuencia encontramos problemas de atención, de motivación y de rendimiento en los alumnos.

Por ello, López (2014) define las ayudas de la siguiente forma:

Las ayudas proponen contribuir a resolver la falta de atención de los alumnos en las distintas materias debido a la dificultad que puedan entrañar determinados contenidos y la monotonía de las clases excesivamente unidireccionales y de estilo magistral, lo que exige que el docente tome decisiones acertadas acerca de la pertinencia de la ayuda en cada caso (p.6).

Además, debemos de tener en cuenta que “los alumnos, en un mismo contexto educativo y ante las mismas tareas de aprendizaje, resuelven las actividades y rinden ante ellas de forma diferente, pues cada uno tiene un estilo diferente de aprendizaje” (López, 2014, p.7). Por estilo de aprendizaje Hervás (2003) entiende la habilidad que manifiestan los alumnos para adoptar determinadas estrategias cuando se enfrentan a la agrupación de actividades y a la solución de un problema. Estas abarcan los comportamientos cognitivos, los personales y los afectivos que modulan la forma en que los alumnos perciben, interactúan y responden ante la información en el contexto educativo.

Así, pretendemos convertir el contexto educativo del alumno en un museo, que De la Jara (2016) define como “sistemas complejos donde se cruzan o entrelazan los dispositivos y las prácticas culturales, generando permanentemente situaciones de desequilibrio que van conduciendo a un nuevo orden, a una forma distinta de entender el mundo, incluso a formas diversas de entenderse a sí mismo” (p.1). Prosigue esta autora insistiendo en que el museo puede verse como ese lugar donde el patrimonio abre canales de desarrollo intelectual, valorándose en tanto vehículo de múltiples memorias o presentándose como referente que configura identidades.

Partiendo de esta premisa, debemos de fomentar la idea de “museo en la que patrimonio y memoria están en movimiento, donde nada está dicho ni cerrado y la incertidumbre es un insumo en el aparataje creativo, entonces la complejidad deja de ser un problema y se convierte en un enfoque” (De la Jara,

2016, p.1). Con este enfoque, como docentes, no pondremos límites a la creatividad ni a las ideas de los alumnos que vayan surgiendo a lo largo del proyecto, ayudándolos y guiándolos en el proceso de construcción del museo.

Debemos de tener en cuenta que, a lo largo del proceso, nos encontraremos con pautas o habilidades aprendidas fruto de la socialización y que se exteriorizan, según Candau (2008) por medio de:

Cadenas operativas inscriptas en el lenguaje gestual y verbal – empleadas en una penumbra diferente del automatismo. Pero donde el ejercicio del juicio no es movilizado- transmisión social que nos aferra a nuestras prácticas y nuestros códigos implícitos, costumbres que involucran al espíritu sin que él piense en ello o sin que él sospeche, marcas, señales y condicionamientos constitutivos del *ethos*, e inclusive ciertos conceptos que no son nunca verbalizados (p.20).

Los museos, por tanto, tienen una serie de responsabilidades, como son custodiar el patrimonio pero, también, relacionar este con la sociedad. Por ello, “el valor del patrimonio no radica en el rescate fiel del pasado, sino en la relación que en el presente las personas establecen con los objetivos de la memoria” (Dibam, 2005, p.10). Es aquí, donde el trabajo educativo que realicemos, como docentes, puede cobrar sentido a la hora de relacionar el patrimonio con los alumnos.

Por consiguiente, Alderoqui y Pedersoli (2012) plantean que la educación en museos se configura como un terreno propio de trabajo. Aunque, De la Jara (2016) afirma que:

La mayoría de las veces el profesional de educación es asociado únicamente al servicio de visita guiada —y entendiendo que en esa instancia se produce un encuentro cultural evidente entre el museo y sus visitantes— no es menos cierto que la educación en museos es

un terreno mucho más amplio que eso. Es, en esta esfera, donde con mayor evidencia, se produce la conexión vital con los públicos (p.2).

La educación, para Freire (1978), puede entenderse como un proceso de socialización que permite que la práctica que acumulamos se difunda, si es así, podemos afirmar que todo lo que va ocurriendo a nuestro alrededor es, por lo tanto, una gran transformación educativa. Pero, cuando las sociedades se vuelven más complejas, esta difusión no solo puede recaer en las familias, sino que también hay que delegar en agentes culturales encargados de transmitir, de manera organizada, el conocimiento cultural. En la escuela, ese saber se organiza en torno al currículum, instrumento que toma formas muy diferentes, según el concepto del ser humano y de mundo que adoptemos. En el museo, esa educación se estructura en torno a su patrimonio, aunque dependerá, como dice Freire, del concepto de mundo y de ser humano que utilicemos.

El museo es ese lugar “cuya materia prima es la cultura en su más amplia expresión” (Godoy et al., 2003, p.25). Por ello, De la Jara (2016) define la educación como un proceso que:

implica abrir canales para el desarrollo del pensamiento crítico, permitiendo que la herencia recibida pueda ser cuestionada por nuevos grupos, sin que se vea como una falta, error o desapego a la memoria. La información, fragmentada y despojada de su dimensión contextual, recitada para su memorización mecánica, corre el riesgo de ser olvidada rápidamente. Por ese motivo debe ser cuestionada e interrogada críticamente [...] (p.4).

Esta autora nos expone ahora la siguiente pregunta: ¿Cómo puede el museo, en tanto espacio educativo, convertirse en un promotor de una idea de educación crítica y ética? Y es que no podemos ver al museo y su patrimonio como un catálogo, ya que “[...] no son bienes materiales o prácticas culturales por sí mismas, sino que en relación al sentido que estos bienes o prácticas

pueden tener para una determinada comunidad o sociedad [...] un mismo objetivo o práctica patrimonial puede adquirir diferentes sentidos (Maillard y Marsal, 2012, p.190).

Con todo ello, insistimos en adquirir una visión amplia del concepto de museo como lugar donde se adquieren nuevos saberes. Así, De la Jara (2016) manifiesta que:

Lo que nos molesta también nos hace pensar, nos hace salir de nuestras zonas cómodas y deja instalada la semilla de la microdesviación, que nos invita a decidir de qué manera podemos hacer algo que contribuya a mejorar las cosas. No ir a un museo quizás no cambie nada en la vida de las personas. Ir, sin embargo, puede constituir una verdadera experiencia de transformación (p.6).

Esa es la transformación que, como docentes, queremos experimentar en los alumnos tras la propuesta de un proyecto que los haga salir de su zona cómoda y viciada, para que investiguen, propongan, inventen y creen un nuevo espacio a través del cual se pueda aprender y consolidar una visión crítica.

Si nos ponemos en la mente del alumno, este puede reproducir un museo con una imagen estereotipada como un lugar con cosas obsoletas, pasillos agotadores y salas sin personas. Por el contrario, aunque partamos de esta imagen estereotipada, “la afluencia es creciente y puede responder a una tendencia reciente en la que se ha impulsado la democratización del patrimonio, y también a la influencia de los medios de comunicación en el consumo cultural” (Maceira, 2009, p.6).

Hay que tener en cuenta que para Maceira (2009):

Los museos enfrentan ciertos retos para responder a las nuevas demandas y expectativas de la sociedad, así como a las condiciones del

mundo contemporáneo. En términos educativos, los desafíos tienen que ver con el fomento de valores y actitudes (interculturalidad, respeto, diálogo, cooperación y apertura); con la comunicación de mensajes relativos al nuevo contexto mundial y sus contradicciones; con la inclusión de una participación cada vez más extensa de públicos diversos en las actividades de los museos; con el reconocimiento y estudio de nuevas formas de construcción y difusión del conocimiento; con el uso de diversas tecnologías de la información, que promueven las mejores alternativas que respondan al entorno donde se ubica el museo; con la interdisciplinariedad de los contenidos exhibidos, la continua respuesta a nuevas preguntas, y el reconocimiento e inclusión de distintas formas de conocimiento posibles; con la necesidad de abordar diversas perspectivas en los contenidos y el desarrollo de estrategias expositivas que permitan una autoridad o una autoría compartida entre públicos y personal del museo, respecto a los contenidos en los que diferentes grupos hallen o planteen sus propias voces; y con la inserción estratégica del museo dentro de una red de recursos y espacios donde las personas de todas las edades puedan aprender (p.7).

