

Formar a docentes en artes mediante el Proyecto de Innovación Educativa Second Round

Formar professores nas artes através do Projeto de Inovação Educacional Second Round

Training teachers in the arts through the Second Round Educational Innovation Project

*RICARD HUERTA*¹

Universidad de Valencia

Resumen

El Proyecto “Second Round” lleva ocho ediciones consecutivas mejorando la situación de las artes en los centros educativos valencianos, incidiendo en la formación de docentes a través del Máster de Profesorado de Secundaria, priorizando una temática en cada edición. Presentamos algunos logros alcanzados, comprobando la eficacia de la propuesta. Se han realizado numerosas actividades, algunas online debido a la crisis sanitaria provocada por la covid-19, que llevó la docencia universitaria al terreno virtual durante dos cursos. Esto supuso que muchas acciones previstas en la investigación se desarrollasen en el ámbito digital. La presente investigación, basada en la realidad empírica de las actividades realizadas, demuestra que el fomento de la actividad artística a través de la innovación educativa en artes permite incorporar valores y saberes entre el profesorado en formación de la especialidad de Dibujo, denominación que recibe en secundaria el área de conocimiento de educación artística, visual y audiovisual.

Palabras clave: educación; artes; dibujo; innovación; formación de docentes.

¹ Profesor de Educación Artística en la Universidad de Valencia (España). Es miembro regular del Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas, y miembro de ICOM (CECA). Director del máster “Educación Artística y Museos” (Universidad de Valencia). Licenciado en Bellas Artes, en Música y en Comunicación. Director del proyecto internacional Women Teacher. Director jefe de la revista de investigación EARI Educación Artística Revista de Investigación. Investigador invitado en universidades de Francia, Italia, España, Reino Unido, Cuba, Uruguay, Colombia, Perú, Ecuador, Argentina y Chile. Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-1430-3198>. E-mail: ricard.huerta@uv.es.

Resumo

O Projeto “Second Round” está em oito edições consecutivas melhorando a situação das artes nos centros educacionais valencianos, influenciando a formação de professores através do Mestrado em Professores Secundários, priorizando um tema em cada edição. Apresentamos algumas conquistas alcançadas, verificando a eficácia da proposta. Inúmeras atividades têm sido realizadas, algumas online devido à crise sanitária provocada pela covid-19, que levou o ensino universitário ao campo virtual durante dois anos. Isso fez com que muitas ações previstas na pesquisa fossem desenvolvidas no âmbito digital. A presente investigação, baseada na realidade empírica das atividades desenvolvidas, demonstra que a promoção da atividade artística através da inovação educacional nas artes permite a incorporação de valores e conhecimentos entre professores em formação na especialidade de Desenho, nome dado a a área de conhecimento da educação artística, visual e audiovisual no ensino secundário.

Palavras-chave: educação; artes; desenho; inovação; formação de profesores.

Abstract:

The “Second Round” Project has been in eight consecutive editions improving the situation of the arts in Valencian educational centres, influencing teacher training through the Master’s Degree in Secondary Teachers, prioritizing a theme in each edition. We present some achievements achieved, verifying the effectiveness of the proposal. Numerous activities have been carried out, some online due to the health crisis caused by covid-19, which took university teaching to the virtual field for two years. This meant that many actions planned in the research were developed in the digital field. The present investigation, based on the empirical reality of the activities carried out, demonstrates that the promotion of artistic activity through educational innovation in the arts allows the incorporation of values and knowledge among teachers in training in the specialty of Drawing, official name given to the area of knowledge of art education in Secondary School.

Keywords: education; arts; drawing; innovation; teacher training.

1 INTRODUCCIÓN

La vinculación directa del Máster de Profesorado en Educación Secundaria (MAES) parte precisamente de la participación entusiasta del profesorado y alumnado de dicho Máster MAES, que en todas las ediciones ha estado implicado al máximo en el proyecto “Second Round”. La mayoría de los componentes del equipo del proyecto “Second Round” imparten clase tanto en el Máster como en distintos centros valencianos de Educación Secundaria. La presencia del arte forma parte de nuestras vidas a todos los niveles, incluso en manifestaciones populares participativas, además de convertirnos en prosumidores de imágenes gracias a la tecnología digital y a las redes sociales. Esta circunstancia privilegiada nos hace usuarios y productores habituales de arte, lo que supone un elemento de primera magnitud con respecto a innovación educativa, la producción cultural y el consumo. El proceso creativo nos anima a pensar que se puede educar en este sentido, incorporando elementos de talante colaborativo para potenciar las conexiones internacionales a través de las manifestaciones lúdicas en entornos educativos. También podemos investigar estas cuestiones desde la cultura visual (Arriaga; Marcellán; Aberasturi-Apraiz, 2018), incorporándolas al currículum universitario de formación de docentes (Huerta, 2020).

El hecho de generar espacios innovadores desde las artes permite abordar nuevas perspectivas (García Díaz, 2020). Disfrutar de las artes es una de las acciones humanas más beneficiosas, ya que consiste en mejorar los diferentes elementos que configuran nuestra vida a través de la creación de entornos. Reflexionar sobre la situación actual de la investigación y la educación artística es una cuestión de marcada importancia (Gómez-Redondo; Fontal; Ibáñez-Etxeberria, 2016). Las actividades llevadas a cabo a partir del proyecto “Second Round” nos permiten analizar dichas experiencias, que debido a sus peculiaridades incorporan al mismo tiempo elementos del arte popular, el arte contemporáneo y también la tecnología digital (Postman, 2018). Todo ello es posible vincularlo al fenómeno cultural que supone el conocimiento de las artes como forma de comunicación. Entender el mundo de la comunicación a través del arte puede resultar difícil para quien considere que las artes únicamente tienen cabida en espacios concretos habilitados para su práctica, por lo que también explicaremos algunas características de distintas modalidades de arte (urbano, colaborativo, reivindicativo) y de sus repercusiones sociales, culturales, económicas, educativas, e incluso políticas (Arias Madero, 2022). Se trata de un modelo de comunicación que enlaza con la tradición de las artes a muchos niveles.

