

El proyecto Artefactos Pedagógicos. El juguete como dispositivo pedagógico y artístico a partir de las vanguardias

Artefatos Pedagógicos. O brinquedo como dispositivo pedagógico e artístico das vanguardias

The Pedagogical Artefacts project. The toy as a pedagogical and artistic device from the avant-garde

Sofía Marín-Cepeda¹

 <https://orcid.org/0000-0003-0383-0408>

Pablo Coca Jiménez²

 <https://orcid.org/0000-0002-4639-8937>

Resumen: El proyecto UVaMusEA, integrado por un equipo de 22 docentes de diversas disciplinas y universidades, profesionales de museos y estudiantes, desarrolla su actividad a través de proyectos específicos con los que buscamos afrontar el reto de conectar a las futuras maestras y maestros con los museos, participando en una comunidad de aprendizaje que actúa dentro y fuera de las aulas universitarias. Artefactos Pedagógicos es uno de esos proyectos, inspirado en los juguetes de las vanguardias artísticas. Se desarrolló con un grupo de estudiantes del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Trabajo Social de la Universidad de Valladolid. Diseñaron artefactos a medio camino entre la pieza artística y el recurso pedagógico, como mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Palabras-clave: Innovación educativa. Museos. Universidad.

Resumo: O projeto UVaMusEA, formado por uma equipe de 22 professores de diversas disciplinas e universidades, profissionais de museus e estudantes, desenvolve sua atividade por meio de projetos específicos com os quais buscamos enfrentar o desafio de conectar futuros professores com museus, participando de uma comunidade de aprendizagem que atua dentro e fora da sala de aula universitária. O Artefatos Pedagógicos é um desses projetos, inspirado nos brinquedos das vanguardias artísticas. Ele foi desenvolvido com um grupo de alunos do curso de educação primária da Faculdade de Educação e Serviço Social da Universidade de Valladolid. Eles projetaram artefatos a meio caminho entre uma peça artística e um recurso pedagógico, como uma mediação nos processos de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Inovação educacional. Museus. Universidade.

¹ Doctora internacional en investigación en educación artística. Profesora Titular de Universidad en el área de Didáctica de la Expresión Plástica en la Universidad de Valladolid. E-mail: sofiavictoria.marin@uva.es

² Doctor por la Universidad de Valladolid. Profesor Contratado Doctor en el área de Didáctica de la Expresión Plástica en la Universidad de Valladolid. E-mail: pablo.coca@uva.es

Abstract: The UVaMusEA project, made up of a team of 22 teachers from various disciplines and universities, museum professionals and students, develops its activity through specific projects with which we seek to meet the challenge of connecting future teachers with museums, participating in a learning community that acts inside and outside the university classroom. Artefactos Pedagógicos is one such project, inspired by the toys of the artistic avant-garde. It was developed with a group of students from the Primary Education Degree of the Faculty of Education and Social Work of the University of Valladolid. They designed artefacts halfway between an artistic piece and a pedagogical resource, as a mediation in the teaching and learning processes.

Keywords: Educational innovation. Museums. University.

Introducción

En agosto de 2022 el *Consejo Internacional de Museos (ICOM)* actualizó su definición de museo para enfatizar su función social, conceptualizándolo como institución sin ánimo de lucro al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y expone el patrimonio material e inmaterial, abierto al público, accesible e inclusivo. Mucho antes, tal y como señalan Arbués y Naval (2014), la *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura* subrayaba un cambio en la percepción política, filosófica y social del proceso educativo hacia la sociedad del conocimiento y la noción de educación para todos y a lo largo de la vida, apelando a los centros que pueden ser espacios potenciales de aprendizaje, como los museos, a atender esa función educativa (UNESCO, 2005). Sobre esta cuestión, en las últimas décadas encontramos interesantes aportaciones en torno a la educación y los museos en España, por autores de referencia como Huerta (2010; 2011; 2023) en torno a los maestros y los museos, sobre la colaboración entre universidad y museos (Arriaga, 2011; Arriaga y Aguirre, 2020; García, 2018), desde una perspectiva de la educación histórica (Gómez, Lago y Rebollo, 2024), entre otros.

Partiendo de la preocupación por las relaciones entre los museos y la educación, en nuestra experiencia docente detectamos un cierto desconocimiento en el estudiantado en torno a los museos, sus funciones, contenidos, actividades y competencias. Esta desconexión resulta preocupante, pues estamos hablando de espacios educativos de gran interés para las etapas de Educación Infantil y Primaria. Consideramos que una maestra o maestro que no haya desarrollado sensibilidad hacia el valor de los espacios museísticos y su contribución a la educación, que no los incorpore a su tiempo de ocio ni intereses, difícilmente los pondrá en valor en su ejercicio profesional. Si sumamos esta situación a la ausencia de especialización en el área de didáctica de la expresión plástica y visual en sus planes formativos, esto asegura un futuro incierto en la formación que puedan transmitir a su futuro alumnado de infantil y primaria.