Es, por lo tanto, un contexto que según describe Hooper–Greenhill (2007):

Demanda creatividad y variados esfuerzos para repensar y afianzar las nuevas funciones del museo en el mundo contemporáneo, hace surgir la idea del *posmuseo*. Éste podría configurarse mediante una comprensión más sofisticada de las complejas relaciones entre la cultura, la

comunicación, el aprendizaje, y la identidad, que soporte un nuevo acercamiento a los públicos, la promoción de una sociedad más justa e igualitaria, y la asunción responsable de una postura ética y social respecto al trabajo del museo en la representación, reproducción y constitución de identidades. Esto implicaría una integración plena en la práctica del museo (p.189).

En el año 2002, Sandahl exigía un mundo contemporáneo que reclamase y respondiese a los retos que se presentan, y es una tarea que está en proceso. Sin embargo, el museo puede destacarse como una institución matriz para nuestro contexto y potente para la educación, al ser una totalidad que reúne experiencia, asombro, dudas, preguntas, información, hechos; que conjunta conocimiento, emoción, percepción y educación con las cualidades espaciales, sensoriales y materiales. Esto lo hace distinto de otros ámbitos y herramientas educativas.

Presenta, por lo tanto, un atractivo por su combinación de elementos, experiencia y cualidades que pueden ser beneficiosas para el aprendizaje de nuestros alumnos a través de la asignatura de Educación Plástica y Visual. Además, los museos cuentan con una gran potencialidad formativa, según nos expone Maceira (2009), en la manera en la que los públicos se involucran en las exposiciones. Es decir, a las maneras en que la gente se sumerge en la experiencia, se acerca a los objetos o contenidos exhibidos, se relaciona con el discurso o con las otras personas que están alrededor, a partir de lo que hay en el museo. Otra segunda, refiere a la formación de colecciones, la participación de los públicos en la gestión, diseño o montaje de exhibiciones o de museos. Siendo estas las pretensiones que pondremos en marcha con nuestro proyecto de creación de un museo de arte escolar.

Una vez conocido los retos y las demandas que reclama este mundo contemporáneo, a la hora de visitar un museo, vamos a conocer el grado de involucración que puede generar una persona con este espacio.

Uno de los elementos que define Maceira (2009) para esta involucración o contacto es:

La autonomía y la libertad que favorece el museo como espacio: la "visita autónoma", la "autosuficiencia", la expresión de juicios propios y la autoafirmación. Se acude a él en compañía familiar, en un grupo escolar, en una visita guiada, etc. Personas de todas las edades hacen de distintos modos sus propios recorridos, realizan actividades para responder a sus preguntas o curiosidad, exploran y toman lo que ofrece el museo de acuerdo con su interés, y desarrollan su "propia historia", aunque se permanezca siempre en el contexto del grupo (p.9).

Por ello, hemos apostado por este proyecto, porque queremos que cada uno de nuestros alumnos construya su "propia historia" aunque vayan de la mano de su grupo. Así, serán capaces de liderar, de forma abierta, la creación del museo de arte escolar que deseen con total libertad.

Maceira (2009) declara que otro de los elementos que producen esta involucración se refiere a:

La interacción social que produce el museo a partir de los estímulos, donde se produce un proceso de compartir y de comunicar. A través de éstos se ponen en juego la imaginación, los conocimientos, la capacidad de observación e interpretación de la persona y del grupo, y se establece un lazo de ida y vuelta entre ambos para vincularse a la exhibición (p.11).

Esta involucración, de la que ha hablado Maceira (2009), trae consigo una lectura pedagógica en el museo:

Los aspectos esbozados ayudan a reconocer que en el museo la educación se centra en la persona, pues el proceso de formación es personal (autónomo, libre, autorreferido, íntimo, a la propia medida) [...]. Está claro que el museo es un espacio en donde el diálogo se hace indispensable y se da en muchos niveles, que van desde el monólogo interno —para preguntarse, reconocerse, o armar la "propia historia" durante el recorrido—, el diálogo directo entre personas que visitan el museo y con quienes se comparte la visita o los procesos personales que se generan durante ésta, hasta el diálogo indirecto con las personas que montaron la exhibición o con quienes son representadas en éstas (p.12).

Sigue Maceira (2009) exponiendo que el vínculo con la exposición supone muchas formas de relación más allá de la razón; es un ámbito sensorial donde los discursos son múltiples y diversos y sirven de base para la experimentación, la emoción, la experiencia estética, el desarrollo de prácticas sociales en las que destaca como característica fundamental su distancia respecto a procesos de racionalización o comunicación verbal.

Además, continua declarando al museo como un lugar donde la intuición, la imaginación, la emoción, el gozo, el enojo, la reverencia, la identificación, el deseo, el juego, entre otros, son procesos o experiencias que se dan en la interacción con el museo, que hablan de formas educativas poco exploradas en las cuales se establecen vínculos entre los contenidos observados y la propia realidad; se valoran o se comparan formas de vida, expresiones sociales, valores; se adquieren conocimientos; se imaginan posibilidades y escenarios diversos; se genera empatía.

Un lugar donde estas experiencias producen vínculos diversos, se crean referentes para la autoadscripción en una cierta memoria colectiva, se

configuran o reconfiguran identidades de género, ya sean sociales, étnicas o nacionales, se asumen, negocian o rechazan posiciones sociales y se ponen en juego relaciones de poder (Gamboggi y Melville et al., 2007; Maceira et al., 2008a; Rounds et al., 2006).

Todo ello, dice Maceira (2009), hace que pensemos en los museos como:

Espacios potentes para distintas formas de aprendizaje; para el encuentro con lo diverso, la construcción y recreación individual y colectiva de saberes, el diálogo, la imaginación de nuevos escenarios, el conocimiento de otros modelos o formas de relación y organización social; para entender el cambio cultural, estimular la curiosidad y la capacidad crítica; para el autorreconocimiento y la negociación de identidades; para experimentar formas de socialización; para el acceso y la práctica de diversos modos de comunicación y construcción del conocimiento, el goce de la experiencia estética y el encuentro con ese legado compartido, entre otros elementos que podríamos ubicar como componentes de un proceso formativo integral y complejo, de una educación "humanista" propia del mundo contemporáneo (p.13).

Siguiendo con la lectura anterior, el museo es un lugar idóneo para exponer de forma pedagógica cualquier tema, plantear argumentos de interés públicos, fomentar el debate social, y ayudar a la creación de nuevas ideas y metas a partir de imágenes, símbolos y modelos novedosos y la formación de nuevas relaciones sociales (Maceira, 2009).

Finalizo, esta justificación, remarcando el museo como "lugar donde se promueve un proceso de aprendizaje no instrumental y distinto al que tiene lugar en otros espacios, a través de prácticas relevantes, lúdicas, dinámicas,

creativas, abiertas, dialógicas, complejas, y también inciertas, impredecibles y contradictorias [...]” (Maceira, 2009, p.15).

Todo ello, se hará posible acudiendo a las dos leyes orgánicas que, actualmente, regulan nuestro sistema educativo, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de educación (LOE) y la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Además de la normativa reguladora de Educación Plástica y Visual en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. En el terreno de la comunidad autónoma tendremos en cuenta el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Así, se vincularán los contenidos que vienen regulados actualmente para 2º de ESO con el proyecto educativo que se llevará a cabo y cuyos objetivos se exponen en el siguiente apartado.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

- El siguiente proyecto pretende llevar a cabo en la asignatura de Educación Plástica y Visual el desarrollo, creación y construcción de un Museo de Arte Escolar en el centro educativo para los alumnos de 2º de ESO. Con el fin de incentivar e involucrar a los alumnos con los contenidos de la asignatura mediante la relación con el trabajo.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para que podamos desarrollar el objetivo general tendremos que identificar y exponer una serie de objetivos específicos:

- Incentivar al alumno ofreciéndole un proyecto innovador y desconocido a través del arte.
- Aprender a valorar y relacionar los contenidos artísticos con la propia realidad a través de los distintos escenarios y formas de representación.
- Desarrollar la autonomía y libertad mediante el diseño creativo en el proceso de construcción del proyecto.
- Desarrollar el espíritu crítico y reflexivo y la curiosidad del estudiante a través de la educación artística.
- Generar experiencias y conocimiento a través de la combinación de elementos y cualidades beneficiosas en el aprendizaje artístico.
- Promover la interacción social a partir de las relaciones con las demás personas integradas en el proyecto compartido.

4. METODOLOGÍA

Como recogía uno de los puntos del marco teórico, el museo, como espacio e institución educativa, nos brinda una ayuda que podemos ofrecer a nuestros alumnos. Su punto pedagógico aporta un aprendizaje distinto que no ofrecen otros espacios.

Así, a partir de la creación de un Museo de Arte Escolar en el centro educativo pretendemos presentar al alumno los contenidos de la asignatura de 2º de ESO de una forma distinta. Unos contenidos que se compartirán, de manera multidisciplinar, con otras asignaturas durante el proyecto.