2 OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo consiste en acercar a la formación del profesorado los valores de las artes desde las perspectivas más integradoras e interseccionales de participación, cooperación, innovación, creación, incorporando también las tecnologías digitales y respeto por el patrimonio (Lucas Palacios; Trabajo Rite; Reyes Soto, 2023). Entre los objetivos secundarios podríamos destacar los siguientes:

- Reforzar el papel del arte en la educación.
- Incorporar los aspectos lúdicos que conlleva el arte a la práctica docente.
- Utilizar la crítica de las situaciones particulares cotidianas desde la ironía y el humor.
- Animar al profesorado de artes a fomentar las prácticas artísticas también desde la perspectiva del diseño, el artesanado y el fomento del reciclaje (Contreras, 2019).
- Potenciar el trabajo colaborativo entre estudiantes.
- Incorporar la coeducación y la inclusión en la formación del profesorado de secundaria (Armstrong, 2022).
- Atender a las necesidades que emergen desde los colectivos con necesidades especiales (Figueredo-Benítez; García-Prieto, 2021).

Figura 1 – Instalación en el histórico recinto medieval del Carme de las creaciones del alumnado durante el Second Round dedicado a la cerámica



Fonte: O autor.

Al tratarse de una apuesta participativa, la opción de trasladar el arte como vivencia compartida, también en el escenario virtual, supone asumir riesgos y enfrentarse a prejuicios adquiridos. Nuestra propuesta consiste en desarrollar, también desde el ámbito digital, aquellos elementos y características de las artes visuales que nos resultan especialmente valiosos para fomentar espacios educativos, como puedan ser: la cooperación, la participación, la creación, el disfrute, la construcción de escenografías, el diseño de objetos, la práctica escultórica, el reciclaje, la crítica, la sátira, la canalización de sentimientos, la defensa de las artesanías, la producción artística y la defensa de los derechos humanos (Maia, 2023).

Llevar al terreno virtual todas estas actitudes y valores no resulta fácil, debido a lo cual apostamos por generar un espacio liminar en el que se combinan el respeto a la tradición popular y el riesgo que supone elaborar discursos digitales con contenidos peculiares (Planella, 2017). Uno de nuestros objetivos destacados radica precisamente en desarrollar un acercamiento al trabajo artesanal y del diseño desde una perspectiva tecnológica de carácter digital (Miserachs, 2022). Todo ello enmarcado en el ámbito de posibilidades educativas que supone acercar la tradición popular al trabajo docente (Eslava Cabanellas, 2023).

3 METODOLOGÍA

La metodología del presente estudio parte de los estudios de caso (Yin, 2009), utilizando como elementos a investigar las distintas acciones realizadas durante los últimos cursos con la puesta en marcha del proyecto “Second Round”, que ha estado centrado en distintas temáticas, cambiando cada año escolar. Analizamos las distintas actividades llevadas a cabo, así como su preparación y la puesta en marcha de cada una de ellas. Incidimos en aspectos como el desarrollo de la cultura visual (Esparza Morales; Tarango; Vences Esparza, 2022) y sus vínculos pedagógicos con la importancia de la imagen (Duncum, 2015). Reflexionamos sobre las posibilidades educativas que se han verificado, teniendo en cuenta las aportaciones del profesorado y el alumnado del Master de Profesorado de Secundaria Especialidad de Dibujo de la Universitat de València. La propuesta une aspectos de investigación con elementos de innovación educativa (Rogoff, 2008). Pensamos que todas las aportaciones recogidas pueden resultar muy valiosas para la formación del profesorado, incidiendo en el encuadre que supone el marco educativo europeo de enseñanza superior.

También incidimos en el trabajo que se llevó a cabo durante las distintas Jornadas Internacionales de Investigación en Educación Artística, una actividad académica con la que intentamos integrar también los temas e intereses de cada proyecto anual Second Round. A estas Jornadas suele asistir una parte del profesorado y del alumnado del Máster de Secundaria. Estas Jornadas, suponen un refuerzo para la investigación, adecuándola a la innovación educativa. Además de valorar, reconocer y poner de relieve el universo de las artes como espacio

apto para fomentar valores educativos, de convivencia y de respeto, analizamos cada caso atendiendo a sus implicaciones de orden social, simbólico y político. El factor tecnológico lo estudiamos a partir de las repercusiones que tuvo la apuesta digital en el desarrollo de las actividades que se llevaron a cabo durante los años de la pandemia (Han, 2021, 2023).

En cada caso analizado se perfilan las propuestas y los logros alcanzados. Nos planteamos preguntas del tipo ¿Cómo podríamos definir el arte efímero desde nuestra perspectiva como docentes?, ¿Qué concepto tenemos de las manifestaciones artísticas desde la mirada académica?, ¿Las artes visuales pueden servir para educar en arte y diseño desde sensibilidad y la creatividad?, ¿Es necesario que el espíritu del arte se incorpore a las acciones de los centros educativos?, ¿De qué modo podemos potenciar las posibilidades educativas de las artes en la educación?, ¿Cómo podemos llevar la educación en arte al terreno de la cultura visual?, ¿Qué tipo de profesorado debería hacerse cargo de este tipo de iniciativas?

Figura 2 – Imagen de la exposición del proyecto Second Round presentada en el Centro Cultural La Nau de la Universitat de València



Fonte: O autor.

