



Trabajo Fin de Máster

***QuestionArte: avenidas
de conocimiento entre
museos y centros
educativos***

Autora: Raquel Luis Rodríguez
Tutora: Noemí Peña Sánchez



Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado
Curso académico 2023/2024
Convocatoria: julio

Máster en Formación del Profesorado de Educación
Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional
y Enseñanza de Idiomas. Especialidad en la Enseñanza del
Dibujo, Diseño y Artes Plásticas.

Resumen

Este Trabajo Fin de Máster tiene como objetivo crear una mayor conexión entre los centros educativos y los museos de arte.

Se comienza abordando qué es un museo; sus principales profesionales, sus funciones y sus públicos, atendiendo, de manera más exhaustiva, a los Departamentos de Educación y Acción Cultural y a la mediación cultural, que ejerce de nexo entre museos y centros educativos. Para lograrlo, se plantea una propuesta de innovación educativa anual en la que ambos agentes trabajan de manera conjunta con el fin de constituir una relación con la que reforzar el aprendizaje en el marco de la materia *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*. El alumnado, protagonista y dotado de una participación activa durante el proceso, establecerá contacto y creará un vínculo directo con un museo de arte de su localidad.

Palabras clave: innovación educativa, educación artística, museos, centros educativos, público adolescente.

Abstract

This Master's Degree Final Project aims to create a greater connection between educational centres and art museums.

It begins by looking at what a museum is, its main professionals, its functions and its audiences, paying more exhaustive attention to the Departments of Education and Cultural Action and to cultural mediation, which acts as a link between museums and educational centres. To achieve this, an annual educational innovation proposal is proposed in which both agents work together in order to create a relationship with which to reinforce learning within the framework of the subject *Plastic, Visual and Audiovisual Education*. The pupils, the protagonists and active participants in the process, will establish contact and create a direct link with an art museum in their locality.

Keywords: educational innovation, arts education, museums, educational centres, adolescent audiences.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. JUSTIFICACIÓN	4
3. METODOLOGÍA	5
4. OBJETIVOS	8
5. MARCO TEÓRICO	9
5.1. El espacio del museo	9
5.1.1. ¿Qué entendemos por museo?	9
5.1.2. El museo y sus públicos	14
5.1.3. La educación en los museos	19
5.1.4. La mediación cultural. Un nexo entre los museos y los centros educativos	22
5.2. El público adolescente y los museos	25
5.2.1. El público adolescente, el <i>target</i> pendiente de los museos	25
5.2.2. Desde el museo: iniciativas que promueven la participación de los y las adolescentes en el diseño de su programación	28
5.2.3. Desde el centro educativo: propuestas que promueven una vinculación con el arte y los museos.	34
6. MARCO INNOVADOR	41
6.1. Fundamentación del proyecto de innovación: <i>CuestionArte</i>	41
6.2. Diseño y planificación del proyecto innovador	43
6.2.1. Planificación del primer trimestre	45
6.2.2. Planificación del segundo trimestre	50
6.2.3. Planificación del tercer trimestre	53
6.3. Diseño de evaluación del proyecto	57
7. CONCLUSIONES	59
8. REFERENCIAS	61
9. ANEXOS	66

1. INTRODUCCIÓN

Aprendemos estableciendo conexiones, vinculamos aprendizajes, unimos conceptos e ideas y creamos redes de conocimiento. La enseñanza de la educación artística añade, a lo anterior, la creatividad, la experiencia, la crítica, el deleite, las sensaciones, las interpretaciones. Todo un lenguaje que cada persona conforma de una manera individual para, después, compartirla y, así, enriquecerla. En ese proceso, reflexionamos, dudamos, interpelamos.

De cada pregunta que nos hacemos, y nos hacen, aprendemos.

Llamamos a la curiosidad para ahondar en procesos y discursos, nos cuestionamos y nos cuestionan. Aquí, se llama al arte para eso, para cuestionar(nos). Cuestionar la manera en la que se aborda la enseñanza artística desde los centros educativos y desde los museos de arte. Cuestionar la forma en la que ambos agentes se relacionan, cuestionar al profesorado, al personal del museo, al alumnado. Cuestionar, siempre, desde el respeto y bajo un objetivo común, la defensa y reivindicación de las enseñanzas artísticas, para que, dentro de la materia *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*, alcanzar su mayor aprovechamiento por y para el estudiantado. En este trabajo se defiende que ese fin es posible y que, creando un mayor vínculo entre los museos de arte y los centros educativos, puede alcanzarse con mayores y mejores aprendizajes.

Este proyecto sería muy diferente si, además de tener un deleite por la enseñanza del arte, razón por la cual presento este Trabajo Fin de Máster (TFM), no lo compartiera con una fascinación por la gestión cultural. Profesionalmente soy gestora cultural, esa ocupación que tiene la capacidad de convertir ideas en proyectos que repercutan y busquen, de una manera u otra, ser una mejora para la sociedad. Entre mis labores he sido partícipe del diseño, creación y puesta en práctica de proyectos de diversa índole, entre los que se encuentran acciones educativas que, en la mayoría de los casos, han estado dirigidas a centros educativos y dentro del contexto de una exposición de obra plástica en un espacio cultural.

Por otro lado, durante el periodo de prácticas de este Máster, realizadas en la Escuela de Arte y Superior de Diseño (EASD) Fernando Estévez, en concreto en las enseñanzas Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda, tuve la fortuna de acompañar a una profesora que según entraba al aula, trabajaba por y para el compromiso que tenía con el aprendizaje y crecimiento del alumnado.

A su vez, cada uno/a de nosotros/as, hemos sido estudiantes. Hemos ocupado una de esas sillas y mesas verdes y hemos aprendido, en mayor o menor medida, gracias al profesorado que nos ha guiado.

Del conjunto de esas vivencias, nace *CuestionArte*, una propuesta de innovación educativa que, diseñada junto a mi tutora, Noemí Peña, defiende el valor y la fuerza que se puede alcanzar de la enseñanza del arte si se ejerce estableciendo una mayor vinculación entre los centros educativos y los museos mientras se dota, al alumnado, de un papel activo y referencial durante el proceso.

2. JUSTIFICACIÓN

La enseñanza del arte en los centros educativos se realiza, primordialmente, desde los propios institutos y, de manera puntual, se llevan a cabo visitas a instituciones culturales externas con las que ahondar en los conocimientos desde otra perspectiva, al confiar en que esas salidas refuerzan de manera positiva en el aprendizaje del alumnado.

Los museos, a su vez, destinan esfuerzos con los que adaptar sus propuestas y organizar actividades que, dirigidas al público adolescente, acerquen el arte de una manera directa y apoyen sus discursos, en la mayoría de las ocasiones en la vida y obra de artistas que están presentes en una muestra expositiva.

Si los centros educativos, así como los museos, se reconocen mutuamente como agentes indispensables al considerar que establecer un compromiso apoya y refuerza la educación artística, ¿por qué la conexión entre ambos es ocasional?, ¿por qué reconocerse únicamente a través de una visita puntual?, ¿por qué no hacer que esas coincidencias dejen de ser puntuales?, ¿por qué no establecer un aprendizaje horizontal?, ¿por qué? Confiadas en que debía haber una justificación para todos esos porqués y, movidas por la inquietud tras su búsqueda, se comenzaron las lecturas, investigaciones y acciones aquí recogidas. *CuestionArte*, la propuesta de innovación educativa que presentamos, en su planteamiento anhela recoger, o al menos ese ha sido el cometido, los motivos por los que defender y poner de manifiesto lo ventajoso de crear una mayor vinculación entre los centros educativos y los museos.

La visita escolar al museo permite obtener determinadas competencias curriculares que dentro de la clase sería imposible de conseguir, ya que el museo ofrece un proceso de enseñanza y aprendizaje alternativo al de los recursos propios del aula (De los Reyes,

2016). Esto recalca la vital importancia que emerge del mantener un nexo entre ambas instituciones con el objetivo de garantizar el mejor de los aprendizajes enmarcados en la materia *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*. *CuestionArte* se suma a las reflexiones consultadas y, además de suponer un porqué más, con su planteamiento y posible puesta en práctica, ambiciona en convertirse en respuesta, razón y motivo.

3. METODOLOGÍA

Este Trabajo Fin de Máster (TFM) se comenzaba ordenando ideas. Esa organización la llevamos a cabo en las tutorías, mediante conversaciones, puestas en común y debates varios. Desde un principio se tenía claro que se quería indagar y conocer más sobre la relación de los centros educativos con los museos y, por ello, las lecturas, consultas e investigaciones, empezaron por ahí. La propuesta de innovación educativa, aunque no estaba definida, sí se tenía claro que quería ser un puente, una iniciativa que avivase el vínculo entre ambas instituciones. Bajo estas premisas y, tras las primeras lecturas, conformamos un índice que, a modo de esqueleto, nos aproximaba a lo que podría ser el cuerpo de nuestro trabajo. Sin embargo, ese índice lo alteramos en numerosas ocasiones en función de la determinación que queríamos dar a cada apartado hasta llegar al que aquí se presenta.

En primer lugar, comenzamos con el marco teórico. Las primeras lecturas las tomamos del Repositorio Institucional de la Universidad de La Laguna (RIULL) con el objetivo de consultar Trabajos Fin de Máster (TFM) relacionados con la temática aquí presentada, así como para familiarizarnos con la estructura, proceder y organización que debía tener el proyecto. A su vez, consultamos otros repositorios como son la Base de Datos de Tesis Doctorales (TESEO) y diversos artículos pertenecientes al Punto Q de la biblioteca de la Universidad de La Laguna, Google académico y la base de datos Dialnet.

Tras las lecturas y, queriendo esclarecer qué es un museo, nos dirigimos a diversas fuentes como el Consejo Internacional de Museos (ICOM). Además, centramos la atención en presentar sus funciones, áreas, tipologías y profesionales implicados. Entre los departamentos, se prestó especial interés a los Departamentos de Educación y Acción Cultural (DEAC), desde donde la mediación cultural toma un papel predominante. Respecto a esto, apoyamos las investigaciones en la consulta de autoras referentes como Carmen Mörsch, para indagar, entre otros aspectos, cómo abordar la educación en el

museo. A su vez, se han consultado diversos informes que, bajo estadísticas y análisis recogen, de manera objetiva, las tipologías de públicos, así como la relación de los jóvenes con los museos, como son los informes ofrecidos por el Ministerio de Cultura y Deporte junto al Laboratorio Permanente de Públicos de Museos. Con la consulta de estos informes nos aproximamos, de manera cuantitativa, a la realidad a este respecto y nos permitió situar la propuesta de innovación de una manera más objetiva, determinada y concisa.

Por otra parte, se han hecho minuciosas búsquedas a nivel internacional en páginas web de museos y centros culturales para conocer de qué manera dirigían éstos su programación a la juventud. A nivel nacional, de los espacios consultados, tomamos como referencia al Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS) y, a nivel internacional, nos sumergimos en las acciones originadas por The Walker Art Center (Estados Unidos) y el Museo Stedelijk (Países Bajos). La razón por la que se eligieron esos centros y no otros es porque no solo tienen una programación específica para los y las jóvenes, sino que cuentan, en la organización y como parte de la plantilla, con jóvenes que, junto a los profesionales, programan, piensan, idean y ejecutan la programación anual.

Del mismo modo, se indagó en proyectos educativos que, promovidos desde el centro, tuvieran o reflejaran entre sus objetivos un interés por crear conexiones para hacer extensivo el espacio de aprendizaje más allá del aula, en este caso, vinculando a un museo o espacio cultural. De antemano, se tenía conocimiento de varias propuestas, pero hasta las lecturas e investigaciones realizadas, no se conocieron las propuestas que se recogen en este trabajo. De los proyectos promovidos por escuelas e institutos aquí se nombran, a nivel nacional, *Escuela Museo*, del Instituto de Educación Secundaria (IES) José María Infantes, *Dalmacia Museum*, del Instituto de Educación Secundaria Obligatoria (IESO) Vía Dalmacia y, de carácter internacional, *King School Museum of Contemporary Art* (KSMoCA), (Estados Unidos). Las tres iniciativas originan proyectos de carácter museístico desde los centros educativos e, incluso, promueven una relación directa con artistas, como es el caso de KSMoCA. En el proceso de investigación realizado nos encontramos con propuestas educativas de proyectos que considerábamos de gran interés pero que no son partícipes de este trabajo ni terminaron siendo referentes porque la documentación y acceso a la información, en la gran mayoría de veces, era muy escasa. Esto nos permitió vislumbrar y conocer que, al profesorado de los centros educativos, la difusión de las acciones, junto a la actividad normal del día a día del centro,

es una labor ardua y costosa, razón por la cual no se disponía de material de consulta o de libre acceso.

En segundo lugar y, con los conocimientos hasta el momento obtenidos, se comenzaba la propuesta de innovación educativa. Para ello, comenzamos consultando, en la Ley Orgánica por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), el currículo de la asignatura *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* de 3º Educación Secundaria Obligatoria (ESO), curso al que se dirige la propuesta. De esta manera, con lo aprendido tras la fundamentación teórica, los referentes citados y las ideas propias, se conformaba el proyecto que, bajo el título *CuestionArte*, busca crear una mayor conexión entre los centros educativos y los museos e instituciones culturales, al defender que los aprendizajes de la educación artística cobran mayor fuerza cuando los espacios se extienden más allá de las aulas y confían, en los museos, como lugares de apoyo y referencia con los que trabajar. Se quiere recalcar que lo que presentamos en este trabajo, como se ha nombrado anteriormente, es el diseño de una propuesta de innovación educativa que, pese a no haberse desarrollado en un instituto, está planteada para llevarse a cabo y se adecúa a los criterios, contenidos y competencias de 3º de ESO de la asignatura *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* (EPVA) recogidos en los currículos de las materias y los ámbitos de la Educación Secundaria Obligatoria LOMLOE en Canarias (ANEXO I).

Ya enmarcadas en el contexto legislativo y teniendo claro qué aspectos trabajar en la propuesta, continuamos esbozando un posible calendario para la misma. Este fue el primer error del que aprendimos pues, si bien al inicio comentamos la posibilidad de desarrollar la propuesta en el tercer trimestre, tras el primer acercamiento, nos percatamos que, lejos de estar presente en un solo trimestre, merecía un planteamiento anual. Las razones que nos llevaron a tomar esta decisión radicaban en la necesidad de un aprendizaje continuo y extendido en el tiempo para que realmente fuese significativo. *CuestionArte* presenta diversas acciones con diferentes agentes implicados y, con el fin de garantizar su correcto desarrollo, efectivamente, lo adecuado era planificarla durante todo un año académico. Tras establecer el calendario de trabajo anual, casi que de una manera sorprendentemente intuitiva, el ideario que hasta el momento era un imaginario, fue cogiendo presencia y la relación de acciones y objetivos encajaron hasta conformar la propuesta innovadora que presentamos en este TFM.

4. OBJETIVOS

El objetivo principal de este TFM es analizar la relación que existe entre los centros educativos y los museos de arte. Más concretamente, investigar sobre el vínculo que se establece entre ambas instituciones dentro del contexto educativo que se dirige a los y las adolescentes, para diseñar una propuesta de innovación educativa que busca crear, entre ambos agentes, una mayor conexión, al considerar que los aprendizajes que se pueden obtener de esa simbiosis suponen una mejora para el desarrollo del alumnado de 3º de ESO de la materia *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*.

Además de ese objetivo principal, con este trabajo hemos actuado en torno a los siguientes objetivos específicos:

- Indagar sobre qué es un museo, quiénes lo componen y cuáles son sus públicos, así como uno de sus componentes, los Departamentos de Educación y Acción Cultural (DEAC) para entender, desde la mediación cultural, las conexiones que se originan entre el museo y los centros educativos.
- Analizar la relación de los y las adolescentes con el museo a través de propuestas que, creadas desde los centros educativos ejercen, como base, una relación con museos.
- Investigar proyectos educativos que, llevados a cabo en el contexto de un museo, reivindiquen y traten a los y las adolescentes no como un agente pasivo, sino activo y referencial.
- Crear un proyecto de innovación para la asignatura de *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* de 3º de ESO en la que, de manera paralela a los contenidos de la materia, el alumnado, como protagonista y principal agente involucrado, asiente los saberes trabajando en conexión con un museo de arte de su localidad.



MARCO TEÓRICO

5. MARCO TEÓRICO

En el trabajo de investigación realizado para el desarrollo de este TFM se abarca qué es un museo; sus principales profesionales, sus funciones y sus públicos. Entre sus visitantes, se analiza de manera más exhaustiva la relación que mantiene un museo con los y las adolescentes. Además, en lo que respecta a los Departamentos de Educación y Acción Cultural (DEAC), se comenta, de manera más detallada, el papel esencial que ocupa a la mediación cultural y se destacan proyectos que, originados desde centros educativos y los museos, buscan establecer un vínculo entre ambas instituciones dando, al alumnado, un papel activo durante todo el proceso.

5.1. El espacio del museo

5.1.1. ¿Qué entendemos por museo?

Para introducirnos en el museo se plantea la revisión de diferentes aportaciones que permiten comprender mejor su significado y función cultural. Por ello, con el fin de indagar en el concepto y presentar algunas de ellas, hemos elegido al Consejo Internacional de Museos (ICOM), como el principal agente del que tomar partida, al considerar que:

[...] un museo es una institución permanente, sin ánimo de lucro, accesible al público, y al servicio de la sociedad. Un museo colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material, inmaterial, cultural y natural, de manera profesional, ética y sostenible, y con fines de investigación, educación, reflexión y disfrute. Los museos se comunican de forma inclusiva, diversa y participativa con las comunidades y las audiencias. (ICOM, 2022)

Se toma esta definición como referencia tras haberse obtenido, por votación, a través de una encuesta en la que participaron socios de ICOM y otros colectivos del sector de museos, tales como servicios de museos y patrimonio estatales, de las comunidades autónomas y administraciones locales; personal de formación especializada en museos y patrimonio; asociaciones profesionales del sector; amigos de los museos. En definitiva, los propios especialistas del sector son quienes han consensuado la definición, quién mejor que las personas que intervienen en estas instituciones en su día a día para determinar el concepto del museo.

Entre las diferentes nociones se recurre, a su vez, a la Real Academia Española (RAE) para obtener esta información, que presenta cuatro acepciones para el concepto de museo:

1. Lugar en que se conservan y exponen colecciones de objetos artísticos, científicos, etc.
2. Institución, sin fines de lucro, cuya finalidad consiste en la adquisición, conservación, estudio y exposición al público de objetos de interés cultural.
3. Lugar donde se exhiben objetos o curiosidades que pueden atraer el interés del público, con fines turísticos.
4. Edificio o lugar destinado al estudio de las ciencias, letras humanas y artes liberales. (RAE, s.f.)

Siendo estas acepciones más analíticas que la anteriormente propuesta por el ICOM, se hace partícipe, también, la recogida en la *Ley del Patrimonio Histórico Español*, que dictamina que los museos son “instituciones de carácter permanente que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben para fines de estudio, educación y contemplación conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural” (Ley 16, 1985, Tít. VII, Cap. II, art. 59.3).