Al ofrecer estos contenidos de una manera distinta crearemos expectación en los alumnos que podrán desarrollar el proyecto de manera creativa, imaginativa e ilusionante junto a sus compañeros y mediante el trabajo en equipo.

Además, esta forma innovadora de presentar los contenidos afianzará los conceptos importantes de la educación artística a partir de los distintos escenarios y planos que se vayan desarrollando. Permitiendo que el alumno experimente, cree, le surja la curiosidad, desarrolle la capacidad crítica, construya conocimiento, se comunique y se involucre para crear su “propia historia” como decía Maceira o, mejor dicho, su “propio museo”.

4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Una vez expuestos los objetivos que persigue el proyecto se plantea una metodología basada en ofrecer el espacio educativo como un museo de arte escolar, de forma que los contenidos de la asignatura se planteen y se trabajen de manera innovadora para conseguir la motivación, entusiasmo y la involucración de los alumnos.

Además, este proyecto pretende concienciar a los alumnos sobre el museo como un espacio educativo donde poder trabajar los contenidos

artísticos y de otras disciplinas. También verán este espacio como un lugar donde poder desarrollar su creatividad e imaginación sin imponer unos límites a la libertad. A través de su propia experiencia y esfuerzo podrán poner en valor lo que supone la construcción de un espacio donde las personas disfrutan, piensan, interactúan y se evaden a través del arte.

El trabajo individual de cada alumno junto al de sus compañeros les brindará la oportunidad de poder trabajar en grupo y conocer y debatir las distintas propuestas y sugerencias que vayan surgiendo durante la construcción del proyecto. Todo ello, de la mano del docente como guía y ayudante en la construcción del Museo de Arte Escolar.

En este proyecto educativo los alumnos serán los propios promotores de su construcción, donde le surgirán dudas, se equivocarán, contrastarán información, pedirán ayuda pero se formarán de una experiencia completa que los ayudará a afianzar no solo los contenidos artísticos de la asignatura sino también a autodefinirse como persona, a identificarse, a sacar su lado más creativo y personal.

A partir de aquí, se creará un aprendizaje colectivo donde los alumnos tomarán conciencia del trabajo en equipo a partir de la autonomía, el trabajo individual y capacidad de desarrollo de las actividades artísticas. Partiendo de las explicaciones del profesor, actuando este, como orientador o monitor de esta aspiración que se pretende.

Para ello, se diseñarán una serie de actividades que se desarrollarán durante el curso académico orientadas a poner en marcha el proyecto descrito. Trabajarán contenidos orientados tanto a la arquitectura del edificio o diseño del espacio hasta la identidad corporativa y publicidad del mismo finalizando como artistas que llevan sus obras al espacio diseñado. Concluirán el proyecto con la defensa y explicación de este, así como, con el desarrollo personal y formativo propio.

A continuación vamos a explicar la estructura del proyecto conforme a los contenidos que se trabajarán en la asignatura de Educación Plástica y Visual en 2º de la ESO:

- La 1º etapa coincidirá con el desarrollo del primer trimestre del curso escolar donde se introducirá y explicará a los alumnos sobre el proyecto que se llevará a cabo durante el curso. En esta fase tomarán contacto con la propuesta e irán trabajando los primeros contenidos del proyecto. Los contenidos de esta etapa tienen que ver con la Expresión Plástica. En este bloque podrán conocer los elementos que configuran la imagen, estudiarán los colores y las texturas, así como los procedimientos y las técnicas a través del uso de distintas metodologías. Finalmente, realizarán un proyecto creativo personal a través de los distintos movimientos artísticos y sus máximos exponentes. La obra que realicen será la que finalmente se exponga en el museo que van a construir. Esta primera etapa más artística dará paso a una etapa más arquitectónica y de edificación.
- La 2º etapa coincidirá con el desarrollo del segundo trimestre del curso escolar donde podrán aunar la visión como artista, del trimestre anterior, con una visión más arquitectónica a través de la construcción del museo. En esta fase podrán seguir avanzando en los contenidos del curso a través de este instrumento innovador mediante el trabajo en grupo. Los contenidos en esta etapa tienen que ver con el segundo bloque de la asignatura como es el Dibujo Técnico. Estos serán los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano, así como la construcción de distintos tipos de rectas, circunferencias y círculos. Además de estudiar los ángulos, la geometría y los polígonos regulares y su clasificación. Estos contenidos se relacionarán directamente con la primera fase de construcción del museo a través de sus planos, creación de salas, infraestructuras (iluminación, zona de exposición, zona de descanso, instalación de pantallas, etc.). Todo ello, creando el

espacio óptimo para la exposición de sus obras y el recorrido expositivo.

- La 3ª y última etapa se desarrollará en el tercer trimestre del curso escolar donde el alumno, una vez que ha pasado por el rol del artista, como creador de su obra, y arquitecto, como constructor del museo y de la exposición, tendrá que adquirir el rol de diseñador gráfico, creando la identidad corporativa y la publicidad del museo. Los contenidos que se trabajarán en esta etapa tienen que ver con el último bloque de la asignatura, la Comunicación Audiovisual. En esta fase se trabajarán los conceptos de la comunicación visual, el significado y elementos de las imágenes y el proceso de elaboración de un mensaje audiovisual. Una vez superada esta etapa habrán recorrido las principales fases que componen un museo, desde el artista hasta el que construye el espacio pasando por el que diseña la identidad del museo y la publicidad de la exposición para que el público acuda. Todo ello, trabajando los contenidos de la asignatura con un carácter innovador y motivador que hará que el alumno se involucre en el proyecto.

En todas las fases o etapas, que se han expuesto, los alumnos irán acompañados del docente como guía y como agente motivador del proyecto. En la primera fase los contenidos del bloque se trabajarán de forma individual permitiendo que el alumno realice sus propias obras una vez que ha conocido los elementos básicos de la expresión plástica y los distintos movimientos artísticos.

En la segunda fase tendrán que trabajar en grupos de cinco alumnos estableciendo unos roles y una coordinación que permita que el proyecto avance y se desarrolle. Así, el trabajo del alumno será evaluado tanto de manera individual como colectiva permitiendo su propia autonomía y criterio.

Finalmente, en la tercera etapa, aunque sigan trabajando y coordinándose en grupos, tendrán que realizar individualmente la propuesta de identidad

corporativa del museo para después elegir, entre los miembros del grupo, una de ellas. De forma que cada uno de ellos trabaje los contenidos del bloque.

La intención es que, en cada paso que se desarrolle, el docente, pueda ir evaluando tanto el trabajo individual como el colectivo a través de las actividades propuestas, así como, el aprendizaje de los conceptos y procedimientos para poner en marcha los contenidos explicados.

El proyecto concluirá con una exposición y explicación por parte de los miembros que han conformado los distintos grupos. Tendrán que abordar la puesta en marcha del proyecto desde el principio hasta su culminación, de forma que se pueda evaluar y repasar los contenidos de cada una de las etapas. Además, podrán explicar su experiencia y crecimiento personal y todo aquello que han aprendido.

4.2 CONTENIDOS

Los contenidos que se trabajarán en este proyecto están contemplados en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, que dispone para la asignatura de Educación Plástica y Visual. Además del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Los contenidos que se van a trabajar van a formar parte del bloque I, II y III de la asignatura que son: expresión plástica, dibujo técnico y comunicación audiovisual.

Los contenidos que se abordarán en el proyecto, atendiendo a los objetivos específicos propuestos, son incentivar al alumno a través del aprendizaje artístico, relacionar los contenidos artísticos con la realidad manifestada a través de los distintos escenarios, desarrollar la autonomía y libertad mediante el diseño creativo, además del desarrollar el espíritu crítico y reflexivo y, finalmente, la interacción social del grupo.

De igual modo, a partir del estudio de los contenidos expuestos, se pretende el desarrollo de las competencias claves recogidas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y bachillerato. Concretamente, los artículos del 1 al 7 de la citada orden: competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y conciencia y expresiones culturales.

A continuación, se exponen la relación de los objetivos específicos con el contenido asociado de la asignatura de Educación Plástica y Visual:

Objetivos específicos	Contenidos asociados
1. Incentivar al alumno ofreciéndole un proyecto innovador y desconocido a través del arte.	Creación del proyecto del Museo de Arte Escolar en el centro educativo a partir de los contenidos de la asignatura.
2. Aprender a valorar y relacionar los contenidos artísticos con la propia realidad a través de los distintos escenarios y formas de representación.	Desarrollar los contenidos de los tres bloques de la asignatura (expresión plástica, dibujo técnico y comunicación audiovisual) a partir de las fases del proyecto.
3. Desarrollar la autonomía y libertad mediante el diseño creativo en el proceso de construcción del proyecto.	Experimentar la independencia de su trabajo a partir de los conceptos y creación de obras artísticas, espacios y construcción de mensajes.
4. Desarrollar el espíritu crítico y reflexivo y la curiosidad del estudiante a través de la educación artística.	Saber exponer sus conocimientos y planteamiento de dudas mediante la representación y puesta en marcha del proceso creativo y de construcción.

