



Sociedad Argentina  
de Estudios Comparados en Educación



## VII CONGRESO NACIONAL e INTERNACIONAL de ESTUDIOS COMPARADOS en EDUCACIÓN

### Docencia, formación e innovación: experiencias, estudios y debates en perspectiva comparada.

Buenos Aires, **31 de agosto al 2 de septiembre de 2020**

Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES)



Sociedad Argentina de Estudios Comparados en Educación - S.A.E.C.E.

VII Congreso Nacional e Internacional de Estudios Comparados en Educación : docencia, formación e innovación : experiencias, estudios y debates en perspectiva comparada / compilado por Pablo Daniel García ; Cristian Pérez Centeno ; Norberto Fernández Lamarra. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Sociedad Argentina de Estudios Comparados en Educación SAECE, 2021.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-22622-6-6

1. Ciencias de la Educación. 2. Formación Docente. 3. Innovaciones. I. García, Pablo Daniel, comp. II. Pérez Centeno, Cristian, comp. III. Fernández Lamarra, Norberto, comp. IV. Título.

CDD 370.71

## El arte como herramienta educativa para la interculturalidad y la diversidad: proyectos socioeducativos de éxito en España y Argentina

David Muñoz-Villaraviz

Colegio de Educación Infantil y Primaria San José Obrero, España

[davidvillaraviz@gmail.com](mailto:davidvillaraviz@gmail.com)

José Alberto Gallardo-López

Universidad Pablo de Olavide, España

[jagallop@upo.es](mailto:jagallop@upo.es)

### Resumen:

La educación intercultural es un tema estratégico para el futuro de la convivencia en sociedad, en las escuelas se llevan a cabo diversos proyectos de carácter socioeducativo integrando el arte, como elemento transversal del currículum, en todas sus expresiones. El objetivo de estos proyectos es introducir elementos didácticos como la música, el teatro, la danza, la pintura o la escultura, que sirvan de vehículos de cohesión entre culturas y facilitadores de aprendizajes para la diversidad.

Las expresiones artísticas son consideradas generadoras de sentimientos y emociones, así como facilitadoras de la creatividad, la reflexión crítica, la empatía y el conocimiento individual y colectivo. Por tanto, nos referimos a experiencias educativas compartidas que crean motivación por el aprendizaje de contenidos teóricos, y se constituyen como fuente de integración de valores culturales para el establecimiento de las relaciones sociales, desde el diálogo y el encuentro.

Una educación intercultural de calidad en las escuelas debe partir del diálogo cultural para su desarrollo, tratando de promocionar la atención a la diversidad. El arte es un arraigado componente de la identidad de las culturas, y su incorporación como parte integrada en las metodologías didácticas lo convierte en una de las propuestas educativas más interesantes con un alto grado de innovación docente.

En este trabajo, se recoge un análisis comparado de carácter deductivo de las características de dos proyectos socioeducativos de éxito en dos países (España y Argentina), que utilizan el arte como una herramienta o estrategia metodológica para potenciar la educación inclusiva y la interculturalidad y el desarrollo de contenidos transversales en las diversas asignaturas que se imparten desde el currículum formal en las escuelas. Concretamente, se analizan y comparan el Proyecto Antropoloops/Sanjomix (España) y Proyecto ARTómico (Argentina).

**Palabras clave:** metodologías artísticas, educación, intercultural, didáctica, diversidad.

### 1. Introducción

El arte, integrado como un elemento transversal del currículum educativo, es considerado una herramienta muy poderosa para el aprendizaje de distintas materias o áreas de conocimiento. En este sentido, la expresión del arte a través de la música, el teatro, la danza, la pintura o la escultura, se convierten en herramientas didácticas inclusivas para la docencia, con un enfoque constructivista de procesos de aprendizajes significativos y motivadores en diversos contextos educativos (Rodríguez, 2017).

Se trata de una herramienta educativa integradora que vehicula el desarrollo de una formación holística del alumnado, convirtiéndose en un medio de expresión e intercambio de ideas, valores y conocimientos. Siguiendo a Serón (2019), una educación que incorpore lo artístico “es capaz

de concitar espacios de convergencias e integración de saberes” (p. 200). Por tanto, es innegable el potencial que tienen las expresiones artísticas para el aprendizaje de competencias diversas, desde un enfoque interdisciplinar e intercultural del conocimiento.

En este orden de ideas, educar desde metodologías artísticas mejora la implicación y la participación del alumnado en sus propios aprendizajes, fomentando la cohesión grupal y mejorando las relaciones sociales que se establecen durante la práctica educativa (Abad, 2009; Egea, Arias y Clares, 2017; Acho-Martínez, Joya-Valbuena y Pardo-Rojas, 2019).

Una de las características de la praxis artística, integrada en las metodologías docentes de diversas asignaturas de los planes de estudio, es la capacidad que tiene de ser versátil y flexible, ya que la propia expresión del contenido artístico se puede realizar utilizando diversas técnicas y materiales, fomentando de esta forma la motivación, la creatividad, la interrelación y la interdisciplinariedad.

Según González et al. (2017), “se debe considerar que las artes pueden ser un modelo de integración entre el saber científico, técnico y creativo” (p. 1014). Para lograr este propósito, es fundamental la capacidad del docente de integrar los contenidos de su asignatura en procesos metodológicos que utilicen el arte como herramienta educativa, estableciendo una coordinación adecuada con el conjunto de docentes de otras disciplinas y facilitando la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes.

Lo realmente significativo de esta propuesta es que con las artes se puede acceder a diferentes formas de aprender, enriqueciendo y ampliando el enfoque de los propios aprendizajes (Botella y Adell, 2018). Además, esto proporciona espacios para el trabajo cooperativo y colaborativo, que pueden ser mediados por las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), implicando a todo el alumnado en los procesos creativos para la adquisición de saberes (Cotán et al., 2020; Cotán, García-Lázaro y Gallardo-López, 2018), e incorporando elementos lúdicos a los aprendizajes (Gallardo-López y Gallardo-Vázquez, 2018; Gallardo-López, García-Lázaro, y Gallardo-Vázquez, 2019).

Desde una perspectiva social, que considere la diversidad y que fomente los aprendizajes interculturales, las actividades artísticas estimulan los procesos de socialización, creando entornos favorecedores de intercambio de valores, creencias y emociones (Gallardo-Vázquez y Gallardo-López, 2010; Gallardo-Vázquez y Gallardo-López, 2015; García-Lázaro, Gallardo-López y López-Noguero, 2020), y procurando una educación integral de calidad basada en el autoconocimiento y en el conocimiento del otro para el entendimiento y el respeto mutuo (Moreno, 2010; Mundet, Beltrán y Moreno, 2015).