Estamos convencidos de los beneficios para nuestro estudiantado de mejorar e insistir en las relaciones educativas entre universidad y museo. Por ello, en 2021 generamos *UVaMusEA*, proyecto

de innovación orientado a mejorar y promover la calidad como un valor educativo, el respeto a la diversidad cultural, la formación competencial y la cooperación interinstitucional museo-universidad. Nuestras actuaciones se dirigen a cumplir con las líneas marcadas por ICOM y, al mismo tiempo, responder a los objetivos fundamentales del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES): mejorar y promover la calidad como un valor educativo, el respeto a la diversidad cultural y la formación competencial y la cooperación interinstitucional museo-universidad. La innovación educativa recae en el trabajo colaborativo y horizontal entre el profesorado y el estudiantado de los grados señalados y con las y los profesionales de la educación en museos, generando una comunidad de aprendizaje multidisciplinar y colaborativa.

Presentamos, a continuación, el diseño, desarrollo y resultados del proyecto específico *Artefactos pedagógicos*, aplicado durante el curso 2023/2024 con un amplio grupo de estudiantes de 2º curso del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Trabajo Social de Valladolid, en la asignatura de formación obligatoria *Fundamentos de la Educación Plástica y Visual*.

El juego como metodología natural de aprendizaje

Jugar es una actividad natural en las niñas y los niños. A través del juego se desarrollan procesos de aprendizaje. Vygotsky, en su célebre obra *Pensamiento y lenguaje* publicada en 1934, sostenía que a través de los procesos de juego, los niños y niñas ponen en marcha el pensamiento. Mientras juegan inventan un mundo propio (Walter Benjamin, 2015). Según el autor, cuanto más atractivos son los juguetes, tanto menos útiles son para jugar. Cuanto más se manifiesta en ellos la imitación, tanto más se alejan del juego real. Tal y como señala Sarachini (2023), el juego como práctica inherente y vital de la infancia y los juguetes tienen un incuestionable protagonismo en la formación de las personas. El mundo de los juguetes y el juego, el aprendizaje y la infancia, ha tenido relevancia en la educación formal de la pedagogía moderna desde Fröebel en adelante.

En este sentido, encontramos inspiradores e interesantes ejemplos en la obra artística y pedagógica de las y los artistas de las vanguardias, quienes rompen con la mimesis y exploran la construcción de cambios de recepción, interpretación y diálogo con las producciones de objetos lúdico-pedagógicos (Sarachini, 2023). La autora proporciona un interesante ejemplo con la obra *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, donde Gombrich analiza los procesos psicológicos por los que la niña o el niño representa un caballo con un palo de escoba, trazando un paralelismo con el proceso creativo de las y los artistas a través de la similitud funcional del referente y no de la mimesis. Arte y juego están estrechamente unidos.

Sophie-Taeuber-Arp, artista polifacética, pintora, escultora, profesora y bailarina, es considerada una de las artistas más importantes dentro del movimiento dadá. Su obra se caracteriza por la geometría y el ritmo, tanto en sus pinturas como en las esculturas, relieves, danzas y teatro. En esta línea, construyó una serie de marionetas de madera, como las realizadas para la obra *El Rey ciervo*, de Carlo Gozzi, a partir de formas geométricas básicas (imagen 1).

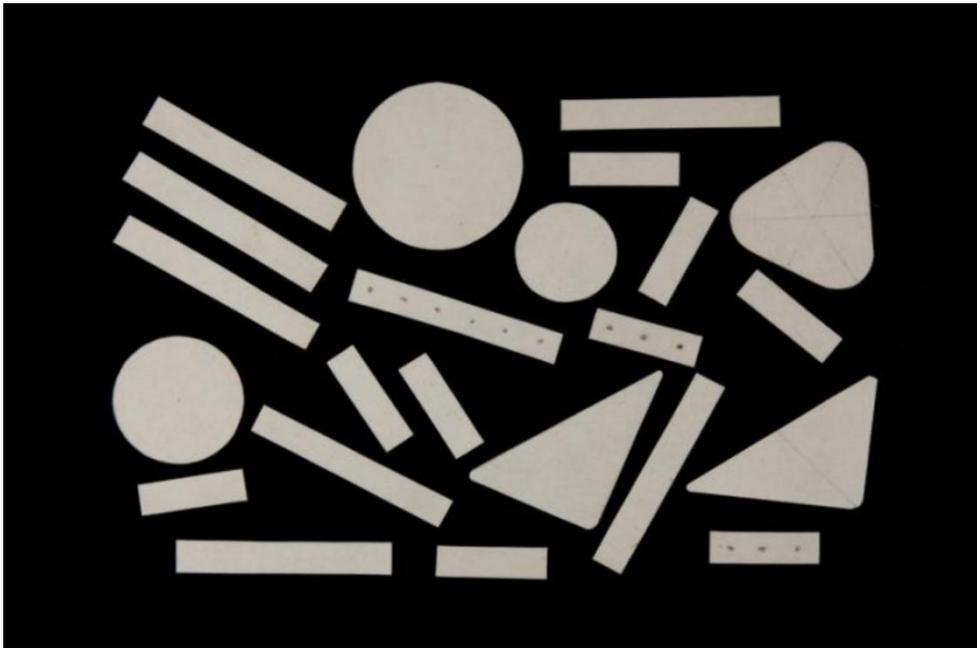
IMAGEN 1. Esculturas de madera de Sophie Taeuber-Arp.



