

## **PROYECTO NANAI: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES ARTÍSTICO-EDUCATIVOS PARA LA SALUD EMOCIONAL Y BIENESTAR MENTAL DEL ALUMNADO EN BELLAS ARTES**

**Lorena López Méndez**  
Universidad Complutense de Madrid  
lorenalopezmendez@gmail.com

*Received: 12 marzo 2024*  
*Revised: 13 marzo 2024*  
*Evaluator 1 report: 17 abril 2024*  
*Evaluator 2 report: 28 abril 2024*  
*Accepted: 03 mayo 2024*  
*Published: junio 2024*

### **RESUMEN**

El Proyecto *Nanai* surge como respuesta a la necesidad de promover un entorno de apoyo y bienestar emocional en el ámbito universitario, especialmente en el contexto de Bellas Artes. Reconociendo la sensibilidad y creatividad inherentes a los estudiantes de esta disciplina, se busca abordar los desafíos de salud mental surgidos durante y después de la pandemia.

*Nanai*, se inspira en la dualidad de su significado: en el diccionario chileno, denota ternura, mientras que, en español, se asocia con la negación. A través del diseño de materiales artístico-educativos y talleres tanto en línea como presenciales, se fomenta el autocuidado y la salud mental mediante el arte como herramienta terapéutica y de experiencia de usuario.

El objetivo es promover el bienestar emocional en el ámbito universitario de Bellas Artes mediante el empleo del arte como herramienta terapéutica, apoyado por investigaciones previas y una evaluación continua de su impacto en el aula.

La evaluación de los materiales y dinámicas se realiza a través de una investigación cualitativa y exploratoria, utilizando herramientas como diarios de campo, documentación fotográfica, observación participante y cuestionarios. En conclusión, a parte de la muestra de materiales implementados es limitada, se observa que han contribuido a mejorar el ambiente en el aula y fortalecer la comunicación y el bienestar del alumnado participante.

**Palabras clave:** diseño; bienestar emocional; recursos; alumnado; bellas artes

### **ABSTRACT**

**Project NaNai: Design and implementation of artistic-educational materials for the emotional health and mental well-being of students in Fine Arts.** The Nanai Project arises in response to the need to promote a supportive environment and emotional well-being in the university setting, especially in the context of Fine Arts. Recognizing the sensitivity and creativity inherent in students of this discipline, it seeks to address the mental health challenges that have arisen during and after the pandemic.

Nanai draws inspiration from the duality of its meaning: in the Chilean dictionary, it denotes tenderness, while in Spanish, it is associated with denial. Through the design of artistic-educational materials and workshops both online

## **PROYECTO NANAI: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES ARTÍSTICO-EDUCATIVOS PARA LA SALUD EMOCIONAL Y BIENESTAR MENTAL DEL ALUMNADO EN BELLAS ARTES**

and in person, self-care and mental health are encouraged through art as a therapeutic tool and user experience.

The goal is to promote emotional well-being in the university setting of Fine Arts through the use of art as a therapeutic tool, supported by previous research and ongoing evaluation of its impact in the classroom.

The evaluation of materials and dynamics is conducted through qualitative and exploratory research, using tools such as field journals, photographic documentation, participant observation, and questionnaires. In conclusion, although the sample of implemented materials is limited, it is observed that they have contributed to improving the classroom environment and strengthening communication and the well-being of participating students.

**Keywords:** design; emotional well-being; resources; students; fine arts

### **INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, una de nuestras principales preocupaciones es disfrutar de una buena salud, definida según la OMS (Organización Mundial de la Salud, 1948), como un estado de completo bienestar físico, mental y social, que no se limita únicamente a la ausencia de enfermedad o dolencias. Estas dolencias, las cuales los docentes hemos observado más intensamente en nuestro alumnado desde el comienzo de la pandemia.

En un intento de buscar equilibrio, siguiendo las ideas de Taylor (2007) y Amigo et al. (2003), surge la necesidad de diseñar el Proyecto NaNai, que se detalla a continuación, para crear un ambiente de apoyo, cuidado y bienestar en el aula universitaria. Este proyecto se materializa a través de la concesión del proyecto INNOVADOCENTIA 2023\_24 - Nº 424, titulado "Diseño y elaboración de materiales artístico-educativos para la salud emocional y el bienestar mental del alumnado en Bellas Artes".