5. Generar experiencias y conocimiento a través de la combinación de elementos y cualidades beneficiosas en el aprendizaje artístico.	Elaborar su propia experiencia a partir de la creación del proyecto completo y de la exposición y explicación del mismo a sus compañeros.
6. Promover la interacción social a partir de las relaciones con las demás personas integradas en el proyecto compartido.	Construir la capacidad de trabajar en grupo a partir de los contenidos del bloque II y III de la asignatura mediante un aprendizaje colaborativo.

Tabla 1. Relación establecida entre los objetivos específicos y los contenidos asociados. Fuente: elaboración propia.

4.3 ACTIVIDADES

Una vez expuestos los objetivos específicos y la relación con el contenido vamos a explicar las actividades que se van a llevar a cabo para alcanzarlos. Estas se desarrollarán principalmente en el centro educativo, concretamente en el aula de dibujo, aunque de manera esporádica podemos servirnos de otras instalaciones para el desarrollo del proyecto. También se contarán con visitas extraescolares, una por cada trimestre, con el fin de que los alumnos puedan apoyar su trabajo con visitas a profesionales del sector en sus distintas disciplinas artísticas.

A continuación, vamos a explicar las actividades que se van a llevar a cabo en el proyecto de construcción de un Museo de Arte Escolar en cada una de las etapas:

1ª etapa. En este periodo inicial, donde los alumnos podrán conocer el proyecto que se llevará a cabo, estos trabajarán el bloque I de la asignatura, correspondiente con la EXPRESION PLÁSTICA. Este bloque servirá como introducción e iniciación a la etapa artística antes de llegar a exponer las obras en un museo. Además, este bloque se desarrollará en distintas fases a las que

pondremos un nombre identificativo para que los alumnos puedan conocer y situar de manera más clara los contenidos que van a trabajar:

- a. Aprender como un artista: es una fase crucial para que los alumnos conozcan la formación de un artista que será capaz de llegar a exponer en un museo, en este caso en el Museo de Arte Escolar. Aquí los alumnos aprenderán la parte teórica de bloque, como son los colores, texturas, punto, línea, técnicas, etc. a través de la metodología de aula invertida, es decir, mediante la visualización de vídeos realizados o escogidos por el profesor. Estos vídeos son de corta duración y tendrán que ser vistos en casa para llegar a clase con la teoría aprendida. La clase, por tanto, se destinará a exponer las dudas y a realizar actividades para afianzar los conceptos. La aplicación *Google Arts and Culture* nos ayudará, en clase, a trabajar y profundizar sobre ello. Los alumnos tendrán que descargarla gratuitamente en la table o dispositivos móviles y propondremos la actividad: **Libro para colorear de Arte**. El objetivo de esta actividad es colorear tu propio cuadro a través de las pinturas famosas. Trabajaremos el color y las técnicas, aludiendo por ejemplo, a *Las Pinturas Negras de Goya*, popularmente conocidas, por el uso de los pigmentos oscuros y negros y también por lo sombrío de los temas con técnicas mixtas, o artistas como Van Gogh por el uso de gamas cromáticas y lumínicas en su serie de obras sobre flores como *Rosas, 1890*. Los alumnos tendrán que colorear a su manera, de entre las obras que ofrece la aplicación, usando paletas cromáticas de cuadros famosos. La reproducción no será literal ya que pueden colorear la obra de manera libre pero entre los colores seleccionados sobre los que trabaja el artista. Con esta actividad podrán poner en práctica el uso del color para transmitir una serie de sentimientos, emociones, destacar figuras, jugar con la luz y la sombra, etc. El resultado será una obra libre y con una interpretación propia del alumno jugando con los límites del color.
- b. Conocer a los artistas: una vez aprendidos los conceptos básicos de la expresión plástica tendremos que ponerlos en práctica a través de

la experimentación con los movimientos artísticos, sus características y sus máximos exponentes. Se estudiarán los principales estilos y movimientos que han ido dando paso a grandes pintores y artistas a partir de una metodología basada en la gamificación. Los alumnos que consigan pasar más niveles tendrán más puntos y, por lo tanto, podrán elegir después, en función de los puntos, el orden de su obra en la exposición del museo. Esta fase permitirá a los alumnos clasificar, ver e identificar características propias de las obras y sus técnicas, conociendo además la intención del autor. Para ello, una vez que se hayan estudiado los movimientos artísticos y sus mayores exponentes se realizará una actividad que pueda afianzar estos contenidos. Recurriremos, de nuevo, a la aplicación de *Google Arts and Culture*, donde propondremos a los alumnos trabajar, a partir de su dispositivo electrónico, la siguiente actividad a partir de un juego con distintos niveles que tendrán que ir superando: **Crucigramas visuales**. Esta consiste en reunir obras, a través de las casillas de los crucigramas, mediante un criterio como pueden ser el uso de los colores de un artista, distintas obras de un autor, principales técnicas, etc. El objetivo es descubrir el arte y las obras a través de asociaciones inesperadas superando una serie de niveles. Por ejemplo con artistas como Pablo Picasso, Juan Gris, Toulouse-Lautrec, Miró, etc. con ciudades, moda, estilos artísticos, etc. Así podrán conocer la época y asociar las obras conociendo el porqué de su formación en un determinado contexto social, creando así interés, como futuro pintor o artista.

- c. Ser un artista: en esta última fase de la primera etapa los alumnos tendrán que poner en práctica los conocimientos obtenidos en las dos primeras fases. Aquí, tendrán que realizar mediante un proceso creativo personal dos obras para el futuro museo. Por un lado, para la creación de la primera obra, recurrirán de nuevo a la app *Google Arts and Culture* a través de sus dispositivos electrónicos. A partir de esta aplicación usarán el modo **Selfie Artístico** que permitirá a los alumnos encontrar su doble entre miles de obras de arte famosas. Esta función permite al estudiante viajar a través de las obras de arte

y descubrir cuál se parece más a él. Además, la aplicación establece una clasificación con porcentajes de parecidos entre distintas obras. El objetivo es que los alumnos puedan usar la tecnología para comparar su autoestima y autodefinirse con rostros de miles de obras de arte históricas. Posteriormente, tendrán que imprimir su selfie junto a la obra con mayor porcentaje de parecido y crear la tablilla explicativa para exponerla en el museo, identificando el nombre de la obra y del autor, fecha, contexto social y características de la obra en cuanto al color y técnica. Aplicando una metodología multidisciplinar, los alumnos podrán valerse del profesor de historia para crear esta tablilla informativa en su clase, desarrollando el contexto social, económico y artístico de la obra.

Por otro lado, la segunda obra será una **Creación Artística** propia e individual. Los alumnos tendrán que escoger las características principales de un movimiento artístico o autor y realizar una obra libre con la técnica y materiales que deseen. Tendrán que elaborar una idea inicial para después realizar un boceto y la ejecución final. El objetivo es desarrollar la capacidad creativa del alumno a partir de ciertas características artísticas. Además, al igual que en la obra anterior, tendrán que crear la tablilla informativa en la clase de historia. Esta tendrá que incluir la fecha de realización, técnica y materiales empleados, además del contexto histórico, social y económico en el que nos encontramos. Ambas obras tendrán que disponer de un título y explicar brevemente que han querido transmitir o mostrar a través de ellas.

Con la finalización de esta fase se pondrá fin a la primera etapa, desarrollada en el primer trimestre, donde los alumnos se hayan podido formar sobre la Expresión Plástica a partir del estudio de los elementos que influyen en ella hasta, finalmente, ponerlo en marcha con una creación propia. Todo ello, forma parte de un proceso de desarrollo del artista desde que se forma hasta que crea y lleva su obra a un museo, en nuestro caso el Museo de Arte Escolar.