Por tanto, las diferentes asignaturas del currículum formal, que vertebra la formación en los centros educativos, pueden verse muy beneficiadas al incorporar el arte en sus estrategias de enseñanza-aprendizaje, a través de proyectos educativos abiertos y flexibles, diseñados para generar en el alumnado interés, interacción y motivación por el conocimiento.

La educación intercultural y la atención a la diversidad son temas estratégicos para el futuro de la convivencia en sociedad. Ambos aspectos se trabajan en las escuelas a través de diversos proyectos de carácter socioeducativo que integran el arte, como elemento transversal del currículum, en todas sus expresiones. En este sentido, el arte es un elemento fundamental para una educación integral, los beneficios para el desarrollo socioeducativo del alumnado son múltiples cuando se incorpora en las metodologías docentes.

Las expresiones artísticas son consideradas generadoras de sentimientos y emociones, así como facilitadoras de la creatividad, la reflexión crítica, la empatía y el conocimiento individual y colectivo. Por tanto, nos referimos a experiencias educativas compartidas que crean entusiasmo

por la adquisición de conocimientos teóricos, y se constituyen como fuente de integración de valores culturales para el establecimiento de las relaciones sociales, desde el diálogo y el encuentro (González, 2008; Núñez y Torras, 2011; Núñez y Torras, 2012; García, 2012; Cabedo, 2016).

## **2. Metodología**

En esta investigación, se recoge un análisis comparado de carácter deductivo (Caballero et al., 2016; Ferrer, 2002; García, 1990; Martínez, 2003; Martínez, 2006), entre España y Argentina, de algunas de las características principales de dos proyectos socioeducativos que utilizan el arte como una herramienta o estrategia metodológica para potenciar la educación inclusiva y la interculturalidad, así como para desarrollar contenidos transversales en las diversas asignaturas que se imparten desde el currículum formal.

Concretamente, se analizan y comparan dos proyectos de éxito: Proyecto Antropoloops/Sanjomix (España) y Proyecto ARTómico (Argentina), con la intención de reconocer las principales características que los definen y que los sitúan como referencia educativa en el ámbito escolar.

## **3. Resultados**

A continuación, se presentan las características principales de los dos proyectos educativos seleccionados y se establecen comparaciones entre ambos. En primer lugar, se explican los aspectos más relevantes del proyecto ARTómica. En segundo lugar, se presentan los elementos más importantes del proyecto Antropoloops/Sanjomix y, finalmente, se muestra una tabla comparativa de ambos proyectos.

### **3.1. Proyecto ARTómico (Argentina)**

#### **3.1.1. Contextualización**

El proyecto ARTómico surge bajo la iniciativa de Irina Busowsky, una Licenciada en Biotecnología que desde 2013 imparte la asignatura de química en el Centro Polivalente de Arte Ushuaia (Argentina), una escuela de Educación Secundaria en Tierra del Fuego.

La idea del proyecto surge a partir de la necesidad del alumnado de aproximarse a la química de una forma creativa e innovadora. Se trata de una de las pocas materias de ciencias exactas que cursan los estudiantes en este centro educativo y existía una elevada desmotivación hacia la asignatura.

Concretamente, el proyecto ARTómico, utiliza las artes y las nuevas tecnologías para la creación colaborativa de una tabla periódica interactiva de los elementos químicos. De esta forma, cada elemento químico se convierte en una obra de arte única, diseñada por el propio alumnado utilizando diferentes técnicas artísticas como la música, el diseño gráfico, la ilustración o el arte mural, entre otras. Una de las características más importantes del proyecto es la capacidad que tiene de atender las necesidades educativas desde la diversidad y la interculturalidad, fomentando la creatividad, la innovación y la construcción colaborativa de conocimiento.

#### **3.1.2. Objetivos**

El proyecto tiene como objetivos generales: 1) motivar a los estudiantes para el aprendizaje de los contenidos de la asignatura de química; 2) elaborar herramientas de aprendizaje a través del arte; 3) atender a la diversidad y promover el aprendizaje intercultural.

#### **3.1.3. Metodología y actividades**

La metodología se desarrolla desde un enfoque constructivista y colaborativo, incorporando el arte como herramienta educativa para el aprendizaje mediado por las TIC.

En un primer momento, los estudiantes realizaron diferentes propuestas creativas, para tratar de incluir los contenidos de la asignatura de química en una creación artística compartida. Tras debatir diversas ideas, se decidieron a diseñar y crear una tabla periódica de los elementos químicos, para aprender sus principales características de forma creativa. Además, los propios estudiantes decidieron por votación el nombre del proyecto, tratando de relacionar arte y ciencia, y crearon su propio logotipo en colaboración con la asignatura de artes visuales.

Para trabajar los diferentes elementos que componen la tabla periódica y las características que los definen se utilizaron técnicas como el dibujo y la fotografía, diseñando un mural para cada uno de los 118 elementos. Además, la música es algo fundamental en este proyecto, ya que los estudiantes compusieron y grabaron una canción para cada uno de los elementos.

Las actividades que componen la primera fase de desarrollo del proyecto giran en torno al reparto de los elementos de la tabla periódica entre los miembros del grupo clase, en pequeños grupos fueron eligiendo cuáles serían los elementos que estudiarían para, posteriormente, crear la composición artística.

Una vez seleccionados y repartidos los elementos de la tabla, comenzaron una búsqueda de información en los documentos bibliográficos disponibles en la biblioteca del centro educativo y a través de internet. A raíz de esto, crearon de manera conjunta una especie de diccionario, a modo de libro de consulta, con todos los elementos y sus características. Este paso es fundamental para el proceso creativo y para el desarrollo de los aprendizajes.

Entre las herramientas tecnológicas que utilizaron los estudiantes para crear sus aportaciones, se encuentra el *software* “PDF Foxit”, que es un editor de texto que les facilitó la recopilación de información sobre los diferentes elementos de la tabla periódica y su consulta de manera grupal. Este proceso de construcción colectiva del conocimiento está altamente vinculado al trabajo colaborativo, ya que entre todos construyeron la tabla periódica completa.

Tras el estudio de los elementos se utilizó el programa de edición de imágenes “GIMP”, de acceso libre y gratuito, para la elaboración del mural representativo de cada elemento de la tabla. Algunos de ellos se realizaron a mano, utilizando diversas técnicas artísticas, y luego fueron tratados con herramientas de edición digital.



Imagen 2. Detalle del mural de un elemento de la tabla periódica (Fuente: Proyecto ARTómico).