Tomando en consideración los rasgos de personalidad del alumnado de Bellas Artes, los cuales se caracterizan por su creatividad y sensibilidad, una sensibilidad que ha sido especialmente evidente en los tiempos posteriores a la pandemia, donde la salud mental se ha visto afectada. El proyecto se implementa con el objetivo de calmar sensaciones negativas, abordando el dolor desde el afecto, tal como lo define el concepto NaNai.

Profundizando en la etimología de la palabra, NaNai, (véase Figura 1), se trata de un concepto con varias acepciones. En el diccionario chileno, se refiere a una expresión de ternura hacia algo o alguien. Sin embargo, el sonido de dicho concepto en español es sinónimo de la negación "no", ya que se utiliza como respuesta o expresión negativa. Esta dualidad nos resulta interesante para aplicarla en nuestro proyecto, aclarando que "Si" significa la promoción del cariño y el bienestar, y "no" la negación del malestar mental.

Por lo tanto, este concepto dual está presente en nuestra práctica docente y hace referencia directa al diseño de recursos artísticos, educativos y talleres en línea y presenciales que tienen como objetivo mejorar el bienestar emocional y la salud mental del alumnado. Utilizamos el arte como herramienta de intervención en el aula y facilitadora del diseño de experiencias de usuario (UX), permitiendo que el alumnado y los propios docentes sean los creadores de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, el docente también ejerce como diseñador de los primeros materiales en el aula, como infografías, presentaciones, videos y talleres, bajo la orientación del docente.

Figura 1. Sopa de letras del proyecto NaNai, donde se pueden observar los conceptos básicos que configuran el cuerpo del proyecto.



Fuente: Elaboración propia, 2023.

El proyecto de innovación se ha implementado en las asignaturas del Grado de Bellas Artes, concretamente en *Bases didácticas de la Educación artística* en 3º curso y en *Artista, Creatividad y Educación* en 4º curso. Asimismo, se ha implementado en la materia *Programación, Diseño de actividades y recursos didácticos en Educación Artística* en el Máster de Educación artística en instituciones sociales y culturales en la Facultad de Bellas Artes de la UCM.

### **Antecedentes de proyectos diseñados e implementados en bienestar y Salud.**

El proyecto no parte de cero si no que cuenta con investigaciones previas en Arte y la Salud en diferentes contextos, en los que ha participado el área de didáctica del a expresión plástica dentro del Departamento de Escultura y formación artística (Yañez- Martínez, López- Méndez, Salazar y Zapatero, 2023), son destacables por su proyección en el Proyecto Curarte (I+D- 2006-Actualidad) y el Proyecto A.R.S (Arte Salud Alzheimer- 2010-2017) o investigaciones vinculadas con la docencia en aulas de futuros maestros de infantil y primaria (López-Méndez, 2024, 2022).

El proyecto *NaNai*, permite continuar con la misma línea de investigación no solo consolidándola, sino también ofreciendo materiales al alumnado, docentes y profesionales de la salud que estén interesados en el Arte como intervención psicosocial y activista pudiendo implementar dichas herramientas para sí mismos y para contextos laborales culturales o sociales dada la situación psico-social en la que nos encontramos tras la pandemia, donde un porcentaje del alumnado reconoce presentar síntomas de ansiedad, estrés, depresión, etc.

### **OBJETIVOS**

El objetivo principal de este proyecto es diseñar y elaborar materiales artístico-educativos para la salud emocional y bienestar mental del alumnado en Bellas Artes, para ser implementados en el aula.

### **Objetivos de la implementación**

Mejorar el bienestar emocional y salud mental del alumnado, a través del empleo del arte como herramienta de intervención en el aula.