De las aportaciones anteriormente nombradas se resalta, de todas ellas, independientemente del órgano que las cita, la coincidencia de dos aspectos fundamentales; la colección y/o el material que exhibe el museo, y la comunidad, entendiendo a ésta como al público receptor y al que se dirige su contenido. El museo tiene el deber de preservar el patrimonio y ponerlo a disposición de la sociedad, así como la sociedad se compromete a respetarlo con el fin de obtener de él cuantos estudios e investigaciones se deriven con el objetivo de ampliar conocimientos y concienciar a la comunidad sobre la relevancia del patrimonio. Esta simbiosis, entre la institución museística y la sociedad, es la que capta el interés por este trabajo que, pese a focalizar su atención en los/las adolescentes, analiza las relaciones entre ambos agentes.

Entre sí guardan una relación de dependencia que sobrepasa los límites del compromiso, de las sinergias que surgen entre el museo y la sociedad se concretan aspectos como la oferta de actividades, la concepción del museo y consideración de la institución, los aprendizajes de la comunidad... En función de las vías por las que esa relación se materializa, el respeto, la aceptación e identificación por parte de la sociedad hacia el

museo respalda, revaloriza y hace perdurable su existencia, de ahí que se considere determinante, pero también de gran interés, abordar y conocer más sobre la relación entre museo y sociedad.

Entre las funciones del museo recogidas en las definiciones, se citan acciones tales como; coleccionar, conservar, interpretar, exhibir, adquirir, estudiar... todas ellas comparten la responsabilidad de la institución con la colección. Un compromiso cuyo objetivo, además de ser el de conservar el patrimonio, supone un compromiso a la vez que una responsabilidad para con la sociedad teniendo como fin, y parte de sus funciones, el educar, reflexionar y concienciar sobre la importancia de los museos como los agentes que velan por el cuidado y acceso al patrimonio, como un detonador de posibilidades, un generador de nuevas miradas, el lugar de la confrontación del conocimiento (López, 2019).

Entre los perfiles más comunes encargados de llevar a término las funciones nombradas, independientemente de la naturaleza o tipología de museo, se encuentran los cargos directivos, técnicos superiores, técnicos y auxiliares. Pese a la diferenciación de las tareas, los museos son instituciones cuyos profesionales trabajan en más de un área, pudiendo recaer la responsabilidad de diversas gestiones en un mismo profesional. Claro está que esto depende del tamaño del museo, cuanto mayor es la institución, mayor plantilla y especialización, pero para los museos pequeños, tal y como se recoge en el estudio sobre *Los profesionales de los museos. Un estudio sobre el sector en España*, realizado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, “en los museos con plantillas reducidas, los y las profesionales deben tener una gran versatilidad laboral por las muchas teclas que deben tocar” (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2012, p 44).

Entre las labores aquí nombradas se comentan con mayor detenimiento las relacionadas con la gestión cultural y el comisariado, pues son los perfiles a los que se involucra en la propuesta de innovación educativa. Dedicando, un solo apartado, a analizar las labores de los Departamentos de Educación y Acción Cultural (DEAC), departamento esencial por su vinculación con la educación en los museos, área de gran relevancia para lo tratado en este proyecto.

Teniendo en cuenta lo anteriormente nombrado, comenzando por el perfil profesional de la persona encargada de la gestión cultural en un museo, hablamos de la persona que

gestiona, normalmente junto a un equipo de trabajo, proyectos culturales de diversa índole. El cometido de la gestión cultural es extender la cultura a la sociedad mediante acciones que permitan un acceso igualitario. Por otro parte, cuando nombramos al papel de la persona que ejerce el comisariado en una muestra expositiva, apelamos a la persona que, siendo experta en la temática de la exposición, redacta su discurso, investiga, documenta y realiza la selección de piezas artísticas que mejor reflejan lo defendido en la propuesta para que, los y las visitantes, a la hora de recorrerla, puedan comprender su significado (Instituto de Gestión Cultural y Artística, 2022).

Conociendo qué se entiende por museo, en función del objeto expuesto, es determinante indicar que existen diferentes tipos: “de arte, de historia natural en general, de etnografía y folklore, históricos, de las ciencias y de las técnicas, de ciencias sociales y servicios sociales, de comercio y de las comunicaciones y agricultura y de los productos del suelo” (Alonso, 2001, p. 109).

Su tipología, además de estar referenciada por la colección expuesta, la determinan otros factores, como los analizados por Juanola y Colomer (2005), quienes clasifican los museos del siglo XXI en “tradicional, moderno y postmuseo”. Las autoras ponen el foco de estudio en cuestiones como su modelo de gestión, sus funciones, la consideración de los y las visitantes, la comunicación con el público, la praxis en el desarrollo de las exposiciones, así como la ordenación entre las relevancias de los diferentes perfiles que participan en el transcurso de una muestra.

A grandes rasgos, califican al “museo tradicional” como una institución conservadora, cuya gestión museística es jerárquica y en el que los y las visitantes son sujetos pasivos. Considerando que los perfiles profesionalizantes más determinantes del museo son el conservador y el investigador. Por otra parte, en el “museo moderno”, pese a tener una gestión jerárquica, el carácter técnico también toma partida, junto a la comunicación y difusión, acciones que se suman a las funciones de conservación e investigación propias del “tradicional”. Además, en el “museo moderno” los y las visitantes son consideradas sujetos activos, su gestión es bidireccional y, entre los perfiles profesionales se resaltan el papel del comisariado, el diseñador y la diseñadora y, por primera vez, el de la figura de la persona educadora, aunque únicamente como el medio con el que difundir el objeto expuesto. Por último, el “postmuseo” es aquel cuya gestión es horizontal, interdepartamental y flexible. Sus funciones radican en lo social, educativo e

interpretativo, lo que deriva en que la labor educativa, pasando a ser esencial, se focalice en ser una vía con la que el visitante pueda crear su propio conocimiento. Dota al visitante de un papel activo y determinante en cuanto que pasa a ser considerado tan importante como los propios profesionales de la institución museística (Juanola y Colomer, 2005).

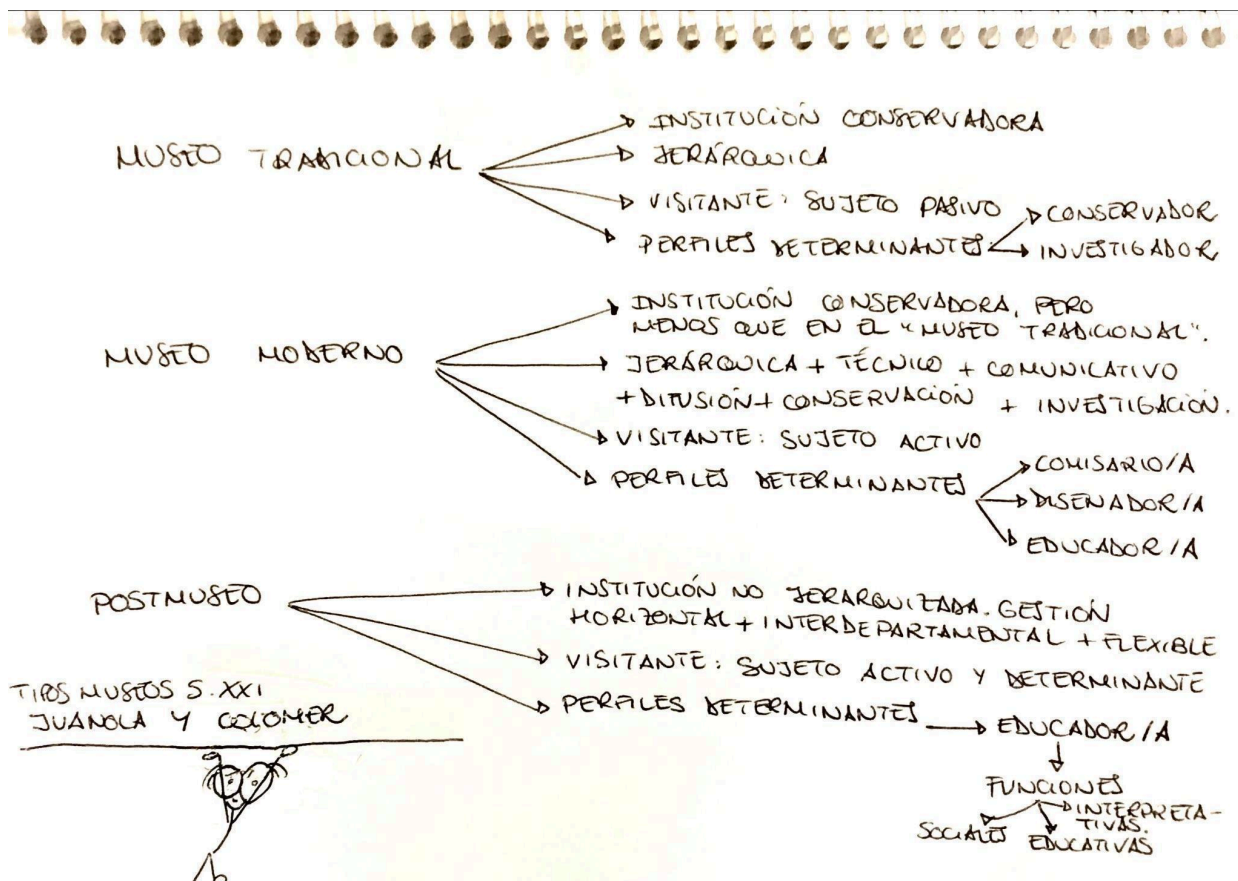


Figura 1. Tres tipologías de museos que conviven en el siglo XXI basado en el estudio de Juanola y Colomer (2005). Fuente: elaboración propia.

La relación que existe entre los conceptos museos y sociedad es la que cautiva la atención de este trabajo, pues estos términos se hacen imprescindibles entre sí y surgen con un compromiso común, el de conservar el patrimonio para permitir su acceso, entendimiento y disfrute a la comunidad.

5.1.2. El museo y sus públicos

El museo se ofrece a las personas. El conjunto de éstas es lo que se entiende por público. Intentar determinar qué tipos de públicos recibe un museo es, quizá, una de las tareas más arduas de realizar, lo que resulta paradójico, teniendo presente que es el colectivo al que se dirige. Pese a ello, los estudios de públicos, en la actualidad, resultan cada vez más determinantes, tras la dinamización y democratización de los museos como recintos culturales que buscan acercarse a las sociedades (Pérez, 2016). Esta reflexión, obtenida del *Estudio sobre Públicos y Museos* desarrollado desde el posgrado en museología de la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía de ciudad de México, es fruto del análisis de las propuestas ejecutadas, principalmente, en los Estados Unidos de América (EEUU), Inglaterra y España, países en los que el ejercicio sobre el estudio de público ha tenido mayor alcance.

Los estudios de público han pasado de ser una de las tareas pendientes, a una preocupación a la que destinar los esfuerzos por parte de las instituciones museísticas con el objetivo de obtener un mayor conocimiento al respecto que permita y revalorice su existencia. Pese a ello, alguno de los estudios, aunque entre sí muestran diferencias, sí reconocen al primer tipo como el “público especializado”, terminología empleada por Álvaro Notario Sánchez o de “élite”, como la denomina de la Calle Vaquero (Notario, 2018). A este grupo se le caracteriza por ser un público que acude y realiza la visita al museo por voluntad propia, ya que busca enriquecerse con conocimientos vinculados a sus formaciones y/o profesiones que, de una manera u otra, guardan relación con el contenido de lo que se exhibe en la institución museística.

Un segundo grupo, tomando nuevamente de referencia Notario Sánchez (2018), sería el “público escolar”. La distinción de este colectivo recalca la fuerza con la que la didáctica ha pasado a ser partícipe de la actividad de los museos. Ya desde finales de los noventa, tal y como señala Valdés Següés (1999) “el carácter socializador del museo hizo que términos como educación, didáctica, pedagogía, difusión y comunicación pasaran a ser imprescindibles cuando se habla de la institución museística” (p. 45). Es en este colectivo en el que centramos las atenciones de este trabajo, por el auge y transformación que ha supuesto su ya indiscutible presencia en los museos pues, “un alto porcentaje de la estadística de los visitantes de los museos lo representa, precisamente, el usuario escolar” (Maillard, Mege y Palacios, 2002, p. 51).

Un tercer y último tipo de público, según Notario Sánchez, es el “público turista”. Un colectivo cuyas visitas no están promovidas necesariamente por el interés de aprender, sino por la curiosidad de conocer qué hay en el lugar que se visita (Notario, 2018).

Por su parte, de la Calle Vaquero (Notario, 2018), aparte de “élite”, sólo distingue un segundo y último grupo, calificado como “de masas”, al que se refiere a toda aquella persona que visita un museo por el propio devenir de una visita a un lugar de interés, pero no por una motivación explícita que exista de antemano. Aquí las inquietudes formativas y académicas no ocupan lugar.

De igual forma, Sabaté y Gort (2012), analizan las tipologías de públicos y coinciden con la diferenciación de los grupos anteriormente expuestos, aunque en algunos casos la terminología no es la misma, las características de los colectivos, sí se corresponden. El “público especializado” o de “élite” (Notario, 2018), Sabaté y Gort (2012) lo determinan como “el experto”, al “público escolar” (Notario, 2018), Sabaté y Gort (2012) lo referencian como “el escolar cautivo” y, al “público turista” (Notario, 2028), Sabaté y Gort (2012), lo identifican como “el turista accidental”.

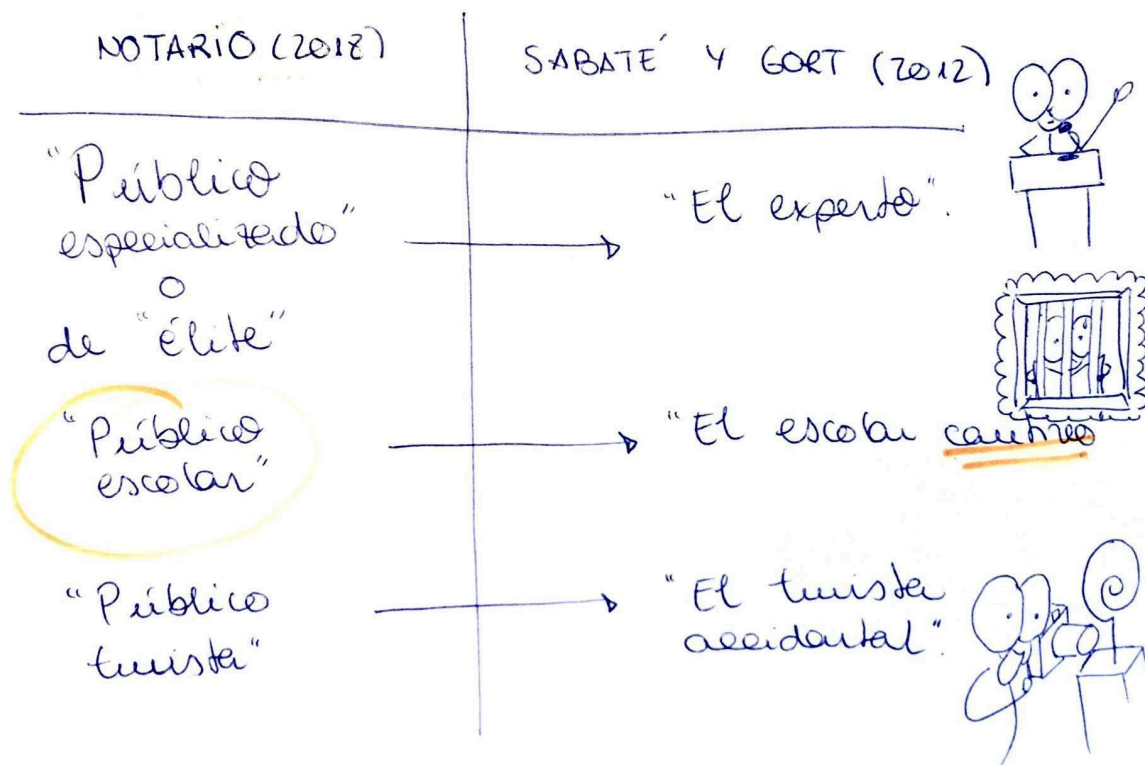


Figura 2. Relación de terminologías para denominar las tipologías de públicos según Notario (2018) y Sabaté y Gort (2012). Fuente: elaboración propia.

Pese a las relaciones comentadas, Sabaté y Gort (2012), entre los posibles tipos de público suman nuevos colectivos que consideramos de gran interés, entre los propuestos, se encuentran, "el club del Instituto de Mayores y Servicios Sociales (Imsero)", que engloban a las personas que, estando jubiladas, visitan al museo. Ellos destacan la necesidad de hacer partícipe a este colectivo no solo como visitante, sino también con la posibilidad de aprovechar su experiencia como posibles guías en momentos puntuales de la programación de la institución. A su vez, suman a "la familia", conjunto a quien consideran uno de los más difíciles de tratar "por la diversidad de preferencias y niveles de conocimientos previos de sus componentes" (Sabaté y Gort, 2012, p. 44). Aquí el esfuerzo del museo debe centrarse en ofrecer una propuesta de actividades atrayente tanto para los adultos como para los más pequeños, fortaleciendo, con las acciones

propuestas, la interacción y cooperación entre ellos. El “público con discapacidad” es otra de las categorías propuestas y, lamentablemente, es un colectivo que aún está pendiente por abordar, como se debiera, en las instituciones culturales. Las especificidades aquí, aunque pueden ser muy diversas, suelen estar vinculadas a criterios de accesibilidad, movilidad e inclusión. Los museos, para poder acoger de manera igualitaria a este colectivo, además de contar con un espacio sin barreras, que se extienda y preocupe más allá de disponer de rampas o ascensores, deben centrar su atención en los aspectos de iluminación, vitrinas, braille, maquetas, audioguías y dispositivos móviles adaptados que sean inclusivos y realmente puedan ser disfrutados por todos los públicos. A su vez, los “públicos con necesidades educativas especiales” es otra tipología de público que Sabaté y Gort (2012) abarcan y consideran que, la institución museística, al ofrecer un servicio para la comunidad en su conjunto, “tiene que prever las estrategias inclusivas necesarias para facilitar el acceso de todos los visitantes, sea cual sea su origen, creencia religiosa, capacidades, nivel socioeconómico o cultural” (Sabaté y Gort, 2012, p. 45). Por último, de las tipologías de públicos nombrada es “el visitante online”, cuya existencia, en los últimos años y, tras la pandemia de COVID-19, originada en 2020, ha ganado relevancia de manera exponencial y significativa. Tanto es así que no se puede concebir un museo que, como recurso mínimo, tenga su sitio web y redes sociales propias. Más allá de estos servicios básicos, para atender a este visitante, el museo debe ofrecer recursos en línea con los que poder conocer más sobre el museo y las exposiciones que en él se encuentren, elaborando, de manera paralela, recursos que permitan, en la medida de lo posible, el conocimiento de la propia institución desde cualquier lugar (Sabaté y Gort, 2012).