2ª etapa. En este periodo intermedio, una vez que los alumnos han desarrollado la parte de expresión plástica en la formación de un artista, seguirán conociendo el proyecto con la explicación del bloque II de la asignatura. Este se corresponde con el DIBUJO TÉCNICO, sirviendo como base para la construcción del futuro Museo de Arte Escolar en el centro educativo. Al igual que la primera etapa esta se desarrollará en distintas fases con nombres identificativos para que los alumnos conozcan y sitúen los contenidos que se van a trabajar:

- a. Aprender como un arquitecto: en esta primera fase de la segunda etapa los alumnos estudiarán los elementos básicos del dibujo técnico como base fundamental de todo arquitecto para comenzar a construir el Museo de Arte Escolar. En este segundo bloque profundizarán en la parte más teórica, como son los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano, construcción de rectas, circunferencias y círculos, la geometría y los tipos de polígonos, etc. a través de una metodología de trabajo cooperativo, es decir, con la formación de grupos de 5 alumnos que tendrán que trabajar tanto individualmente como en grupo. El profesor destinará una de las clases a explicar la realización de una lámina construyendo cuatro polígonos regulares a partir de su lado, por ejemplo un triángulo, un cuadrado, un pentágono y un hexágono. Para ello, con el uso de la pizarra digital, explicará paso por paso la realización de cada uno de los polígonos. Así, se propondrá a los alumnos la siguiente actividad: **¡Pasa la lámina!** El objetivo de esta actividad será ser capaz de continuar la lámina de tu compañero. La actividad consiste en que cada alumno comienza a realizar su lámina con la construcción de los polígonos regulares. Previamente, se habrán formado grupos de 5 alumnos teniendo cada uno de ellos un número, es decir, uno será el número uno, otro el dos, otro el tres, etc. En cualquier momento de la clase el profesor dirá en voz alta “¡pasa la lámina!”, de forma que, cada alumno, tendrá que pasarla al siguiente número de su grupo, el número uno se lo pasará al dos, este último al tres, etc. La intención de esta actividad es que los alumnos se esfuercen en sus láminas para que sus compañeros puedan seguirlas sin problemas en

cuanto a limpieza, orden y con los pasos bien dados. El resultado de la lámina será fruto del grupo que ha tenido que adaptarse a cada uno de los pasos de sus compañeros en sus distintas láminas. Un aprendizaje muy eficaz para el futuro proyecto que tienen entre manos. Esta actividad podrá extrapolarse a la realización de otras láminas como, por ejemplo, la construcción de óvalos u ovoides conociendo su eje menor.

- b. Construir el museo: aprendidos ya los conceptos básicos del dibujo técnico habrá que ponerlos en práctica con la materialización del museo a través del diseño del plano, disposición e infraestructuras. Se estudiarán los elementos básicos del plano y de edificación para llevar a cabo el museo. Con los mismos grupos que en la fase anterior se propondrá a los alumnos la siguiente actividad: **Crear el plano museístico**. El objetivo de la actividad será reconvertir el plano del centro educativo en un museo. Previamente el profesor repartirá a cada grupo el actual plano del centro. La actividad consiste en remodelar este plano y elegir qué parte del centro es la más idónea para albergar la exposición que se realizará en la tercera etapa. Tendrán que justificar los cambios en el plano, elegir bien la zona, la viabilidad de la exposición, etc. atendiendo a que el proyecto y los cambios sean factibles ya que tendrán que hacerlos realmente. Fruto de la actividad será conseguir poner en prácticas los conceptos estudiados y materializarlos a través del plano que manejan con sus compañeros. Habrá que consensuar, dialogar, reflexionar y justificar en grupo la mejor disposición, no será lo mismo elegir el aula de dibujo, el *hall* del centro o la inviabilidad del patio.
- c. Decorar la sala: Una vez elegido el espacio que albergará las obras que realizaron en la primera etapa, tendrán que diseñar, por grupos, el recorrido expositivo, señalización y decoración mediante los conceptos geométricos aprendidos, la construcción de rectas, círculos, etc. Se propondrá a los alumnos la siguiente actividad: **Recorre el museo y decora**. El objetivo es que los alumnos recorran la zona elegida del centro, transiten por ella y creen el recorrido expositivo. Una vez creado tendrán que diseñar la señalización del espacio, con el nombre de la sala, indicaciones para que las personas discurren, indicación para el

baño, señalización para el punto de información, etc. Finalmente, tendrán que atender a las infraestructuras del espacio y decoración. Los alumnos diseñarán la iluminación de sus obras, la altura para la contemplación de las mismas, si van colgadas en la pared o sobre algún soporte, la disposición de las tablillas con la información de cada obra, si hay zona de descanso, etc. El resultado de esta actividad será el razonamiento del grupo ante el transcurrir de las personas, la justificación de la decoración y el uso de las infraestructuras con su buena señalización.

3º etapa. En este último ciclo del año escolar tras haber desarrollado los bloques de educación plástica y dibujo técnico profundizarán en el bloque III de la asignatura para culminar el proyecto. Este se corresponde con la COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, sirviendo como base para los mensajes que tendrán que crear para las visitas al Museo de Arte Escolar. Al igual que las etapas anteriores, las fases tendrán nombres identificativos para que los alumnos sepan los contenidos que se van a trabajar:

- a. Aprender como un publicitario: en esta primera fase de la última etapa los alumnos estudiarán la parte más teórica del bloque, como son los elementos básicos de la comunicación visual, la significación de las imágenes como los símbolos o iconos, los elementos de la imagen, funciones de la comunicación, etc. Todo ello, a través del análisis visual mediante el trabajo individual para afianzar los conceptos estudiados. El profesor trabajará estos conceptos en clase a partir de la exposición de varios tipos de publicidad y del análisis en conjunto. Así, se propondrá a los alumnos la siguiente actividad: **Desglosa la publicidad.** El objetivo será buscar una imagen publicitaria, exponerla en clase y realizar un análisis visual para identificar los elementos de la comunicación visual y de la imagen, desarrollando finalmente un comentario personal para la construcción de su visión crítica y reflexiva. Con esta actividad podrán identificar y comentar tanto los elementos verbales como los gráficos analizando qué elemento cobra más protagonismo atendiendo al mensaje que se quiere transmitir. El resultado de esta actividad será la

capacidad de los alumnos para identificar los elementos publicitarios a través del mensaje y de la imagen, formando así su capacidad crítica y el desarrollo comunicativo.

- b. Diseñar la identidad corporativa: a partir de los conceptos estudiados anteriormente esta fase será eminentemente práctica. Los alumnos tendrán que diseñar la identidad corporativa del Museo de Arte Escolar a partir de los elementos estudiados. Tendrán que trabajar individualmente el proceso creativo de identidad aunque, posteriormente, en grupos, decidirán qué identidad corporativa será la elegida para el museo. Para ello, se propondrá a los alumnos la siguiente actividad: **Briefing creativo**. El objetivo de la actividad es proponer a cada estudiante la realización de la identidad corporativa del museo. Consistirá en la creación del logotipo, valorándose su creatividad, legibilidad, simplicidad, impacto visual y coherencia. Además, tendrán que elegir los colores corporativos del museo, poniendo en relación los conceptos de la expresión plástica del primer trimestre y la tipografía, aludiendo a los contenidos de dibujo técnico del segundo bloque. El *briefing*, que repartirá el profesor previamente, es un documento que recoge las principales características que el cliente quiere para su logotipo. Entre ellos podemos encontrar el nombre del museo, en este caso MAE (Museo de Arte Escolar), exposiciones que alberga, lugar donde se encuentra, público objetivo, historia, etc. Es decir, elementos que nos ayuden a conformar la identidad final. Podrán usarse tanto programas de diseño, por ejemplo Canva, como producciones en papel con las técnicas y materiales que consideren oportunos. El resultado será el desarrollo de los conceptos de todos los bloques, tanto el plástico como el técnico para transmitir un mensaje acorde con la institución.
- c. Crear la publicidad: en esta última fase del curso académico los alumnos tendrán que relacionar los conceptos de este último bloque con los anteriores. De forma que crearán la publicidad para incitar a los demás estudiantes a acudir a la exposición que se expondrá en el centro. A partir del trabajo en grupo tendrán que hacer la publicidad que se colgará en el espacio educativo. Se propondrá la actividad: **¡Visita el**

MAE! El objetivo de esta actividad es realizar de manera creativa la cartelería publicitaria, de forma que incluya la construcción de un mensaje y una imagen a partir del contenido estudiado. Se valorará por tanto la inclusión de la identidad corporativa creada anteriormente, prestando atención al logo y los colores, de forma que sean legibles. También, se insistirá en los elementos empleados y en la creatividad del mensaje para que invite a la visita. El formato preferente será folio de A3 proporcionado por el profesor en clase. Se valorará la creación de la idea inicial, el boceto y la ejecución final. El resultado de la actividad será el trabajo continuo y el crecimiento en la disciplina artística a través de sus distintos bloques. Podrá evaluarse la evolución del alumno desde su inicio como artista, pasando por arquitecto y en el papel del diseñador o publicitario. Distintas disciplinas artísticas llevadas a la práctica a través del MAE (Museo de Arte Escolar).