Al mismo tiempo, con la aplicación informática “Audacity” grabaron y editaron las canciones para cada elemento. Finalmente, con el programa “CmapTools” se creó un mapa conceptual con todos los trabajos del alumnado, elaborando una tabla periódica virtual e interactiva, compuesta



por todos sus elementos representados con producciones artísticas. Además, cada elemento de la tabla incorpora un *link* con acceso directo a la canción escrita y cantada por el alumnado.

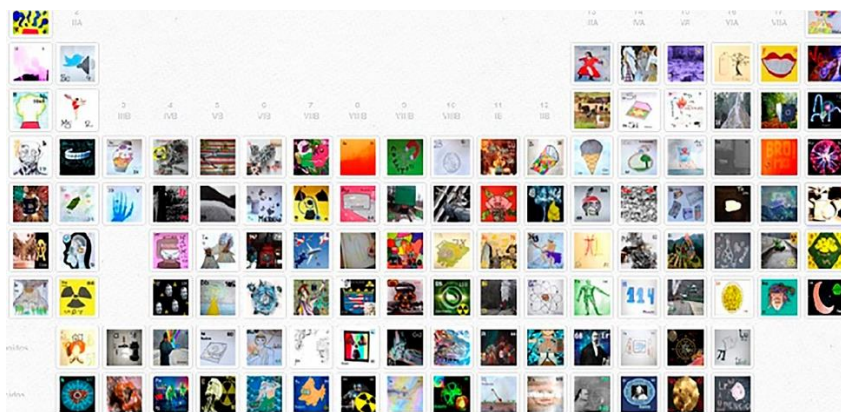


Imagen 3. Tabla periódica del proyecto ARTómico (Fuente: Proyecto ARTómico).

En todo momento, el proyecto permite una accesibilidad a todo tipo de condición o necesidad educativa, atendiendo a la diversidad. En este sentido, el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, como pueden ser trastornos de la atención, discapacidad visual o dificultades de aprendizaje, puede disfrutar de un recurso educativo inclusivo.

### 3.1.4. Resultados

Entre los principales resultados del proyecto destaca una notable mejora en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de química. Aumentó el compromiso grupal y la implicación en el trabajo colaborativo, logrando alto grado de responsabilidad y entusiasmo hacia el aprendizaje.

Por otro lado, los estudiantes pudieron expresarse a través del arte, mejorando sus capacidades artísticas, sintiéndose valorados por sus iguales y estableciendo sinergias entre el conjunto de participantes.

En el año 2013, el proyecto ARTómico fue elegido por *Microsoft* como el más innovador de Latinoamérica y participó en el “Microsoft in Education Global Forum 2014”, celebrado en la ciudad de Barcelona (España).

## 3.2. Talleres Antropoloops/Sanjomix (España)

### 3.2.1. Contextualización

Los talleres Antropoloops/Sanjomix se desarrollan en el Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP) San José Obrero de Sevilla (España).

El centro educativo abre sus puertas, en 1972, en la antesala de la transición de la dictadura a la democracia en España. En 1997, el colegio recibe a alumnado del asentamiento chabolista más antiguo de Europa, “El Vacie”. A partir de entonces, la organización y metodologías del centro empiezan a adaptarse a un alumnado cada vez más diverso. Desde el año 2003 hasta la fecha, esta diversidad se dispara con la llegada de alumnado inmigrante de familias de extracción social baja o muy baja, que llegan a España buscando mejorar sus condiciones de vida. Aproximadamente, más de la mitad de los 412 estudiantes del colegio San José Obrero son de origen extranjero (según los datos del curso escolar 2018/2019).

El CEIP San José Obrero ha atendido a la amplia diversidad de su alumnado con un modelo educativo flexible, inclusivo y participativo que ha tratado la diversidad como un factor de enriquecimiento. Premios de reconocido prestigio avalan el exitoso modelo educativo del colegio,

entre otros podemos destacar: Premio al Mérito en Educación 2017, Premio Andalucía de Migraciones 2007 y 2017, y Premio Magisterio 2017 “Protagonistas de la Educación”.

El modelo educativo del colegio San José Obrero corrobora la eficacia de la educación inclusiva fundamentada en el trabajo colaborativo a través de proyectos integrados. Proyectos transversales que consiguen integrar los aprendizajes y mejorar el rendimiento escolar, la motivación y la autoestima de sus participantes. Proyectos de envergadura capaces de involucrar a la comunidad educativa y mejorar la convivencia y el clima escolar.

El centro escolar se constituye como una escuela activa, participativa, abierta al barrio del Cerezo, en el distrito Macarena de Sevilla, y a todas las entidades que han querido participar en el proyecto inclusivo y transformador del colegio. El modelo educativo responde a la amplia y compleja diversidad del alumnado con multitud de planes, programas y proyectos que constituyen espacios de encuentro y convivencia entre la comunidad educativa. A continuación, en la Tabla 1, se presentan algunas de las organizaciones que colaboran en el centro y el nombre del proyecto en el que participan.

| <b>Organización</b>  | <b>Proyecto</b>  |
|--|--|
| Fundación Gota de Leche  | Desayunos saludables   |
| Fundación Baramboin-Said                                       | Proyecto Educación Musical Infantil  |
| Fundación ASHOKA   | Escuelas que inspiran  |
| Fundación Daniel y Nina Carasso                                | Arte Ciudadano, RED PLANEA   |
| Fundación Jesús Serra  | ¡Me toca!  |
| Fundación La Caixa / ONG ACCEM                                 | Proyectos apoyo educativo, CaixaProinfancia, Escuelas de Verano  |
| Fundación Tomillo y OEI (Organización Estados Iberoamericanos) | ¡Qué bonito es mi cole!  |
| ONG MPDL y AMURADI-FAKLI                                       | Colaboración en los proyectos de educación compensatoria, especialmente, con el alumnado procedente del asentamiento chabolista “El Vacie” |
| Universidad de Sevilla   | Proyectos de investigación educativa   |
| NOMAD GARDEN   | Proyecto Luces de barrio/Garden Atlas  |
| Asociación MuAC  | Proyecto MuAC  |
| Organización Zemos 98  | Proyecto Imagina San José Obrero   |
| Asociación Aventuras Domésticas                                | Talleres Antropoloops /Sanjomix  |

Tabla 1. Organizaciones colaboradoras y proyectos del CEIP San José Obrero (Fuente: elaboración propia).