Facilitar el diseño de la experiencia del usuario (UX) de los contenidos del programa de las asignaturas, permitiendo que tanto el alumnado como el docente sean los creadores de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se logrará mediante el diseño de materiales y el análisis del bienestar que generan al diseñar e implementar estos recursos, con la orientación del docente. Además, el docente también actuará como diseñador de los primeros materiales en el aula, como infografías, presentaciones, videos y talleres.

**PROYECTO NANAI:  
DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES ARTÍSTICO-EDUCATIVOS PARA LA SALUD EMOCIONAL Y BIENESTAR MENTAL DEL ALUMNADO EN BELLAS ARTES**

Estos objetivos se centran en empoderar tanto a los estudiantes como a los docentes en el proceso educativo, permitiéndoles participar activamente en el diseño de los materiales educativos y en la configuración de su propia experiencia de aprendizaje. Además, enfatiza la importancia de la experiencia del usuario en el diseño de los recursos educativos y reconoce el papel clave del docente como facilitador y diseñador de estos materiales.

**METODOLOGÍA**

En el desarrollo del proyecto se llevó a cabo un estudio de campo centrado en una metodología cualitativa y exploratoria. Las características del público objetivo al que se dirigen es el alumnado en Bellas Artes, en diferentes estadios de sus estudios universitarios, concretamente un número de 97, de los que participaron de manera continua 92.

A la hora de diseñar las dinámicas y talleres fue esencial adecuarlos al contexto no solo de aprendizaje, sino también de bienestar y salud. Para tal fin, nos centramos en las metodologías de investigaciones previas llevadas a cabo por los directores del grupo de investigación GIMUPAI, Ana María Ullán y Manuel H. Belver (2021), pues sostienen como diferentes actividades artísticas pueden contribuir a promover el bienestar psicológico. De esta manera podemos entender las necesidades del público en contextos de salud y así poder tener en cuenta instrumentos óptimos en la recogida de datos.

El tipo de metodología de carácter exploratorio y basada en patrones de acontecimientos (Alexander, 1980), en los que se vinculan la educación, arquitectura tanto del aula como los conocimientos del programa, así como las apreciaciones adquiridas durante las sesiones permitieron mantener una relación con el objeto de estudio, identificando las necesidades que pudieran tener las dinámicas y talleres artístico-educativas poniendo en valor los conocimientos que debían adquirir el alumnado.

Las sesiones llevadas a cabo durante el programa de las asignaturas fueron registradas mediante técnicas basadas en la documentación (diario de campo, fotografías, diseño de materiales enfocado a los y las participantes, obra de los participantes en formato archivo, formularios) (Aguilera, 1987) y técnicas de carácter observacional (diálogos y debates en espacio seguro ( Ruiz-Olabuenaga, 2007), facilitaron el hecho de poder ser conscientes de las opiniones en primera persona, así como apreciaciones de manera anónima de las sensaciones y bienestar generado en el aula.

Tabla 1. Cuestionario diseñado para la primera fase del proyecto.

<b>Cuestiones</b>
1.- ¿Le parece adecuadas las dinámicas diseñadas en educación artística implementadas en este curso a nivel de bienestar?
2.- ¿Su experiencia previa con el arte y la educación artística ha estado vinculada a la salud emocional y bienestar? Razona tu respuesta.
3.- ¿Considera oportuno convertir el aula en un espacio de salud y bienestar emocional relacionado con el arte? Razone su respuesta.
4.- ¿Considera que el diseño de los materiales educativos diseñados (presentaciones, dinámicas, prácticas, <i>kahoot</i> , <i>padlet</i> ...) han contribuido a mejorar su aprendizaje y bienestar en el aprendizaje en Educación artística?
5.- ¿Qué opina sobre incorporar herramientas digitales de gamificación como <i>Kahoot</i> o <i>padlet</i> en el diseño e implementación de las clases de Educación artística? Plantea propuestas de mejora en caso de ser necesario.
6.- ¿Considera idóneo para su aprendizaje que el docente le facilite y elabore los contenidos de la asignatura mediante el empleo de espacios formativos como Moodle?
7.- ¿Le parece suficiente los talleres y actividades planteados hasta la fecha para mejorar su bienestar y salud?
8.- ¿Consideras interesantes las actividades llevadas a cabo durante el cuatrimestre?
9.- ¿Piensas que las actividades llevadas a cabo serían apropiadas para ser realizada con todo tipo de públicos?
10.- Gracias a las diferentes actividades artísticas y su desarrollo ¿Has percibido una mayor conexión con sus compañeros/as?.
11.- ¿Las actividades artísticas consideras que han permitido fomentar la creatividad, emoción, empatía y cuidados con respecto a sus compañeros?
12.- ¿Cuáles de las siguientes actividades te parecen más interesantes y te ha gustado más? Se pueden elegir varias de las siguientes. ALUMNADO GRADO.
13.- ¿Cuáles de las siguientes actividades te parecen más interesantes y te ha gustado más? Se pueden elegir varias de las siguientes. ALUMNADO MÁSTER.
14.- ¿Pondrías en práctica los conceptos artísticos y técnicas aprendidas si fueras el mediador artístico?
15.- ¿Crees que el docente que ha diseñado e implementado la programación del curso se ha implicado en tú proceso de enseñanza-aprendizaje del Arte y por ende ha contribuido en tu bienestar en el aula?.
16.- Describe brevemente tu experiencia en la asignatura.
18.Observaciones