De las propuestas anteriormente nombradas, se puede tomar el motivo por el que se realiza la visita al museo como el aspecto con el que definir la tipología de público con la que se corresponde. Es decir, el “público especializado”, “de élite” o “experto” acude a un museo porque su formación y/o intereses personales tienen relación con lo expuesto, en la visita buscan ahondar en conocimientos cuya base ya está previamente adquirida. El “público escolar” o “escolar cautivo” visita el museo por intenciones explícitas del propio centro educativo, pero no es el/la estudiante quien ejerce la decisión de acudir. El “turista” o “turista accidental”, como el “de masas”, va a un museo como parte de un recorrido preestablecido del itinerario que invita a conocer un lugar, pero no necesariamente por profundizar en los saberes de lo expuesto. Por todo ello, podríamos concluir que, la motivación que lleva a la persona a realizar la visita es donde radica el punto de análisis

para saber a qué grupo, de los anteriormente nombrados, podría pertenecer (Notario,2018; de la Calle, 2005; Sabaté y Gort, 2012).

Este apartado sobre el museo y sus públicos se comenzaba afirmando que es una tarea ardua, es por esto por lo que se recogen también otras visiones sobre dónde radica la complejidad de su análisis. Jorge Ribalta, antiguo jefe del departamento de Programas Públicos del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA), asegura que la diversidad de públicos obliga que, desde los museos, se deba permitir que tengan cabida intereses y usos de diversa índole. Esta declaración alude al interés por huir del discurso promovido por la industria cultural que relaciona público y consumo, según estándares basados en el marketing televisivo, al considerar que ello conlleva la banalización de la experiencia cultural. Para evitar esta situación, se propone no concebir al público como una entidad predefinida y pasiva, sino como un ente al que dotar de libertad para la construcción de su propio discurso, superando las limitaciones de la representación política tradicional e invitando, como referentes relevantes, a los nuevos movimientos sociales (Ribalta, 2004).

En este proyecto se toma de Notario (2018) la diferenciación que realiza del público escolar y, de Ribalta (2004), se obtiene el papel crítico y referencial con el que caracteriza al estudiantado. No se concibe al alumnado que visita al museo como un sujeto pasivo, sino como una figura determinante en el proceso y compromiso cultural de un museo encontrando varias razones, entre las que destacamos dos.

En primer lugar, porque el escolar y el público adolescente, grupos en los que se focaliza este trabajo, se encuentran en un periodo vital de aprendizaje esencial y, en segundo lugar, porque sus valores, a construir en sociedad, están en periodo de definirse y, necesariamente, este proceso debe tomar conciencia de todos los movimientos sociales y, desde el museo, se deben ofrecer prácticas y discursos que intervengan, acompañen y enriquezcan ese proceso de crecimiento.

Si bien es cierto que la diferenciación de público aquí recogida permite una visión amplia de los colectivos que visitan un museo, puede resultar escueta al no estar acompañada de datos cuantitativos. El motivo es que la distinción aquí nombrada, compilada de diferentes análisis y opiniones, identifica al colectivo mayoritario al que pertenece la persona que asiste a la institución museística, pero no atiende a las particularidades específicas de cada individuo al no ser, el estudio de público, el foco de atención de este trabajo. Conociendo la distinción de los grupos principales, nos centramos, de manera

prioritaria, en la relación que establece el público adolescente con el museo, al ser el colectivo al que se dirige la propuesta de innovación elaborada.

5.1.3. La educación en los museos

Como bien se adelantaba con anterioridad, la educación en los museos no ha parado de ganar protagonismo en los últimos años. Durante los años 1960 y 1970 comenzaba sus inicios al querer presentarse como una respuesta posible a las tendencias de educación estética y de historia del arte formalista con la que defender la democratización de la institución museística (Hein, 1998, citado en Huerta, 2005).

A finales del siglo XIX, con el estado del bienestar, las clases populares de los países desarrollados pudieron acceder a la enseñanza media y superior y a la cultura, provocando que los museos comenzarán a experimentar algunos cambios, pues hasta entonces habían sido concebidos como almacenes de piezas. El museo comienza a concebirse como un espacio de comunicación y aprendizaje, ya que la población exigía entender lo que veía, dando lugar a que el desarrollo de museografías didácticas pasase a ser una necesidad (Hernández y Santacana, 2009).

La relevancia de la educación en museos supuso, y aún supone, un exponente de tal importancia y rapidez en su avance que, en numerosos casos, la necesidad de cubrir una demanda ha hecho que su tratamiento no se haya realizado con la meticulosidad que se debiera, ni por profesionales especializados en la materia, sino por los/las mismos/as trabajadores/as de la institución museística quienes, entre sus funciones habituales, han sumado la preocupación y compromiso por atender al papel de la persona educadora.

Si bien es cierto que la democratización del museo atiende al interés por permitir un acceso de la cultura a la sociedad en su conjunto, las vías en las que se presenta la respuesta no siempre ha sido la más acertada.

Hoy en día, los Departamentos de Educación y Acción Cultural (DEAC), se nombran de diferentes modos: pedagógico, educativo, divulgativo, de difusión, de atención al público o cultural, entre otros. Una de las posibles razones para que se de este hecho puede deberse, como así lo apuntan Sánchez y López (2011), es a la falta de definición clara de las funciones del departamento educativo.

Este trabajo recoge como las actuaciones del departamento educativo, las plasmadas por Huerta y de la Calle (2005), al entender que los museos son lugares de intercambio, “avenidas de conocimiento” donde la información no se recibe de una manera pasiva, sino

que, en el marco del museo, los y las visitantes formulan preguntas, crean propias ideas y razonamientos sobre los saberes que produce el museo. Son programas educativos que integran el conocimiento de la institución con el conocimiento propio de la persona que realiza la visita. El foco de atención se centra en la persona visitante, más que en la disciplina, para promover la investigación, fomentar el diálogo e invitar a la reflexión. Aquí, el educador o educadora es quien promueve los diferentes análisis, tomando a la conversación como la principal herramienta. Comentar, además que, de la defensa y apoyo de esta creencia sobre las actuaciones del departamento educativo en el museo nace, a su vez, parte del título de este TFM.

Se destaca la concepción de los programas educativos de Huerta y de la Calle (2005) por su idea de concebirlos como avenidas de conocimiento en las que el público tiene el papel protagonista y, el museo, junto a su personal especializado, funciona como guía, pero no como elemento principal del aprendizaje. Aquí la institución funciona como un espacio en el que se invita a las preguntas a ocupar la mayor de las atenciones para que la actividad reflexiva del público abra, a su vez, las puertas a otras “avenidas”.

Por otra parte, Mörsch (2015), distingue cuatro discursos sobre cómo puede abordarse la educación en el museo:

- El primero, el “afirmativo”, es aquel cuyo análisis del patrimonio es conservador y tradicionalista. Entiende al patrimonio como campo de estudio que concierne a especialistas. Entre sus principales prácticas, se contemplan conferencias, visitas guiadas y programas de cine.
- El segundo, el “reproductivo”, es el discurso que apela a la participación del público, a través de programas que faciliten el acceso al patrimonio con actividades como talleres, eventos masivos, etc.
- El tercer discurso es el “deconstructivo” que, basado en el análisis crítico del patrimonio, propone un rol activo y reflexivo de la institución para trabajar en torno a discursos hegemónicos, paternalismos institucionales... Se rompe con el imaginario existente y, con el conflicto y discusión, se invita a la crítica.
- Por último, el discurso “transformativo”, trabaja por vincular a la institución con otras. Aquí la educación anhela resistencia, cuestiona en busca de otras verdades, nuevos sentidos y discursos que abran camino a interpretaciones. Aquí la

educación y la curaduría trabajan al mismo nivel (Mörsch, 2015, citado en De la Jara, 2016).

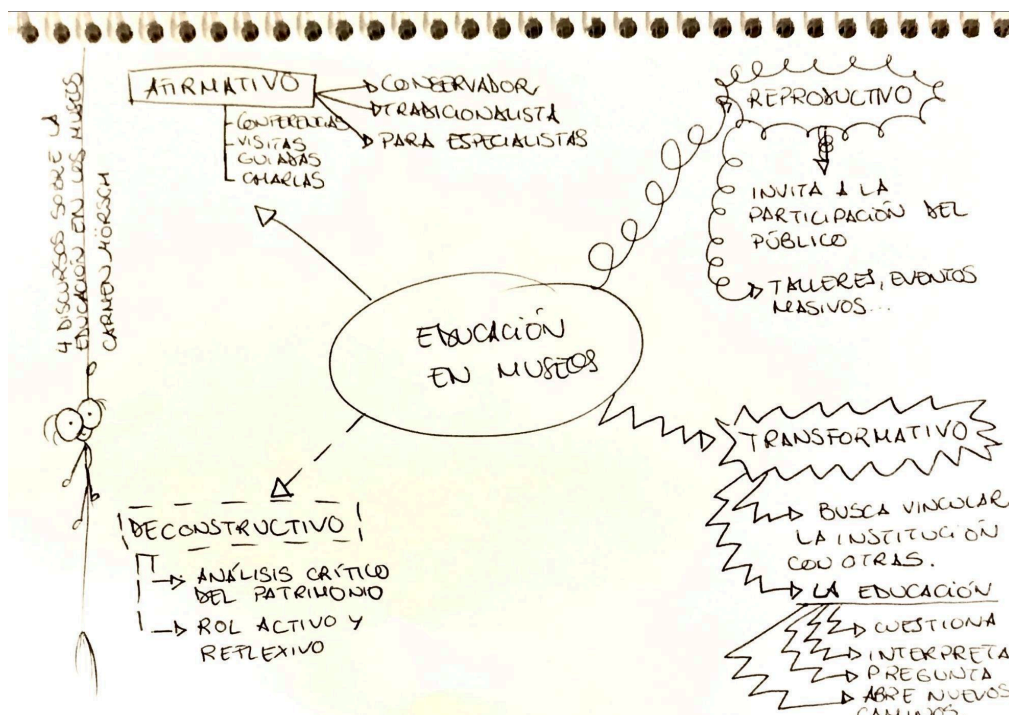


Figura 3. Cuatro discursos sobre la educación en los museos, según Mörsch (2015). Fuente: elaboración propia.

Es curioso como las especificidades de los discursos planteados por Mörsch (2015) coinciden, en grandes términos, con las características de la tipología de museos anteriormente propuesta de Juanola y Colomer (2005). De este modo, atendiendo a sus respectivos análisis, se podría establecer que el discurso “afirmativo” sería propio del museo “tradicional”, por su carácter y gestión conservadora, los discursos “reproductivos” y “deconstructivos”, ocuparían lugar en los museos “modernos”, donde la educación toma partida y el público visitante tiene un rol activo y reflexivo. Por último, el discurso “transformativo” referenciaría al “postmuseo”, al tomar al papel educador como determinante, como la vía con la que cuestionar e interpretar en busca de nuevos aprendizajes y conclusiones.

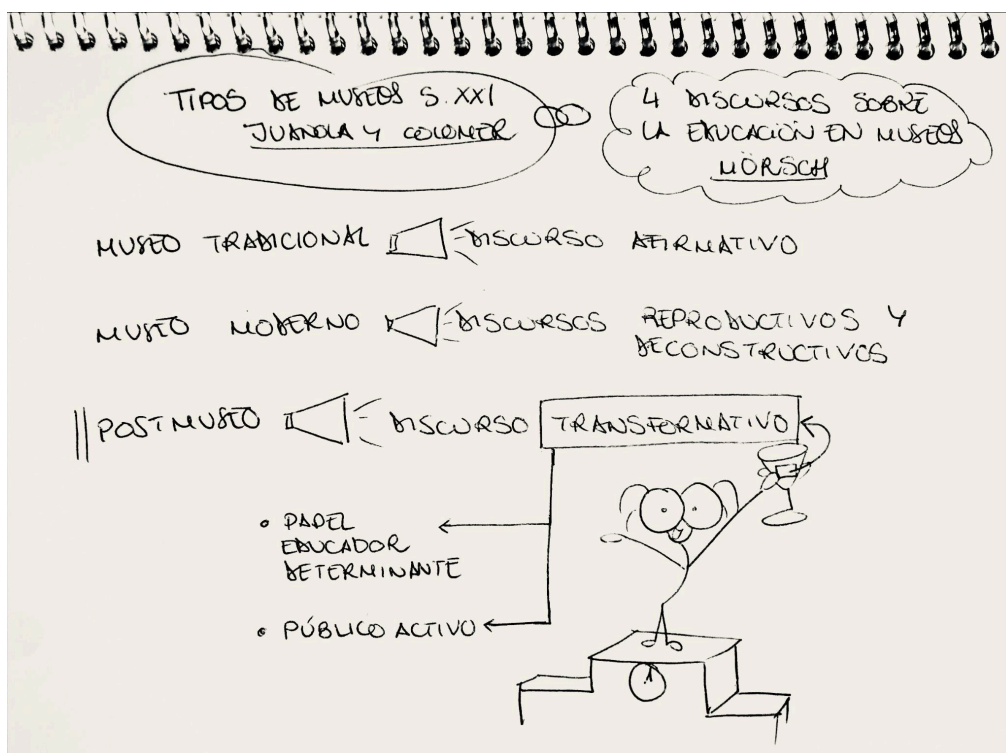


Figura 4. Relación entre las *Tres tipologías de museos que conviven en el siglo XXI*. A partir del estudio de Juanola y Colomer (2005) y los *Cuatro discursos sobre la educación en los museos*, según Mörsch (2015). Fuente: elaboración propia.

De los discursos planteados por Mörsch (2015), el que cautiva la atención de este trabajo se orienta al discurso transformativo, al ser el que invita a cuestionar con el fin de conseguir nuevas lecturas. Aquí, nuevamente, es primordial el papel activo del público y su relación con el museo, además, la educación más que partícipe, es decisiva, razones por las que radica el interés por lo promovido por este discurso.

5.1.4. La mediación cultural. Un nexo entre los museos y los centros educativos

En la visita de un grupo escolar a un museo intervienen agentes que son imprescindibles. Desde el centro educativo lo hace el equipo de docentes y el alumnado y, desde el

museo, los DEAC, representados bajo la persona que ejerce como mediadora cultural, que supone el nexo entre ambas figuras.

Si anteriormente se apelaba a las diferentes denominaciones que caracterizaban a los DEAC, lo mismo ocurre con las mediadoras culturales, “quienes reciben diferentes nombres de acuerdo con el contexto, a su trabajo y al propio museo. Así, en algunos lugares se llama *keyworker*, intermediario, voluntario, defensor, facilitador, guía, monitor, *explainer*, animador y educador” (Castellanos, 2022, p. 612). La variabilidad de sus definiciones, como ocurría con los DEAC, se ve sobrevenida por la urgente necesidad de dar respuesta, por parte de las instituciones museísticas, a una demanda del público por conocer, entender, interpretar y acceder al patrimonio cultural expuesto.

El término “educador”, nace como rechazo a términos como “monitor” o “guía”. (Vidagañ, 2016). El término de mediación, el más empleado en los últimos años en España, surge al considerar que lo educativo está demasiado ligado a lo escolar y transmisivo, mientras que la mediación permite incorporar un rango más amplio de agentes y de modos de operar. (Sánchez de Serdio, 2015, citado en Vidagañ, 2016). El término “facilitador” hace referencia a que la función del educador/a es permitir conexiones entre los/las visitantes, haciendo preguntas y no dando respuestas (López y Kivatinetz, 2006, citado en Vidagañ, 2016).

En este trabajo se alude a la terminología de “mediador o mediadora” porque su compromiso sobrepasa los límites de la educación, su raíz está en la mediación cultural y en la relevancia que tiene su participación en un museo. Como afirmaba María Acaso en la entrevista realizada por Gila Kolb, para *The Art Educator's Talk*, en 2016:

[...]lo importante es desbaratar el imaginario de lo educativo: lo educativo no son niños pintando, lo educativo no es el aula didáctica del museo repleta de botes de acuarelas de colores, lo educativo no es el cuentacuentos del domingo: lo educativo en la institución tiene que ver con los dispositivos que la propia institución establece para generar conocimiento crítico, dispositivos que empiezan por su propia arquitectura [...] La mediación es todo, o más bien, todo es mediación. (párr. 13)

Por otro lado, museos como el Louvre o el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza Madrid, referencian que la figura de la mediadora cultural es quien establece vías de comunicación diferentes con el visitante para poner al alcance el conocimiento de las

diferentes muestras. El Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS) y el Museo del Prado, apelan que la mediación supone un modelo de relación institucional que articula una mayor implicación entre la institución y los entornos sociales y laborales relacionados con la diversidad para que todos los públicos, bajo su realidad, interpretan la colección, pudiendo así participar en la construcción de significado que, necesariamente, es influenciado por su realidad, bagaje y cotidianidad (Castellanos, 2022).

La mediadora funciona como nexo en varios escenarios. Lo hace entre el museo y el público, entre lo expuesto y su lectura. Lo interesante de su figura es que es un vínculo, una vía que abre aprendizajes, no los impone, presentando un contexto para que quien lo observe tenga la libertad, conocimiento y base para pergeñar su significado. En definitiva, la mediadora, como su etimología indica, media. Media para que sea la persona quien, bajo su mirada, obtenga una lectura, lo que da a lugar a un cómputo de infinitas reflexiones que, marcadas por la realidad y experiencia de cada persona, enriquecen los aprendizajes que se derivan tras la visita al museo.

Pese a no ser foco de atención de este trabajo, se quiere recoger, con el fin de apoyar y visibilizar la situación, que la labor profesionalizante de mediadora cultural, sobre todo en sus comienzos, aunque aún continúa, no cuenta con unas condiciones de trabajo dignas ni se reconoce la relevancia de sus labores. De ahí que, en 2015, en Madrid, surgiese La Asociación de Mediadoras Culturales de Madrid (AMECUM), o la Asociación Valenciana de Educadores de Museos (AVALEM), compuestas por mediadores/as, educadores/as y gestores/as culturales. Las citadas, junto a otras asociaciones y colectivos, en la actualidad, aúnan fuerzas para visibilizar y profesionalizar el empleo de mediadora cultural. María Acaso, jefa del área de educación del MNCARS, reclama que “no podemos entender a las educadoras como intelectuales si no situamos sus producciones al mismo nivel que el resto de las producciones que encontramos en las instituciones culturales” (Acaso, 2019, p. 12). La base del reconocimiento de sus labores debe venir desde el comienzo, dignificando un desempeño que lucha por hacer de la mediación artística, una fuerza que suma al entendimiento, el disfrute y la contemplación del arte.

5.2. El público adolescente y los museos

5.2.1. El público adolescente, el *target* pendiente de los museos

Comenzábamos este trabajo abarcando diferentes definiciones sobre lo que se entiende por museo, se repasaba la ardua diferenciación de sus públicos y la atención que, desde los DEAC, se establece con el/la visitante por medio de la persona que ejerce como mediadora cultural.

En este punto del marco teórico el interés radica en abarcar la relación del público adolescente, grupo al que se dirige el proyecto posteriormente propuesto, con el espacio del museo. Es por esto que, en primer lugar, queremos esclarecer brevemente la concepción de adolescente para, después, poder presentar la relación y percepción de este colectivo con la institución museística.

Tomando de base la definición aportada por la Organización Mundial de la Salud (OMS), se concibe a la adolescencia como el período de crecimiento que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y 19 años. Independientemente de la dificultad para establecer un rango exacto de edad es importante el valor adaptativo, funcional y decisivo que tiene esta etapa (OMS, s.f).