Todas las organizaciones y proyectos se vertebran en el Plan de Centro, ya que no se pueden entender los proyectos de forma aislada sino como un todo. Una de las claves del éxito del modelo educativo del colegio San José Obrero es el aprovechamiento de las sinergias que se generan entre las diferentes organizaciones. Muchas de las entidades que colaboran en el CEIP San José Obrero han venido de la mano de otras entidades que habían colaborado o estaban colaborando en el centro. Es más, el colegio, además de ser un punto de encuentro de culturas, se establece como un espacio de aproximación entre las organizaciones que participan en el plan educativo del centro y, por ello, se generan sinergias, colaboraciones y participaciones. Sirva como ejemplo los talleres Antropoloops/Sanjomix, que llegaron de la mano de la organización “Zemos 98” y que ha colaborado, entre otros, en el proyecto Luces de barrio/Garden Atlas, en los proyectos eTwinning, en el proyecto MuAC y en el proyecto Semana Cultural.

De todas las organizaciones y sus correspondientes proyectos, cabe destacar la relevancia de la organización Antropoloops, con sus respectivos talleres Antropoloops/Sanjomix, en la vida del CEIP San José Obrero. La comunidad educativa, especialmente el profesorado y el alumnado, siente al grupo de profesionales que compone Antropoloops como parte del claustro de docentes. Por ejemplo, es muy significativo que el aula del colegio donde se ubica el estudio de radio sea conocida como “el despacho de Antropoloops”.

Dos miembros de la asociación “Aventuras Domésticas” comienzan en 2012 el proyecto artístico Antropoloops siguiendo su filosofía de apoyar, desarrollar, promocionar y difundir la cultura libre y la creación artística desde perspectivas participativas y sociales.

En un principio el proyecto no formaba parte de las actividades de la asociación “Aventuras Domésticas”. El equipo Antropoloops usa la asociación para canalizar el proyecto al surgir la posibilidad de financiarse a través de la convocatoria de subvenciones “2017 Arte ciudadano” de la Fundación Daniel y Nina Carasso. A raíz de esto, el equipo de Antropoloops ve una oportunidad para desarrollar la filosofía de sus proyectos en centros educativos.

En la búsqueda de centros educativos para desarrollar su proyecto, surge el nombre del CEIP San José Obrero, y se inicia en el centro una experiencia piloto en el curso 2017/2018. Rápidamente, el colegio San José Obrero, con gran experiencia en el desarrollo de proyectos integrados, abraza el proyecto y lo introduce en el centro educativo con un nombre cercano y significativo para el alumnado: Sanjomix (Sanjo, de San José Obrero y mix, de remezcla musical).

Cuando llega el proyecto de Antropoloops se estaba desarrollando en el centro educativo un proyecto en la plataforma eTwinning que utilizaba la gastronomía como punto de encuentro entre culturas, el proyecto Sanjochef. El proyecto culinario tenía gran aceptación entre el alumnado y sus familias, e incluso recibió un importante reconocimiento de la Junta de Andalucía, dotado de 3000 euros: Premio Migraciones 2017. El proyecto intercultural conseguía acercar las diferentes culturas presentes en la escuela y, lo más importante, mezclarlas. Las recetas tradicionales de cada región sabían mejor cuando se conjugaban con aportaciones de otras culturas. En cierta manera, el proyecto Antropoloops llegó al colegio para hacer lo mismo a través de la música. Las canciones populares de diferentes lugares del mundo se remezclarían y sonarían muchísimo mejor. Al escuchar Sanjomix, el alumnado entendió que ahora tocaba jugar con la música.

No se puede concebir una escuela abierta sin un equipo directivo integrador, flexible y dispuesto al cambio. Tan sólo fue necesaria una conversación entre el equipo de Antropoloops y el director del CEIP San José Obrero para crear una simbiosis que todavía hoy sigue dando frutos.

Los talleres Antropoloops/Sanjomix son una propuesta innovadora por utilizar la remezcla musical como herramienta metodológica y como contenido trasversal para educar en la diversidad.

La filosofía del CEIP San José Obrero prioriza la afectividad y las emociones frente a los contenidos. Por eso, la propuesta didáctica del equipo de Antropoloops fue tan bien recibida, porque venía a complementar e implementar las estrategias metodológicas que ya se desarrollaban en el centro, entendiendo la diversidad como una oportunidad para conseguir el fin de cualquier proceso educativo: dotar a la sociedad de una ciudadanía activa y respetuosa con la diversidad.

Los talleres Antropoloops/Sanjomix tienen una dotación económica propia. Gracias a la cofinanciación de la Fundación Carasso, como parte de su programa “Arte y Escuela”, y del Instituto de la Cultura y las Artes de Sevilla (ICAS), el proyecto goza de autonomía económica para el desarrollo de un programa de actividades que requiere material tecnológico cuyo coste no podría asumir los presupuestos de un colegio público. Además, el proyecto cuenta con equipo de grabación para documentar las actividades y los procesos y un equipo de evaluación externa.

### **3.2.2. Objetivos**

#### **3.2.2.1. Objetivos generales del proyecto**

El proyecto tiene como objetivos generales:

- Fomentar la educación intercultural, la atención a la diversidad y la inclusión cultural, a través de la remezcla musical.



- Generar procesos metodológicos inclusivos a través del uso del arte como herramienta pedagógica.
- Crear recursos y herramientas gratuitas y de libre distribución, susceptibles de ser utilizadas o adaptadas en otros contextos educativos.
- Poner en valor el arte como metodología didáctica y motivadora para adquirir las competencias claves, alcanzar los objetivos generales del currículo y contribuir a la consecución de los proyectos de centros educativos.

### 3.2.2.2. Relación del proyecto con los objetivos del CEIP San José Obrero

Los talleres Antropoloops/Sanjomix favorecen la consecución de la mayoría de los objetivos de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje presentes en el Proyecto de Centro del CEIP San José Obrero (2016), especialmente, de los siguientes:

- Priorizar el trabajo por proyectos.
- Integrar las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en la práctica docente y en los procesos de aprendizaje del alumnado como una herramienta eficaz y motivadora para el desarrollo del currículo escolar.
- Aplicar diferentes tipos de agrupamientos priorizando el trabajo en equipo para favorecer la colaboración, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades.
- Favorecer el desarrollo de la creatividad, la autonomía, la iniciativa y la autoconfianza.
- Favorecer la participación en debates y discusiones con una actitud reflexiva y sentido crítico.
- Sentir las emociones y las vivencias individuales como grupo, sentido de identidad y pertenencia a la comunidad.
- Entender la diversidad como un derecho y un bien que nos favorece a todos y todas.
- Participar de forma solidaria, activa y responsable en el desarrollo y mejora de la comunidad escolar, el barrio, la ciudad y la Comunidad Autónoma.