Finalmente, el alumno debe exponer, a sus compañeros, a institutos visitantes y a sus padres, el Museo de Arte Escolar a través del recorrido expositivo, explicar el proceso de construcción y las obras artísticas expuestas.

4.4 RECURSOS

Una vez que hemos definido las actividades que se van a desarrollar durante el curso vamos a exponer, mediante una tabla, los recursos necesarios que necesitan los alumnos para poder llevar a cabo estas actividades. En cuanto a los materiales necesarios para el desempeño de los ejercicios artísticos serán pedidos a principio de curso o, si son muy específicos, conforme a la realización del trabajo concreto.

Por otro lado, todos los alumnos cuentan con dispositivo electrónico en el que podrán descargar y utilizar de manera gratuita la aplicación exigida para la consecución de la tarea requerida. Además, estará disponible la conexión a internet del centro para su uso y consecución de las actividades que dependan de ello.

ETAPAS	FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS
1ª ETAPA: Bloque I. EXPRESIÓN PLÁSTICA.	a. Aprender como un artista	<u>Libro para colorear de arte</u> : a partir de la app de <i>Google Arts</i> dibujar el cuadro de un autor con la paleta cromática del artista.	- Espacial: aula de plástica. - Material: dispositivo electrónico y app <i>Google Arts</i> . - Humano: profesor de plástica.
	b. Conocer a los artistas	<u>Crucigrama visual</u> : mediante la app de <i>Google Arts</i> clasificar a los artistas a partir de un criterio planteado.	- Espacial: aula de plástica. - Material: dispositivo electrónico y app <i>Google Arts</i> . - Humano: profesor de plástica.
	c. Ser un artista	<u>Selfie artístico</u> : usando la app de <i>Google Arts</i> capturar un selfie y compararlo con una obra artística. Además, crear tablilla informativa de la obra.	- Espacial: aula de plástica y de historia. - Material: dispositivo electrónico, app <i>Google Arts</i> , cartulina y lápices o rotuladores de colores. - Humano: profesor de plástica y de historia.
		<u>Creación artística</u> : escoger un movimiento artístico	- Espacial: aula de plástica y de historia.

		o autor y realizar una obra libre con los materiales que deseen. Crear tablilla informativa de la obra.	<ul style="list-style-type: none"> - Material: lámina, cartulina, material y técnica que deseen. - Humano: profesor de plástica y de historia.
2ª ETAPA: Bloque II. DIBUJO TÉCNICO.	a. Aprender como un arquitecto.	<u>Pasa la lámina:</u> continuar la lámina del compañero a partir de sus pasos en la construcción de un polígono regular.	<ul style="list-style-type: none"> - Espacial: aula de plástica. - Material: lámina, lápiz, <i>fineliner</i>, regla, escuadra y compás. - Humano: profesor de plástica y alumnos.
	b. Construir el museo	<u>Crear el plano museístico:</u> remodelar en grupo el plano del centro para convertirlo en un museo y elegir la sala de exposición más idónea.	<ul style="list-style-type: none"> - Espacial: aula de plástica y espacios del centro educativo. - Material: plano del centro, lámina, lápiz, <i>fineliner</i>, regla, escuadra y compás. - Humano: profesor de plástica y alumnos.
	c. Decorar la sala	<u>Recorre el museo y decora:</u> diseñar en grupo el recorrido expositivo del museo, señalización y decoración, iluminación, infraestructuras, etc.	<ul style="list-style-type: none"> - Espacial: aula de plástica y espacios del centro educativo. - Material: lámina, cartulina, regla, escuadra, lápiz, tijeras y el material que deseen. - Humano: profesor

			de plástica y alumnos.
3ª ETAPA: Bloque III. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.	a. Aprender como un publicitario.	<u>Desglosa la publicidad:</u> análisis visual de una imagen publicitaria, exposición en clase y comentar personalmente.	<ul style="list-style-type: none"> - Espacial: aula de plástica. - Material: dispositivo electrónico y pizarra digital del aula. - Humano: profesor de plástica.
	b. Diseñar la identidad corporativa.	<u>Briefing creativo:</u> Desarrollar a partir de un <i>briefing</i> la identidad corporativa y el logotipo del MAE, tanto a nivel individual como en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> - Espacial: aula de plástica. - Material: técnica y materiales libres. Uso de papel o formato digital. - Humano: profesor de plástica y compañeros.
	c. Crear la publicidad.	<u>¡Visita el MAE!</u> (Museo de Arte Escolar): realizar y colocar, en grupos, la publicidad a partir de un cartel en formato A3. Valorándose la idea inicial, boceto y ejecución final. Recorrido por el museo y explicación del proceso y de las obras expuestas.	<ul style="list-style-type: none"> - Espacial: aula de plástica y espacios del centro educativo. - Material: folio A3, lápiz, técnica y materiales libres para la ejecución. - Humano: profesor de plástica y compañeros. Demás profesores, alumnos y padres.

Tabla 2. Relación de las etapas del proyecto, sus distintas fases, exposición de actividades y los recursos necesarios para cada una de ellas. Fuente: elaboración propia.

4.5 TEMPORALIZACIÓN

Atendiendo ahora al aspecto temporal del proyecto está estructurado en tres etapas que coinciden con cada uno de los trimestres de la programación de 2º de ESO. Cada etapa conlleva el desarrollo de un bloque de la asignatura de Educación Plástica y Visual. Estas etapas se encuentran divididas en fases que permiten ir desarrollando el proyecto a partir de una serie de actividades.

La división en fases permite al alumno conocer los contenidos del trimestre y secuenciar los conceptos aprendidos. De forma que la primera etapa servirá como introducción del proyecto y desarrollo del bloque I en tres fases durante los meses de septiembre, octubre, noviembre y diciembre con un total de 27 secciones (aprox.). La segunda etapa permitirá el desarrollo del bloque II con tres fases durante los meses de enero, febrero y marzo sumando un total de 22 secciones (aprox.). Y, finalmente, la tercera etapa incluye el bloque III con otras tres fases y sus actividades correspondientes en los meses de abril, mayo y junio con un total de 22 secciones (aprox.). A continuación, mostraremos un cronograma para su mejor visualización:

CURSO ESCOLAR 2022/23									
Etapas	1ª etapa: Expresión Artística			2ª etapa: Dibujo Técnico			3ª etapa: Comunicación Audiovisual		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C
Septiembre	5 secc.								
Octubre	3 secc.	4 secc.							
Noviembre		3 secc.	6 secc.						
Diciembre			6 secc.						
Enero				8 secc.					
Febrero					6 secc.				
Marzo						8 secc.			
Abril							6 secc.		
Mayo							1 secc.	8 secc.	1 secc.
Junio									6 secc.

Tabla 3. Cronograma del curso escolar 2022/23 relacionando las etapas y sus fases con los meses escolares y secciones impartidas en cada uno de ellos. Fuente: elaboración propia.

5. EVALUACIÓN

Llegados a este punto, en el que hemos desarrollado todos los apartados del proyecto, hay que comprobar la viabilidad del mismo. Por ello, tendremos en cuenta una serie de factores que hayan podido dar solución a los problemas detectados a partir de una propuesta innovadora.

Partiendo del objetivo general de este trabajo se consigue que los alumnos se involucren en el proyecto y mantengan el interés tras ofrecerle la construcción de un Museo de Arte Escolar en el propio centro educativo. Los roles que tienen que adoptar para la construcción del mismo hace que se interesen por el aprendizaje en cada uno de los bloques.

La intención es ofrecer, a los alumnos de 2º de ESO, los contenidos de una manera distinta para que se involucren y se entusiasmen con los pasos durante el desarrollo. Además, las actividades que se han propuesto se han pensado conforme a los objetivos específicos que se han podido superar con la ejecución de cada uno de los ejercicios.

En cuanto al mecanismo que vamos a utilizar para implementar el proyecto será mediante una evaluación en su totalidad, es decir, de los recursos, metodología, espacios, actividades, tiempos, coordinación, necesidades, etc. Esta evaluación tendrá distintas fases, la de inicio, la de desarrollo y la de cierre. Así, podremos introducir o modificar aquellos aspectos que sean necesarios para el aprendizaje de los alumnos. Además, permitirá ver las dificultades de los alumnos con necesidades educativas especiales adoptando y estudiando cada caso para adaptar el proyecto y las actividades individualmente.