Fuente: <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2016/10/03/sophie-taeuber-arp-mas-alla-del-dadaismo/>

Encontramos otro interesante ejemplo en *Arsintes*, de Ángel Ferrant. Se trata de un juego de piezas que el artista y pedagogo realiza en 1935, como resultado de un amplio estudio de las formas, los procesos pedagógicos y los juguetes de sus coetáneos. Se compone de diversos conjuntos de piezas de cartón con formas distintas que, a partir de sus posibles combinaciones, dan lugar a diferentes composiciones (imagen 2).

IMAGEN 2. Piezas de la serie Arsintes, de Ángel Ferrant.



Fuente: <https://museoph.org>

Froëbel se inspiró en el juego y el aprendizaje para producir un juego consistente en una caja que contiene bloques de madera de formas variadas. Se dice que fue el precursor de los populares juegos de construcción. Esta obra permitía explorar el razonamiento espacial y el diseño creativo, entre otras habilidades (imagen 3).

IMAGEN 3. Juegos de bloques de Froëbel.



Fuente: <https://froebel-museum.de>

El proyecto “Artefactos pedagógicos”

Este proyecto se diseña para su aplicación durante el curso 2023/2024 con el grupo I, integrado por 72 estudiantes, de la asignatura *Fundamentos de la Educación Artística, Plástica y Visual*, que se imparte en el 2º curso del grado de educación primaria en la Facultad de Educación y Trabajo Social de la Universidad de Valladolid. Partimos del concepto de juego como metodología y del juguete como producto artístico que desarrollamos a partir del estudio de la obra de artistas de las vanguardias.

Para su desarrollo nos apoyamos en tres cuestiones clave: el juego como metodología de enseñanza y aprendizaje, el concepto o la idea de artefacto artístico y una clara intención didáctica. A partir del conocimiento y estudio del arte y los juguetes de las vanguardias, los estudiantes se organizaron en pequeños grupos para iniciar su proyecto de artefacto pedagógico. Para ello, escogieron temáticas variadas a partir de los contenidos y competencias de la etapa de educación primaria, en torno al cuerpo, los alimentos, los sentidos, la flora, la fauna, el clima y el universo. De este modo, subrayamos el carácter interdisciplinar del proyecto, empleando objetivos y técnicas artísticas para desarrollar contenidos de otras áreas curriculares. Una vez seleccionado el contenido, organizamos el trabajo siguiendo los momentos clave de los procesos creativos: preparación o incubación, verificación, creación y producción final (imagen 4).

IMAGEN 4. Estudiantes trabajando en las sesiones de laboratorio.



Fuente: archivo de los autores.

Para preparar su idea desarrollaron tareas de investigación sobre propuestas artísticas relacionadas y autores referentes, incubaron las ideas y elaboraron bocetos. Posteriormente, tras formalizar su anteproyecto, profundizaron en el conocimiento del tema entrevistando a sus abuelas y abuelos para indagar en los juguetes de su infancia.

A lo largo de varias sesiones de laboratorio, los grupos dieron forma a su artefacto a partir de materiales orgánicos y, bajo la guía de la docente, diseñaron una actividad para educación primaria. Los materiales protagonistas fueron, en su mayoría, materiales orgánicos como arcilla, madera, piedra o frutos. Estos fueron sometidos a técnicas diversas como esgrafiado, serigrafiado, pintura con aerógrafo, estarcido, cosido, encolado o moldeado.

Finalmente, editamos y publicamos un catálogo³ que funciona como testigo del trabajo desarrollado y que busca ser fuente de inspiración tanto para estudiantes como para docentes interesados en el juego como metodología y en las conexiones entre arte y educación (imagen 5). A continuación, presentamos de forma sintética los artefactos elaborados por los grupos de estudiantes. Comenzamos con un proyecto dedicado a la alimentación.

IMAGEN 5. Portada del libro “Artefactos pedagógicos” (2024).