Consideramos que tanto la imaginación como la espontaneidad nos han de servir para transformar las posibilidades educativas de las artes en elementos aptos para educar (Laddaga, 2006). Por eso somos partidarios de incorporar las artes al mundo educativo, no tanto para repetir esquemas ya sabidos de los estándares tradicionales, sino para atender a todas las manifestaciones artísticas innovadoras y rompedoras que nos pueden resultar beneficiosas para educar, a saber: la ironía, el humor, la fiesta, el juego, el espíritu de cooperación, la crítica saludable al poder establecido, el uso de metáforas, el ejercicio de las poéticas, el respeto por el artesanado, el reciclaje de materiales y también de ideas, el conocimiento de la cultura propia, la defensa de los derechos humanos y de la diversidad.

4 RESULTADOS

Los distintos casos analizados permiten comprobar la riqueza conceptual que conseguimos al establecer criterios de apertura, tanto en lo referido a la parte artística de la creatividad como en sus potencialidades educativas. Por una parte, estudiamos las acciones del proyecto Second Round por su singularidad y su propuesta innovadora, que puede ser utilizada con fines formativos diversos (Dewey, 1998). Por otro lado, analizamos el desarrollo de acciones organizadas por el equipo del proyecto Second Round, por su valor formativo e innovador, en referencia también al tema y la idea del proyecto de cada año, de trabajar desde un aspecto de la cultura o de las necesidades sociales, siempre vinculadas al arte, desde una perspectiva educativa y profundamente innovadora (Alcaraz; Massaguer, 2021). Acciones con arte para una educación sensible, orientada a formar al profesorado en el desarrollo de proyectos de innovación educativa vinculados a las artes en cada centro (Hamlin; Fusaro, 2018). Y el desarrollo de proyectos de innovación, el diseño y propuestas de ideas por parte del alumnado de la especialidad de artes visuales. Proyectos e ideas que suponen un trabajo de pensamiento activo y planteamiento de nuevas miradas hacia la realidad de la tradición, que parece mostrarse ajena a la innovación, pero que no puede subsistir sin esta.

Cada iniciativa parte del respeto hacia la tradición, pero basa su originalidad en superar esquemas uniformadores y clichés establecidos (Pallarès, 2020). Cada propuesta incorpora claramente la fusión entre la tecnología digital y la cultura popular, creando así una serie de conexiones entre el carácter del arte y la esencia efímera y mutable de la web, para lo cual utiliza aplicaciones basadas en postulados matemáticos, incorporando la inteligencia artificial, así como las teorías cuánticas (Ramon, 2019). El hecho de implicar a profesorado y técnicos hace que desaparezcan ciertos prejuicios que habitualmente se hallan en el seno de las comisiones falleras al uso (Laszlo, 2009). La vertiente técnica que marca cada proyecto supone un espaldarazo a la experimentación y la originalidad, algo que ha sido posible gracias al apoyo de instituciones y empresas, lo cual permite que consiga una gran visibilidad en redes, posicionándose de modo muy visible en la realidad cultural valenciana.

Figura 3 – Performance con baile y música mediante grandes muñecos que representan a clásicos del arte durante una acción en la calle del Second Round



Fonte: O autor.

Al tratarse de una iniciativa universitaria para apoyar y potenciar las artes en secundaria, Second Round se convierte en un espacio necesario, teniendo en cuenta la precaria situación que están viviendo las artes visuales en dicha etapa (Huerta; Gómez Aguilera, 2019). Las actividades programadas desde el proyecto ofrecen un panorama aproximativo a las numerosas y variadas acciones que se están generando en las artes, especialmente en los centros con bachillerato artístico. El proyecto se convierte en referente de una temática poco tratada hasta ahora, un ejercicio de memoria y actualización. Hay que afrontar los problemas y animar a la reflexión sobre lo que realmente queremos para el futuro (Huerta; Domínguez, 2019).

El caso de Valencia resulta llamativo, ya que las dos universidades públicas tienen papeles diferenciados en el entramado. Las carreras de Bellas Artes y de Arquitectura son titulaciones de la Universidad Politécnica de Valencia, y la formación inicial se hace en dicha universidad. Sin embargo, el Máster de Profesorado de Secundaria de Dibujo es una titulación que depende de la Universidad de Valencia. Separadas apenas por unos metros de distancia, lo cierto es que para la mayoría del alumnado el lugar donde estudia el máster no deja de ser un sitio de tránsito. A pesar de los inconvenientes, desde el máster se realiza un trabajo encaminado a fortalecer la formación pedagógica del futuro profesorado de dibujo. Se transmite la posibilidad de investigar en temáticas propias de la educación en artes. Damos la voz tanto al profesorado como al alumnado y contamos con los colectivos que hacen posible la educación artística.

Una de las acciones más colaborativas del proyecto ha sido la creación de la película *Líneas, Second Round Movie*. Dirigida por el realizador Emilio Martí, ha contado con la participación de 300 alumnos de varios centros, así como

la implicación del profesorado. Para llevar a cabo este film, cada centro envió centenares de dibujos con los que Emilio Martí confeccionó un maravilloso mural audiovisual, donde los dibujos cuentan varias historias, defendiendo las libertades y los derechos de las minorías. Se puede ver el documental en este enlace <https://emiliomarti.com/linies-lineas-2016> y también en otras plataformas².

La vertiente tecnológica del proyecto es la que más interesó al alumnado del Máster de Secundaria. El atractivo consiste en manejar un medio artístico de carácter popular, pero activando resortes muy actuales: tecnologías digitales, compartir información en redes, incitar a la participación activa, facilitando así la transversalidad y la colaboración (Nekoui; Roig, 2022). De este modo el arte se convierte en espacio de mediación de intereses, lo cual propicia iniciativas combinadas con medios no artísticos, incluyendo el entorno científico. Vemos por tanto que entornos de conocimiento tradicionalmente antagónicos, como puedan ser las artesanías y los actuales medios computacionales, acaban compartiendo espacios e intereses, demostrando que se trata en realidad de formas de conocimiento complementarias (Sennett, 2013). La ventaja al respecto es que, entre el profesorado y el alumnado del Máster, cada ejemplo tecnológico funciona muy bien como análisis de factores estructurales, más allá de las posibles poéticas y estéticas implicadas (Hernández, 2008).