En cuanto a los objetivos para la mejora de la convivencia y consecución de un adecuado clima escolar, detallados en el punto 2.2 del Proyecto Educativo del CEIP San José Obrero (2016), los talleres Antropoloops/Sanjomix contribuyen a la consecución directa de los siguientes objetivos:

- Fomentar el trabajo en equipo como instrumento de colaboración, discusión y toma de decisiones respetando la diversidad.
- Priorizar las actividades organizadas por el centro educativo relacionadas con los valores de solidaridad, tolerancia y respeto hacia otras culturas.
- Potenciar las relaciones interpersonales entre todos los miembros de la comunidad educativa, de forma que se establezca un clima de convivencia que favorezca la colaboración, el respeto de opiniones y la toma de decisiones de forma democrática.

Sobre los objetivos para la participación e implicación de las familias en el proceso educativo, detallados en el punto 2.3 del Proyecto Educativo del CEIP San José Obrero (2016), los talleres Antropoloops/Sanjomix contribuyen a la consecución de los siguientes objetivos:

- Favorecer la participación e implicación de las familias en el desarrollo de los aprendizajes y en la vida del centro educativo, desarrollando canales adecuados de participación.
- Mentalizar a las familias de la necesidad de coparticipación con el profesorado como instrumento básico encaminado a un logro común.
- Establecer compromisos educativos con las familias.
- Fomentar el conocimiento del otro para conseguir una auténtica sociedad intercultural.

En cuanto a los objetivos para la organización y funcionamiento del centro, detallados en el punto 2.4 del Proyecto Educativo del CEIP San José Obrero (2016), los talleres Antropoloops/Sanjomix contribuyen al cumplimiento de los siguientes objetivos:

- Ofertar actividades complementarias y extraescolares que supongan retos estimulantes, ampliación de horizontes culturales, preparación para la inserción en la sociedad y un uso creativo del tiempo de ocio.
- Ofrecer actividades complementarias y extraescolares que permitan adquirir habilidades para ocupar de manera activa y creativa su tiempo de ocio.
- Favorecer los cauces de comunicación e información en el centro educativo, tanto entre los miembros y órganos internos como entre éstos y las familias.
- Integrar la acción educativa dentro del contexto sociocultural del alumnado.

Por otra parte, los talleres Antropoloops/Sanjomix contribuyen a la consecución directa del objetivo “Participar en actividades de formación del profesorado de acuerdo con las necesidades del Centro, priorizando la renovación metodológica”, recogido en los objetivos para la organización y funcionamiento del centro, detallados en el punto 2.5 del Proyecto Educativo del CEIP San José Obrero (2016).

Además, los talleres Antropoloops/Sanjomix favorecen la consecución de la mayoría de las líneas generales de actuación pedagógica del Proyecto de Centro del CEIP San José Obrero (2016), especialmente, de las siguientes:

#### *Alumnado*

- Participar en un aprendizaje activo y bien contextualizado en cada una de las áreas, sin perder el sentido global de su educación y formación, con la intención de desarrollar capacidades basadas en la aplicación de un sentido crítico, la expresión y defensa de sus propias ideas, la toma de decisiones autónoma, la asunción de responsabilidades y la predisposición al cambio constante para adaptarse a una sociedad digitalizada y en continua transformación.
- Desarrollar la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, el uso de las TIC, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional, desde un enfoque interdisciplinar.

#### *Familias*

- Formar parte del trabajo colaborativo y participativo en tareas y actividades que supongan el desarrollo del currículo.
- Las competencias clave no sólo se adquieren en el ámbito formal o escolar, sino también en el no formal o informal, donde la familia puede ser de gran ayuda si refuerza y fomenta los aprendizajes del alumnado en los diversos contextos de la vida cotidiana.
- Participación activa en las tareas docentes del centro.

#### *Profesorado*

- Fijar la atención a la diversidad como eje de la calidad de la enseñanza y del compromiso con la adquisición de las competencias básicas por todo el alumnado. Esta atención a la diversidad se ha de contemplar en los diferentes procesos de selección de contenidos, en la metodología de aula ordinaria, en el diseño de actividades, en la estructura del trabajo de refuerzo y apoyo, y en los programas de educación en valores (Igualdad, Emociones, Escuela Espacio de Paz, Convivencia y Programación de Tutoría). En definitiva, en las programaciones de ciclo y de aula.
- Poner en práctica una metodología con carácter activo, motivador y participativo, que parta de los intereses del alumnado y que favorezca el trabajo individual y cooperativo.
- Impulsar la participación en proyectos de formación en el centro y en grupos de trabajo, diseñando actividades de aplicación directa en el aula e introduciendo innovaciones pedagógicas.
- Diseñar proyectos integrados y priorizar esta metodología para los aprendizajes del alumnado.

### *Comunidad educativa*

Atender a la diversidad de la población escolarizada, suponiendo el respeto a las diferencias y la compensación de desigualdades sociales, económicas, culturales y personales. Se potencia una escuela inclusiva, que asume una educación igualitaria y democrática, y que garantiza el derecho de todo el alumnado a alcanzar el máximo desarrollo personal, intelectual, social y emocional en función de sus características y posibilidades, con el objetivo principal de aprender a ser competentes y vivir en una sociedad diversa en continuo proceso de cambio y desarrollo.

### *Sectores sociales u organismos próximos al centro educativo*

- Integrar la aportación y participación de organizaciones del entorno próximo del centro educativo, así como en las programaciones de los diferentes equipos de ciclo, siendo conscientes del potencial educativo que implica el establecimiento de actividades y tareas dentro de contextos específicos de la vida cotidiana del alumnado.
- Hacer uso de las posibilidades institucionales existentes entre la comunidad educativa para el desarrollo integral del alumnado, favoreciendo la adquisición de las competencias clave.
- Facilitar proyectos y programas que impartan diferentes entidades en el centro educativo, como pueden ser universidades, ONGs o asociaciones.

### **3.2.3. Metodología y actividades**

Por un lado, el equipo multidisciplinar de Antropoloops era experto en metodologías artísticas. Por otro lado, el profesorado participante era experto en trabajar en metodologías didácticas. Y ambos colectivos buscaban con sus metodologías la atención a la diversidad y la inclusión. Por consiguiente, el equipo formado para desarrollar los talleres Antropoloops/Sanjomix se complementó exponencialmente, consiguiendo, en muy poco tiempo, generar procesos de enseñanza-aprendizaje únicos y actividades de alto impacto educativo que han sido demandadas por instituciones tan prestigiosas como el museo Reina Sofía de España.