Dentro de este rango de edad, centramos la atención en los/las adolescentes comprendidos entre los 12 y los 16 años, rango en el que se encuentra el estudiantado de 3º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y al que se dirige el proyecto educativo presentado en este trabajo.

Para el museo, el público adolescente es un público fundamental para su futuro y su supervivencia. Si bien es cierto que su fidelización resulta difícil, desde la institución debe considerarse como una estrategia en la que desempeñar y emplear el mayor de los esfuerzos por captar su interés, pues ese colectivo será el que posteriormente y, habiendo pasado los años, decida si continuar o no con ese hábito.

En diciembre del 2017 se celebraba el *Encuentro sobre Jóvenes en Museos* en el Museo del Traje. Este encuentro, además de plantear en su contenido diversas mesas de debate con profesionales del sector afines a la temática jóvenes y museos, recogía la opinión de los propios jóvenes bajo respuestas a dos cuestiones; ¿tú crees que a la gente de tu edad le interesan los museos? Si tú fueras director de un museo, ¿qué harías para atraer a gente de tu edad?

Según sus intervenciones, se afirmaba que la vinculación de los y las jóvenes con los museos es poco significativa y/o anecdótica y la juventud, en general, reclamaba un mayor esfuerzo de acercamiento por parte de los museos. (Laboratorio Permanente de Público de Museos, 2020).

Por otro lado, el Instituto de la Juventud en España (INJUVE) realiza, cada cuatro años, una investigación sobre la juventud, analizando las áreas en las que este colectivo desarrolla sus vidas, del contexto en el que tienen lugar sus transiciones a la vida adulta y de sus opiniones y percepciones sobre diferentes cuestiones de la vida colectiva. En el momento en el que este trabajo se desarrolla se parte del informe realizado en 2020, pues el correspondiente a 2024, año en curso, aún no se ha publicado.

En el gráfico número 15 del informe publicado por INJUVE se analizan las preferencias de la juventud en cuanto a la elección de diferentes actividades a realizar en su tiempo libre. Tal y como se muestra en la imagen, dentro del rango de edad más cercano al que nos ocupa, el 45% de los jóvenes tienen preferencias por acudir a un museo y visitar una exposición en su tiempo libre.

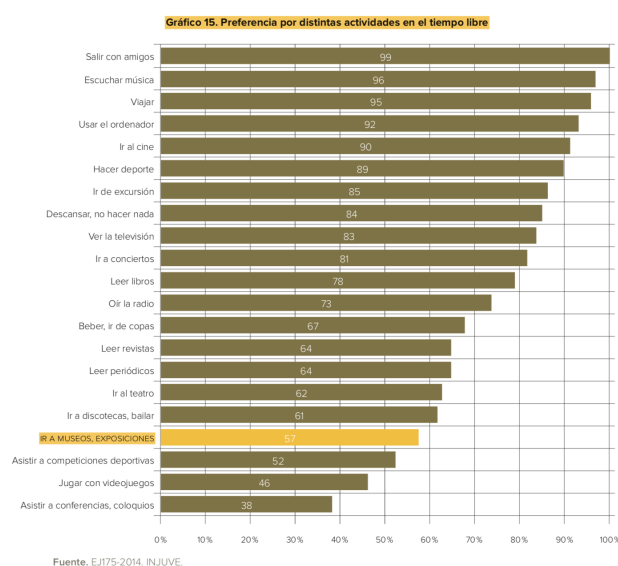


Figura 5. Gráfico extraído del estudio *Conociendo a todos los públicos. Los jóvenes y los museos. El contexto social y político de las prácticas culturales de los jóvenes en España* (2020, p. 24). Fuente:

https://www.libreria.cultura.gob.es/libro/conociendo-a-todos-los-publicos-los-jovenes-y-los-museos_4086/

Pese a ello, este porcentaje, esperanzador por suponer prácticamente la mitad de la totalidad, se enfrenta a la cantidad real de jóvenes que ejecutan y llevan a término la visita al museo. Es decir, en el gráfico anterior se presentaban las preferencias y, en el siguiente, el correspondiente al número 18, se refleja la preferencia frente a la cantidad total de jóvenes que finalmente van al museo.

Gráfico 18. Diferencias entre las actividades de tiempo libre que gustan y se practican

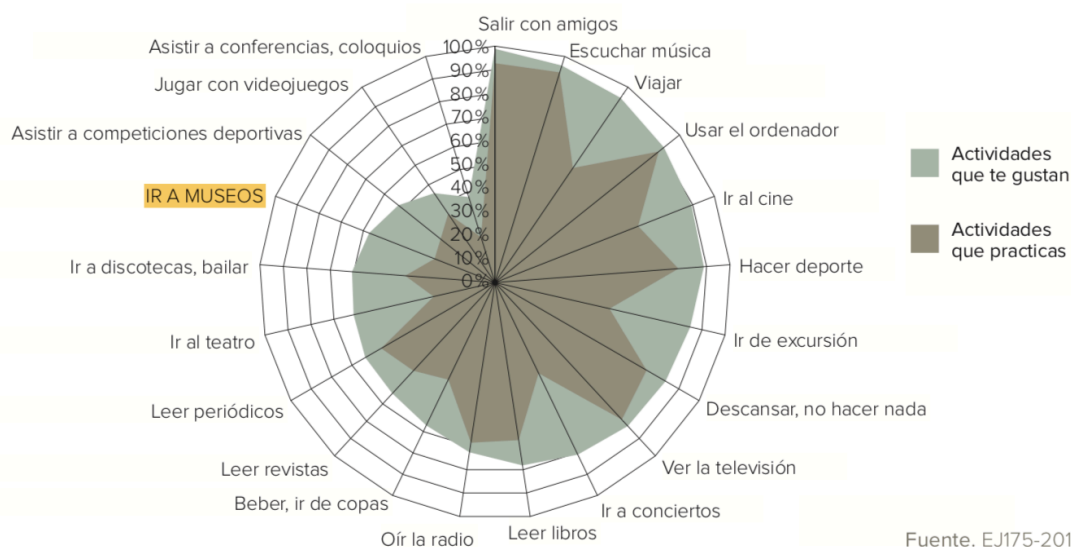


Figura 6. Gráfico extraído del estudio *Conociendo a todos los públicos. Los jóvenes y los museos. El contexto social y político de las prácticas culturales de los jóvenes en España* (2020, p. 26). Fuente:

https://www.libreria.cultura.gob.es/libro/conociendo-a-todos-los-publicos-los-jovenes-y-los-museos_4086/

Analizando ambos gráficos, se compara que el deseo por ir al museo está presente en el 55% de la juventud, pero solo la mitad de este total termina acudiendo al museo. Esto, en ocasiones, es fruto de cuestiones materiales concretas, “no disponer de los recursos necesarios para poder llevar a cabo la práctica o debido a procesos de deseabilidad social que reflejan las prioridades de determinadas clases y su función de referencias ideales para el resto de la sociedad” (Benedicto, 2020, p. 25).

Atendiendo a este dato, con el fin de alcanzar una mejoría y ampliar el porcentaje de visita por parte de los y las jóvenes, además de reducir y/o suprimir los costes de entrada, con

el fin de alcanzar una mayor participación, se podrían plantear la oferta de iniciativas que cubran el traslado hasta la institución museística, o establecer reducciones de precios que, dirigidos específicamente a ellos/as, además de hacer que sientan una mayor identificación, atraigan y promuevan su interés. Probablemente la propuesta de iniciativas posibles que atiendan a contrarrestar dificultades económicas cuenta con soluciones de mayor impacto y rapidez, pues son más analíticas y objetivas y con ellas, aunque no supongan la solución definitiva frente a las diferencias existentes entre la sociedad, sí corresponden a una aportación más con la que se apoya el derecho igualitario al acceso de la cultura. En Canarias, un ejemplo de propuesta de esta índole es el *Bono Cultural Joven* que, bajo previa solicitud, concede a jóvenes de 18 años, una ayuda de cuatrocientos euros a invertir en una amplia variedad de productos culturales, tales como libros, prensa, discos, podcast, entradas para museos, ópera, teatro, cine etc. (Canarias Ahora, 2023).

Por otra parte, para promover esa deseabilidad, es indispensable que la oferta de actividades pensada desde el museo contemple la participación de programas específicos para los y las adolescentes. No se concibe tomar partida de la adaptación de iniciativas ya existentes a este colectivo, sino más bien pensar, crear e idear proyectos desde cero en las que ellos y ellas participen. De esta manera, se garantizaría, en mayor medida, que la oferta sea más atrayente y, de no funcionar, se podrán obtener resultados que analizar y sobre los que establecer criterios de mejora fiables para el diseño de nuevas propuestas.

5.2.2. Desde el museo: iniciativas que promueven la participación de los y las adolescentes en el diseño de su programación

Teniendo presente que la intención principal que ocupa este trabajo es reforzar y crear mayor conexión entre los museos de arte y el alumnado de la ESO de los centros educativos, se analizan qué prácticas, desde la institución museística, se pueden llevar a cabo para conseguir una mayor representación de los/las jóvenes. Pese a ello, no se nombran aquí propuestas concretas de actividades que, desde el personal del museo, se hayan diseñado. El foco de atención se centra en aquellas iniciativas que han hecho partícipe a los/las adolescentes de las propias decisiones del museo, como un agente determinante que, con voz y voto, aporta en el diseño de la programación de la institución. De este modo, se nombran:

- Grupos de Asesores Adolescentes [Teen Advisory Groups (TAGs)], son colectivos formados por adolescentes que están presentes en algunos museos con el objetivo de ser partícipes en las decisiones y programas que se diseñan desde el museo. Así lo definen Ajenjo y Rodríguez (2020) que, pese a no ser precursores de la iniciativa, sí la recogen en el estudio *Conociendo a todos los públicos. Los jóvenes y los museos*, elaborado por el Laboratorio Permanente de Público de Museos (LPPM).
- The Walker Art Center es una de las instituciones que, de manera más temprana, se adentraba en un proyecto de este tipo, pues fue en 1994 cuando, bajo el nombre Walker Teen Arts Council (WACTAC), inició su implementación. Pese a ello, lo que supone en la actualidad WACTAC no es lo mismo con lo que se comenzó, aunque mantiene viva su esencia pues, como señala la responsable de los programas juveniles, poner en marcha un programa como WACTAC es un proceso interactivo y puede ser lento. Trabajar en una gran institución cultural permite contar con muchos colaboradores, fases y manos para construir algo especial (Zappas, 2023). WACTAC, en la actualidad, está conformado por 11 jóvenes de entre 14 y 18 años que, una vez por semana, se reúnen con el personal del centro. Algunos de los testimonios de los jóvenes, así como de las personas trabajadoras en el Walker Art Center, dan a conocer lo enriquecedor del proyecto.

**“IT’S NOT EVEN LIKE WE THINK OF THEM
AS OUR LEADERS SOMETIMES”**

**“I THINK WE GIVE THEM MORE GUIDANCE
THEN THEY GIVE US”**

— WACTACmembers

Figura 7. Reflexión de un miembro de “Walker Art Center”. Fuente:

http://media.walkerart.org/pdf/wac_teen_kit_booklet.pdf

“... I was in the car the other day, and it just dawned on me every once in a while, like, “Wow! We’re one of the first groups to do that, and I was a strong member of WACTAC... I know that the complete experience of it is going to affect me, you know? It’s really cool.”

— WACTAC charter member

Figura 8. Reflexión de un miembro de “Walker Art Center”. Fuente: http://media.walkerart.org/pdf/wac_teen_kit_booklet.pdf

Desde 1999, incluso, la institución lanzaba consejos para todas aquellas personas que tuvieran entre sus intereses conformar grupos de asesores adolescentes, no sin cierta ironía, supuso en su momento una publicación reveladora por lo pionera de su práctica y, hoy en día, aún puede tomarse como referencia.

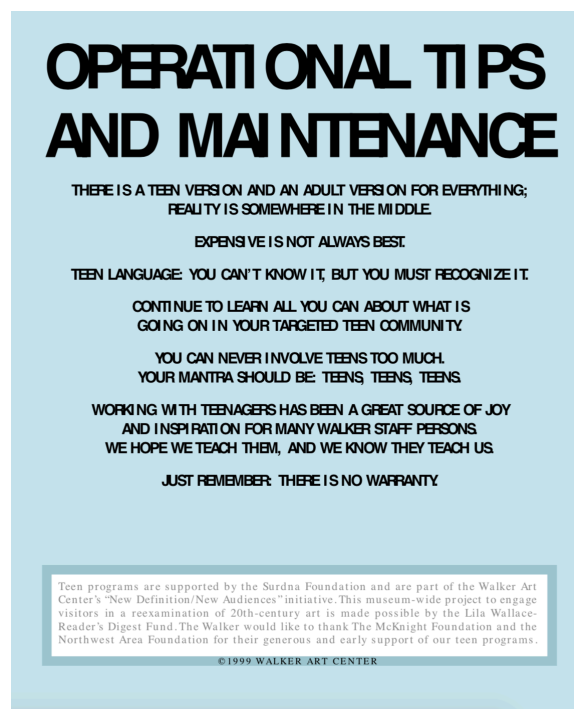


Figura 9. Operational tips and maintenance. Fuente: http://media.walkerart.org/pdf/wac_teen_kit_booklet.pdf

- En España, por ejemplo y, desde el año 2006, en el MNCARS, se creó el *Proyecto Equipo*, una iniciativa que cuenta con el protagonismo de jóvenes de entre 16 y 20 años que participan de manera activa en el planteamiento y desarrollo de las diferentes actividades que se organizan desde el museo. Desde 2019, la programación del Área de Educación del Museo separa a *Equipo*, en dos subvertientes, *equipo1517* (jóvenes de 15 a 17 años) y *equipo1821*, (jóvenes de 18 a 21 años). (MNCARS, s.f). En su caso, el MNCARS, plantea la conexión con los grupos de jóvenes durante los 9 meses correspondientes al curso escolar y, los encuentros, una vez al mes. Tal y como apela María Acaso, jefa del área de educación del MNCARS, en la publicación del proyecto educativo *Gira. Desaprender 1*: “en un momento histórico en el que el cómo resulta fundamental en todos los entornos educativos -debido a la obsolescencia de los formatos en un mundo radicalmente distinto al anterior-, las instituciones culturales han de repensar las formas de implementación de sus programas” (Acaso, 2019, p. 12). Es por esto que, el *Proyecto Equipo* supone una oportunidad para el cambio y la mejora, sumándose a ese repensar de las iniciativas a organizar.



Figura 10. Acción formativa del equipo1517. Fuente:

https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/dossier_presentacion_educacion_2019_0.pdf

- *Blikopeners* que, traducido del neerlandés al español significa *Los Abrelatas*, es una iniciativa del museo Stedelijk de Ámsterdam que comenzó en 2008. Con este proyecto, el museo contrata, cada año, a 15 nuevos jóvenes, de entre 15 y 19 años, que ofrecen su visión del arte y de la cultura y la hacen partícipe del diseño de propuestas que se generan desde el museo. Además, son perfiles que trabajan como guías, ofrecen visitas, organizan eventos y dan charlas en colegios e institutos. Gracias a ellos/as, el público joven se siente identificado y, por consiguiente, atraído por las propuestas (Museo Stedelijk, s.f). Las opiniones recabadas por el museo tras la realización de visitas guiadas a otros jóvenes ofrecida por un *Blikopener* demuestran este hecho; Abdullah, de 18 años, hizo un recorrido con la *Blikopener* Karima y concluyó que en la experiencia “te sientes más a gusto con una persona joven. Piensas, si un joven puede profundizar en ello, yo también puedo hacerlo”. (Museo Stedelijk, 2014, párr 12).

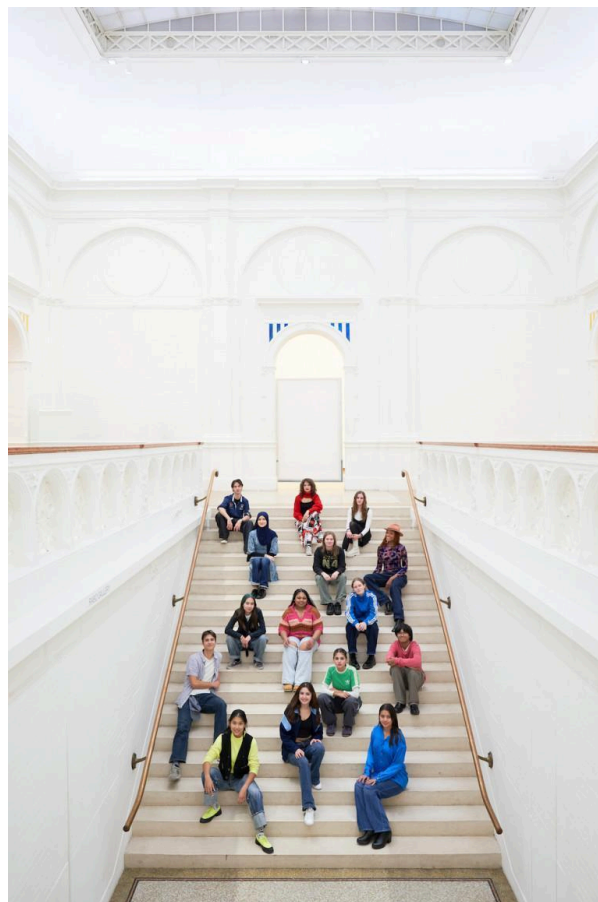


Figura 11. *El grupo de Blikopeners, [Abrelatas], del año 2023-2024.* Fuente: <https://www.stedelijk.nl/nl/museum/blikopeners>

En el año 2013, al cumplirse los cinco primeros años del proyecto, realizaron una evaluación de lo acontecido hasta la fecha. De esa revisión se extrajo información de gran relevancia con la que conocer más sobre la repercusión del proyecto. Entre los testimonios de los *Blikopeners* [Abrelatas] entrevistados, se encuentra el de Coenraad, perteneciente al grupo del año (2010-2011), quien afirmaba que “es especial para un joven darse cuenta de que realmente te escuchan. ¿Qué ves, qué piensas? En la escuela eres un estudiante que tiene que escuchar, en casa eres parte de la familia, pero aquí eres una persona que importa”. (Museo Stedelijk, 2014, párr. 3). La opinión de Coenraad deja entrever la importancia de sentirse partícipe de un proyecto. Para el museo, su papel también es relevante, tanto es así que, en la web del propio Museo Stedelijk, su exdirectora plasma el resultado de la iniciativa de la siguiente manera:

«SON JÓVENES BRILLANTES Y EMPODERADOS Y SUS CONTRIBUCIONES Y OPCIONES SON IMPORTANTES. REALMENTE ME ENCANTÓ CONTAGIARME DE SU ENERGÍA, CURIOSIDAD Y AMBICIÓN.»