En el proyecto de innovación docente “Second Round: Arte y Lucha en Secundaria”, durante la última edición hemos continuado insistiendo en la necesidad de actualizar contenidos y formas de abordar el arte y el diseño en la etapa educativa de secundaria (Huerta, 2023). En esta ocasión hemos puesto el foco en cuestiones tan valoradas por el alumnado como son el diseño y el respeto al planeta, a través de los ODS, apostando por un diseño sostenible. El hecho de incidir en la temática del Diseño viene marcado por la celebración de Valencia Capital Mundial del Diseño (WDC World Design Capital), y entendemos que resulta fundamental colaborar con los centros de secundaria para apoyar dicha celebración. Pensamos que la educación no debe quedar fuera (Giroux, 2018), así como la formación de docentes (Giroux, 2013). Hemos observado que, entre las doce temáticas del evento, una por cada mes, que se han previsto en la celebración de Valencia WDC, no aparece en ningún momento la educación en diseño. Para subsanar este error estratégico de la organización, desde la Universidad de Valencia hemos impulsado tanto las píldoras audiovisuales como la organización del I Congreso Internacional Educación en Diseño y Sostenibilidad ODS.

² Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=RBoGIJyOrp4>.

Figura 4 – Durante las celebraciones del Second Round auspiciado por el Ayuntamiento de Silla se realizaron instalaciones en el casco urbano, como esta intervención a partir de un paso de peatones



Fonte: O autor.

Hemos optado por la fórmula de las “píldoras audiovisuales” porque consideramos que se trata de un recurso ágil y estimulante, fácil de llevar al aula, y muy instructivo, teniendo en cuenta los hábitos de los estudiantes adolescentes, que prefieren recibir la información en imágenes desde dispositivos digitales. También permite dar a conocer el trabajo del profesorado en distintos ámbitos creativos o de ámbito informal (Morrisey; Fraser; Ball, 2022), incluyendo el papel de los museos en todas estas acciones de formación (Asensio Brouard, 2022). Cada docente utiliza las píldoras en función de las propias necesidades, de modo que antes de la píldora se puede explicar en clase la temática, y después de haberla visionado se le puede pedir a cada alumno una reflexión escrita al respecto.

Un aspecto importante a reforzar es la relación entre los centros educativos de secundaria y la investigación universitaria (Rolling Jr., 2017), por este motivo el objeto de estudio se establece en la parte de formación docente, ya que es en el Máster de Profesorado de Secundaria donde más fuerza podemos realizar para mejorar la situación (Huerta; Domínguez, 2020). Para conseguir este objetivo, 15 Centros de secundaria valencianos, en colaboración con la Universidad de Valencia y siete representantes de otras universidades, se unieron para llevar adelante este proyecto de innovación, a partir de una propuesta del Grupo CREARI de Investigación en Pedagogías Culturales (GIUV2013-103). Hemos establecido contacto con diferentes universidades, de forma que seguimos contando con la colaboración de Fernando Hernández (Universidad de Barcelona), María José Gómez Aguilera (VIU), María Vidagañ (Universidad Jaume I), Emilio Martínez (Universidad Politécnica de Valencia), Rosabel Roig (Universidad de Alicante), Rafael Sumozas (Universidad de Castilla La Mancha), María Dolores Arcoba (Florida Universitaria). “Second Round: Arte y lucha en Secundaria” es un

ejemplo de coordinación y unión de esfuerzos por una misma causa; y también un proyecto que promueve la emancipación de pensamiento.

La idea central que enmarca y articula el marco teórico que presentamos es el deseo de mejorar la presencia de la educación en artes y diseño en la enseñanza secundaria, por eso nos remitimos a los postulados que defienden la innovación educativa teniendo muy en cuenta el papel de las imágenes como recurso pedagógico (Investigación Educativa Basada en las Artes). La creación de píldoras audiovisuales encaja con esta idea, puesto que tanto la alfabetización visual como la competencia en la práctica del diseño se verán reforzadas mediante el uso de instrumentos innovadores.

La presencia del diseño forma parte de nuestras vidas, en todos los niveles (Morales, 2019). Esta circunstancia privilegiada nos hace usuarios y productores habituales de imágenes, lo que supone un elemento de primera magnitud en lo que se refiere a innovación, producción industrial, el consumo de diseño gráfico y de cultura visual (Mirzoeff, 2006). El proceso de crear imágenes, diseñando el entorno gráfico, nos anima a pensar que se puede y debe educarse en este sentido, asumiendo que la práctica de las artes es una tarea creativa (Lobovikov-Katz, 2019), que necesita *crear* en el oficio y en el deseo de “hacer bien las cosas” (Sennett, 2013), y que debe estar pendiente de los aspectos de género y diversidad (Butler, 2010), sin perder de vista las conexiones con la realidad política de cada momento (Benjamin, 2005). Actualmente está tomando gran fuerza la producción de entornos educativos (Huerta, 2022). El hecho de generar espacios innovadores desde las artes está directamente ligado a la percepción en tanto que principio organizador (Karpati *et al.*, 2017). Disfrutar de las artes y las imágenes en general es una de las acciones humanas más beneficiosas, ya que consiste en mejorar los distintos elementos que configuran nuestra vida a través de la creación de entornos (Huerta, 2020). Por tanto, reflexionar sobre la situación actual de la investigación y la educación en diseño es una cuestión de marcada importancia (Ramírez-Escobar, 2020).