El equipo multidisciplinar de Antropoloops está compuesto por: Rubén Alonso, Fran Torres, Esperanza Moreno, Nuria García, Daniel Gómez, Miguel Vázquez-Prada y María Delgado. El grupo motor del profesorado participante está formado por: Ana Pérez, Nandy Durán, David M. Villaraviz, Miguel Rosa, Inmaculada Navarro y Mercedes Ruiz.

Las metodologías basadas en el trabajo por proyectos, aprendizaje-servicio, trabajo por equipos y mentorías, ya utilizadas en el CEIP San José Obrero, se implementaron en el proyecto Antropoloops/Sanjomix, introduciendo las TIC, aumentando el número de docentes implicados e introduciendo el arte, especialmente la remezcla musical, como instrumento metodológico.

El aprender jugando, el aprendizaje cooperativo y las técnicas de dramatización, simulación o juego de roles eran estrategias metodológicas conocidas por el profesorado y utilizadas en la mayoría de asignaturas de forma intermitente, a excepción del área de Educación Física que utilizaba estas metodologías permanentemente. Con la llegada del equipo de Antropoloops, todas estas estrategias se empoderaron al ser utilizadas en clase de forma continua y en pequeños grupos gracias al aumento en el número de profesorado presente en las clases. Se debe subrayar las innovaciones y variantes introducidas por el equipo de Antropoloops como consecuencia de sus actitudes multidisciplinarias.

Las metodologías formativas a través de salidas del centro escolar se dispararon de una o dos trimestrales a salidas semanales. Por ejemplo, a lo largo del proyecto el alumnado dejó de jugar a los y las periodistas para convertirse en periodistas.

Destacar las metodologías innovadoras puestas en práctica en todas las sesiones del proyecto. Los talleres Antropoloops/Sanjomix introdujeron, en cada una de las tareas, novedades que aumentaron la motivación y el compromiso del alumnado. El proyecto supuso el aprovechamiento de espacios escolares no utilizados y nuevos usos de otros espacios, así como el aumento en recursos TIC y en formación para el uso de los mismos.

La remezcla musical propició estilos de enseñanza que fomentaron la participación, la socialización, la creatividad y la indagación a través de la resolución de problemas y el descubrimiento guiado. En definitiva, el proyecto Antropoloops/Sanjomix, con su saber hacer a través de las prácticas artísticas, mejoró las metodologías usadas hasta la fecha por el profesorado participante.

En cuanto a la distribución temporal de las actividades desarrolladas durante los cursos 2017-18, 2018-19 y 2019-2020, se ha dedicado una sesión cada dos semanas en horario lectivo, principalmente en horario de música, pero también en clases de educación física, ciencias sociales y naturales, lengua e inglés, con la tendencia a funcionar como un proyecto integrado.

El proyecto se planteó como un conjunto de módulos didácticos adaptados al horario de clases del centro educativo, y se desarrolló en torno a las músicas tradicionales correspondientes a las identidades sonoras de la diversidad de participantes y a su posterior remezcla musical.

En todas las tareas planteadas a lo largo del proyecto, la música y la remezcla musical garantizaron el aprendizaje significativo del alumnado, partiendo en primer lugar de sus experiencias personales y familiares, en segundo lugar de las experiencias vividas en el centro y en el barrio, y finalmente buscando conexiones en otros centros educativos de barrios, ciudades y países diferentes.

A continuación, se destacan algunas de las actividades realizadas con el alumnado de 5º y 6º de Educación Primaria del CEIP San José Obrero. Todas las actividades aparecen detalladas para su consulta en: <https://play.antropoloops.com/guias>.

- Actividad del “Profesolario”. El alumnado mezcla las diferentes asignaturas, introduciendo al conjunto de estudiantes en el concepto de remezcla musical. Por ejemplo, al mezclar una parte de las matemáticas (*mate*) con el inglés (*gles*) más la lengua (*gua*), surge *mateglesgua*, una asignatura para sumar vocabulario en inglés y hablar mejor. La nueva asignatura es acompañada de un collage con partes del profesorado: la cabeza del maestro de matemáticas, el tronco de la maestra de inglés y las piernas de la maestra de lengua.
- Actividad “Historias de vida musicales”. Esta actividad anima al alumnado a investigar sobre canciones significativas para sus familias. Estas historias se sitúan y mezclan con las de otros iguales en un panel sonoro que recoge diferentes fotografías o dibujos del alumnado y con dispositivos electrónicos incrustados en el panel pueden escucharse las historias de vida grabadas con las voces del alumnado.





Imagen 4. Estudiantes participando en una de las actividades del proyecto: “Historias de vida musicales” (Fuente: Talleres Antropoloops/Sanjomix).

- Actividad “Jugamos a ser un o una DJ o pincha discos”. El alumnado puede mezclar fragmentos de las canciones seleccionadas por el resto de sus iguales. El equipo Antropoloops ha seleccionado trozos de las canciones y los ha ordenado de manera muy sencilla para iniciar al alumnado en el remezcla musical. Esta actividad y la anterior, tuvieron gran éxito y brindaron al profesorado una fuente de recursos que nunca hubiera tenido sin el asesoramiento del equipo Antropoloops. Este banco de recursos está disponible para todo el profesorado y público en general, de forma gratuita, en el enlace citado anteriormente.



Imagen 5. Estudiantes participando en una de las actividades del proyecto: “Jugamos a ser un o una DJ o pincha discos” (Fuente: Talleres Antropoloops/Sanjomix).

### 3.2.4. Resultados

Los resultados del proyecto, a lo largo de los tres cursos escolares, han superado las expectativas del profesorado participante, que ha visto cumplida su demanda de disponer de una guía didáctica para facilitar el proceso de enseñanza y poder justificar la misma en el currículo educativo vigente.



El clima de clase y los niveles de convivencia han mejorado notablemente en los grupos donde se ha ejecutado el proyecto. De la misma forma, cabe destacar como han mejorado las relaciones sociales entre el profesorado participante. El proyecto ha conseguido crear un espacio de encuentro entre el profesorado y el equipo Antropoloops muy fructífero para el desarrollo del proyecto en próximos cursos y para emprender nuevas ideas educativas.

El proyecto ha contado con gran aceptación por parte del alumnado participante. La disminución de la ratio del grupo clase y los novedosos y motivantes contenidos han aumentado el grado de compromiso del alumnado y, en consecuencia, su rendimiento académico en todas las asignaturas en las que ha intervenido el proyecto.