— Ann Goldstein, ex directora del Museo Stedelijk de Ámsterdam

Figura 12. Testimonio de Ann Goldstein, ex directora del Museo Stedelijk de Ámsterdam sobre el proyecto Abrelatas [Blikopeners]. Fuente:

<https://www.stedelijk.nl/nl/museum/blikopeners>

Los *Blikopeners*, además de la realización de tareas comentadas al comienzo, mantienen reuniones entre sí. En estos encuentros, debaten y aprenden habilidades prácticas como la colaboración, la comunicación y la expresión de opiniones. Uno de los aprendizajes que más señalan obtener es el hecho de tener en cuenta los puntos de vista de los demás, tal y como afirma Kayleigh, del año (2012-2013), de los resultados publicados en la web del Museo Stedelijk, por la celebración del quinto aniversario de los *Blikopeners*: “antes, a menudo, quería

que todo saliera como yo quería. Aquí realmente aprendí a colaborar. Ahora también lo noto en mi propio grupo de amigos y en la escuela. Me he dado cuenta de lo valiosas que son muchas cosas, especialmente el contacto con otras personas. Soy mucho más consciente gracias a los *Blikopeners*” (Museo Stedelijk, 2014).

Las enseñanzas obtenidas de este tipo de iniciativas sobrepasan los límites de lo académico, enriquecen a los/las jóvenes tanto personal como profesionalmente, enriqueciendo, complementando y completando los saberes que puedan alcanzar en sus estudios.

Las propuestas de proyectos anteriormente nombradas comparten entre sí un aspecto esencial, que es la participación activa y referencial que tienen los/las jóvenes en el diseño de la programación del museo. Las actividades ofertadas para este colectivo no son pensadas por los DEAC de manera aislada, se toma en consideración la opinión del colectivo al que se dirige. Con estos proyectos el museo aprende de la juventud y ésta del museo. Las iniciativas en sí mismas, más allá de lo que puedan suponer en resultados, rompen con la primera barrera, ambos agentes se invitan, se reconocen y participan de manera conjunta e igualitaria.

Es este el proceder que se considera indispensable, la conexión real y recíproca entre ambos con la que, sin duda, se obtienen, por ambas partes, aprendizajes con los que conformar una programación relevante para todos los públicos.

5.2.3. Desde el centro educativo: propuestas que promueven una vinculación con el arte y los museos.

Además de iniciativas llevadas a cabo por museos, también son los centros educativos los que, entre las actividades ejecutadas en los propios institutos, se preocupan por desarrollar trabajos que, de manera directa y paralelamente a los contenidos curriculares de las diferentes materias, buscan que el alumnado trabaje de manera activa con artistas y museos. Aquí el profesorado, pese a estar presente en todo el proceso, actúa de guía. Bajo esas premisas se nombran, a continuación, tres propuestas, dos nacionales y una internacional, que defienden y llevan a cabo en su programación didáctica anual, acciones con esas características.

- *King School Museum of Contemporary Art (KSMoCA) [Museo de Arte Contemporáneo de la Escuela Dr. Martin Luther King Jr (KSMoCA)]*

KSMoCA es un proyecto de arte contemporáneo que, fundado en 2013 por la escuela, junto a los profesores de arte de la Universidad Estatal de Portland, Lisa Jarret y Harrell Fletcher, se desarrolla en la escuela pública Dr. Martin Luther King Jr. Esta propuesta comenzó con una reflexión compartida: “cada escuela pública tiene una biblioteca. ¿Y si cada escuela pública tuviera un museo?, ¿qué pasaría si los estudiantes fueran colaboradores activos en la creación y gestión del museo?” (KSMoCA, s.f, párr 2) KSMoCA conecta a estudiantes de la escuela con artistas contemporáneos. De entre las actividades que se desarrollan, se abarcan: talleres, exposiciones, conferencias, encargos... Aquí el alumnado aprende sobre la práctica de las carreras profesionales de los y las artistas, conocen la labor del comisariado y galeristas, todo ello, desde la propia escuela.

Entre los proyectos realizados en los últimos años, aquí se destaca uno de ellos; *Wherever you like [Donde quieras]* que, propuesto en 2018 con la colaboración del artista Jim Hodges, invitaba al estudiantado de la escuela, así como al profesorado y demás profesionales del centro, a realizar una obra mural colectiva. Hodges envió unas instrucciones y un juego de lápices de color al centro. Las indicaciones eran básicas y claras, cada persona debía elegir el color con el que intervendría en la pared, escribir su nombre, altura y la fecha en la que intervenía. El resultado final de la obra supone un testimonio de todas las personas que, durante el curso académico 2017-2018, formaban parte, de una manera u otra, de la escuela. La pieza, a día de hoy, forma parte de la colección permanente del centro y puede seguir contemplándose en el pasillo en el que fue creada. (KSMoCA, s.f).

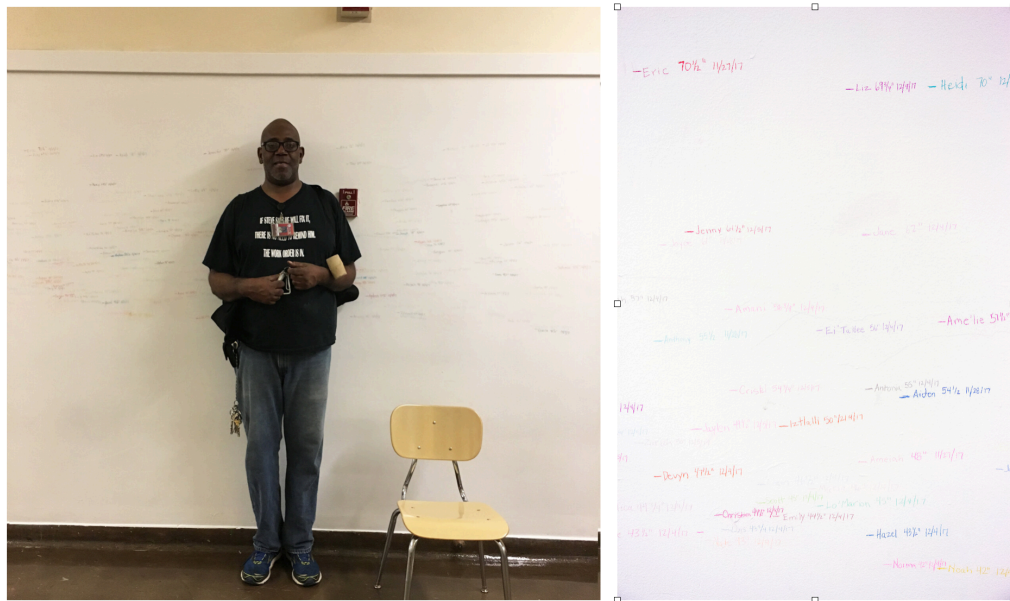


Figura 13. A la izquierda, personal técnico de la escuela frente a la obra *Donde quieras* y, a la derecha, detalle de la obra *Donde quieras*, 2018.

Fuente: <https://www.ksmoca.com/jimhodgeeveryoulike>

Entre las iniciativas desarrolladas por KSMoCA se ha escogido la anterior porque, a través del arte, conecta a todos los agentes que forman parte del día a día de la escuela. De forma participativa y, bajo la guía indispensable de un artista, se promueve la creación de una obra que, además, es permanente e invita a quien quiera a detenerse en su contemplación y disfrute. Está, a su vez, en uno de los pasillos del centro educativo, siendo parte del movimiento habitual de la escuela. Con ella, un lugar de tránsito pasa a sumarse a ese museo que crece en la escuela, representa e identifica a las personas que la ocupan y supone testigo de la historia y contexto del colegio.

- *Escuela Museo, una propuesta del IES José María Infantes*

El IES José María Infantes, en Utrera, Sevilla, es un centro de Enseñanza Secundaria Obligatoria, Bachillerato de Artes y Ciclo Formativo De Grado Superior De Turismo que, hace más de veinte años, decidió crear el proyecto *Escuela museo*, por el que recibió un premio de buenas prácticas educativas por su innovación y contribución al fomento de la cultura emprendedora.

Escuela museo es una iniciativa educativa interdisciplinar en la que la pintura, la escultura, la música, el teatro, el cine, la literatura y el flamenco se unen y complementan para conseguir el desarrollo integral del alumnado.

El propio centro educativo se convierte en museo, en los pasillos, las aulas y las zonas comunes se albergan réplicas elaboradas por el alumnado de obras y monumentos tan referenciales como la cúpula de San Antonio, la capilla Sixtina, el Patio de los Leones, *El Pensador*, *El Guernica*, *Duelo a garrotazos*, *La maja desnuda*... El estudiantado, tras el comienzo del proyecto y, tal y como indica Juan Guerrero, profesor de dibujo, “pasaron de estar en unas clases sentados, aburridos, sin ganas y sin ningún tipo de motivación, a tener ganas de trabajar. Recuerdo que aprovechaban los recreos para trabajar” (IES José María Infantes, 2023, 0:50)



Figura 14. Alumnado del proyecto *Escuela Museo* durante diferentes acciones.

Fuente: <https://iesjosemariainfantes.com/escuela-museo/>

Más allá de encargarse de la creación de las réplicas, el alumnado trabaja en la documentación de la obra y/o monumentos, realizando pequeñas visitas comentadas tanto en español como en inglés a compañeros y compañeras, así como personas externas a la institución que quieren adentrarse a conocer los resultados de *Escuela Museo*. (Utrera Digital, 2024). A su vez, los espacios intervenidos por el proyecto, además, sirven como escenarios para actividades artísticas que se imparten en el instituto, como teatro y danza.

Escuela museo es un proyecto en el que el alumnado toma un rol activo, las acciones que desarrolla el estudiantado son la base indispensable para el correcto desarrollo de la propuesta. Invita al trabajo en grupo, a la cooperación y, además de ello, hace partícipe a otras disciplinas. Teniendo al arte como base y red de aprendizaje, conecta a otras materias de conocimiento, como la historia, el inglés, la danza y el teatro. Por esas razones, se recoge en este proyecto la iniciativa y se toma de él el papel referencial que caracteriza al alumnado.

- *Dalmacia Museum, una propuesta del IESO Vía Dalmacia*

El Instituto de Enseñanza Secundaria Obligatoria Vía Dalmacia es un centro educativo situado en Torrejoncillo, Cáceres. Este IESO conformó el *Dalmacia Museum*, un proyecto educativo que organiza exposiciones temporales monográficas en el entorno de la escuela. En la actualidad, cuentan con una exposición dedicada a Van Gogh. La exposición está compuesta por 82 réplicas de obras del citado autor que han sido creadas por el alumnado. La muestra admite la realización de visitas guiadas de todos los centros educativos, de Educación Primaria en adelante, que estén interesados en conocerla. La reserva de éstas se puede realizar en sencillos pasos a través de la web del *Dalmacia Museum*. Uno de los aspectos más relevantes del proyecto es que el propio alumnado ejerce de guía, explicando, de manera teatralizada, la vida y obra del autor, así como las especificidades de las obras en cuestión. La actividad de los visitantes termina en el “rincón del artista”, donde practican, orientados por el alumnado, con las técnicas artísticas explicadas durante la visita.

A su vez, en la página web del museo, han habilitado, para la consulta de quien quiera saber más, las fichas técnicas de las obras, creadas junto al departamento de geografía e historia, acompañadas de sus correspondientes audioguías en español, inglés, portugués, francés y fala, traducidas y grabadas por el departamento de lenguas extranjeras, así como un breve video comentado y explicativo de la obra. Todos los contenidos de los recursos anteriormente nombrados son creados y están protagonizados por el alumnado. (*Dalmacia Museum*, s.f).

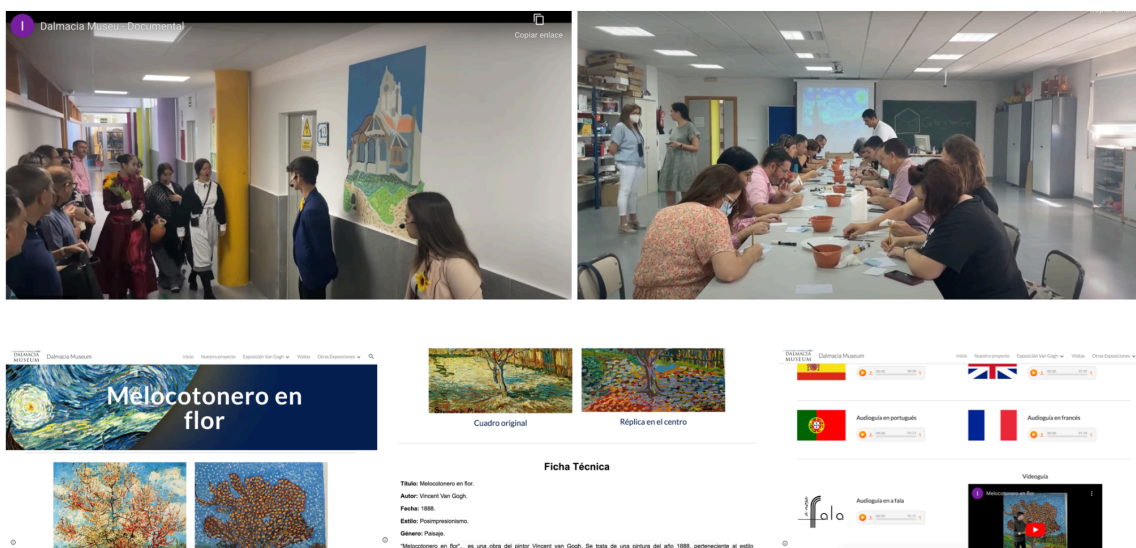


Figura 15. Alumnado realizando diferentes acciones del proyecto Dalmacia Museum y capturas de pantallas de su web con diferentes recursos de consulta.

Fuente: <https://sites.google.com/educarex.es/dalmaciamuseum>

Dalmacia Museum, como el proyecto *Escuela Museo* del IES José María Infantes, son iniciativas educativas que depositan en el alumnado toda la confianza. Son la clave y la figura relevante de la acción. El profesorado acompaña trabajando de manera interdisciplinar mientras se comparte un mismo objetivo, el aprovechamiento y disfrute del proyecto por parte de los y las estudiantes.

Del KSMoCA, por otra parte, además del papel activo del alumnado, aspecto que se repite en las propuestas anteriormente nombradas, tiene una característica que se considera indispensable, que se trabaja, en la mayoría de sus iniciativas, junto a un/una artista. Aquí se amplía la comunidad educativa más allá de docentes y discentes, se extrapola hasta el artista, a quien se involucra en las diferentes actividades a desarrollar.

Independientemente de la naturaleza de las acciones que se han nombrado hasta el momento, todas comparten un mismo aspecto, además de tener en el arte la base del aprendizaje y ser éste el nexa, hay una simbiosis entre museo y centro educativo. Ambos agentes se relacionan entre sí aprovechando todos los saberes que se pueden obtener mientras se brinda, al adolescente, un papel activo y esencial.

Teniendo presente lo comentado hasta el momento, se presenta una propuesta de innovación educativa que, enriquecida con todo lo aprendido con la realización de este trabajo, tiene como objetivo crear una mayor vinculación entre los centros educativos y los

museos. Para ello, no se crea un museo en la escuela ni una escuela en el museo. Se propone que ambas instituciones trabajen de manera conjunta en un mismo proyecto, titulado *CuestionArte*.

The image features a white background with a large, light blue triangle in the upper left corner. Overlaid on this are several thick, hand-drawn lines in black, yellow, and cyan. These lines form various loops and curves, some resembling stylized letters or abstract shapes. The text 'MARCO INNOVADOR' is centered horizontally across the middle of the image, written in a bold, black, sans-serif font. The lines appear to be drawn with markers or thick paint, giving them a textured, artistic quality.

MARCO INNOVADOR

6. MARCO INNOVADOR

En este apartado, tras las investigaciones y aprendizajes obtenidos del marco teórico, se presenta el proyecto innovador que, bajo la denominación *CuestionArte*, se dirige al alumnado de 3º de ESO de la materia *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* para crear un vínculo entre los centros educativos y los museos de arte. Para ello, se justifican los motivos de su creación y se apoya curricularmente en la ley educativa vigente. A su vez, se expone su planificación anual, recogiendo, sesión a sesión, las diferentes acciones a desarrollar. Por último, se finaliza con la presentación de una valoración final cuyo objetivo es recabar cuantas propuestas de mejora puedan aplicarse al proyecto innovador.

6.1. Fundamentación del proyecto de innovación: *CuestionArte*

Con la realización del proyecto de innovación *CuestionArte* se pretende realizar un proyecto de innovación educativa que, en el marco de la materia *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* (EPVA), permita que el alumnado de 3º de ESO pueda acercarse y establecer contacto y vínculo con un museo de arte de su localidad.

Antes de comenzar a explicar las diferentes acciones del proyecto, se justifica que la elección del curso es premeditada, por tres razones principales. En primer lugar, el estudiantado de 3º de ESO cuenta con los saberes básicos de la materia EPVA tras haberla cursado en 1º y 2º de ESO. En segundo lugar, su curso, en 3º de ESO es opcional, por lo que, de base, se cuenta que ha sido una materia elegida, con lo que el interés y predisposición por ampliar los conocimientos en este ámbito, por parte del alumnado, son mayores. Por último, en tercer lugar, en 4º de ESO, aunque la materia cambia su denominación por Expresión Artística, continúa siendo opcional y, confiando y apostando por la defensa del aprendizaje del arte en el currículo, se reivindica que *CuestionArte* suponga un aliciente más que invite al alumnado a querer mantener sus aprendizajes en el mundo artístico.

Por otro lado, se nombraba que el objetivo del proyecto es crear una mayor vinculación entre el alumnado de un instituto y un museo de arte. Aquí, se especifica que lo idóneo debe ser con un museo de arte al enmarcar su desarrollo y puesta en práctica en la asignatura de EPVA, pese a ello, es una propuesta que permitiría adaptaciones y, respetando las acciones principales, podría dar respuesta y ser de interés para otras

materias cuyos contenidos tengan relación con museos de otra tipología. Sin embargo, sí requiere que la institución museística cuente con una persona profesional que ejerza de mediadora cultural, pues será ella quien, en contacto con el profesorado, coordinará las acciones del museo. En el caso que nos ocupa, nos dirigimos a museos de arte porque esta tipología mantiene un vínculo estrecho con los criterios, contenidos y competencias de 3º de ESO de la asignatura *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* (EPVA) recogidos en los currículos de las materias y los ámbitos de la Educación Secundaria Obligatoria LOMLOE en Canarias. En general, el currículo de la materia EPVA en Canarias tiene un gran enfoque patrimonial cultural y artístico (Competencia Específica 1, C1), que refleja el interés por el ampliar el contexto de las manifestaciones artísticas con las que se trabaja, para que el alumnado sea capaz de explicar producciones plásticas, visuales y audiovisuales (C2) , ampliando saberes y alimentando el imaginario (C3), explorando, a su vez y en primera persona, la práctica con diferentes técnicas de manera creativa (C4 y C7), desarrollando la reflexión crítica y la autoconfianza (C5) e identificando referencias culturales y artísticas del entorno para sumarlas y enriquecer así, las creaciones propias (C6).