Gracias a la generación de las píldoras (producidas en los últimos cursos) hemos ido avanzando en la consecución de los objetivos previstos, ya que estos documentos audiovisuales permiten generar un espacio de encuentro para los profesionales de la educación en artes y diseño, fomentando al mismo tiempo un espíritu colectivo integrador entre el profesorado de Dibujo, que encuentra en estas píldoras un elemento de integración entre centros de secundaria y universidad. Asimismo, se facilita un mayor acercamiento entre el alumnado que está recibiendo la formación inicial de profesorado de Dibujo y la formación continuada de los profesores que ya están impartiendo la materia en los institutos, dado que todo el mundo intercambia experiencias e ideas. A raíz de la difusión de las píldoras se establecen procesos de comunicación entre el colectivo de profesorado y los estudiantes del Máster, promoviendo planes de acción para el fomento de la educación en diseño en los Centros de Secundaria. En base a los documentos compartidos fomentamos redes de interlocución para los distintos niveles educativos, creando una red de interlocución entre los centros de secundaria, estimulando la investigación educativa y la educación en diseño. Por

el hecho de elegir unas temáticas concretas, vamos marcando líneas prioritarias de trabajo de cara a impulsar la educación en diseño, siempre implicando a las TIC en la generación y difusión de las imágenes. Todo ello permite coordinar el trabajo entre universidades y profesorado de secundaria para promover la educación en diseño desde lo cotidiano, atendiendo asimismo a la defensa del planeta desde la concienciación hacia los ODS.

Las Píldoras Second Round Diseño y ODS nos acercan a las problemáticas actuales, explicando temas candentes como el diseño de portadas, el papel de las mujeres en el diseño gráfico, la necesidad de ampliar los márgenes de la educación en diseño, o el fomento de las tareas colaborativas (Huerta, 2024). Se pueden visualizar de forma accesible y gratuita. Las Píldoras Second Round están disponibles en la web, incorporándose a las de cursos anteriores, que trataban temáticas como el cómic, la ilustración, los videojuegos, los feminismos (Huerta, 2021), las disidencias: <https://youtube.com/playlist?list=PLiPJNI1xCP1sqQS77ur-PkeyPiEQdve5z>.

Píldora Second Round “Diseño y ODS” de Ricard Huerta: <https://www.youtube.com/watch?v=7z79NDtfbas&list=PLiPJNI1xCP1sqQS77ur-PkeyPiEQdve5z&index=19>;

Píldora Second Round “Diseño y ODS” de Maria Dolores Arcoba: <https://www.youtube.com/watch?v=R2MmLaMRFh8&list=PLiPJNI1xCP1sqQS77ur-PkeyPiEQdve5z&index=17>;

Píldora Second Round “Diseño y ODS” de Ricard Ramon: <https://www.youtube.com/watch?v=DKFSq7W7yeo&list=PLiPJNI1xCP1sqQS77ur-PkeyPiEQdve5z&index=18&t=115s>;

Píldora Second Round “Diseño y ODS” de Amparo Alonso Sanz: <https://www.youtube.com/watch?v=Raw53VKKdiI&list=PLiPJNI1xCP1sqQS77ur-PkeyPiEQdve5z&index=1>;

Píldora Second Round “Diseño y ODS” de Ismael Lozano: <https://www.youtube.com/watch?v=YzBurk0yfQY&list=PLiPJNI1xCP1sqQS77ur-PkeyPiEQdve5z&index=20>.

Estos recursos audiovisuales permiten enlazar la investigación universitaria con la docencia en secundaria, atendiendo a las necesidades actuales de innovación educativa, y fomentando la motivación tanto del profesorado como del alumnado de secundaria (Rueda Gascó, 2023).

5 DISCUSIÓN

Una de las fortalezas del proyecto “Second Round: Arte y lucha en secundaria” es que ha potenciado las relaciones entre el profesorado universitario y el profesorado de los centros de secundaria, lo cual ha repercutido igualmente en una mayor cohesión entre el alumnado de los dos ámbitos académicos. Cuando iniciábamos la andadura de este proyecto de Innovación Docente, en el año 2015, ya hubo numerosas voces que apuntaban en esta dirección: la importancia de establecer lazos entre lo que hacemos en la universidad (con una clara tendencia hacia la investigación), y lo que está ocurriendo en los centros de secundaria, donde sigue predominando la vertiente docente. Es importante destacar también que, precisamente en estos últimos años, se está verificando un aumento del interés por la parte docente entre el profesorado universitario, al tiempo que se detecta un aumento del interés por la investigación educativa por parte del profesorado de secundaria. El proyecto “Second Round” ha vivido dicha evolución en cada una de sus anualidades, hasta el punto de haberse convertido en un proyecto de Innovación Docente Consolidado.

Otro aspecto a tener en cuenta es la poca presencia de la educación en artes en el panorama curricular español. Desde hace más de diez años, las clases de artes de educación primaria se han dejado en manos del profesorado de inglés, de modo que se han convertido en un refuerzo de horas para estudiar idiomas. Y con la creación de los Institutos con Bachillerato Artístico, al haberse perdido el estudio de las artes como rama del saber que estaba en todo el currículum oficial de secundaria, ahora tenemos un “gueto” que ofrece únicamente clases de artes al alumnado que elige la opción artística. Esto ha supuesto una disminución de casi la mitad del profesorado de artes visuales. Debido a todos estos factores curriculares, consideramos muy importante que se lleven a cabo acciones para potenciar el estudio de las artes en secundaria. De hecho, el gobierno regional de la Generalitat Valenciana acaba de promover unas ayudas que se denominan “Acord” para fomentar las artes en los centros de secundaria, en contacto con grupos de investigación de las universidades. En esta primera edición (prevista para el curso 2023-2024) nuestro grupo de investigación Creari ha conseguido una de las escasas 20 ayudas que se aplicarán para llevar a cabo acciones artísticas en los centros de secundaria. El hecho de haber impulsado durante tantos años el proyecto “Second Round” nos ha posicionado en un lugar de referencia para conseguir formar parte de este tipo de iniciativas que combinan arte y educación.