Por un lado, el alumnado más inquieto y disruptivo del grupo clase ha encontrado en el proyecto un escenario para poder dar rienda suelta a su espontaneidad, convirtiéndose en un alumnado participativo y colaborador en los juegos de roles, entrevistas, presentaciones, bailes, etc. Estos estudiantes han seguido siendo los protagonistas de la clase, los acaparadores de la atención, pero pasando de ejercer un liderazgo negativo a un liderazgo positivo.

Por otro lado, el alumnado más tímido y callado se ha podido expresar por otras vías gracias a las posibilidades comunicativas que brinda el arte. Algunos han demostrado talentos artísticos ocultos que les han valido el reconocimiento de sus iguales, de su profesorado y del resto de la comunidad educativa. Mejorar la autoestima es fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues no se puede llegar más lejos de los límites que uno mismo se impone.

En definitiva, el éxito de los talleres Antropoloops no sólo se hace patente con los resultados expuestos anteriormente, la iniciativa es también demandada a nivel nacional y mundial por otras instituciones. En este sentido, los talleres diseñados por el equipo Antropoloops se está llevando a cabo en un colegio de Madrid (España), famoso por su modelo educativo basado en las disciplinas artísticas, el cual consigue atender a la diversidad y al alumnado en peligro de exclusión social. El grupo de Antropoloops ha replicado actividades en centros educativos de Estambul y Varsovia y, como se recoge en el informe de la asociación Aventuras Domésticas 2018-2019, el proyecto se ha considerado como un estudio de caso en dos proyectos europeos, y se ha ensayado recientemente en los Estados Unidos, donde se está estudiando la elaboración de dos talleres propuestos para 2021.

### **3.3. Comparativa de los proyectos ARTómico y Antropoloops**

A continuación, se puede observar una comparativa detallada, a modo de resumen, de los dos proyectos analizados:

|                         | <b>Proyecto ARTómico</b>   | <b>Proyecto Antropoloops</b>   |
|-------------------------|--|--|
| <b>País</b>             | Argentina  | España   |
| <b>Provincia</b>        | Tierra del Fuego   | Sevilla  |
| <b>Centro educativo</b> | Centro Polivalente de Arte Ushuaia   | CEIP San José Obrero   |
| <b>Financiación</b>     | Sin financiación   | Fundación Carasso e Instituto de la Cultura y las Artes de Sevilla (ICAS)  |
| <b>Destinatarios</b>    | Estudiantes de Educación Secundaria (Arte)   | Estudiantes de Educación Primaria  |
| <b>Objetivo</b>         | Motivar para el aprendizaje de la química, utilizando el arte y las TIC, en un entorno de atención a la diversidad | Promover la interculturalidad y la atención a la diversidad a través del arte y las TIC como medios de aprendizaje |



|  |   |  |
|--|---|--|
| <b>Metodología</b>                     | Artística, lúdica, colaborativa y participativa   | Artística, lúdica, colaborativa y participativa  |
| <b>Recursos principales necesarios</b> | Material para crear las obras artísticas, instrumentos musicales, aparatos de grabación de sonido y <i>software</i> de edición de imágenes, audio y video | Material para crear las obras artísticas, kit de creación interactiva <i>Makey Makey</i> , aparatos de grabación de sonido y video, y <i>software</i> de edición de imágenes, audio y video. |
| <b>Resultados</b>                      | Aumento en el rendimiento académico en la materia de química, motivación, creatividad y cohesión grupal.  | Mayor atención a la diversidad del grupo clase. Mejora del clima de convivencia del colegio, motivación, creatividad y cohesión grupal.  |

Tabla 2. Características principales de los dos proyectos analizados (Fuente: elaboración propia).

### Conclusiones

Desde una perspectiva comparada, del análisis de los dos proyectos se deducen las siguientes conclusiones:

Sobre la elección del nombre del proyecto, podemos decir que no es un tema baladí. El conjunto de participantes debe sentirse parte de esa palabra y asociar multitud de recuerdos a la misma. En el caso del proyecto ARTómico, el nombre surgió del alumnado y se eligió en un proceso democrático. En cuanto a los talleres Antropoloops/Sanjomix, el nombre Antropoloops (antropología + bucle) era anterior al proyecto educativo. El profesorado participante del colegio San José Obrero parte de las experiencias previas de su alumnado e inventa un nombre cercano y significativo para el alumnado: Antropoloops/Sanjomix. Al añadir la coletilla de Sanjomix (Sanjo, de San José Obrero y mix, de remezcla musical) el alumnado recibe el nuevo proyecto con una actitud participativa y colaborativa.

La capacidad para idear, inventar y emprender proyectos es fundamental para la mejora de la educación en los centros. En este sentido, Irina Busowsky, creadora del proyecto ARTómico, el equipo Antropoloops y la dirección del centro y el profesorado participante en los talleres Antropoloops/Sanjomix, comparten la capacidad para idear, inventar y emprender proyectos que con el tiempo dejarán de ser suyos y se convertirán en procesos participativos que conseguirán llegar más lejos de los objetivos marcados en los propios proyectos y en el currículo académico. Al ser proyectos vivos y abiertos, en cierta manera, nunca finalizan, sino que se transforman en nuevos proyectos. Por un lado, el proyecto ARTómico deriva en nuevo proyecto para prevenir el consumo de alcohol entre los jóvenes. Por otro lado, gracias a los talleres Antropoloops/Sanjomix se crea un estudio de radio que implementa el proyecto Radio Diversidad.

El proyecto ARTómico y los talleres Antropoloops/Sanjomix son iniciativas que conjugan el arte y la educación. Ambas propuestas poseen un enfoque innovador del arte, juegan con componentes estéticos, trabajados con sumo cuidado, y utilizan la música como elemento de cohesión. Por ende, consiguen crear actividades altamente motivadoras para el alumnado, conciliando entretenimiento y conocimiento.

En ambos proyectos el alumnado siente la necesidad de aprender a manejar aplicaciones informáticas complejas como “Audacity”, “Makey Makey”, “PDF Foxit”, “GIMP” o “CmapTools”, para seguir avanzando en los retos propuestos. No sólo es importante que dominen el manejo de esas aplicaciones informáticas, es más relevante que tengan la capacidad de aprender a utilizarlas desde la intuición, desde el ensayo y error, sin caer en la frustración de haber errado continuamente al ser conscientes que el aprendizaje del error terminará llevándolos al acierto.

En una de las actividades estrella de los talleres Antropoloops/Sanjomix se remezclan fragmentos de músicas tradicionales de todo el mundo, especialmente, de los lugares de procedencia de las familias del alumnado, para crear nuevos collages musicales. Estos montajes sonoros, sello de identidad de los talleres Antropoloops, se asemejan a la tabla periódica interactiva diseñada en ARTómico, donde la música de cada uno de los elementos fue compuesta por el alumnado. La combinación de músicas significativas con conceptos complejos favorece el aprendizaje de los mismos.

