



LABORATORIO DE ARTE  
JORGE MARTÍNEZ

## Laboratorio de Proyectos Educativos:

Una reflexión de la labor educativa en las artes.

**Imparte: Miguel Arelis.**

**Fechas: Lunes y jueves del 8 de septiembre al 6 de octubre.**

**8 sesiones.**

**Horarios: 10:00 a 12:00 hrs.**

**Costo: \$300.00**

**Cupo limitado a 10 personas.**

### ***Descripción:***

La profesión del artista se desarrolla en distintos campos de acción que poco a poco se ha alejado del papel como productor de objetos artísticos para realizar otras tareas, con la misma importancia y trascendencia para la comunidad. Una de estas labores se centra en la educación artística, que ha acogido un porcentaje importante de egresados en artes, ya sea desde la docencia o como negocio particular en escuelas o cursos. Por ello, éste laboratorio de proyectos artísticos trata de aportar a la formación del profesional que se interesa en esta labor o que ejerce un papel como educador, ofreciendo herramientas teórica y prácticas en la labor educativa, desde la pedagogía y didáctica en las artes.

El laboratorio tiene el objetivo de desarrollar proyectos que atiendan las diversas necesidades con las que se encuentran los profesionales del arte en el campo de la educación. El diseño de los proyectos se centra en la reflexión del sentido de la educación, pues es a través de estas concepciones donde se generan las directrices y ejercicios del cómo, a quién y para qué educar. Para cuestionarse el sentido de la educación se revisará un marco histórico y actual, el papel del educador, el proyecto educativo desde lo formal e informal, la educación artística y sus lindes, diseño de proyectos educativos, la importancia de un proyecto educativo que se origine desde las necesidades del espacio y grupo o individuos donde se aplica. Todo lo anterior en aras de desarrollar una conciencia de planeación de contenidos que en realidad atienda para lo que es diseñado y potencializar la acción educativa.

### ***Perfil del participante:***

Estudiantes y egresados de artes visuales, profesionales en las artes e interesados en la docencia en artes. No es necesario tener un conocimiento previo, ni experiencia en la docencia, Puede ser cualquier persona que quiera adquirir herramientas en el campo didáctico y pedagógico para ser aplicado en el ejercicio profesional.

### **Programa por sesión y descripción por clase:**

#### **1.- EL SENTIDO DE LA EDUCACIÓN**

Definir la educación desde un resumido marco histórico y, sobretodo, desde la actualidad.

Definir el papel del educador.

Objetivo: Introducir al laboratorio. Reflexionar entorno al sentido de la educación para comenzar a proyectar una propuesta mediante este par de preguntas ¿Qué es la educación? ¿Cómo vamos a educar? Hacer ver que los participantes serán educadores, por lo tanto preguntarse cuál es su papel.

#### **2.- EDUCACIÓN FORMAL Y NO FORMAL**

Proyecto educativo; visión, misión y planeación desde un planteamiento formal y no formal de la educación.

Reseñar el trabajo del diseño de un programa educativo.

Objetivo: Introducir a la labor del proyecto educativo, diferenciando las acciones que hace desde una estructura formal e informal de la educación.

#### **3.- EDUCACIÓN ARTISTICA**

Historia de la educación en las artes visuales; de los talleres al arte contemporáneo.

Relación arte contemporáneo y educación.

Objetivo: Retomar un marco histórico de la enseñanza en las artes visuales para concientizar las acciones que se tomen o retomen en la propuesta del proyecto a desarrollar., tomando en cuenta tanto el arte tradicional y el arte contemporáneo.

#### **4.- PROPUESTA MUSEOLÓGICA ACTUAL, SERVICIOS EDUCATIVOS EN MUSEOS**

Un panorama general a la propuesta del museo y su ejercicio educativo.

Reflexión de los museos de la localidad y sus servicios educativos.

Objetivo: Reseñar la propuesta museológica actual para vislumbrar las futuras acciones en el diseño del proyecto educativo a realizar.

#### **5.- DISEÑO DE PROGRAMAS EDUCATIVOS**

Educador Social, profesional en constante formación.

Modalidades y especificaciones.

Naturaleza del proyecto.

Estructura de un proyecto.

Objetivo: Estructurar las partes del diseño de programas educativos, haciendo referencia a qué consta y cómo se realiza.

## 6.- EXPOSICIÓN DE CASOS (EJEMPLOS) Y SE ABRE EL LABORATORIO DE PROYECTOS

Revisión de algunos proyectos educativos hacia las artes.

Especificación de puntos a desarrollar en el proyecto educativo a elaborar.

Objetivo: Ejemplificar mediante casos lo que consta un programa educativo, exponiendo las partes, cómo se llevaron a cabo en diseño y en acción para que el participante tenga una referencia en su tarea.

## 7.- ASESORIA INDIVIDUAL AL DISEÑO DE PROYECTOS

Objetivo: Asesorar los proyectos que se estén formando, para consolidar diseño, claridad y funcionalidad del mismo.

## 8.- PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Dinámica de retroalimentación.

Conclusión del curso.

\*Con un fin práctico, los proyectos producto de este laboratorio se llevarán a cabo en el Museo de Arte Raúl Anguiano (MURA) Con la intención de fortalecer los resultados y realizar un diseño que en realidad atienda las necesidades del público al que se dirige, el personal del museo asesorará los proyectos, retroalimentando las líneas de acción, justificación y alcances del mismo. Por ello, se introducirá a la museología, servicios educativos y públicos, para integrar una propuesta que satisfaga los objetivos a lograr.

### ***Miguel Arelis***

Miguel Arelis. Licenciado en Psicología y Artes Visuales, ambas por la Universidad de Guadalajara. Como psicólogo ha laborado específicamente en el campo educativo, tanto como docente en diferentes grados académicos, como en instituciones desde un papel administrativo. Como artista visual se ha dirigido en acciones desde la gestión cultural, colaborando para TRAMA Centro y para el Museo de la Ciudad de Guadalajara.

Especializado en psicología educativa y educación especial, tiene un especial interés en la educación artística. Como artista ha participado en exposiciones colectivas, dedicado a la gestión y teoría.