Fuente: <https://doi.org/10.24197/eduva.2996>

³ Marín-Cepeda, S. (Ed.) (2024). Artefactos Pedagógicos. Ediciones Universidad de Valladolid. <https://www.publicaciones.uva.es/index.php/eduva/catalog/book/2996>

Nutrikids es el nombre del artefacto elaborado por las alumnas Paula Ontalvilla, Olivia Pérez, Erika Núñez, María Marcos y Cristina Martín. Se compone de un tablero serigrafiado e imantado para representar menús diarios de comidas elaborado en madera, acompañado de una caja o cesta de la compra, también de madera, que contiene 30 fichas redondas en las que se han representado alimentos variados: frutas, verduras, carnes, pescados, legumbres, pasta, entre otras, además de fichas en blanco para que las niñas y los niños puedan representar otros alimentos (imagen 6). Con este artefacto se busca estimular el pensamiento crítico y la reflexión sobre la alimentación a través del juego.

IMAGEN 6. Artefacto *Nutrikids*.



Fuente: archivo de los autores.

Con el objetivo de trabajar el cuerpo humano, las y los estudiantes Jimena Díez, Guillermo García, Hugo Hernández, Pablo Tejero y Nagore Ojeda diseñaron el artefacto titulado *Los humorísticos huesos del húmero*. Se compone de una silueta del cuerpo humano sobre un tablero de corcho, un conjunto de elementos orgánicos como ramas y piñas para representar el esqueleto y los principales órganos en arcilla (imagen 7). De este modo, el artefacto se dirige a desarrollar contenidos relacionados con el cuerpo humano, el esqueleto y la anatomía de los órganos internos, además de la conciencia de la importancia del cuidado de la salud.

IMAGEN 7. Piezas del artefacto *Los humorísticos huesos del húmero*.



Fuente: archivo de los autores.

El proyecto *Crea tu ciudad ideal* fue diseñado por las estudiantes Sara Bedriñana, Marta Belver, Matthew Blanco, Lucía Blanco, Adela Fincias y Blanca Gómez. Se dirige a trabajar contenidos relacionados con la ciudad y la seguridad vial mediante el juego, incluyendo elementos que faciliten el aprendizaje sobre la orientación espacial, así como una movilidad segura, saludable y sostenible. El artefacto consiste en un conjunto de bases de forma hexagonal que representan diferentes tipos de suelo que encontramos en la ciudad, como arena, césped, agua, asfalto y objetos variados que representan mobiliario urbano, vehículos, edificios, puentes, señales, entre otros (imagen 8).

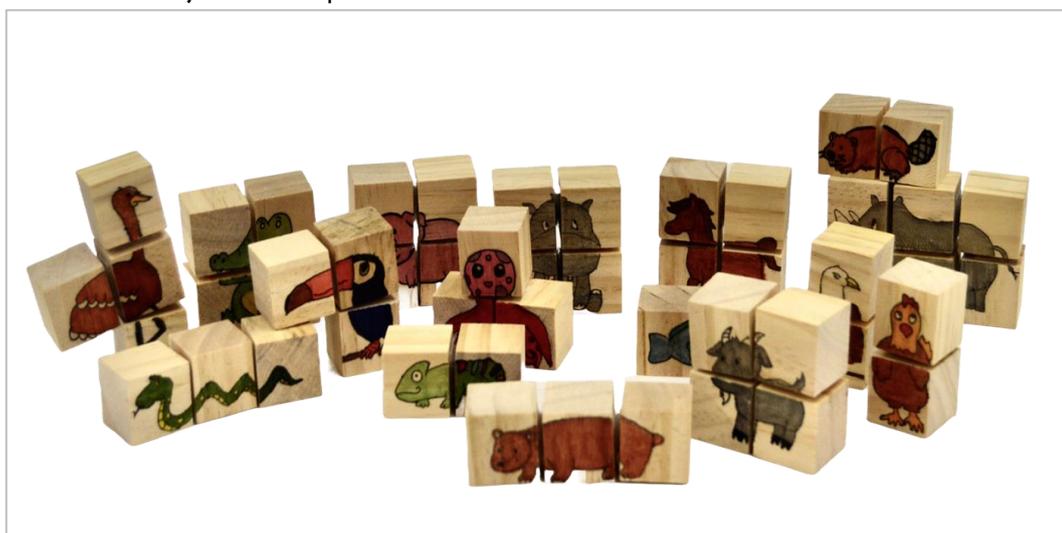
IMAGEN 8. Piezas del artefacto *Crea tu ciudad ideal*.



Fuente: archivo de los autores.

Dedicado a la fauna encontramos el artefacto titulado *El zoo*, donde las estudiantes Karol Yaqui, Rocío Naranjo, Sofía Ordóñez, Giulia Pattume, Sandra Tamame y Lucía Tomillo diseñaron un juego combinatorio de bloques de madera sobre un tablero que simula un zoológico. Con este artefacto se busca involucrar a los niños y las niñas en el conocimiento de los animales y en la creación e invención. Para ello, se facilita un amplio conjunto de bloques de madera con ilustraciones de partes de animales (imagen 9). Además, proporcionan cubos sin ilustrar para que los escolares puedan crear los suyos propios. Este artefacto resulta de utilidad para abordar contenidos básicos en torno a la fauna, estimulando el juego y su interés por la naturaleza.