Fuente: Elaboración propia, 2023-24.

**PROYECTO NANAI:  
DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES ARTÍSTICO-EDUCATIVOS PARA LA SALUD EMOCIONAL Y BIENESTAR MENTAL DEL ALUMNADO EN BELLAS ARTES**

**Diseño de los talleres NaNai.**

En el proyecto se diseñaron 16 dinámicas, de las cuales se seleccionaron 16 para ser implementadas por el alumnado, teniendo en cuenta los materiales disponibles y la viabilidad de su realización en cada momento. A continuación, se presentan los talleres-dinámicas diseñados en la Tabla 2.

*TABLA 2. Listado de talleres diseñados*

Nº	Procesos
1	Torre de Babel
2	Tú obra como recurso artístico
3	Dibujo automático
4	Cadáver Exquisito
5	Texturizar la Facultad de BBAA
6	Diseña tu propio juguete
7	Safari por la Facultad
8	Espacio seguro-Debates y diálogos.
9	El pañuelo como herramienta artística y juego compositivo.
10	Artistas en el aula I
11	Artistas en el aula II
12	Mediación guiada Jorge Pineda
13	Diseña y Crea tu propuesta a partir de un objeto encontrado.
14	Espacio seguro: puntos de encuentro y desencuentro en el aula.
15	El aula creativa invertida.
16	Exposición diarios creativos: portfolios de una signatura.

Fuente: Elaboración propia, 2023-24.

**RESULTADOS**

El total de alumnos participantes, tanto en el Grado de Bellas Artes como en el Máster MEDART, fue de 97 personas, de las cuales 92 respondieron al cuestionario de evaluación. Sin embargo, la participación en las dinámicas fue de un total de 89 alumnos, de los cuales 25 estaban inscritos en la asignatura del Máster y 64 en los tres grupos del Grado. Se observó que el 90% (n=83) de los participantes eran mujeres (véase Figuras 2 y 3).

Es importante destacar que no todos los alumnos asistieron siempre a clase, ya que el 80% (n=77) faltaron en alguna ocasión, sea por motivos de enfermedad o trabajo debidamente justificados. Por lo tanto, algunos resultados presentados reflejan una evaluación positiva aproximada de los datos obtenidos durante las dos fases de implementación de este estudio piloto, realizado durante dos cuatrimestres. No obstante, es necesario tener en cuenta que estos resultados no son generalizables con esta muestra y se requiere seguir profundizando y llevando a cabo el estudio con un mayor número de participantes.

En cuanto a la obtención de datos, el diseño del formulario fue fundamental para obtener información de manera menos sesgada sobre los objetivos implementados en la programación. Esto nos permite analizar de manera detallada los resultados obtenidos.

FIGURA 2. Taller 15- El aula creativa-invertida.



Fuente: Elaboración propia, 2024.