Por último, indicar que, aunque sería conveniente que los presupuestos de los centros educativos contemplaran partidas para proyectos educativos de innovación e investigación, la limitación económica de los centros podría paliarse con proyectos externos, como en el caso de Antropoloops/Sanjomix, que tuvieran autonomía económica gracias a la búsqueda de convocatorias de subvenciones. Pero en el peor de los casos, sin recursos económicos, el ejemplo de ARTómico nos demuestra cómo llevar a cabo proyectos de innovación e impacto aprovechando los recursos disponibles y comprometiendo a la comunidad educativa en la búsqueda de financiación.

### Bibliografía

- Acho-Martínez, M. K; Joya-Valbuena, D. y Pardo-Rojas, L. C. (2019). El Arte y la Lúdica en la intervención con niñas y adolescentes. Sistematización del acompañamiento al “Club Loto de la Hoja”. *Prospectiva: Revista de Trabajo Social e Intervención Social*, 27, 187-214. <http://dx.doi.org/10.25100/prts.v0i27.7272>
- Abad, J. (2009). Usos y funciones de las artes en la educación y el desarrollo humano. En L. Jiménez, I. Aguirre y L.G. Pimentel (Coords.). *Educación artística, cultura y ciudadanía* (pp. 17-24). Madrid: Fundación Santillana, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación (OEI).
- Botella, A. M. y Adell, J. R. (2018). La integración de las artes a través de una propuesta didáctica en educación secundaria obligatoria: música, plástica y expresión corporal. *Vivat Academia. Revista de Comunicación*, 142, 109-123. <http://doi.org/10.15178/va.2018.142.109-123>
- Caballero, A., Manso, J., Matarranz, M. y Valle, J. M. (2016). Investigación en Educación Comparada: Pistas para investigadores noveles. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada*, 9, 39-56.
- Cabedo, A. (2016). ¿Música para aprender, música para integrar? Arte y educación en valores en el currículo escolar. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, 9, 145-160.
- CEIP San José Obrero (2016). *Proyecto de Centro*. Sevilla, España. <https://bit.ly/3icmvOh>
- Cotán, A; García- Lázaro, I. y Gallardo-López, J. A. (2018). Trabajo colaborativo online: nuevas estrategias de aprendizaje en Educación Superior. En REDINE (Ed.). *Book of abstracts CIVINEDU 2018*. (p.101). Eindhoven, NL: Adaya Press.
- Cotán, A., Martínez, V; García, I.; Gil-Mediavilla, M. y Gallardo-López, J.A. (2020). El trabajo colaborativo online como herramienta didáctica en Espacios de Enseñanza Superior (EEES). Percepciones de los estudiantes de los Grados en Educación Infantil y Primaria. *Revista d'Innovació Docent Universitària*, 12, 82-94.
- Egea, A; Arias, L. y Clares, M. E. (2017). H (2017). Historia a ritmo de rap. Una propuesta interdisciplinar para la enseñanza de las Ciencias Sociales y la Educación Artística. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 10 (20), 51-57. <http://dx.doi.org/10.25115/ecp.v10i20.1012>
- Ferrer, F. (2002). *La educación comparada actual*. Barcelona: Ariel.
- Gallardo-López, J. A. y Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51.

- Gallardo-Vázquez, P. y Gallardo-López, J. A. (2015). *La Inteligencia y Educación Emocional en el aula*. Sevilla: Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Sevilla.
- Gallardo-Vázquez, P. y Gallardo-López, J. A. (2010). *La Inteligencia Emocional y La Educación Emocional en el Contexto Educativo*. Sevilla: Editorial Wanceulen.
- Gallardo-López, J. A.; García-Lázaro, I. y Gallardo-Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5 (8), 12172-12186.
- García, J. L. (1990). *Fundamentos de Educación Comparada*. Madrid: Dykinson.
- García, C. (2012). ¿Qué puede aportar el arte a la educación? El arte como estrategia para una educación inclusiva. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, 1, 1-12.
- García-Lázaro, I.; Gallardo-López, J. A. y López-Noguero, F. (2020). La inteligencia emocional y la educación emocional en la escuela: un estado de la cuestión a través del análisis bibliométrico de la producción científica en Scopus (2015-2019). En J. A. Marín; G. Gómez; M. Ramos; y M. N. Campos (eds.), *Inclusión, Tecnología y Sociedad. Investigación e Innovación en Educación* (pp.220-231). Madrid: Dykinson.
- González, M. M.; Guarnizo, J. B.; Ortega, W. E. y García, V. M. (2017). Arte y Educación. *RECIMUNDO*, 1 (5), 1011-1022. <https://doi.org/10.26820/recimundo/1.5.2017.1011-1022>
- González, O. (2008). La Canción como recurso de Educación Intercultural en la Escuela: Cancionero Intercultural. En M.A. Ortiz (coord.) *Música, arte, diálogo, civilización* (pp. 27-64). España: Universidad de Granada, DEDiCA.
- Martínez, M. J. (2003). *Educación comparada. Nuevos retos, renovados desafíos*. Madrid: La Muralla.
- Martínez, M. J. (2006). La Educación Comparada revisitada: Revisión a la evolución epistemológica y temática en la era postcomparada. *Tendencias Pedagógicas*, 11, 77-100.
- Moreno, A. (2010). La mediación artística un modelo de educación artística para la intervención social a través del arte. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52 (2), 1-9. <https://doi.org/10.35362/rie5221797>
- Mundet, A.; Beltrán, A. M.; y Moreno, A. (2015). Arte como herramienta social y educativa. *Revista Complutense de Educación*, 26 (2), 315-329. [https://doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2015.v26.n2.43060](https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.n2.43060)
- Núñez, I. M. y Torras, A. (2011). Un contexto intercultural en la Escuela: Aprender a través del arte. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, 1, 469-486.
- Núñez, I. M. y Torras, A. (2012). Nuestras raíces, espejos de aprendizaje: Innovar a través del Arte y la cultura popular en la escuela. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, 3, 321-338.
- Rodríguez, J. (2017). Imaginación, creatividad y aprendizaje por descubrimiento a través del arte en educación infantil. *Tercio Creciente*, 12, 97-120. <https://doi.org/10.17561/rte.n12.8>
- Serón, F. J. (2019). Arte, ciencia, tecnología y sociedad. Un enfoque para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias en un contexto artístico. *Revista CTS*, 14 (40), 197-224.