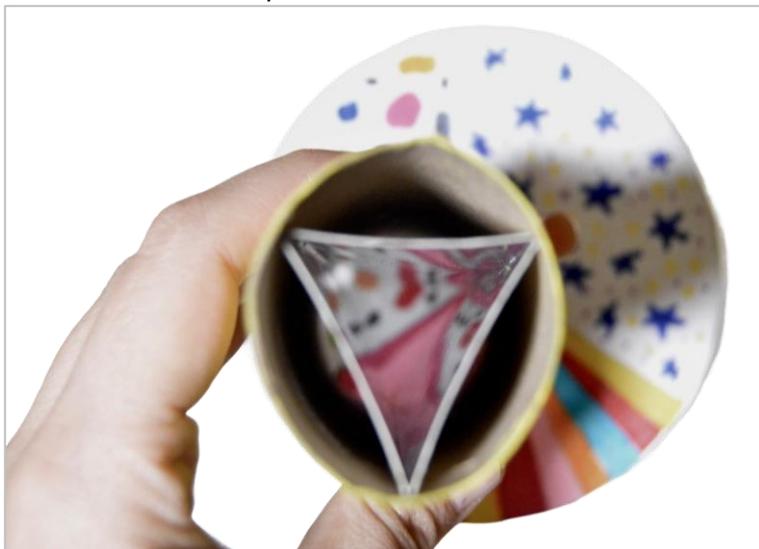
IMAGEN 9. Conjunto de bloques de madera.



Fuente: archivo de los autores.

Los cinco sentidos es un artefacto dirigido a la estimulación sensorial. Sus autoras, Paula Andrade, Emma Blanco, Yaiza García y Sofía Horrillo, trabajaron en el diseño de 5 artefactos, uno para cada sentido. El primer pequeño artefacto se centra en la vista. Consiste en un caleidoscopio para diferenciar formas, colores y dibujos (imagen 10). El segundo artefacto, integrado por diversos frascos que contienen esencias, persigue estimular el olfato. El tercero, dirigido al oído, consiste en unas maracas artesanales elaboradas con arroz y lentejas. Para estimular el tacto elaboraron una caja que contiene diversas texturas táctiles. Por último, para el gusto, construyeron una maqueta interactiva que representa una boca y permite identificar los diferentes sabores de los alimentos y las papilas gustativas.

IMAGEN 10. Artefacto para estimular la vista.



Fuente: archivo de los autores.

Para la exploración del esquema corporal, las estudiantes María Ramos, Inés Taranilla, Alba Ruiz, Noelia Gómez y Lara Galán diseñaron el artefacto titulado *Construyendo nuestro cuerpo*. Se trata de un conjunto de piezas de arcilla que representan de forma sencilla y general algunas partes del cuerpo, como el tronco, la cabeza y las extremidades (imagen 11). Una base y un soporte de madera sustentan las piezas de arcilla. Para configurar los cuerpos, que representan a la mujer y al hombre, se han diseñado piezas diversas y cabezas que representan emociones básicas. Así, se busca que los niños y las niñas en los primeros cursos de educación primaria exploren las distintas partes del cuerpo y formas de representar la figura humana, las emociones y modos de vestir según el clima.

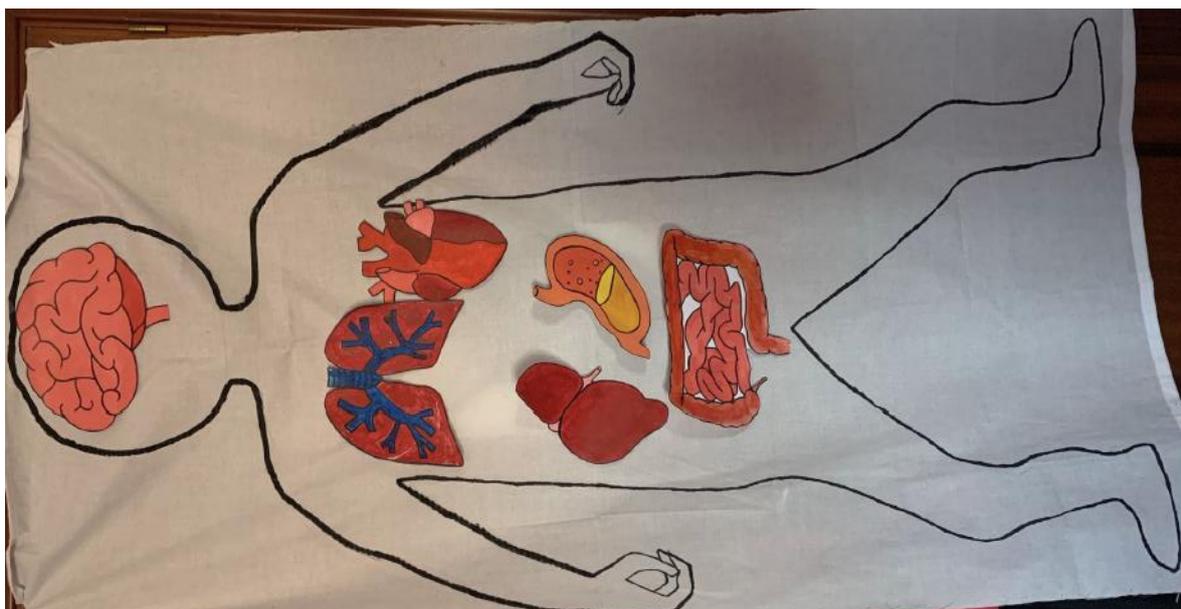
IMAGEN 11. Piezas del artefacto Construyendo nuestro cuerpo.