FIGURA 3. Taller 9- El pañuelo como herramienta artística y juego compositivo y 12- Mediación guiada exposición Jorge Pineda.



Fuente: Elaboración propia, 2024.

En primer lugar, en la cuestión 1. *¿Le parecen adecuadas las dinámicas diseñadas en educación artística implementadas en este curso a nivel de bienestar?* El alumnado considera que las dinámicas diseñadas favorecieron su nivel de bienestar en clase. En la escala de Likert, las respuestas 5 y 4 fueron las más seleccionadas, con un 85% (n=78) del alumnado expresando una opinión positiva.

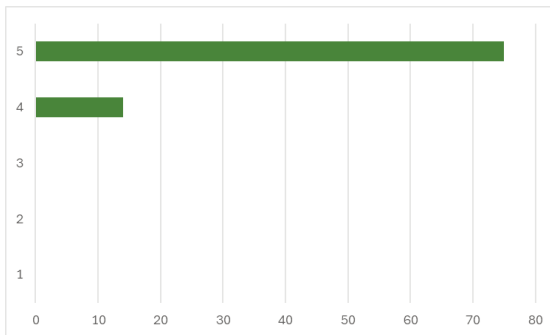
Asimismo, es destacable que en la cuestión 2. *¿Su experiencia previa con el arte y la educación artística ha estado vinculada a la salud emocional y bienestar?* La mitad de los participantes, específicamente un 52% (n=48), sostienen que no han tenido experiencia en la facultad o en otros estadios de su historia estudiantil, vinculada con el arte y la educación artística desde un punto de vista emocional o de bienestar, donde puedan expresar lo que sienten en cada momento. Esto nos hace reflexionar sobre la importancia del pensamiento cuidadoso, como lo describe Jordi Nomen en su libro *“El niño filósofo: cómo enseñar a los niños a pensar por sí mismos”* (2019), y sobre la *inteligencia emocional* (Goleman, 1996), aspectos que debemos seguir trabajando dadas las

**PROYECTO NANAI:  
DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES ARTÍSTICO-EDUCATIVOS PARA LA SALUD EMOCIONAL Y BIENESTAR MENTAL DEL ALUMNADO EN BELLAS ARTES**

necesidades de nuestro alumnado en una sociedad tan inmediata.

En la programación se incorporaron nuevos diseños en el contenido de la asignatura, así como herramientas digitales como Kahoot o Padlet, que eran conocidas por un pequeño porcentaje de alumnos. En la *cuestión 4. ¿Considera que el diseño de los materiales educativos diseñados (presentaciones, dinámicas, prácticas, Kahoot, Padlet...) ha contribuido a mejorar su aprendizaje y bienestar en el aprendizaje en Educación Artística?* El 75% (n=69) del alumnado consideró que el diseño de los materiales educativos para la asignatura y su mejor aprendizaje fue significativo (véase Gráfico 1).

GRÁFICO 1.



Fuente: Elaboración propia, 2023.

Otro elemento que resultó significativo de manera positiva fue la *cuestión 6. ¿Considera idóneo para su aprendizaje que el docente le facilite y elabore los contenidos de la asignatura mediante el empleo de espacios formativos como Moodle?* El empleo de Moodle como herramienta de apoyo en la docencia fue bien valorado, con un porcentaje del 72% (n=66) del alumnado expresando su acuerdo. Esta herramienta ha sido previamente valorada positivamente en otras investigaciones (Muñoz, León, Nogueira & Mora, 2021; Rodríguez, 2018; Rosero, 2016; Valenzuela-Zambrano y Pérez-Villalobos, 2013), y resulta útil cuando el alumnado no puede asistir a clase por diversos motivos, permitiendo que no pierdan el hilo de la asignatura.