Del mismo modo, además de especificar la tipología del museo al que nos dirigimos, le añadimos su referencia local, al estimar que el objetivo general del proyecto es acercar a la comunidad educativa al museo y viceversa y ésto debe tener su punto de partida en el entorno más cercano al alumnado por varias razones, entre las que destacamos: reconocer y diferenciar el patrimonio cultural local, generar curiosidad por conocer su entorno más próximo, romper con la idea de “un museo no es para mí” (si un alumno o una alumna no ha entrado nunca, ¿cómo sabe que no es para él/ella?), promover que el museo establezca conexiones directas con los y las adolescentes, en definitiva, que ambos agentes se reconozcan y se pongan en valor.

Por todo lo anteriormente nombrado, hemos considerado la realización del proyecto titulado *CuestionArte*, una iniciativa que, a través del arte, reflexiona sobre la relación entre los centros educativos y las instituciones museísticas. Invita a indagar sobre los vínculos y, teniendo el arte como medio, analiza sobre cómo plantear nuevos nexos que refuercen el aprendizaje de la educación artística en las aulas, mientras se hace extensivo los conocimientos hasta los espacios de los museos.

Para ello, como se nombraba con anterioridad, desde el museo se precisa la participación de la mediadora cultural. Desde el centro educativo, el docente de la materia EPVA y, por supuesto, el alumnado de la clase de 3º de ESO que, siguiendo la ratio generalizada de

los institutos públicos de Canarias, se aproxima a un total de 25 personas. Estos tres agentes, mediadora cultural, docente y alumnado son quienes participan en *CuestionArte* pero, el más relevante y cuyo papel es más activo durante todo el proceso, es el alumnado.

6.2. Diseño y planificación del proyecto innovador

CuestionArte busca conseguir un mayor vínculo entre el alumnado de 3º de ESO de la materia EPVA con un museo de arte que se sitúe en la misma localidad del instituto. Para ello, se pretende trabajar, durante todo el curso académico, como no podría ser de otra manera, con un museo.

Antes de comenzar a comentar el diseño y planificación de la propuesta, se recoge que *CuestionArte* se plantea como un proyecto a ejecutar de manera paralela a la enseñanza de los contenidos de la materia EPVA que, en 3º de ESO se imparte 2 veces a la semana en clases con una duración de 55 minutos.

Su desarrollo se estima que sea durante todo un curso académico, desde septiembre hasta junio y en el horario de docencia de EPVA. Tomando de base el calendario académico del curso escolar 2023-2024, publicado por el Gobierno de Canarias, se establece que se necesitarán 27 sesiones de trabajo, de las cuales, 20, ocurren en el centro educativo y 7, en el museo de arte local. El cómputo total, por trimestres, se reparte del siguiente modo: 11 en el primer trimestre (8 en el instituto y 3 en el museo), 8 en el segundo trimestre (4 en el instituto y 4 en el museo) y, por último, en el tercer trimestre, 8 sesiones, todas desde el instituto.

LUGAR	PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
INSTITUTO	8 SESIONES	4 SESIONES	8 SESIONES
MUSEO	3 SESIONES	4 SESIONES	-

Figura 16. *Planificación de las sesiones durante todo el curso académico del proyecto CuestionArte.* Fuente: elaboración propia.

Siendo conocedoras de la ambición que trae consigo la intención de crear un vínculo entre el alumnado de 3º de ESO de un instituto con un museo de arte local, se ha querido

que las diferentes acciones planteadas resultaran atractivas para el estudiantado, como: ser partícipe de los procesos que ocurren antes de inaugurar una exposición en un museo, recorrer los espacios que normalmente no son transitados; almacenes, despachos, cámaras acorazadas, así como conocer los diferentes perfiles y funciones de los y las profesionales que trabajan en la institución. Es por esto por lo que, independientemente de los agentes, espacios y acciones que se comentan a continuación, siempre se ha tenido en cuenta defender, en la medida de lo posible, dos aspectos. El más importante e inalterable, que el alumnado tenga un papel protagonista, activo y referencial durante todo el proceso y, en segundo lugar, establecer contacto directo entre el estudiantado y el museo de arte local. El nexo, como nombramos, lo situamos en la mediadora cultural quien, junto al docente, actuarán como guías durante el transcurso de *CuestionArte*.

Con estas consideraciones previas, se presenta el detalle de las sesiones del proyecto innovador. Las sesiones a evaluar pueden consultarse con más detalle en el Anexo I.

6.2.1. Planificación del primer trimestre

PRIMER TRIMESTRE	SEPTIEMBRE: <i>Planificación</i>	OCTUBRE: <i>¿CuestionArte?</i>	NOVIEMBRE: <i>¡Hola, soy el museo!</i>	DICIEMBRE: <i>Investigamos-cuestionamos-documentamos</i>
¿Quiénes participan?				
	-Docente -Mediadora	-Docente -Alumnado -Mediadora	-Docente -Alumnado -Mediadora -Profesionales del museo	-Docente -Alumnado
¿Qué vamos a hacer?				
INSTITUTO	-Presentar el instituto a la mediadora cultural y establecer la planificación temporal del proyecto	-Presentar el proyecto <i>CuestionArte</i> al alumnado	-El alumnado continúa investigando sobre la temática de la exposición	-El alumnado finaliza la labor de documentación y culmina el guión de visita guiada
MUSEO	-El profesorado visita el museo para conocer su contexto, así como la exposición con la que se trabajará	-El alumnado visita el museo de arte local para conocer la labor de la mediadora cultural	-El alumnado visita el museo para conocer a los diferentes profesionales que trabajan en él, así como sus funciones y espacios de trabajo	

Figura 17. Planificación del primer trimestre de *CuestionArte*. Fuente: Elaboración propia.

Septiembre: Planificación

Nº de sesiones: 2

Agentes: docente y mediadora cultural

Lugar: instituto y museo

Sesión nº1:

Lugar: museo

Las primeras de las acciones comienzan antes del inicio del propio curso escolar, cuando el alumnado aún no se ha incorporado, con el objetivo principal de establecer el primer contacto entre el docente de EPVA y la mediadora cultural del museo de arte local con el que, a partir de este momento, se trabajará.

La primera de las sesiones se llevará a cabo en el museo, donde el profesorado conocerá a la mediadora cultural quien, a su vez, invitará al docente a recorrer la institución del museo y, tras esto, adentrarse en el contexto y temática de la exposición con la que se trabajará.

Sesión nº2:

Lugar: instituto

La segunda sesión de trabajo tendrá lugar en el aula y, esta vez, será el profesorado quien enseñe el instituto a la mediadora.

Reconociéndose ambos agentes, se establecerá el calendario de trabajo, en el que se presentarán las fechas de las sesiones a mantener entre el museo y el instituto durante todo el curso académico.

A su vez, el profesorado creará una clase en *Google Classroom*, en la que participará el profesorado, la mediadora y el alumnado de la clase de 3º de ESO de la materia EPVA. En este entorno virtual se publicarán recursos de apoyo relacionados con la temática de la exposición (textos de referencia, listados de obra, planos del espacio expositivo, distribución de las obras en el espacio) que, tanto por parte del profesorado como parte del museo, se consideren de interés de cara al aprendizaje del alumnado.

Octubre: ¿CuestionArte?

Nº de sesiones: 4

Agentes: docente, alumnado y mediadora cultural

Lugar: instituto y museo

Sesión nº3:

Lugar: instituto

Conociendo el calendario de trabajo y durante el mes de octubre, en el contexto del instituto, el profesorado presenta a su alumnado el proyecto *CuestionArte*. Para ello, se explica que consistirá en un proyecto que conecta al centro educativo con un museo de arte local y que, durante el curso académico, trabajarán de manera conjunta en el marco de una propuesta expositiva real para introducirse en los procedimientos que ocurren antes de la apertura de una muestra, aplicándose en las diferentes labores y comprendiendo el funcionamiento de una institución museística para conocer las profesiones y gestiones que se desempeñan desde dentro.

CuestionArte, desde este inicio, por medio de una cartografía artística, irá acompañado de un diario de trabajo fotográfico a realizar por el alumnado, quien, al finalizar cada sesión de trabajo del proyecto, deberá realizar una fotografía que, para ellos/as, recoja el contexto y sea representativa del desarrollo de esa sesión. De esta manera, según avance la ejecución del proyecto se irá componiendo una línea del tiempo visual que presente, de una manera diferente, las diferentes acciones desarrolladas. El resultado de esta cartografía formará parte de la exposición final a ejecutar en el centro educativo.

Sesiones nº4 y nº5:

Lugar: instituto

Tras haber comentado al alumnado el proyecto, así como presentado el calendario de trabajo aproximado, el profesorado comienza a abarcar contenidos esenciales que suponen la base del proyecto. Entre los saberes, se encuentran: qué es un museo/espacio cultural, quiénes son los principales agentes y/o acciones implicadas desde las instituciones; gestores culturales, comisariado, mediación cultural.

Sesión nº6:

Lugar: museo

El alumnado, en este punto del proyecto, ya está familiarizado con el contexto del museo y realiza la primera visita al museo de arte local con el que trabajará. En esa visita conocerá a la mediadora y ésta explicará al alumnado cuál es su función dentro de la institución, así como presentará al resto del equipo de su departamento, siempre que hubiera más profesionales implicadas, además de recorrer su espacio de trabajo.

Noviembre: *¡Hola, soy el museo!*

Nº de sesiones: 3

Agentes: docente, alumnado, mediadora cultural y profesionales del museo

Lugar: instituto y museo

Sesiones nº7 y nº8:

Lugar: instituto

En el aula, el alumnado continúa realizando labores de investigación y documentación sobre la exposición.

A su vez, para el porvenir del proyecto, el profesorado dividirá la totalidad del conjunto del aula en grupos de trabajos de entre 4 y 5 personas, con el fin de poder contar con 4 ó 5 grupos de trabajo diferentes que se mantendrán hasta la finalización del proyecto. Desde la constitución de los grupos de trabajo, la realización de la fotografía para la cartografía artística dejará de ser individual para realizarse, también, de manera grupal.

Sesión nº9:

Lugar: museo

Se realiza una segunda visita por parte del alumnado al museo para conocer, junto a la mediadora, los agentes principales implicados en el proceso de una exposición (gestores culturales, comisariado, técnicos...). En esta visita se comentarán las funciones principales desarrolladas por cada colectivo al estudiantado, destacando, sobre todo, aquellas tareas que se han realizado, están en trámite y se esperan ejecutar, en relación con la exposición con la que están trabajando.

Diciembre: *Investigamos-cuestionamos-documentamos*

Nº de sesiones: 2

Agentes: docente y alumnado

Lugar: instituto

Sesiones nº10 y nº11:

Lugar: instituto

Con los grupos de trabajo previamente establecidos, el alumnado continuará indagando en el contexto general de los y las artistas que participan en la exposición a trabajar.

Contando con los rasgos principales sobre su vida, deben informarse sobre su(s) obra(s). Analizando su discurso y técnica empleada, con el objetivo de recabar toda la información que consideren de interés para, después y, a través de *Google Classroom*, entregar un resumen sobre los contenidos. Este documento, tras la corrección pertinente por parte del profesorado, será el guión que el grupo empleará como base en las visitas guiadas que se ofrecerán en el instituto como colofón del proyecto.

6.2.2. Planificación del segundo trimestre

SEGUNDO TRIMESTRE	ENERO: <i>Crea e interpreta</i>	FEBRERO: <i>Entre bambalinas</i>	MARZO: <i>La (primera) inauguración</i>
¿Quiénes participan?			
	-Docente -Alumnado	-Docente -Alumnado -Mediadora -Profesionales del museo	-Docente -Alumnado -Mediadora -Profesionales del museo
¿Qué vamos a hacer?			
INSTITUTO	- Interpretación de una obra partícipe de la exposición y documentación de su proceso		-Recopilación, repaso y finalización de la elaboración de los materiales y documentos de cara a la exposición en el centro
MUSEO		- El alumnado visita el museo de arte local para vivir el proceso de montaje de la exposición y conocer los espacios que, normalmente, no son transitados por el público	-Realización de una visita guiada por la exposición

Figura 18. *Planificación del segundo trimestre de CuestionArte*. Fuente: Elaboración propia.

Enero: *Crea e interpreta*

Nº de sesiones: 3

Agentes: docente y alumnado

Lugar: instituto

Sesiones nº12, nº13 y nº14:

Lugar: instituto

Se invitará al alumnado a elegir una obra entre las participantes en la muestra para crear, en grupo, una interpretación de la misma, teniendo total libertad para elegir su soporte, técnica y materiales. La única premisa a respetar es que debe ser una interpretación artística de una de las piezas de la exposición con la que se trabaja. Además, deberán elaborar la cartela identificativa de la obra, así como un pequeño comentario de la interpretación (razones por las que han elegido esa pieza, motivos de su creación, reflexiones sobre los materiales empleados...). Esta información pasará a formar parte de la exposición que se realizará en el contexto del instituto como la última actividad a desarrollar en el centro educativo.

Febrero: *Entre bambalinas*

Nº de sesiones: 3

Agentes: docente, alumnado, mediadora, profesionales del museo

Lugar: museo

Sesión nº15 y nº16:

Lugar: museo

El alumnado visitará nuevamente el museo, en dos ocasiones, para vivir el proceso de montaje de la exposición. Entre las acciones se experimentará cómo se realiza: la apertura de las cajas de viaje de las obras, la correcta manipulación de las piezas, su correcto anclaje e iluminación...Además, se aprovechará el contacto directo con el museo para que el alumnado pueda plantear preguntas al equipo de la institución sobre el proceso de montaje de la muestra, así como sobre algún aspecto de los contenidos trabajados y en los que hayan encontrado algún tipo de dificultad o tengan interés por ampliar conocimientos. Con estas sesiones se busca, sobre todo, sacar el mayor partido del contacto directo entre la institución organizadora de la exposición con el grupo de alumnado.

Sesión nº17:

Lugar: museo

Del mismo modo, más allá de ampliar conocimientos teóricos sobre los contenidos abarcados por la exposición, se realizará una visita a la institución para conocer el resto de las instalaciones que normalmente no son transitadas por el público, como son los almacenes, las cámaras acorazadas donde se conservan las obras, los espacios de trabajo del personal de la institución, así como a los demás profesionales interventores del museo.

En este mes, el trabajo en el aula queda liberado al considerar que es en el espacio del museo donde tienen que sucederse los aprendizajes, para establecer el contacto directo con los procesos de una exposición que, normalmente, permanecen ocultos.

Marzo: *La (primera) inauguración*

Nº de sesiones: 2

Agentes: docente, alumnado, mediadora, profesionales del museo

Lugar: aula y museo

Sesión nº18:

Lugar: museo

Tras la apertura de la exposición al público, el centro escolar acudirá a la exposición que, estando ya montada e inaugurada en el museo, de la mano del comisario o comisaria de la muestra, junto a la mediadora cultural, se realizará una visita guiada para recoger toda la información sobre el discurso expositivo.

Sesión nº19:

Lugar: instituto

El alumnado organiza el material para la cartografía, recopila y repasa el guión elaborado, culmina las interpretaciones y deja toda la documentación lista de cara a la exposición grupal a desarrollar en los espacios comunes del instituto.

6.2.3. Planificación del tercer trimestre

TERCER TRIMESTRE	ABRIL: Cadena de (des)montaje	MAYO: Por medio de la presente, te invitamos a <i>CuestionArte</i>	JUNIO: Abrimos nuestro centro para <i>CuestionArte</i>
¿Quiénes participan?			
	-Docente -Alumnado -Profesionales del centro educativo	-Docente -Alumnado -Mediadora -Profesionales del museo	-Docente -Alumnado -Mediadora -Profesionales del museo
¿Qué vamos a hacer?			
INSTITUTO	-Diseñar el montaje de la exposición en el centro educativo	- Exponer el resultado de <i>CuestionArte</i> a la comunidad educativa del centro a través de visitas guiadas	-Presentar la exposición del centro al museo y dar a conocer el proyecto a otros colectivos - Valoración final y evaluación del proyecto

Figura 19. Planificación del tercer trimestre de *CuestionArte*. Fuente: Elaboración propia.

Abril: Cadena de (des)montaje

Nº de sesiones: 4

Agentes: docente, alumnado, profesionales del centro educativo

Lugar: instituto

Sesiones nº20, nº21, nº22 y nº23:

Lugar: instituto

Durante el mes de abril se comienza el montaje, en los espacios comunes del instituto, de los resultados de *CuestionArte*. La muestra sentará los inicios de su recorrido con la exposición de la cartografía artística que, creada desde el inicio del proyecto, permite conocer, de una manera visual y a través de la fotografía, la línea temporal de las diferentes acciones ejecutadas. La elección de las fotografías que participarán en la cartografía grupal se llevará a cabo por los y las portavoces de cada grupo, quienes realizarán la elección teniendo en cuenta cuáles, de las fotografías capturadas, transmite con mayor acierto el contexto y la tarea realizada.

Tras la composición de la cartografía artística, que supone el inicio de la exposición y presenta y resume todas las acciones de *CuestionArte*, se pasará al montaje de las obras que, fruto de las interpretaciones de las piezas de la muestra trabajada con el museo, se crearon durante el mes de enero. Esta exposición, además de estar compuesta por las interpretaciones, irá acompañada de las cartelas identificativas y comentadas, originadas, también, en enero. Para el montaje, siempre que el centro educativo lo permita, se contará con la ayuda del personal de mantenimiento y profesorado de otras áreas, con el fin de vincular, durante el proceso, a agentes del día a día del centro bajo una misma acción y objetivo.

Mayo: Por medio de la presente, te invitamos a CuestionArte

Nº de sesiones: 2

Agentes: docente, alumnado

Lugar: instituto

Sesión nº24:

Lugar: instituto

Tras el montaje de la exposición, la mediadora y demás profesionales del museo visitarán el centro educativo. De esta última acción en la que se implica al museo se obtendrán las

fotografías con las que completar la cartografía del inicio de la muestra. El museo ha sido un agente esencial y es con su visita con la que se cierra la cartografía. Siempre que fuera posible y el museo lo permitiera, se invitará a la institución a exponer, en el propio museo, una recreación de la cartografía mostrada en el instituto, ocupando y tomando presencia del recorrido expositivo. De este modo, el alumnado participante del proyecto, de manera testimonial, dejará huella de los aprendizajes y conexiones que, durante diez meses, se han creado con el museo de arte local.

Sesión nº25 y nº26:

Lugar: instituto

Además, se ofrecerán visitas a la exposición a todo el alumnado del centro, así como a todo el profesorado y demás profesionales implicados en el día a día de la institución (personal de secretaría, de mantenimiento, de extraescolares, de comedor...) con el objetivo de dar a conocer el proyecto a toda la comunidad educativa en su conjunto.

Junio: *Abrimos nuestro centro para CuestionArte*

Nº de sesiones: 2

Agentes: docente, alumnado, mediadora y profesionales del museo

Lugar: instituto

Sesión nº27:

Lugar: instituto

Para terminar, se invitará a las familias del alumnado protagonista a acudir al centro para conocer el proyecto y, por último y, siempre que el calendario lo permita, hacer extensiva la invitación a alumnado de otros centros educativos que estén interesados en conocer *CuestionArte*.