Para realizar esta evaluación utilizaremos una técnica cuantitativa a través de un cuestionario de autoevaluación (*véase anexo 1*) donde los alumnos podrán evaluarse a sí mismo y a su propia práctica. El docente podrá establecer conclusiones a partir de estos cuestionarios midiendo así si se están desarrollando correctamente todos los elementos que intervienen en el proyecto. Este cuestionario de autoevaluación se realizará en cada etapa para

ver el grado de satisfacción y aprendizaje de los alumnos así como su adaptación al proyecto innovador.

Con este proyecto, los alumnos aumentan sus ganas de conocer cada uno de los pasos y contenidos que se proponen. En primer lugar, este proyecto implica la aprobación por parte de la dirección del centro y del departamento ya que hay que usar distintos espacios del centro educativo y el tránsito de los alumnos por el mismo en hora de clase. Además, al ser una propuesta innovadora puede crear precedentes o dudas para su realización.

Una vez aprobado, en la primera etapa hay que presentar el proyecto a los alumnos y explicarles su estructura y los pasos que se van a ir dando durante cada uno de los trimestres del curso. Al principio, debido al desconocimiento, puede generar rechazo por parte de los alumnos, pero a la vez ganas por hacer algo distinto y crecer en un proyecto innovador.

Algunas de las actividades planteadas presentan metodologías educativas que los alumnos pueden que no hayan trabajado. Estas son la gamificación, aula invertida, trabajo colaborativo o multidisciplinar. Se quiere trabajar en cada una de ellas para poder descubrir y evaluar la que mejor se adapta al proceso de aprendizaje de los alumnos y a las que presentan dificultades en el aprendizaje.

Estas metodologías serán explicadas con anterioridad a la realización de cada actividad para que presenten el menor número de problemas. Aun así, puede que la metodología de aula invertida genere algún tipo de dificultad porque requiere de voluntad del alumno para ver los vídeos en casa aunque son de corta duración.

La gamificación, puede producir buena sintonía en la clase, ya que los alumnos compiten entre ellos para conseguir los máximos puntos posibles para, posteriormente, poder decidir la sala de exposición y dónde colocar su obra. También, la metodología multidisciplinar puede generar entusiasmo y relación entre distintas asignaturas como pueden ser la de Historia y Educación

Plástica y Visual. Además, el profesor de Historia puede generar interés por el proyecto y su puesta en marcha.

Entre las actividades propuestas tienen que usar la aplicación de *Google Arts* que se puede descargar gratuitamente y de manera rápida, su práctica es intuitiva y no presenta problemas en su uso. Pero, puede ocurrir que los alumnos algún día no acudan a clase con su dispositivo electrónico, esto hace que el estudiante se aleje del proyecto y no adquiera los conceptos básicos para su ejecución, generando retraso de aprendizaje en el proceso.

Otro reto para los alumnos es la actividad de la metodología de trabajo cooperativo en la que tienen que saber seguir la lámina de sus compañeros a partir de los pasos de este. Aunque puede generar miedo entre ellos, a la hora de la realización, puede tener buena acogida por el esfuerzo tanto individual como colectivo que tienen que hacer. Así, intentarán hacerlo de la mejor forma y ayudarán a otros compañeros que presenten dificultades.

En cuanto a los bloques de contenidos se ha visto mejor este reparto para adaptarlos lo mejor posible a la construcción del Museo de Arte Escolar. Así, esta estructura de los contenidos, permite dejar al inicio esa introducción artística, continuar con el dibujo técnico que suele generar más problemas y desinterés para el alumno y finalizar con la comunicación audiovisual, un bloque muy actual y en el que se desenvuelven con mucha soltura.

Los recursos que tienen que utilizar durante el proyecto son materiales o técnicas que se adquieren de manera adecuada y que no requieren ningún tipo de complicación. Son fáciles de comprar, adquirir o acceder a ellos por lo que no contribuye a generar trabajo ni para los alumnos ni para sus padres.

Si nos fijamos en el espacio para desarrollar este proyecto contamos con un aula de dibujo con pizarra digital que nos ayudará a conseguir los objetivos propuestos en cada actividad. Además, el centro educativo cuenta con un gran *hall* para que los alumnos puedan llevar a cabo la exposición del mismo, así como colgar los carteles publicitarios o la señalización que han diseñado.

Algunas de las actividades presentan novedades como la app de Google, pero también documentos que desconocen y con los que nunca han trabajado. Estos son el *briefing* creativo y el plano del centro educativo. Esto hace que los alumnos puedan relacionar todo lo que han estudiado con la realidad y ponerse en el papel de la persona que lo ejecuta. Remarcando la consecución de cada uno de los objetivos específicos.

La evaluación del proyecto se hará conforme a la actividad propuesta. Es decir, cada etapa será evaluada atendiendo a la superación de los objetivos de la misma a partir de las fases mediante una técnica de evaluación cuantitativa, como es la escala de estimación numérica (véase *anexo 2*). Así, podremos medir cómo los alumnos han aprendido, afianzado y ejecutado los contenidos propuestos a partir de la actividad. Cada una de estas tendrá una nota individual.

En el caso de las actividades en grupo, también estarán contempladas en la escala de estimación numérica, por ello tendrán su nota conjunta valorándose el esfuerzo de cada uno de ellos, el interés, la involucración en el trabajo y el crecimiento tanto a nivel personal como en el aprendizaje. Este proyecto permite la evaluación continua ya que, aunque los bloques de contenidos son distintos, permite el uso de los conceptos y las técnicas en cada una de las partes del proceso de construcción.

Siguiendo con las actividades en grupo, estas pueden presentar problemas por la organización del mismo o por el desinterés de cualquier compañero. Los alumnos deben tener en cuenta que cada uno de ellos tendrá una nota individual que evalúa su trabajo y aprendizaje. La experiencia también hace que puedan presentar problemas a la hora de la coordinación del mismo o del liderazgo de uno de los participantes. Se intentará en todo momento fomentar el diálogo, compañerismo y acción conjunta como equipo.

En cuanto a la temporalización, aunque algún trimestre puede presentar algún problema por la cantidad de días festivos, se ha estructurado lo mejor posible atendiendo al reparto de las secciones, tanto de los contenidos como

de la igualdad de tiempos para las actividades. Hay que tener en cuenta que alguna de ellas requieren de más tiempo para su explicación, realización o porque pueda aparecer un problema inesperado.

En definitiva, tras evaluar los aspectos positivos y los problemas que puede generar este proyecto, el mismo es viable y adecuado para llevarlo a cabo por cualquier docente de secundaria adaptándolo al curso que considere oportuno a través de los contenidos. Este proyecto podrá recuperar la involucración de los alumnos hacia los bloques de la asignatura y las ganas de trabajar modificando la visión hacia la Educación Plástica y Visual. Hay que tener en cuenta que podemos encontrar inconvenientes como la no implicación y participación de los alumnos o las dificultades del profesor para llevarlo a cabo atendiendo al espacio del centro, a las instalaciones o a los precedentes generados.

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

La elaboración de este proyecto educativo de carácter innovador, para mi futuro desempeño como docente, ha supuesto un auténtico reto en todos los aspectos. Desde forjar la idea del mismo hasta esbozar y desarrollar cada uno de los apartados.

Esto ha permitido poner en práctica los conceptos, metodologías, técnicas e instrumentos estudiados durante el máster, pudiendo ejecutar, mediante las actividades, cada uno de estos conceptos llegando a la integración de los mismos.

Entre los aspectos importantes del proyecto se encuentran el ofrecer los contenidos de Educación Plástica y Visual a través de la construcción de un Museo de Arte Escolar relacionando este con los distintos bloques de la materia. Así, los alumnos podrán vincular estos contenidos con la realidad. El

éxito del proyecto radicará en la implicación de los estudiantes con este al ofrecer los contenidos de manera distinta.

Además, durante el desarrollo de este trabajo se ofrecen actividades para que los alumnos puedan afianzar de manera interactiva los contenidos de la asignatura para después llevarlos a la práctica. Estas actividades siempre se presentan con distintos contenidos y metodologías diferentes para que los alumnos descubran que hay muchas formas de trabajar y realizar las actividades.

La elaboración del proyecto, dividido en tres etapas, supone la materialización de la construcción de un museo educativo de arte dentro del propio centro educativo. Lo que supone trabajar en distintos espacios, áreas, con diferentes compañeros y adoptando roles distintos. Con ello, acumularán una experiencia artística de la asignatura y el crecimiento personal y profesional mediante el trabajo en grupo, diálogo, defensa de ideas, liderazgo, organización, etc.

El siguiente proyecto puede llevarse a cabo en cualquier centro educativo bajo la supervisión del profesor de Educación Plástica y Visual con la ayuda de cualquier otro profesor o departamentos, en este caso con el departamento de Historia y Geografía.