Durante el curso se llevaron a cabo 16 talleres, los cuales se intercalaron de manera variable a lo largo de la duración de la clase, evitando que se ubicaran en la misma franja horaria con el fin de generar expectativa sobre lo que podría acontecer en cada sesión. Se planteó al alumnado la siguiente pregunta en la *cuestión 7. ¿Le parece suficiente los talleres y actividades planteados hasta la fecha para mejorar su bienestar y salud?* La mayoría, un 60% (n=55) del alumnado, indicó que sí les parecieron suficientes para el tiempo disponible en el cuatrimestre. Las siguientes afirmaciones corroboran este porcentaje: *“Desde un principio me gustó que se presente y haya transparencia en cuanto a los temas y contenido del programa. Las actividades son variadas, de mucho aprendizaje e incluyen teoría y práctica. Solo me gustaría haber aplicado algún recurso en algún contexto real”* [G.3].

En las *cuestiones 8. ¿Consideras interesantes las actividades llevadas a cabo durante el cuatrimestre?* y *9. ¿Piensas que las actividades llevadas a cabo serían apropiadas para ser realizadas con todo tipo de públicos?*, se observa un alto interés por las actividades implementadas, y se consideran apropiadas para ser implementadas en y para cualquier tipo de público. Sin embargo, el 85% (n=78) del alumnado considera que un cuatrimestre es insuficiente para asimilar todos los conceptos necesarios para diseñar una buena programación educativa y artística.

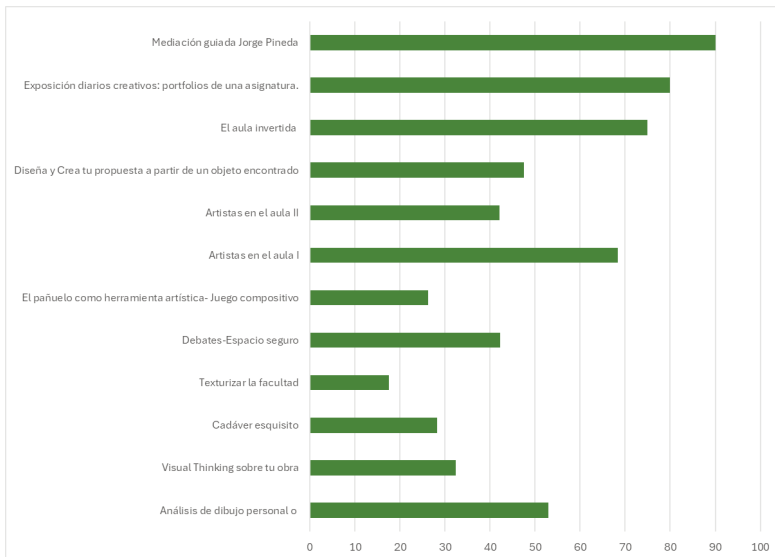
En cuanto a la evaluación de las *cuestiones 10. Gracias a las diferentes actividades artísticas y su desarrollo, ¿Has percibido una mayor conexión con tus compañeros/as?* y *11. ¿Consideras que las actividades artísticas han permitido fomentar la creatividad, emoción, empatía y cuidados con respecto a tus compañeros/as?*, el alumnado



considera que las actividades han contribuido a una mejor relación entre los compañeros/as, facilitándoles ponerse en el lugar del otro en cada una de las dinámicas. En cursos avanzados del grado, donde se mezclan grupos que se conocen desde primero y no tienen mucho contacto con compañeros de otros cursos, este tipo de actividades proporciona la oportunidad de dialogar, saliendo del marco de la clase magistral teórica a lo que están acostumbrados en asignaturas de este tipo.

Asimismo, en las cuestiones 12. *¿Cuáles de las siguientes actividades te parecen más interesantes y te han gustado más?* y 13. *¿Pondrías en práctica los conceptos artísticos y técnicas aprendidas si fueras el mediador artístico?*, se observan valoraciones positivas en cada uno de los grupos, tanto de Máster como de Grado. Esto nos lleva a sostener que las dinámicas relacionadas con la valoración de su propia obra como recurso didáctico y de aprendizaje son un punto clave para seguir trabajando, así como trabajar con procesos creativos de otros artistas vinculados con la obra de los estudiantes.

GRÁFICO 2.



Fuente: Elaboración propia, 2024.