Fuente: archivo de los autores.

Continuando con el cuerpo, los estudiantes Juan Blanco, Marcos Lara, Jesús Burgos, Eduardo García y Nerea Fernández trabajaron en un juego de coordinación motriz. Consiste en un juego interactivo basado en una amplia y esquemática silueta del cuerpo humano sobre la cual pueden colocar los órganos y las emociones básicas, representadas en piezas elaboradas en papel y cartón (imagen 12).

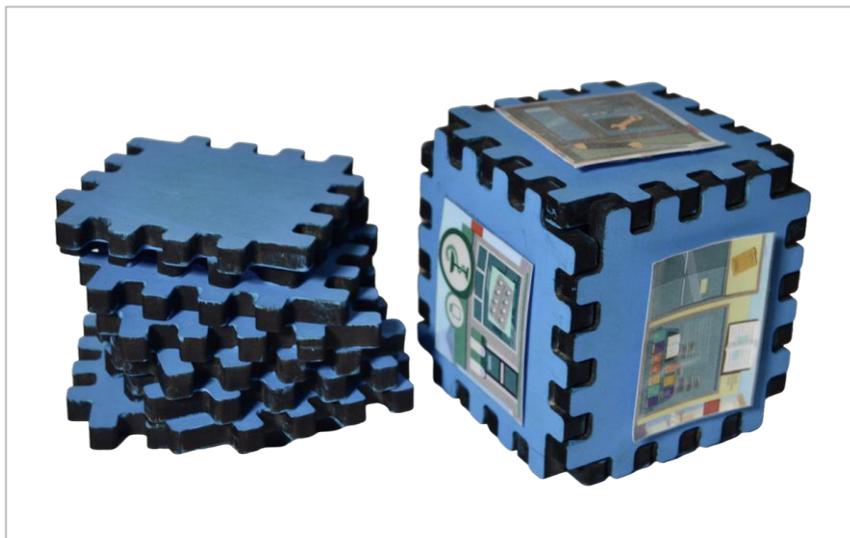
IMAGEN 12. Piezas del artefacto El cuerpo humano.



Fuente: archivo de los autores.

El artefacto *Pequeños constructores* se dedicó al tema de la construcción y la ciudad. Fue elaborado por Judit Martín, Lucía Rodríguez, Ana Romanillos, Laura Rodríguez y Susana Moraga. Se trata de un conjunto de piezas de madera pintadas de azul de gran sencillez que, gracias a unas pestañas laterales, se pueden unir para formar variadas estructuras a partir de la idea de cubo (imagen 13). Estas piezas llevan adheridos carteles con velcro que representan diferentes lugares de la ciudad, como tiendas, farmacias, hospitales y colegios. Así, los niños y niñas podrán construir su propia ciudad, al mismo tiempo que profundizan en contenidos relacionados con los comercios, lugares y características de los espacios urbanos.

IMAGEN 13. Piezas de madera.



Fuente: archivo de los autores.

Los maletines didácticos o maletines pedagógicos son un buen ejemplo de materiales conectados con el contenido de los museos para ser trabajados en el aula. En este caso, las estudiantes Elsa Alcaide, Paula Alonso, Clara Arnaiz, Adriana Castillo, Paula Rey y Marina Ruiz, elaboraron un amplio maletín en torno al cuerpo humano, titulado *Viajando por el cuerpo humano* (imagen 14). Se trata de un contenido de importancia en educación primaria. El principal objetivo de este material es transportar este contenido al aula a través de una serie de fichas interactivas y juegos que requieren pensar de manera crítica y analítica, así como la resolución de problemas en torno a las funciones de los distintos sistemas y órganos del cuerpo.