Será en estas últimas visitas cuando se comparta con el alumnado participante del proyecto un cuestionario para realizar la valoración final de *CuestionArte*. Al finalizar las clases lectivas con el alumnado, es decir, a final de junio, se realizará, a su vez, un cuestionario con el museo de arte local con el que se ha trabajado, así como con los otros profesionales docentes que pudieran haber estado implicados desde el centro educativo. Esta valoración final se realiza con el objetivo de poder reflexionar sobre la ejecución de *CuestionArte* y aplicar cuantas propuestas de mejora se consideren necesarias en posibles y futuras ediciones (Anexo II).

Por un lado, se quiere destacar que *CuestionArte* quiere posicionar al alumnado en el rol de la mediación cultural a la hora de hacer la visita guiada, pero que también ocupe el papel de gestor o gestora cultural al explicar procesos que han vivido durante el desarrollo de la exposición.

Por otro lado, resaltar que *CuestionArte* es un proyecto de innovación que permitiría el trabajo interdisciplinar entre las diferentes materias. De tal modo que, por ejemplo, junto a Lengua Castellana y Literatura, podría trabajarse, de manera más detallada y exhaustiva, la redacción y elaboración de las cartelas identificativas y comentadas de las obras, así como el guión sobre el discurso expositivo de la muestra creada en el centro.

Con las asignaturas de Lengua Extranjera y Segunda Lengua Extranjera, se podrían traducir los contenidos con el objetivo de ofrecerlos en diferentes idiomas y, también, poder realizar las visitas guiadas en las lenguas que se trabajen desde el centro.

Las opciones de trabajo interdisciplinar refuerzan el aprovechamiento de cualquier aprendizaje y *CuestionArte* es una propuesta que permitiría establecer conexiones entre diferentes áreas de conocimiento.

6.3. Diseño de evaluación del proyecto

CuestionArte culmina sus acciones con una evaluación final. Para el desarrollo de esta valoración se han realizado tres cuestionarios diferenciados, uno para los diferentes agentes implicados en el proyecto, es decir, uno para los y las profesionales del museo (mediadora cultural, comisariado, personal técnico...), otro para el alumnado y otro para los y las docentes (profesorado de la asignatura EPVA, profesorado de las otras materias que hayan participado...), con el objetivo de valorar el impacto del proyecto en todas sus vertientes (Anexo II).

Los cuestionarios, pese a ser diferentes entre sí, atienden a preguntas relacionadas con cuestiones básicas para conocer las opiniones relacionadas sobre la experiencia, el alcance de los objetivos, el grado de conexión entre el museo y el alumnado, aspectos a mejorar y opinión genérica sobre el proyecto.

Por un lado, el enfocado hacia el museo centra su atención en cómo ha cambiado, si lo ha hecho, su relación como institución con los y las adolescentes, así como la percepción que se tenía desde el museo de los y las jóvenes de esas edades, indagar si los aprendizajes se han realizado de manera horizontal, aprendiendo el personal del museo del propio alumnado. A su vez, de manera más concisa, se generan preguntas dirigidas específicamente a extrapolar propuestas de mejora a los aspectos más formales de *CuestionArte*, como pueden ser la temporalidad y la viabilidad de su desarrollo de manera paralela al funcionamiento del museo.

Por otro lado, el cuestionario dirigido al docente, o equipo de docentes, si hubieran participado más de una persona, busca recabar datos desde dos vertientes, desde sus propias vivencias como profesores y profesoras, así como obtener las apreciaciones que, como guía y observador/a del alumnado, se han percibido durante el proceso. Por ello, las preguntas partícipes se preocupan por conocer sobre el antes y el después de la relación del centro educativo en general, y del grupo de alumnado en particular, que se hayan establecido con el museo de arte de su localidad y sobre la actitud y aprendizaje de los y las estudiantes durante el desarrollo del proyecto. Del mismo modo, como ocurría con el cuestionario dirigido al personal del museo, las últimas preguntas están enfocadas a captar las apreciaciones frente a la planificación del proyecto, así como a comprobar si su puesta en práctica ha sido factible de ser desarrollada de manera paralela a las enseñanzas de la materia EPVA.

Por último, con el cuestionario orientado al alumnado se persigue obtener las mayores conclusiones. En él se recogen aspectos relacionados con la experiencia y vivencia del proyecto y, de manera más detallada, se canalizan preguntas específicamente focalizadas en indagar sobre la relación que ellos y ellas han establecido con el museo de arte de su localidad, queriendo saber si difiere de la que se tuviera antes de la participación del proyecto. A su vez, se invita a compartir si su actitud, como estudiante de EPVA, ha sido distinta por haber externalizado el contexto del aprendizaje fuera del aula y, de haberlo sido, saber qué factores son los que lo han promovido. Para terminar, como en los dos casos anteriores, museo y docente, se listan preguntas de las que obtener reflexiones sobre si la programación de las diferentes sesiones, en este caso para el alumnado, ha sido consecuente y viable con los demás aprendizajes que, desde el aula, han estado vinculados a la materia EPVA.

En general, destacar que los cuestionarios se han realizado con esos contenidos de una manera intencionada, llamando a la reflexión individual de cada agente que, ya sea de manera directa o indirecta, se haya visto implicado en el desarrollo del proyecto. En *CuestionArte* participan numerosos perfiles y, por ello, la relación de preguntas planteadas se espera que sean respondidas desde las propias vivencias, obteniendo así resultados que permitan una recopilación de datos realistas que ayuden a promover cuantas mejoras sean posibles de aplicar.

Los cuestionarios se entregarán al alumnado durante el mes de junio, en las últimas visitas guiadas y, al museo y docentes implicados, al finalizar junio, tras la culminación de las clases lectivas con el alumnado. De esta manera, se podrá desempeñar una mayor reflexión sobre los resultados obtenidos de esta evaluación que se espera que albergue el parecer y las vivencias y las experiencias de todas las personas partícipes de la iniciativa.

7. CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de este Trabajo Fin de Máster se han obtenido diversas conclusiones, aunque los aprendizajes adquiridos, lejos de considerarlos como concluidos, se toman como parte de un camino que se espera seguir recorriendo.

Se ha trabajado investigando, sobre todo, la relación entre los museos y los centros educativos, al confiar y considerar que el establecer mayores vínculos entre ambos agentes hacen que el alumnado de 3º de ESO de la materia *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* obtenga mejores conocimientos.

Del proceso se ha corroborado que, de manera aislada y, de las propuestas analizadas, tanto el museo como el centro educativo mantienen un fiel compromiso con y para el alumnado. Además, el papel activo del estudiantado, en todo lo investigado, es una de las cuestiones más relevantes y comunes entre sí. Por este motivo, la propuesta de innovación aquí presentada conecta ambos agentes, al museo y al centro y hace que los y las discentes, además de ser protagonistas de la propuesta, sean quienes la ejecuten, el profesorado y personal del museo actúan como guías en su desarrollo.

Tras haber realizado la búsqueda e investigación de museos y centros culturales que tuvieran prácticas en las que se hiciera partícipe a la juventud del diseño de la programación, nos percatamos que es una práctica más común en los internacionales que en los nacionales donde, pese a haber algunos casos, aún no está tan extendido ni consolidado como pudiera darse en museos americanos, razón por la cual gran parte de las fuentes consultadas han sido de habla inglesa.

Mientras efectuamos la búsqueda de centros educativos que hubiesen llevado a cabo proyectos relacionados con actividad museística, pese a haber obtenido numerosas referencias en un comienzo, tras una investigación más detallada, nos dimos cuenta de que la información disponible sobre las iniciativas, en su gran mayoría, era muy escasa. Después de comprobar que no se trataba de un caso aislado, asimilamos que se debía a que los centros educativos no podían hacer frente, con la actividad propia del día a día, la documentación y publicación de las acciones ejecutadas, por interesantes que pudieran ser. De hecho, las dos propuestas de institutos españoles que aquí se presentan, crearon sus web y canales de difusión, medios de los que se ha obtenido la información, en los últimos tres años.

Por otro lado, con el planteamiento de la propuesta innovadora aprendimos que, pese a ser conscientes de su ambición, merecía una planificación anual. Durante su

planteamiento, además, consolidamos y fijamos su posible puesta en práctica gracias al afortunado enfoque patrimonial que caracteriza al currículo de Canarias de la materia en la que la enmarcamos, *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*.

Pese a ello, recordar que la propuesta aquí presentada nunca se ha llevado a término y lo que aquí se presenta es su diseño y posible planteamiento para el nivel de 3º de ESO de la citada asignatura; Educación plástica, Visual y Audiovisual. Sin embargo, se anhela tener la ocasión de poder llevar a cabo su práctica real de la que obtener, entre otros factores, resultados y propuestas de mejora que poder aplicar, con el objetivo de enriquecerla y adaptarla cuanto sea necesario para su mejor aprovechamiento por y para el alumnado.

Por último, cabe destacar que tanto el Máster como este TFM han supuesto diversas experiencias de las que se han extraído saberes de todo tipo. El más vivencial y, por ende, el más personal, de ahí a que hable en primera persona, ha sido enfrentarme al desarrollo de este trabajo. Me resultaba pretencioso imaginarme profesora. Hasta este momento había sido alumna y, aunque en el periodo de prácticas me posicionara como docente, sabía que, (afortunadamente), estaba acompañada. Asimilar que este proyecto cerraba esa etapa para empezar a situarme, de verdad, al otro lado, me aterraba y fascinaba a partes iguales. Sabía qué quería aportar a la educación del arte con esta propuesta de innovación educativa, pero aceptar el compromiso que ello suponía fue, entre otros aspectos, la demora de su comienzo. Gracias al acompañamiento y tutorización de Noemí Peña pude empezar y continuar hasta llegar a escribir estas líneas. Pese a que este Máster sea una formación profesionalizante para el cuerpo de profesorado, mentiría si afirmase que el cursarlo me ha hecho docente, pues no me siento como tal. Si alguien me preguntara qué soy tras haberlo cursado, diría algo así como “aprendiz de docente”. Espero que la práctica profesional me haga verme desde otra perspectiva, pero también espero seguir siendo aprendiz, quiero ser alumna de mi alumnado, quiero enseñar aprendiendo y aprender enseñando. Este apartado puede suponer las conclusiones de algunos de los aprendizajes expuestos, pero, para mí, a nivel personal, supone un comienzo.

8. REFERENCIAS

- Acaso, M. (2019). El museo de los vínculos. En Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Ed.), *Gira. Colección Desaprender 1* (pp. 9-14). MNCARS.
https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/aaff_gira_lres.pdf
- Ajenjo, C y Rodríguez, S. (2020). ¿Es para mí? Jóvenes e instituciones culturales En Laboratorio Permanente de Público de Museos (Ed.), *Conociendo a todos los públicos. Los jóvenes y los museos.* (pp. 30-41). Ministerio de Cultura y Deporte.
https://www.libreria.cultura.gob.es/libro/conociendo-a-todos-los-publicos-los-jovenes-y-los-museos_4086/
- Alonso, L. (2001). *Museología y museografía*. El Serbal.
- Asociación de Mediadoras Culturales de Madrid (AMECUM). (s.f.) *Nosotras*.
<https://amecum.es/nosotras/>
- Benedicto, J. (2020). ¿Es para mí? Jóvenes e instituciones culturales en Laboratorio Permanente de Público de Museos (Ed.), *Conociendo a todos los públicos. Los jóvenes y los museos.* (pp. 11-29). Ministerio de Cultura y Deporte.
https://www.libreria.cultura.gob.es/libro/conociendo-a-todos-los-publicos-los-jovenes-y-los-museos_4086/
- Canarias Ahora. (2 de noviembre de 2023). *Las peticiones para acceder al Bono Cultural Joven suben un 35,30% en Canarias*.
https://www.eldiario.es/canariasahora/cultura/peticiones-acceder-bono-cultural-joven-suben-35-30-canarias_1_10653088.html
- Castellanos-Pineda P., Massarani L., Abreu W., Alvaro M., Norberto-Rocha J., Singer-Sochet S. y Sánchez E. (2022). La figura del mediador en la relación entre el museo y el público: estudio de caso del MIDE de México. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(2), 609-626. <https://doi.org/10.5209/aris.74644>
- Dalmacia Museum (s.f). *Dalmacia Museum te da la bienvenida al paraíso de los sentidos*.
<https://sites.google.com/educarex.es/dalmaciamuseum/inicio>
- De la Jara, I (2016). *El museo como espacio educativo*.
https://www.museoschile.gob.cl/sites/www.museoschile.gob.cl/files/images/articles-90159_archivo_02.pdf

Decreto 30/2023, de 16 de marzo, por el que se establece la ordenación del currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias, *Boletín Oficial de Canarias*, de 23 de marzo, núm. 848.

<https://sede.gobiernodecanarias.org/boc/boc-a-2023-058-848.pdf>

De los Reyes, J. (2016). *Museos y centros escolares: entornos de aprendizaje compartido*.

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/58783/5-20-4-PB.pdf?sequence=1&Allowed=y>

El Consejo Internacional de los Museos (ICOM) (s.f.). *Definición de museo*.

https://www.icom-ce.org/wp-content/uploads/2022/04/PASO10_Consulta4_ICOM-spana.pdf

Gobierno de Canarias (s.f.). *Calendario escolar. Curso 2023-2024*.

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceippoetamontianoplacere/calendario-escolar-20152016/>

Hernández-Cardona, F., y Santacana-Mestre, J. (2009). *Democratizar el acceso a la cultura. Cuadernos de pedagogía*. 394, 48-51. <http://hdl.handle.net/11162/37010>

Huerta, R y De la Calle, R. (2005). *La mirada inquieta. Educación artística y museos*. Universitat de Valencia.

IES José María Infantes. (s.f). *Escuela museo*.

<https://iesjosemariainfantes.com/escuela-museo/>

Instituto de Gestión Cultural y Artística. (18 de octubre de 2022). *En qué consiste la figura del comisario de arte*.

<https://igeca.net/blog/489-en-que-consiste-la-figura-del-comisario-de-arte>

Juanola, R., y Colomer, A. (2005). Museos y educadores: perspectivas y retos de futuro. En Huerta, R. y Calle, R (Eds). *La Mirada Inquieta. Educación Artística y Museos* (pp. 21-39). Universitat de Valencia.

Kolb, G. (2016). *The Art Educator's Talk*. María Acaso. La mediación es todo.

<https://thearteducatorstalk.net/es/?interview=maria-acaso>

KSMoCA. (s.f). *KSMoCA Home*. <https://www.ksmoca.com>

Laboratorio permanente de público de museos (2020). *Conociendo a todos los públicos*.

Los jóvenes y los museos.

https://www.libreria.cultura.gob.es/libro/conociendo-a-todos-los-publicos-los-jovens-y-los-museos_4086/

Ley 16/1985, de 25 de junio, Patrimonio Histórico Español. *Boletín Oficial del Estado*, 155, de 29 de junio de 1985. <https://www.boe.es/eli/es/l/1985/06/25/16/con>

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*, 30 de diciembre de 2020, núm. 340. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2020/BOE-A-2020-17264-consolidado.pdf>

López Suárez, F. A. (2019). *Patrimonios liberadores: El museo como herramienta para la solución de conflictos*. *Revista Del Museo De Antropología*, 12 (2), 165-173. <https://doi.org/10.31048/1852.4826.v12.n2.24095>

Maillard, C, Mege, JC y Palacio, P. (2002). *Museo y comunidad. Desde el mundo de los objetos al mundo de los sujetos*. <https://museoairelibre.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/07/museo-y-comunidad-desde-el-mundo-de-los-objetos-al-mundo-de-los-sujetos-1.pdf>

Mörsch, C. 2015. En una encrucijada de cuatro discursos. En Ceballos A.,y Macaroff A.(Eds.),*Contradecirse una misma. Museos y mediación educativa crítica. Experiencias y reflexiones desde las educadoras de la documenta 12*, (pp. 38-63). Fundación Museos de la Ciudad de Quito.

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (s.f.) *Equipo*. <https://www.museoreinasofia.es/content/equipo>

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2019) *Gira. Colección Desaprender 1*. https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/aaff_gira_lres.pdf

Museo Stedelijk. (8 de octubre de 2014). *Cinco años de Abrelatas. Una hermosa interacción*. <https://www.stedelijk.nl/nl/digdeeper/vijf-jaar-blikopeners>

Museo Stedelijk. (s.f.). *Blikopeners*. <https://www.stedelijk.nl/en/museum/blikopeners>

Notario, A. (2018). *El público en el museo actual. Reflexiones sobre la Nueva Museología y las masas*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7235657>

Organización Mundial de la Salud (OMS) (s.f.). *Salud del adolescente*. https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1

- Perreault, E (2012). *Metropolitan Museum of Art. Introducing the Teen Advisory Group (TAG) at The Metropolitan Museum of Art.*
<https://www.metmuseum.org/articles/teen-advisory-group-at-the-met>
- Pérez, L. (2016). *Públicos y museos: ¿Qué hemos aprendido?* Volumen I. Publicaciones Digitales ENCRYM -INAH.
<https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:fb51bccf-6592-49c8-8d0d-0b476f30d1e5/publicos-y-museosi-leticia-perez.pdf>
- Real Academia Española. (2024). *Museo.* En Diccionario de la Lengua Española. Real Academia de la Lengua Española. <https://dle.rae.es/museo>
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 30 de marzo de 2022, núm. 76. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-4975-consolidado.pdf>
- Ribalta, J (2004). *Contrapúblicos. Mediación y construcción de públicos.*
<https://transversal.at/transversal/0504/ribalta/es>
- Sabaté Navarro, M. y Gort Riera, R. (2012). *Museo y comunidad: un museo para todos los públicos.* Ediciones Trea.
- Sánchez, A y López, E. (2011). Políticas educativas en los museos de arte españoles. Los departamentos de educación y acción cultural. En Desacuerdos. Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español (Ed.), *Desacuerdos 6* (pp. 205-221) Arteleku-Diputación Foral de Gipuzkoa, Centro José Guerrero, MACBA, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y UNIA arte y pensamiento.
https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/revista/pdf/des_c06.pdf
- Subdirección General de Museos Estatales (2012). *Los profesionales de los museos. Un estudio sobre el sector en España.* https://www.libreria.cultura.gob.es/libro/los-profesionales-de-los-museos-un-estudi-sobre-el-sector-en-espana_2715/
- UtreraDigital. (16 de abril de 2024). *La escuela museo del instituto José María Infantes se abre al mundo.*
<https://www.utreradigital.com/web/2024/04/16/escuela-museo-instituto-jose-maria-if-antes-abre-mundo/>

- Valdés Següés, C. (1999). *La difusión cultural en el museo. Servicios destinados al gran público*. Trea.
- Vidagañ, M. (2016). *Museos, mediación cultural y artes visuales: perfiles profesionales del ámbito educativo* [Tesis doctoral] Universitat de València.
<https://roderic.uv.es/bitstreams/f9d39f3b-62fc-4cf8-b3db-a57359084580/download>
- Walker Art Center. (1999). *A Teen Programs HOW- TO KIT* (Minneapolis)
http://media.walkerart.org/pdf/wac_teen_kit_booklet.pdf
- Zappas,S., Mackie,N.,y Majors Y.J. (Eds.) (2023). *Museum Teen Programs How-To Kit*.
Museum Walker Art Center.
https://s3.amazonaws.com/wac-imgix/cms/peli2023museum_teen_programs_how-to_kit_FINAL_WEB_flattened_508-1.pdf

9. ANEXOS

ANEXO I

Proyecto de innovación: *CuestionArte*

ANEXO I:

Proyecto de innovación: *CuestionArte*

DATOS TÉCNICOS

Título del proyecto: *CuestionArte*

Período de Implementación: Anual

Autoría: Raquel Luis Rodríguez

Estudio: 3ºESO

Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual

IDENTIFICACIÓN

Descripción:

Con la realización del proyecto *CuestionArte* se pretende realizar un proyecto de innovación educativa que, en el marco de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA), permita que el alumnado de 3º de ESO pueda acercarse y establecer contacto y vínculo con un museo de arte de su localidad. El estudiantado, quien trabajará con un museo de arte de su localidad, será partícipe de los procesos que ocurren antes de inaugurar una exposición en un museo, recorrerá los espacios que normalmente no son transitados; almacenes, despachos, cámaras acorazadas, así como conocerá los diferentes perfiles y funciones de los y las profesionales que trabajan en la institución. Es por esto por lo que, independientemente de los agentes, espacios y acciones que se comentan a continuación, siempre se ha tenido en cuenta defender, en la medida de lo posible, dos aspectos. El más importante e inalterable, que el alumnado tenga un papel protagonista, activo y referencial durante todo el proceso y, en segundo lugar, establecer contacto directo entre el estudiantado y el museo de arte local.