En la cuestión 15. *¿Crees que el docente que ha diseñado e implementado la programación del curso se ha implicado en tu proceso de enseñanza-aprendizaje del Arte y, por ende, ha contribuido en tu bienestar en el aula?*, se ha obtenido un 91% de respuestas afirmativas. El docente se ha implicado en el proceso de aprendizaje del alumnado. Por ejemplo, el participante [G.10] sostiene: *“La profesora me transmite mucha tranquilidad y seguridad en el aula como un espacio seguro para preguntar dudas, experimentar mi creatividad, aprender sobre la didáctica y me da ganas de seguir adelante en mi sueño de convertirme en docente. ¡Gracias por esta maravillosa asignatura!”*; o el participante [G.7]: *“La clase está funcionando muy bien con contenidos y dinámicas muy interesantes”*.

## DISCUSIÓN

Al evaluar la idoneidad de los materiales educativos y dinámicas llevadas a cabo, se ha realizado una investigación cualitativa y exploratoria que emplea herramientas como el diario de campo de las sesiones, documen-

## **PROYECTO NANAI: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES ARTÍSTICO-EDUCATIVOS PARA LA SALUD EMOCIONAL Y BIENESTAR MENTAL DEL ALUMNADO EN BELLAS ARTES**

tación gráfica mediante fotografías, observación participante y un cuestionario diseñado en el proceso, como se señaló en la metodología. Sin embargo, se considera necesario contar con un mayor número de respuestas al formulario para evitar sesgos en la investigación.

### **CONCLUSIONES**

En segundo lugar, la implementación de dinámicas permite no solo adquirir conocimientos tanto teóricos como prácticos, si no que mejora el bienestar y comunicación en el aula del alumnado desde la empatía e inteligencia emocional. Siendo dichas prácticas considerada por los y las alumnas como óptimas en su proceso enseñanza-aprendizaje. Se puede tener en cuenta la reflexión del siguiente alumno *“Mi experiencia en el aula ha sido positiva, he entendido toda la teoría y me he mantenido en el aula tranquila la mayoría del tiempo. He podido disfrutar de las clases sin agobios, algo que no puedo decir de todas las asignaturas”* [G.6] o *“Podría decir que es la mejor asignatura que he tenido nunca en mis años de universidad, aunque sean clases teóricas se hacen muy amenas ya sea por el dinamismo que propone la profesora con la enseñanza y sus ganas de que aprendamos, transmite confianza y eso me hace sentirme agusto y con ganas de aprender”* [G.10].

Tal y como sostienen Josefina Rodríguez-Góngora, Juan Carlos Rodríguez-Rodríguez y Antonio Rodríguez-Rodríguez, (2020, p. 25) se considera el desarrollo de la inteligencia emocional es fundamental para fomentar en los alumnos el bienestar a nivel personal y social, ya que se determina como valor predictivo del rendimiento académico y equilibrio psicológico de universitarios.

En tercer lugar, la Metodología abierta y activa ha permitido generar lugares de encuentro, dialogo entre diferentes miradas pudiendo imaginar a través de experiencias de Educación Artística sensibles. Tal y como sostiene otro alumno *“Las clases son amenas e interesantes, que dan opción a debatir libremente, aunque deberían ser mejor moderados para que no termine hablando la misma persona todo el rato. Me gustan mucho las presentaciones individuales y poder ver lo que hacen los demás y lo que se les ha ocurrido a los demás en una misma actividad, opino que en esta clase hay mucha variedad de artistas y de pensamiento”* [G.13].

En cuarto lugar, percibir otra manera de hacer y entender la Educación Artística, alejada del concepto lúdico de entretenimiento y esparcimiento conocido por el imaginario colectivo.

Finalmente, a pesar de contar con una muestra no muy extensa del diseño de materiales artístico-educativos y dinámicas por el momento implementados, podemos concluir que han permitido generar un clima agradable en el aula fortaleciendo la comunicación e interacción entre el alumnado participante y por ende su bienestar en el momento en el que se implementa la asignatura en el aula. No obstante, a pesar de la satisfacción de los resultados, es imprescindible poner el foco en la adaptación de contenidos y dinámicas al alumnado de hoy en día, los cuales disponen de una amplia oferta, ya no solo mediática sino de formas de socialización y capitales simbólicos.