IMAGEN 14. Maletín didáctico.



Fuente: archivo de los autores.

Los estudiantes Sergio González, Darío Pérez, Jorque Pérez y Daniel Soto diseñaron, en esta línea, un kit educativo basado en la idea de terrario. El artefacto consiste en un conjunto de materiales organizados en categorías: superficies, vegetación, fauna y elementos decorativos. Cada kit contiene una selección de materiales orgánicos para que los y las escolares puedan diseñar, dentro de un frasco o recipiente transparente, su propio terrario personalizado. Para ello se seleccionaron materiales orgánicos como arena, tierra, piedras, plantas, ramas, flores, etc. (imagen 15).

IMAGEN 15. Ejemplo de terrario.



Fuente: archivo de los autores.

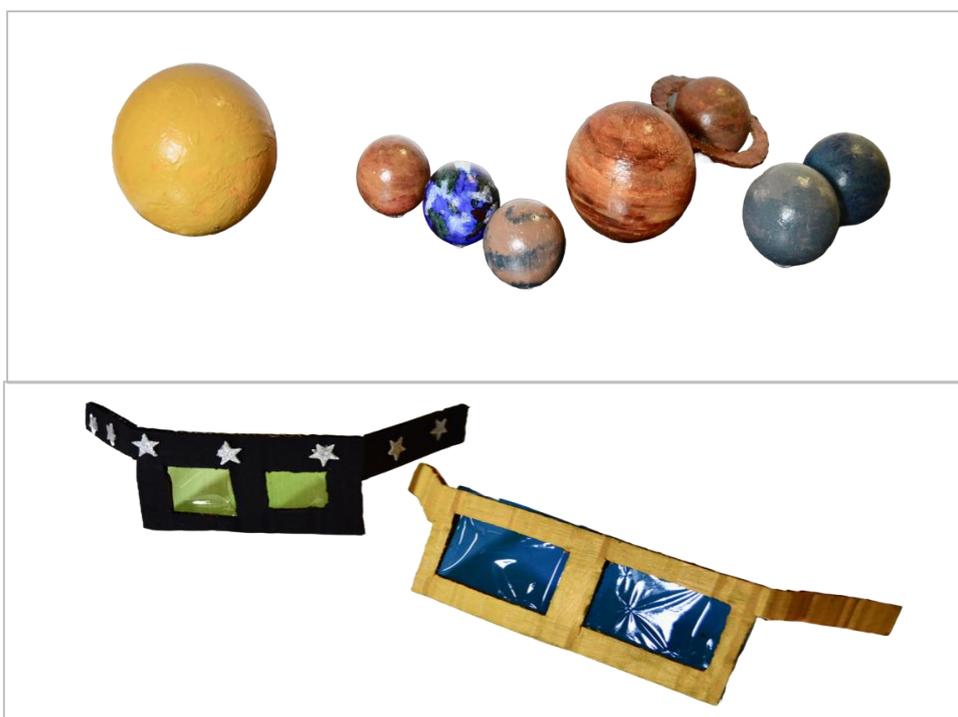
Siguiendo con el concepto de kit, las estudiantes Carla González, María Malmierca, Inés Pérez y Wendy Román diseñaron maquetas sencillas para representar las variaciones del paisaje según las estaciones del año. Las bases de las maquetas se elaboraron en cartón y, sobre ellas, se colocaron representaciones esquemáticas del concepto de casa y árbol, de modo que las y los escolares puedan ubicar sobre ellas diversos materiales orgánicos visualmente representativos de los distintos climas.

Para finalizar, cuatro equipos de estudiantes seleccionaron como tema para su artefacto el universo (imagen 16). El artefacto titulado *Sistema solar rotatorio* fue elaborado por Andrea Llana, Mónica Alejandro, Leyre Huerga y Sandra Rúa. Consiste en un sistema solar de cartón donde los planetas giran en sus órbitas. Con este trabajo han tratado de materializar y acercar el contenido al aula, de modo que los escolares se interesen sobre qué es el sistema solar y cómo funciona.

Por otro lado, las estudiantes Andrea Cadena, Andrea Gallardo, Lucía Fernández, Paula Peláez y Marta Crespo diseñaron una maqueta del sistema solar acompañada de un juego de cartas. En este caso los planetas están unidos entre sí con palos de madera y corcho. Además, lo acompañan de disfraces para que los niños puedan participar en un juego de roles.

Otro de los proyectos dedicados a esta temática fue *Los planetas*, elaborado por Eduardo Sombria, Kevin García, Guillermo Martín y Rodrigo Lozano. Consiste en un tablero interactivo de cartón imantado que sostiene los elementos del sistema solar a través de imanes. Por último, el artefacto denominado *Arte cósmico* fue elaborado por Manel Ruiz, Miguel Pérez, Gonzalo Sánchez y Jaime Urueña. De nuevo, se trata de una maqueta sobre una plancha de corcho sobre la cual se insertan los planetas. Interactuar con estos artefactos permitirá a las y los escolares experimentar de forma práctica con los planetas y los contenidos relacionados con el sistema solar, los movimientos y las representaciones visuales de los planetas.