6 CONCLUSIONES

Tras haber desarrollado una serie de actividades de innovación formativa para docentes dentro del proyecto “Second Round: arte y lucha en secundaria”, hemos comprobado que gracias a la investigación de las constantes culturales y estéticas surgen numerosas posibilidades creativas con potencial educativo. La colaboración de profesorado en activo con futuros docentes que se están formando en el Máster de Profesorado de Secundaria aumenta dichos resultados positivos, ya que permite establecer una relación entre ellos en la que se contrapone activamente la realidad de las aulas que los futuros docentes todavía no conocen, con las nuevas ideas y propuestas renovadoras que estos son capaces de articular y proponer a partir de sus proyectos.

Esto se consigue gracias a que las acciones presentadas están conectadas y que se articulan conjuntamente, facilitando que los proyectos creados por los estudiantes se presentaran en el curso y en las Jornadas de Investigación, facilitando ese necesario proceso de intercambio de ideas y entrecruzamiento, entre sus arriesgadas propuestas innovadoras y los docentes en activo, que en muchos casos recogen esas propuestas como fuente de inspiración para activar nuevos proyectos de innovación didáctica en sus propias aulas. Aquí podéis seguir algunas de las Jornadas más recientes:

- <https://www.uv.es/creari/museosvirtuales;>
- <https://www.uv.es/creari/ods;>
- <https://www.uv.es/creari/videojuegos;>
- <https://www.uv.es/creari/transeducar;>

Muchas veces, estas propuestas son arriesgadas y generan controversias y debates que en este caso resultan especialmente beneficiosas para el conjunto de los agentes implicados en estos procesos formativos, ya que hacen emerger otras cuestiones que normalmente permanecen ocultas. Esto se debe habitualmente, a las rígidas estructuras que imponen las tradiciones. Tradiciones no escritas que se van asumiendo poco a poco, tanto en el ámbito docente como muy especialmente en el ámbito de la cultura popular, donde el peso del conservadurismo anquilosa la celebración en un bucle de retroalimentación constante a la que se le supone tradicional e histórica pero que se centra en realidad en parámetros impuestos en tiempos recientes (Ordine, 2013).

Establecer estas acciones permite cuestionar esas tradiciones y reflexionar sobre el peso que ejercen las mismas y de qué manera frenan el desarrollo de nuevos estímulos que las hagan mucho más intensas y constructivas. Al mismo tiempo crea las estructuras de confianza necesarias para establecer nuevos desafíos en el aula, centrados en una base tradicional pero orientados a cuestionar y reinterpretar esta misma tradición.

Entre los resultados del proyecto “Second Round: Arte y lucha en Secundaria” destaca la implementación de la educación artística en la formación inicial de docentes, la incorporación de las artes y el diseño en la docencia con un enfoque

de educación crítica, así como el desarrollo de competencias relacionadas con la práctica del diseño. El hecho de motivar al profesorado incorporando elementos audiovisuales atractivos supone fortalecer su bagaje, de modo que se anima la práctica, y al mismo tiempo ayuda a conectar mejor con el alumnado. Unimos recursos y conocimiento a través de la tecnología y las disciplinas vinculadas a la educación y la cultura, donde se incluyen las ciencias sociales y las humanidades, la tecnología y la comunicación. En el tipo de reflexión que animamos se incluyen actividades que van desde la investigación hasta el mercado, haciendo énfasis en un nuevo enfoque basado en las actividades basadas en la innovación, como son los productos y demostraciones que actualmente están invadiendo los proyectos educativos más innovadores en todo el mundo.

Referencias

ALCARAZ, R.; MASSAGUER, L. ¿Qué papel juega el diseño gráfico en la accesibilidad web? *Grafica*, [S. l.], v. 9, n. 18, p. 95-104, 2021. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.208>. Disponible em: <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v9-n18-alcaraz-massaguer>. Acesso em: 6 maio 2024.

ARIAS MADERO, J. Performance architectural: una aproximación al concepto de *dérive* en la arquitectura de Rem Koolhaas. [*i2*]: Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 35-52, 2022. DOI: <https://doi.org/10.14198/I2.19430>. Disponible em: <https://i2.ua.es/article/view/19430>. Acesso em: 6 maio 2024.

ARMSTRONG, E. Towards queer tours in science and technology museums. *Museum & Society*, Leicester, v. 20, n. 2, p. 205-220, 2022. DOI: <https://doi.org/10.29311/mas.v20i2.3941>. Disponible em: <https://journals.le.ac.uk/ojs1/index.php/mas/article/view/3941>. Acesso em: 6 maio 2024.

ARRIAGA, A.; MARCELLÁN, I.; ABERASTURI-APRAIZ, E. Mediación crítica en arte y cultura visual. *Pulso: Revista de Educación*, [S. l.], v. 41, p. 13-17, 2018. Disponible em: <https://ekoizpen-zientifikoa.ehu.eus/documentos/5ed0443a2999524900d19ca6>. Acesso em: 6 maio 2024.

ASENSIO BROUARD, M. *Plan estratégico de los servicios de educación y acción cultural*. [S. l.]: Consejería de Cultura, 2022.

BENJAMIN, W. *Libro de los pasajes*. Madrid: Akal, 2005.

BUTLER, J. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge, 2010.

CONTRERAS, F. R. Estudio filosófico sobre la mirada estética en el diseño. *Revista KEPES*, Caldas, v. 16, n. 19, p. 11-38, 2019. DOI: <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.19.2>. Disponível em: <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2628>. Acesso em: 6 maio 2024.

DEWEY, J. *Democracia y educación*. Madrid: Morata, 1998.