### **AGRADECIMIENTOS/APOYOS**

Al alumnado de 3º y 4º del Grado de Bellas Artes y del Máster en Educación artística en Instituciones Sociales y Culturales, por su excelente participación ante la iniciativa implementada durante el curso. Así como a todos los miembros del equipo que forman parte del innova- docencia.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Aguilera, M. J. (1987). Investigación cualitativa: Características, métodos y problemáticas: su repercusión sobre la investigación en educación especial [documento coordinado por el Dpto. de Formación del Profesorado e Investigación de CNREE]. Madrid: Centro Nacional de recursos para la Educación Especial.
- Alexander, C. (1980). Un Modo Intemporal de Construir. Barcelona: Gustavo Gili.
- Amigo, I., Fernández, C., & Pérez, M. (2003). Manual de Psicología de la salud. Madrid: Pirámide.
- Barchard, K. A. (2003). Does emotional intelligence assist in the prediction of academic success? Educational and psychological measurement, 63(5), 840-858. <https://doi.org/10.1177%2F0013164403251333>
- Ganet, T. L. (2021). Espacio seguro y educación: el objeto de apego como instrumento de investigación en contextos artísticos. In *Conference Proceedings CIVAE 2021* (pp. 454-458). MusicoGuía.

- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Kairós.
- Organización Mundial de la Salud - OMS (2002). Informe sobre la salud en el mundo. Reducir los riesgos y promover una vida sana. Recuperado de [http://www.who.int/whr/2002/en/whr02\\_es.pdf](http://www.who.int/whr/2002/en/whr02_es.pdf)
- López Méndez, L. (2024). Emociones, expresión plástica y artes visuales en la formación semipresencial de futuros maestros de infantil en pandemia. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(2), 161–170. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n2.v1.2587>
- López Méndez, L. (2022). Artes visuales, expresión plástica y educación semipresencial en la formación de futuros maestros de primaria durante la pandemia del Covid 19. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 171–180. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2022.n1.v1.2352>
- López-Méndez, L. & Infante- Ruas, J. (2021). Safari tipográfico: La tipografía como recurso didáctico para la comunicación en la docencia online y aprendizaje del Diseño. *Ardin. Arte, Diseño e Ingeniería*, (10), 71-91.
- Muñoz, W. F. M., León, A. M., Nogueira, Y. E. M., & Mora, G. V. (2021). Moodle: Entorno Virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo. *Uniandes Episteme. Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 8(1), 137-152.
- Norman, J. (2019). *El niño filósofo: como enseñar a los niños a pensar por sí mismos*. Arpa.
- Rodríguez Góngora, J., Rodríguez Rodríguez, J. C., & Rodríguez Rodríguez, J. A. (2020). Inteligencia emocional en universitarios análisis descriptivo en alumnos de 1º y 2º curso de grado.
- Rodríguez, M. R. (2018). Aprendizaje con MOODLE. *Revista Multi-Ensayos*, 4(8), 18-25.
- Rosero, P. C. G. (2016). Utilización de Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Científica Hallazgos* 21, 1(2).
- Ruiz Olabuénaga, J. L. (2007). *Metodología de la investigación cualitativa*. Universidad de Deusto.
- Taylor, S. (2007). *Psicología de la salud*. McGraw-Hill Interamericana.
- Ullán, A.M. & Belver, M.H. (2021). Visual Arts in Children's Hospitals: Scoping Review. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 14(4), 339-367. <https://doi.org/10.1177/19375867211003494>
- Valenzuela-Zambrano, B., & Pérez-Villalobos, M. V. (2013). Aprendizaje autorregulado a través de la plataforma virtual Moodle. *Educación y educadores*, 16(1), 66-79.
- Yañez Martínez, B., López Méndez, L., Salazar-Rodríguez, A. y Zapatero-Guillén, D. (2023). *Arte para cuidarte: talleres de formación a personal sanitario en torno al arte y la salud*. (pp 103-133). *Praxis y espacios de intervención desde el arte y la educación*. Dykinson.