En el transcurso de este trabajo podemos encontrarnos distintos obstáculos como pueden ser precedentes creados por la dirección del centro en cuanto al espacio y zonas del edificio o, directamente, con la aprobación por parte del departamento al no conocer el proyecto y rechazarlo. También los alumnos pueden generar problemas de atracción del proyecto o en algún punto del desarrollo.

Aunque, ante la imagen estereotipada de la asignatura, creo que este proyecto puede atraer a los estudiantes y generar ganas de trabajar y aprender los contenidos artísticos y la superación personal. Los sujetos pueden obtener una gratificación al ver el proyecto contemplado y expuesto en su centro pero

también será gratificante para mí, como docente, ver que el proyecto se ha desarrollado conforme a lo previsto y donde los alumnos han podido aprender más allá de la teoría, es decir, poniendo en práctica todo lo aprendido.

La construcción de este Museo de Arte Escolar (MAE) irá evolucionando a partir de su puesta en marcha durante el curso. Su realización y desarrollo permitirá ir mejorando aquellos aspectos o actividades que sean peculiares en el proceso de aprendizaje del alumno. Además, la evaluación del mismo permite conocer y valorar tanto los contenidos como la metodología aplicada, el uso de materiales y la actitud y comportamiento ante el mismo.

Finalmente, para que este proyecto pueda llevarse a cabo se necesita el compromiso y entusiasmo de cada uno de los participantes, desde los alumnos a los docentes, equipo directivo y los padres para que motiven y se integren en este proyecto educativo de carácter innovador, la construcción del Museo de Arte Escolar para alumnos de 2º de ESO.

Concluyo, destacando que una de las partes más fructíferas durante la realización de este Trabajo de Fin de Máster, ha sido el análisis y búsqueda de actividades innovadoras que ayuden a los alumnos a obtener los conceptos de las distintas ramas artísticas. A partir de diferentes metodologías y adoptando el papel de cada uno de los profesionales del sector para que los alumnos conozcan la función y el trabajo de cada uno de ellos. Sin duda alguna, una experiencia complaciente en el terreno educativo, que tanto reclama proyectos innovadores para el desarrollo del aprendizaje educativo en esta sociedad.

Pretendo que los alumnos modifiquen la imagen que tienen sobre el museo y aprendan a que no es solo un espacio lleno de obras de arte, sino que conlleva la participación de muchos agentes con conocimientos artísticos, técnicos, arquitectónicos y de comunicación. Así, podrá hacerse realidad y ser visitado como un espacio educativo de referencia.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alderoqui, A. y Perdorsoli, C. (2012). *La educación en los museos*. Buenos Aires: Paidós.
- Candau, J. (2008). *Memoria e identidad*. Buenos Aires: Ediciones del sol.
- Coll, C. (1990). *Un marco de referencia psicológico para la educación escolar: la concepción constructivista del aprendizaje escolar y de la enseñanza*. En C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi (comps.): *Desarrollo psicológico y educación, II. Psicología de la Educación*. Madrid. Alianza.
- Coll, C. (1991). *Constructivismo e intervención educativa: ¿Cómo enseñarlo que se ha de construir?* Congreso Internacional de Psicología y Educación. *Intervención educativa*. Madrid. [Reimpreso en *Aula de Innovación Educativa*, 2 y 3.]
- De La Jara, I. (2016). *El museo como espacio educativo*. Santiago de Chile: Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, nº. 122, de 28 de junio de 2016.
- Dibam, (2005). *Memoria, cultura y creación*. Lineamientos políticos. Santiago de Chile: Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos.
- Freire, P. (1978). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Gamboggi, A. y Melville, G. (2007). Museo comunitario como tecnología social en América Latina. *Revista Digital Nueva Museología*. (25), 113-125.
- Godoy, M., Hernández, J. y Adán, L. (2003). Educación patrimonial desde el museo: Iniciativas de promoción y puesta en valor del patrimonio cultural en la X Región. *Revista Conserva*, (7), 25-35.
- Hervás, R.M. (2003). *Estilos de enseñanza y aprendizaje en escenarios educativos*. Granada: Grupo editorial universitario.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education. Purpose, pedagogy, performance*. Londres- Nueva York: Routledge.
- Jackson, P. (1991). *La vida en las aulas*. Madrid: Ediciones Morata.
- Ley Orgánica 2 de 2006. Ley Orgánica de Educación. 3 de mayo de 2006. *Boletín Oficial del Estado*, nº. 106, de 24 de mayo de 2006.

- Ley Orgánica 8 de 2013. Ley para la mejora de la calidad educativa. 9 de diciembre de 2013. *Boletín Oficial del Estado*, nº. 295, de 10 diciembre de 2013.
- López, M. (2014). *El museo como espacio educativo integrado: Una propuesta pedagógica*. [Trabajo de Fin de Máster, Universidad Jaime I].
- Maceira, L. (2008a). Género y consume cultural en museos: análisis y perspectivas. *La Ventana. Revista de Estudios de Género*, 3(27), 205-230.
- Maceira, L. (2009). El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo. *Sinéctica*, (32), 13-17.
- Maillaed, C. y Marsal, D. (2012). Gestión del patrimonio cultural: caminos por recorrer. *Hecho en Chile, reflexiones en torno al patrimonio cultural*, 1(45), 173-193.
- Onrubia, J. (1993). *Enseñar: crear Zonas de Desarrollo Próximo e intervenir en ellas*. En: Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., y Zabala, A. (1993). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Editorial Graó, 101-123.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, nº 25, de 29 de enero de 2015.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se aprueba la normativa reguladora de Educación Plástica y Visual. *Boletín Oficial del Estado*, nº. 3, de 4 de enero de 2015.
- Rounds, J. (2006). Doing identity work in museums. *Curator*49, (2), 133-149.
- Sandahl, J. (2002). *Fluid boundaries and false dichotomies: scholarship, partnership and representation in museums?* Ponencia presentada en la conferencia "Leadership in museums: are our core values shifting?" Dublin: INTERCOM.

8. ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario de autoevaluación para los alumnos.

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN SOBRE EL PROYECTO DE CONSTRUCCIÓN DEL MUSEO DE ARTE ESCOLAR.
Nombre:
Fase:
Instrucciones: contesta de manera individual a las siguientes cuestiones
1. ¿El proyecto de construcción de un Museo de Arte Escolar me ha parecido innovador?
2. ¿Me ha resultado interesante la forma de exponer los contenidos de este bloque?
3. ¿La metodología de aprendizaje ha sido la acertada para aprender los contenidos?
4. ¿Las actividades propuestas me han ayudado a alcanzar el estudio de los conceptos?
5. ¿Las actividades han sido expuestas de manera clara, creativa y dinámica para mi aprendizaje?
6. ¿Los espacios utilizados son los adecuados para el desarrollo del proyecto?
7. ¿Las herramientas utilizadas (apps, láminas, documentos, etc.) han sido apropiadas y fáciles de usar para mi aprendizaje?
8. ¿El tiempo utilizado ha sido el adecuado para realizar las actividades?
9. ¿Los materiales utilizados para las actividades me han permitido el buen desarrollo de esta fase del proyecto?
10. ¿El profesor ha coordinado y preparado correctamente las clases y el desarrollo de este proyecto?
11. ¿He tenido dificultades durante el transcurso de esta fase o de las actividades propuestas?
12. ¿Me ha resultado satisfactorio trabajar algunas de las actividades en grupo?
13. ¿La forma de evaluar la actividad me parece acertada y justa?
14. ¿Qué esperas aprender en la próxima fase de este proyecto?
15. ¿Continuarías realizando este proyecto o prefieres volver a aprender de manera tradicional?

Anexo 2. Escala de estimación numérica.

PROYECTO INNOVADOR: CONSTRUCCIÓN MUSEO DE ARTE ESCOLAR		
Alumno:		Fecha:
Etapas/Fase:		Calificación:

CONTENIDOS	1	2	3	4	5
Obtención de los conceptos básicos					
Utilización de los conceptos en la actividad					
Tiene destrezas para usar los conceptos					
Relación de los conceptos con otros bloques					
MATERIALES	1	2	3	4	5
Uso del material					
Trae el material necesario a clase					
Uso de las instalaciones					
METODOLOGÍA	1	2	3	4	5
Adaptación con la metodología empleada					
Muestra interés por la metodología					
Realización de las actividades					
ACTITUD/COMPORTEAMIENTO	1	2	3	4	5
Interés e involucración por la actividad					
Comportamiento en clase					
Destrezas para trabajar en grupo					
Esfuerzo en el trabajo individual					
Observaciones:					

1- Muy malo, 2- Malo, 3- Regular, 4- Bueno, 5- Muy bueno.