DUNCUM, P. Transforming Art Education into Visual Culture Education through Rhizomatic Structures. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, [S. l.], v. 5, n. 3, p. 47-64, 2015. Disponível em: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/17610>. Acesso em: 6 maio 2024.

ESLAVA CABANELLAS, C. hEXtable: una mesa en crecimiento. Un proyecto desde lo común. *Dearq*, [S. l.], v. 1, n. 35, p. 41-52, 2023. DOI: <https://doi.org/10.18389/dearq35.2023.04>. Disponível em: <https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/dearq/article/view/3461>. Acesso em: 6 maio 2024.

ESPARZA MORALES, I.; TARANGO, J.; VENCES ESPARZA, A. Uso didáctico de los medios icónicos. *QVADRATA: Estudios sobre Educación, Artes y Humanidades*, [S. l.], v. 4, n. 8, p. 75-84, 2022. DOI: <https://doi.org/10.54167/qvadrata.v4i8.1106>. Disponível em: <https://vocero.uach.mx/index.php/qvadrata/article/view/1106>. Acesso em: 6 maio 2024.

FIGUERO-BENÍTEZ, J. C.; GARCÍA-PRIETO, V. Propuestas metodológicas para el diseño de programas de alfabetización mediática para personas con discapacidad. *QVADRATA: Estudios sobre Educación, Artes y Humanidades*, [S. l.], v. 3, n. 6, p. 13-34, 2021. DOI: <https://doi.org/10.54167/qvadrata.v3i6.865>. Disponível em: <https://vocero.uach.mx/index.php/qvadrata/article/view/865>. Acesso em: 6 maio 2024.

GARCÍA DÍAZ, V. La creatividad del diseño: una propuesta sociocultural. *Athenea Digital*, [S. l.], v. 19, n. 3, p. 1-22, 2020. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.2168>. Disponível em: <https://atheneadigital.net/article/view/v20-1-garcia>. Acesso em: 6 maio 2024.

GIROUX, H. When Schools Become Dead Zones of the Imagination: A Critical Pedagogy Manifesto, *Truthout*, [S. l.], v. 12, n. 4, p. 491-499, 2013. DOI: <https://doi.org/10.2304/pfie.2014.12.4.491>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.2304/pfie.2014.12.4.491>. Acesso em: 6 maio 2024.

GIROUX, H. *Pedagogy and the Politics of Hope: Theory, Culture, and Schooling: Acritical Reader*. New York: Routledge, 2018.

GÓMEZ-REDONDO, C.; FONTAL, O.; IBÁÑEZ-ETXEBERRIA, A. Procesos de patrimonialización e identización patrimonial con uso de TIC en torno al

arte contemporáneo. *Artnodes*, [S. l.], n. 17, p. 52-63, 2016. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i17.2827>. Disponível em: <https://www.raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/318504>. Acesso em: 6 maio 2024.

HAMLIN, J.; FUSARO, J. Contemporary Strategies for Creative and Critical Teaching in the 21st Century. *Art Education*, [S. l.], v. 71, n. 2, p. 8-15, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1080/00043125.2018.1414529>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00043125.2018.1414529>. Acesso em: 6 maio 2024.

HAN, B. *No-cosas. Quiebras del mundo de hoy*. Barcelona: Taurus, 2021.

HAN, B. *Vida contemplativa*. Barcelona: Taurus, 2023.

HERNÁNDEZ, F. La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, [S. l.], n. 26, p. 85-118, 2008. Disponível em: <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>. Acesso em: 6 maio 2024.

HUERTA, R. El diseño de letras como entorno visual para educar en diversidad. *Artseduca*, [S. l.], n. 25, p. 5-22, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2020.25.1>. Disponível em: <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/186369>. Acesso em: 6 maio 2024.

HUERTA, R. El tema de la muerte para hablar desde el feminismo a futuras maestras. *Revista Cartema*, [S. l.], v. 8, n. 8, p. 41-62, 2021. DOI: <https://doi.org/10.52583/cartema.v8i8.248429>. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/CARTEMA/article/view/248429>. Acesso em: 6 maio 2024.

HUERTA, R. La memoria. Investigación basada en las artes para la formación del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, [S. l.], v. 34, n. 1, p. 27-45, 2022. DOI: <https://doi.org/10.5209/aris.70081>. Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/70081>. Acesso em: 6 maio 2024.

HUERTA, R. Educar en disseny a secundària mitjançant les píncoles Second Round. *Grafica*, [S. l.], v. 11, n. 22, p. 179-186, 2023. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.262>. Disponível em: <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v11-n22-huerta>. Acesso em: 6 maio 2024.

HUERTA, R. *Diseño y sostenibilidad*. Valencia: Tirant lo Blanch, 2024.

HUERTA, R.; DOMÍNGUEZ, R. Expectativas del profesorado ante las TIC y la educación en artes visuales. Análisis de un curso impartido a docentes valencianos. *Revista Educación y Pedagogía*, [S. l.], v. 26, n. 67-68, p. 114-127, 2019. Disponível: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/>

[view/340174](#). Acesso em: 6 maio 2024.

HUERTA, R.; DOMÍNGUEZ, R. Por una muerte digna para la educación artística, *EARI Educación Artística: Revista de Investigación*, [S. l.], n. 11, p. 9-24, 2020. DOI: <https://doi.org/10.7203/eari.11.19114>. Disponível em: <https://ojs.uv.es/index.php/eari/article/view/19114>. Acesso em: 6 maio 2024.

HUERTA, R.; GÓMEZ AGUILLELLA, M. J. Entornos educativos de complicidad en el proceso del proyecto Second Round. *REIRE: Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 1-16, 2019. DOI: <http://doi.org/10.1344/reire2019.12.121097>. Disponível em: <https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/reire2019.12.121097>. Acesso em: 6 maio 2024.