IMAGEN 16. Ejemplos ilustrativos de artefactos dedicados al sistema solar.



Fuente: archivo de los autores.

Conclusiones y cierre

El desarrollo de proyectos específicos personalizados, adaptados a los intereses y necesidades del estudiantado, favorece la motivación y el desarrollo de un aprendizaje significativo. Además de

experimentar otros modos de aprender haciendo, el proyecto ha permitido al estudiantado aproximarse al concepto de juego desde una perspectiva artística y creadora a través de las artistas de las vanguardias, poniendo en valor sus propias ideas y desarrollando todo un proceso creativo, desde la selección del tema y la construcción de la idea, hasta su puesta en marcha y ejecución formal. Finalmente, participar en una publicación de material didáctico como autores les ha proporcionado otra perspectiva sobre sus propios resultados.

Seguimos convencidos de los beneficios de reforzar la presencia de los museos y los contenidos artísticos en la formación de nuestras futuras maestras y maestros. Durante las tres ediciones desarrolladas del proyecto de innovación *UVaMusEA* hemos insistido en esta cuestión, afrontando las dificultades que surgen en el camino como la escasez de tiempo, el a veces bajo interés del alumnado, el alto volumen de estudiantes y los contenidos cambiantes en las salas expositivas. No obstante, en la presente y futuras ediciones del proyecto, seguiremos insistiendo en la necesidad de trabajar de forma colaborativa desde la universidad con los museos y sus profesionales a través de proyectos específicos como el que acabamos de presentar.

Referências

ARBUÉS, E.; NAVAL, C. Los museos como espacios de aprendizaje desde la perspectiva del profesorado. **Education Sciences & Society**, 5(2), 35-56, 2014. Disponible en: <https://hdl.handle.net/10171/37495> Acceso: 18 mayo 2024

ARRIAGA, A. Desarrollo del rol educativo del museo: narrativas y tendencias educativas. **Revista Digital do LAV**, 4(7), 2011. Disponible en: <https://n9.cl/6ksps> Acceso: 7 julio 2024

ARRIAGA, A.; AGUIRRE, I. Museum-university collaboration to renew mediation in art and historical heritage. The case of the Museo de Navarra. **Arte, individuo y sociedad**, 32(4), 989-1008, 2020. Disponible en: <https://n9.cl/wafd9> Acceso: 3 marzo 2024

BENJAMIN, W. **Juguetes**. Madrid: Casimiro, Ed. 2015.

GARCÍA, M. Prácticas artísticas contemporâneas y construcción de conocimiento en la mediación en museos con personas afectadas de Alzheimer. **Arteterapia, papeles de arteterapia y educación para la inclusión social**, 13, 17-38, 2018. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.5209/ARTE.59487> Acceso: 24 febrero 2024

GÓMEZ, C., LAGO, E.; REBOLLO, M. (eds.). **Educación histórica y museos. Actividades y situaciones de aprendizaje para el cumplimiento de derechos culturales**. Barcelona: Octaedro, 2024.

HUERTA, R. **Maestros y museos: educar desde la invisibilidad**. Valencia: Universidad de Valencia, 2010.

HUERTA, R. **Maestros, museos y artes visuales. Construyendo un imaginario educativo.** Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2011. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2011.v23.n1.5

HUERTA, R; JARDÓN, P. Museos para educar en creatividad. **Aula de innovación educativa**, 326, 29-33, 2023. Disponible en: <https://n9.cl/t2qfd> Acceso: 24 febrero 2024

MARÍN-CEPEDA, S. (Ed.). **Artefactos Pedagógicos.** Valladolid: Ediciones Universidad de Valladolid, 2024. Disponible en: <https://www.publicaciones.uva.es/index.php/eduva/catalog/book/2996> Acceso: 3 septiembre 2024

SARACHINI, M. Juguetes rabiosos y desobedientes. Análisis de la relación entre la lúdica, el diseño y las vanguardias artísticas de principio de siglo XX. **Lúdicamente**, 11(23), 2023. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9507168> Acceso: 3 septiembre 2024

UNESCO. **Hacia las sociedades del conocimiento:** informe mundial de la UNESCO, 2005. Disponible en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141843> Acceso: 22 julio 2024

VYGOTSKY, L. **Pensamiento y lenguaje.** Barcelona: Paidós, 1934 (Ed. 2013).

Recebido: 25/11/2024
Aceito: 24/02/2025

Received: 11/25/2024
Accepted: 02/24/2025

Recibido: 25/11/2024
Aceptado: 24/02/2025