Justificación:

Con la iniciativa *CuestionArte*, a través del arte, se reflexiona sobre la relación entre los centros educativos y las instituciones museísticas. Se invita a indagar sobre los vínculos y, teniendo el arte como medio, analiza sobre cómo plantear nuevos nexos que refuercen el aprendizaje de la educación artística en las aulas, mientras se hace extensivo los conocimientos hasta los espacios de los museos.

Evaluación:

Para la evaluación de *CuestionArte* se recurre a las competencias y criterios de evaluación establecidos en la ley educativa actual: LOMLOE. Principalmente, la evaluación implicada será heterogénea.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencia específica:

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
C1	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1
C2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1
C3	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 enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
C4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2

C5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
C6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
C7	Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
C8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

Criterios de evaluación:

Número/Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
1.1	Reconocer los factores históricos, sociales y culturales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo de manera oral, escrita o gráfica sus particularidades, con interés, respeto y actitud cooperativa, desde una perspectiva de género, para entender cómo se convierten en el testimonio valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y la necesidad de protección y conservación del patrimonio cultural y artístico, con especial atención al de Canarias.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1
2.1	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, participando activamente en el trabajo en grupo, expresando hechos, conceptos,	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3

	<p>pensamientos, opiniones o sentimientos de manera oral, escrita y gráfica, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural.</p>	
2.2	<p>Analizar diversas producciones artísticas, incluidas las del patrimonio cultural y artístico, especialmente el de Canarias, así como las propias y las de sus iguales, con interés y actitud cooperativa manifestando una mirada estética hacia el mundo, respetando y disfrutando la diversidad de las expresiones culturales, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p>	CC1, CCEC1, CCEC3
3.2	<p>Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, a través del análisis y de la explicación de diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, incluidas las contemporáneas, y del uso de diferentes herramientas digitales, en cualquier medio o soporte, compartiendo con respeto impresiones y emociones, y expresando la opinión personal de forma abierta, para fomentar la curiosidad y la creatividad.</p>	CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2
4.1	<p>Reconocer e interpretar los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, utilizando textos orales, signados, escritos o multimodales, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando, mediante el uso de diferentes herramientas digitales, la información con interés y eficacia, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas.</p>	CCL2, CD1, CD2
4.2	<p>Analizar especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias, de manera individual, grupal y colaborativa, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo, y mostrando interés por las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio histórico de Canarias, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen los métodos y las técnicas artísticas como fuentes generadoras de ideas.</p>	CPSAA3, CC3, CCEC2
5.1	<p>Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, escogiendo diversas herramientas, técnicas y soportes de acuerdo a las necesidades, archivándolos para su reutilización, con respeto a la propiedad intelectual y con actitud cooperativa y respetuosa, y desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica, para potenciar la autoconfianza.</p>	CCL2, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
5.2	<p>Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, con actitud cooperativa y respetuosa, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes</p>	CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC4

	adecuados al propósito, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica.	
6.1	Explicar de forma guiada su pertenencia a un contexto cultural concreto, especialmente el de Canarias, utilizando la búsqueda, selección y tratamiento de información de fuentes diversas, a través de la observación de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	CCL2, CD1, CC1
7.1	Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, de manera individual, grupal y colaborativa, valorando la importancia de la sostenibilidad, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales e iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas, para enriquecer el diseño y aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas y culturales, realizadas de forma individual o colectiva, con actitud respetuosa y cooperativa, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender, utilizando aplicaciones informáticas y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen, para reconocer los errores y buscar las soluciones y las estrategias más adecuadas con la intención de mejorarlas.	CCL1, CPSAA3, CPSAA5, CE3

Saberes básicos:

- **I. Patrimonio artístico y cultural**
 - 1. Análisis de manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- **II. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica**
 - 1. Análisis de la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
 - 2. Selección y descripción de la composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
- **III. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos**

- 1. Estudio de factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
 - 3. Uso de técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- **IV. Imagen y comunicación visual y audiovisual**
 - 1. Uso de la Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

Fundamentos metodológicos: para este proyecto se utilizarán diferentes metodologías en función de los objetivos de cada sesión y del producto final que se necesite. Entre ellas, podemos encontrar el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos y el design thinking. Del mismo modo, se utilizan diferentes modelos de enseñanza como la investigación guiada, el inductivo básico, la formación de conceptos, el expositivo, y la investigación grupal. A través de esta metodología, el alumnado deberá ser capaz de desarrollar aptitudes y conocimientos suficientes para el buen desarrollo de la iniciativa.

Agrupamientos: para el desarrollo del proyecto se priorizará el trabajo grupal y en gran grupo. Se comenzará trabajando de manera individual en las primeras sesiones, en las que se acerca y presenta el proyecto para, después, crear equipos de trabajo de 4 ó 5 personas. Con estos grupos reducidos se trabajará la mayoría de las sesiones, hasta el mes de abril, cuando se compaginará con el desarrollo de acciones grupales y de gran grupo.

Recursos: además del equipamiento de las clases ordinarias, como son las mesas y sillas, se necesitará un proyector y altavoz. En la clase de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, como básicos, se requerirá caballetes, lienzos, pinturas, pinceles, barro, ordenadores, cámaras fotográficas, proyector y programa de edición de fotografía y video.

Espacios: además del aula ordinaria y del aula de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual, se ocuparán los espacios de tránsito del centro educativo (pasillo, recibidores...), así como los espacios comunes (secretaría, comedor...). Fuera del centro educativo, se realizarán visitas a la institución museística con la que se trabajará y, siempre que sea posible, en un espacio del museo, se replicará la cartografía artística del alumnado como testigo de la colaboración mantenida.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Diciembre: *Investigamos-cuestionamos-documentamos*

Nº de sesiones: 2

CuestionArte comienza estableciendo contacto entre el profesorado y el museo. Tras esto, se presenta la exposición con la que se trabajará al alumnado y se da a conocer el calendario de trabajo. Además, se explica al alumnado qué es un museo y quiénes forman parte de él para conocer qué es la gestión y mediación cultural, así como la labor de la mediadora cultural, concepto clave para el correcto desarrollo de *CuestionArte*. Con los grupos de trabajo previamente establecidos, el alumnado continuará indagando en el contexto general de los y las artistas que participan en la exposición a trabajar. Contando con los rasgos principales sobre su vida, deben informarse sobre su(s) obra(s). Analizando su discurso y técnica empleada, con el objetivo de recabar toda la información que consideren de interés para, después y, a través de *Google Classroom*, entregar un resumen sobre los contenidos. Este documento, tras la corrección pertinente por parte del profesorado, será el guión que el grupo empleará como base en las visitas guiadas que se ofrecerán en el instituto como colofón del proyecto.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas e Instrumentos de evaluación
C1	1.1	I. Patrimonio artístico y cultural: 1	CCL1 CCL2	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación sistemática ● Análisis de documentos ● Análisis de productos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diario de clase del profesorado ● Listas de cotejo ● Escala de valoración
C2	2.1	II. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. 1	CPSAA1 CPSAA3		
C4	2.2		CC1 CC2 CC3		
	4.1		CCEC1 CCEC3 CD1 CD2		
Productos				Tipos de evaluación según el agente	
El alumnado, por grupos de trabajo, entregará, a través de Google				<ul style="list-style-type: none"> ● Heteroevaluación 	

Classroom, el guión que esperan emplear durante el desarrollo de las visitas guiadas que comenzarán durante el mes de mayo. En este guión deberán explicar el discurso de la exposición, abarcando sus contenidos y tratando la vida y obra de los/las artistas participantes. Prestarán especial atención a la descripción de las piezas, señalando los motivos de su creación, así como su técnica.

Agrupamientos	Recursos	Espacios	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> ● Pequeños grupos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Multimedia ● Portátil ● Sistema de Proyección 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aula con recursos TIC <p>Actividades complementarias y extraescolares</p>	<p>_____</p>

Enero: Crea e interpreta
 Nº de sesiones: 3

Tras haber realizado el acercamiento teórico a la exposición, se invitará al alumnado a elegir una obra entre las participantes en la muestra para crear, en grupo, una interpretación de la misma, teniendo total libertad para elegir su soporte, técnica y materiales. La única premisa a respetar es que debe ser una interpretación artística de una de las piezas de la exposición con la que se trabaja. Además, deberán elaborar la cartela identificativa de la obra, así como un pequeño comentario de la interpretación (razones por las que han elegido esa pieza, motivos de su creación, reflexiones sobre los materiales empleados...). Esta información pasará a formar parte de la exposición que se realizará en el contexto del instituto como la última actividad a desarrollar en el centro educativo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas e Instrumentos de evaluación
C4 C5	4.2 5.1 5.2	II. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. 2 III. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. 1, 3	CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC2 CCEC3 CCEC4 CCL2	<ul style="list-style-type: none"> Observación sistemática Análisis de productos 	<ul style="list-style-type: none"> Diario de clase del profesorado Escala de valoración Listas de cotejo
Productos			Tipos de evaluación según el agente		
Esta actividad concluye con la entrega de la interpretación creada. Además de la interpretación, ésta estará acompañada de su cartela identificativa y comentada donde se especificarán las razones por las que			<ul style="list-style-type: none"> Heteroevaluación 		

fue elegida la obra de referencia, el proceso creativo seguido, la técnica empleada y su significación.

Agrupamientos	Recursos	Espacios	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> Pequeño grupo 	<ul style="list-style-type: none"> Caballetes Pinceles Pinturas Lienzos Barro Ordenador Proyector Cámaras fotográficas Programa de edición de vídeo 	<ul style="list-style-type: none"> Aula ordinaria <p>Actividades complementarias y extraescolares</p>	<p>_____</p>

Abril: Cadena de (des)montaje

Nº de sesiones: 4

Durante el mes de abril se comienza con el montaje, en los espacios comunes del instituto, de los resultados de *CuestionArte*. La muestra sentará los inicios de su recorrido con la exposición de la cartografía artística que, creada desde el inicio del proyecto, permite conocer, de una manera visual y a través de la fotografía, la línea temporal de las diferentes acciones ejecutadas. La elección de las fotografías que participarán en la cartografía grupal se llevará a cabo por los y las portavoces de cada grupo, quienes realizarán la elección teniendo en cuenta cuáles, de las fotos realizadas, transmite con mayor acierto el contexto y la tarea realizada.

Tras la composición de la cartografía artística, que supone el inicio de la exposición y presenta y resume todas las acciones de *CuestionArte*, se pasará al montaje de las obras que, fruto de las interpretaciones de las piezas de la muestra trabajada con el museo, se crearon durante el mes de enero. Esta exposición, además de estar compuesta por las interpretaciones, irá acompañada de las cartelas identificativas y comentadas, originadas, también, en enero. Para el montaje, siempre que el centro educativo lo permita, se contará con la ayuda del personal de mantenimiento y profesorado de otras áreas, con el fin de vincular, durante el proceso, a agentes del día a día del centro bajo una misma acción y objetivo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas e Instrumentos de evaluación
C1 C7	1.1 7.1	II. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. 2 III. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos: 1	CCL1 CCL2 CCL3 CPSAA3 STEM3 CD1 CD5 CC1 CC2 CC3 CCEC1 CCEC4	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de producciones Observación sistemática 	<ul style="list-style-type: none"> Escala de valoración Diario de clase del profesorado

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
Para esta actividad, el alumnado deberá culminar la producción de la cartografía artística. Creación grupal que, a través de fotografías, recoge las diferentes acciones ejecutadas.		<ul style="list-style-type: none"> Heteroevaluación 	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> Pequeño grupo 	<ul style="list-style-type: none"> Cámaras fotográficas Papel Tijeras Rotulador Bolígrafo Pegamento 	<ul style="list-style-type: none"> Aula ordinaria 	<p>_____</p>
		Actividades complementarias y extraescolares	
		<p>_____</p>	

Mayo: Por medio de la presente, te invitamos a CuestionArte

Nº de sesiones: 2

Tras el montaje de la exposición, la mediadora y demás profesionales del museo, visitarán el centro educativo. De esta última acción en la que se implica al museo, se obtendrán las fotografías con las que completar la cartografía del inicio de la muestra. El museo ha sido un agente esencial y es con su visita con la que se cierra la cartografía. Siempre que fuera posible y el museo lo permitiera, se invitará a la institución a exponer, en el propio museo, una recreación de la cartografía mostrada en el instituto, ocupando y tomando presencia del recorrido expositivo. De este modo, el alumnado participante del proyecto, de manera testimonial, dejará huella de los aprendizajes y conexiones que, durante diez meses, se han creado con el museo de arte local.

Además, se ofrecerán visitas a la exposición a todo el alumnado del centro, así como a todo el profesorado y demás profesionales implicados en el día a día de la institución (personal de secretaría, de mantenimiento, de extraescolares, de comedor...) con el objetivo de dar a conocer el proyecto a toda la comunidad educativa en su conjunto.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas e Instrumentos de evaluación
C1	1.1	I. Patrimonio artístico y cultural: 1	CCL1 CCL2 CD1	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de producciones 	<ul style="list-style-type: none"> Diario de clase del profesorado
C3	3.2	II. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. 2	CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CE3 CC1 CC2 CCEC1 CCEC2	<ul style="list-style-type: none"> Observación sistemática 	<ul style="list-style-type: none"> Escalas de valoración Listas de cotejo Rúbricas
C6	6.1				
C8	8.3	IV. Imagen y comunicación visual y audiovisual. 1			

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
El producto a evaluar serán las presentaciones orales que surjan de las visitas guiadas. Aquí se prestará especial atención a la actitud e implicación del alumnado durante el proceso, a su capacidad de adaptación en función del grupo que se reciba como visitante, así como la fluidez y entendimiento de su discurso.		<ul style="list-style-type: none"> Heteroevaluación 	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> Gran grupo Pequeño grupo 	<ul style="list-style-type: none"> Guión elaborado anteriormente 	<ul style="list-style-type: none"> Centro escolar 	<p>_____</p>
		Actividades complementarias y extraescolares	
		<p>_____</p>	

ANEXO II

Cuestionarios de valoración del proyecto *CuestionArte*

ANEXO II

¡Queremos escucharte!

Como institución participante del proyecto *CuestionArte* te invitamos, a continuación, a responder a las preguntas planteadas.

- ¿Qué te ha parecido la experiencia?
- ¿Consideras que la institución en la que trabajas ha logrado establecer un vínculo con los y las adolescentes con las que ha trabajado?
- ¿Has aprendido de los y las adolescentes vinculados/as al proyecto? Si tu respuesta es afirmativa, cuéntenos qué aprendizajes has obtenido.
- Temporalmente, ¿te ha parecido un proyecto bien planteado? Si tu respuesta es negativa, te invitamos a trasladarnos qué inconvenientes te has encontrado y cuál consideras que podría ser una solución.
- ¿Qué consideras que se podría mejorar? (secuencia de acciones, relación con el profesorado, con el alumnado...)
- Si tuvieras que definir la experiencia en un máximo de 10 palabras, ya haya sido positiva o negativa, ¿qué dirías?

¡Queremos escucharte!

Como profesorado participante del proyecto *CuestionArte* te invitamos, a continuación, a responder a las preguntas planteadas.

- ¿Qué te ha parecido la experiencia?
- ¿Consideras que el centro educativo ha logrado establecer un vínculo con el museo con el que se ha trabajado?
- ¿Consideras que la participación del proyecto ha supuesto una mejora para el aprendizaje del alumnado? Tanto si tu respuesta es afirmativa, como negativa, arguméntala.
- ¿Consideras que el haber dotado de un papel activo al alumnado ha hecho que se involucren con mejor actitud y predisposición al proyecto? Tanto si tu respuesta es afirmativa, como negativa, arguméntala.
- ¿Has podido compaginar correctamente los contenidos de la materia EPVA con el desarrollo del proyecto? Si tu respuesta es negativa o plantea duda, indica las razones y/o posibles propuestas de mejora.
- Temporalmente, ¿te ha parecido un proyecto bien planteado? Si tu respuesta es negativa, te invitamos a trasladarnos qué inconvenientes te has encontrado y cuál consideras que podría ser una solución (temporalidad, secuencia de acciones...)
- ¿Qué consideras que se podría mejorar?
- Si tuvieras que definir tu experiencia en un máximo de 10 palabras, ya haya sido positiva o negativa, ¿qué dirías?

¡Queremos escucharte!

Como alumnado participante del proyecto *CuestionArte* te invitamos, a continuación, a responder a las preguntas planteadas.

- ¿Qué te ha parecido la experiencia?
- ¿Conocías el museo con el que has trabajado? Si tu respuesta es afirmativa, la percepción que tenías del museo antes del proyecto, ¿es la misma que la que tienes ahora? Si tu respuesta es negativa, ¿es el museo como pensabas que sería?
- ¿Has aprendido saberes nuevos sobre lo que es un museo y su relación con el arte? Tanto si tu respuesta es afirmativa, como negativa, argumentala.
- ¿Crees que haber participado en *CuestionArte* te ha hecho tener más curiosidad por consultar la programación de los museos de tu localidad?
- ¿Has podido compaginar correctamente los contenidos de la materia EPVA con el desarrollo del proyecto? Si tu respuesta es negativa o plantea duda, indica las razones y/o posibles propuestas de mejora.
- ¿Qué te ha parecido trabajar fuera del aula?, ¿crees que ha sido una experiencia positiva o negativa? Justifica tu respuesta.
- De las acciones llevadas a cabo en el museo (visitas presenciales, visitas guiadas, montaje...), ¿cuál te ha llamado más la atención?, ¿por qué?
- De las acciones llevadas a cabo en el centro (exposición grupal, visitas guiadas, cartografía...), ¿cuál te ha llamado más la atención?, ¿por qué?
- ¿Qué consideras que se podría mejorar?

- Si tuvieras que definir tu experiencia en un máximo de 10 palabras, ya haya sido positiva o negativa, ¿qué dirías?