KARPATI, A. *et al.* Collaboration in Visual Culture Learning Communities: Towards a Synergy of Individual and Collective Creative Practice, *International Journal of Art and Design Education*, [S. l.], v. 36, n. 2, p. 164-175, 2017. DOI: <https://DOI.org/10.1111/jade.12099>. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jade.12099>. Acesso em: 6 maio 2024.

LADDAGA, R. *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006.

LASZLO, E. *El cambio cuántico. Cómo el nuevo paradigma científico puede transformar la sociedad*. Barcelona: Kairós, 2009.

LOBOVIKOV-KATZ, A. Methodology for Spatial-Visual Literacy (MSVL) in Heritage Education: Application to Teacher Training and Interdisciplinary Perspectives. *REIFOP: Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, [S. l.], v. 22, n. 1, p. 41-55, 2019. <https://doi.org/10.6018/reifop.22.1.358671>. Disponível em: <https://revistas.um.es/reifop/article/view/358671>. Acesso em: 6 maio 2024.

LUCAS PALACIOS, L.; TRABAJO RITE, M.; REYES SOTO, N. A. Patrimonio y emociones en el alumnado de ESO: análisis de una experiencia en el museo. *REIDICS: Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, [S. l.], n. 12, p. 142-162, 2023. DOI: <https://doi.org/10.17398/2531-0968.12.09>. Disponível em: <https://revista-reidics.unex.es/index.php/reidics/article/view/2157>. Acesso em: 6 maio 2024.

MAIA, M. A perspective About Design Cognition to Research Through Making Validation in Graphic Design. *Grafica*, [S. l.], v. 11, n. 21, p. 91-97, 2023. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.252>. Disponível em: <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v11-n21-maia>. Acesso em: 6 maio 2024.

MIRZOEFF, N. On Visuality. *Journal of Visual Culture*, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 53-79, 2006. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/>

[abs/10.1177/1470412906062285](https://doi.org/10.1177/1470412906062285). Acesso em: 6 maio 2024.

MISERACHS, T. Diseño útil / diseño inútil, algunas cosas que pienso sobre diseño gráfico. *Grafica*, [S. l.], v. 10, n. 19, p. 11-21, 2022. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.238>. Disponível em: <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v10-n19-miserachs>. Acesso em: 6 maio 2024.

MORALES, J. Experiencias pedagógicas en el ámbito del diseño para la transición. Estudio de un caso: el proyecto de comunicación del Espai Quiró. *Revista KEPES*, [S. l.], v. 16, n. 19, p. 217-251, 2019. Disponível em: <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2635>. Acesso em: 6 maio 2024.

MORRISEY, K.; FRASER, J.; BALL, T. Museums and Social Issues: Heuristic for Creating Change. *Museum & Society*, [S. l.], v. 20, n. 2, p. 190-204, 2022. DOI: <https://doi.org/10.29311/mas.v20i2.3814>. Disponível em: <https://journals.le.ac.uk/ojs1/index.php/mas/article/view/3814>. Acesso em: 6 maio 2024.

NEKOUY, Y.; ROIG, E. Afectos en la ciudad mediada por la tecnología. El papel de los juegos de realidad aumentada en la infancia y el sentido de apego al lugar. *[i2]: Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio*, [S. l.], v. 10, n. 2, p. 39-59, 2022. DOI: <https://doi.org/10.14198/I2.22121>. Disponível em: <https://i2.ua.es/article/view/22121>. Acesso em: 6 maio 2024.

ORDINE, N. *La utilidad de lo inútil*. Barcelona: Acantilado, 2013.

PALLARÈS, M. Educación humanizada. Una aproximación a partir del legado de Heinrich Rombach. *Estudios Sobre Educación*, [S. l.], n. 38, p. 9-27, 2020. DOI: <https://doi.org/10.15581/004.38.9-27>. Disponível em: <https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/36741>. Acesso em: 6 maio 2024.

PLANELLA, J. *Pedagogías sensibles. Sabores y saberes del cuerpo y la educación*. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2017.

POSTMAN, N. *Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología*. Madrid: El Salmón, 2018.

RAMÍREZ-ESCOBAR, M. F. Prácticas de visualización en la investigación académica en diseño gráfico. *Revista KEPES*, [S. l.], v. 17, n. 22, p. 77-108, 2020. DOI: <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.4>. Disponível em: <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2603>. Acesso em: 6 maio 2024.

RAMON, R. Las narrativas visuales y audiovisuales de ficción y la educación artística identitaria. *European Journal of Child Development, Education &*

Psychopathology, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 5-14, 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.30552/ejpad.v7i1.84>. Disponível em: <https://revistas.uautonoma.cl/index.php/ejpad/article/view/764>. Acesso em: 6 maio 2024.

ROGOFF, I. Turning. *Journal e-flux*, [S. l.], 2008. Disponível em: <https://www.e-flux.com/journal/00/68470/turning/>. Acesso em: 6 maio 2024.

ROLLING, JR, J. H. Art + Design Practice as Global Positioning System. *Art Education*, [S. l.], v. 70, n. 6, p. 4-6, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1080/00043125.2017.1361756>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00043125.2017.1361756>. Acesso em: 6 maio 2024.

RUEDA GASCÓ, L. *Mediación expandida*. Un estudio a/r/tográfico y educativo basado en la visualidad entre la obra de arte contemporáneo y docentes de Infantil y Primaria. 2023. 849 f. Tese (Doutorado em Artes) – Universitat Politècnica de València, Valencia, 2023. Disponível em: <https://producciocientifica.uv.es/documentos/659700e55a7d920c4d9aaf1a?lang=en>. Acesso em: 6 maio 2024.

SENNETT, R. *El artesano*. Barcelona: Anagrama, 2013.

YIN, R. K. *Case Study Research*. Thousand Oaks: Sage, 2009.

Submissão: 23/02/2024

Aprovação: 01/05/2024