



# REINTERPRETANDO EL ESPACIO: ENTRE MAQUETAS E INSTALACIONES COMO DISPOSITIVOS DINÁMICOS PEDAGÓGICOS

REINTERPRETING SPACE: BETWEEN MODELS AND INSTALLATIONS AS DYNAMIC EDUCATIONAL TOOLS

Ana María Marqués Ibañez  
Universidad de La Laguna

DOI: [10.33732/ASRI.6832](https://doi.org/10.33732/ASRI.6832)

.....  
Recibido: (08 03 2025)  
Aceptado: (15 03 2026)  
.....

### Cómo citar este artículo

Marqués Ibañez, Ana María (2026). Reinterpretando el espacio: entre maquetas e instalaciones como dispositivos dinámicos pedagógicos. *Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales*, (30), e6832. Recuperado a partir de <https://doi.org/10.33732/ASRI.6832>

### Resumen

La instalación se ha materializado como una obra de expresión artística híbrida, un formato de creación y divulgación diverso en el que se diluyen los límites entre las distintas disciplinas artísticas. En educación artística, es empleado como una acción pedagógica lúdica, así como en una práctica artística con un planteamiento flexible y colaborativo para sus participantes.

### Abstract

The installation has taken shape as a work of hybrid artistic expression, a diverse format for creation and dissemination in which the boundaries between different artistic disciplines are blurred. In arts education, it is used as a playful pedagogical activity as well as an artistic practice with a flexible and collaborative approach for its participants. I analyse similar previous educational proposals, design and

Analizo propuestas educativas previas similares, diseño y propongo dos experiencias educativas de dos cursos académicos diferentes: del 2019 al 2020 y del 2023 al 2024 realizados por alumnado del Grado de Maestro/a en Educación Infantil y en Educación Primaria. La práctica consistió en diseñar y construir maquetas e instalaciones para niños. Expongo cómo para el contexto educativo son una herramienta pedagógica valiosa para futuros maestros en esta etapa formativa en estudios universitarios. La metodología aplicada fue constructivista en la que el alumno era el protagonista de este proceso de enseñanza-aprendizaje, construyendo la experiencia práctica a partir de la reflexión de las propuestas educativas, el diálogo participativo y fomentando la interacción con las piezas diseñadas. Los resultados confirman el valor educativo de estas experiencias, posibilitando nuevas vías de investigación basadas en creaciones digitales como el modelado digital en 3D.

### Palabras clave

Instalación artística, maquetas, escenarios de aprendizaje, dispositivo pedagógico, educación artística.

*propose two educational experiences from two different academic years: from 2019 to 2020 and from 2023 to 2024, carried out by students of the Bachelor's Degree in Early Childhood Education and Primary Education. The practice consisted of designing and building models and installations for children. I explain how, in the educational context, they are a valuable pedagogical tool for future teachers at this stage of their university studies. The methodology applied was constructivist, in which the student was the protagonist of this teaching-learning process, building the practical experience based on reflection on the educational proposals, participatory dialogue and encouraging interaction with the designed pieces. The results confirm the educational value of these experiences, enabling new future avenues of research based on digital creations such as 3D digital modelling.*

### Keywords

*Art installation, models, learning environments, teaching devices, art education.*

## Introducción

El género artístico de la instalación es una manifestación híbrida bidimensional o tridimensional (Bingham, 1997; Bonnemaïson y Eisenbach, 2009). Sus inicios fueron los del *ready-made*, pero posteriormente estuvo influenciado por otros procedimientos artísticos como los *ambient*, las proyecciones en video y las videoinstalaciones (como, por ejemplo: las obras de Nam June Paik), hasta llegar al *video-mapping*. Esta última tipología, aunque tiene una catalogación diferente, existen instalaciones artísticas que emplean técnicas de *video-mapping*.

Las instalaciones se popularizaron en la década de 1960-1970, aunque tardaron un tiempo en ser aceptadas como disciplina en la esfera artística. A diferencia de una obra tradicional, son piezas que reformulan el espacio (Suderburg, 2000).

En literatura académica, se ha analizado su concepto y su formato de diseño (Bishop, 2005; Petersen, 2015; Ran, 2009; Reiss, 2001; Rosenthal, 2003) que cambia y se enriquece conforme a disciplinas artísticas similares. La finalidad de estas obras de arte es proporcionar una experiencia al espectador interactiva (Lu y Chang, 2022; Roldan et al., 2019), para transformar la percepción del espacio y

provocar emociones al visitante al habitar ese lugar (Kayser y Coëllier, 2021). Son creaciones artísticas intermediales (escultura, pintura, entre otras), que pueden ser inmersivas (Kellan, 2024) con un lenguaje artístico específico y que en ocasiones, muestran una experiencia diseñada para el lugar (*site-specific installation*) (Smithson, 1979). En estas piezas, los elementos empleados tienen un rol y van más allá de la contemplación pasiva de una obra, el espectador participa con las formas que lo componen, se posibilita la interacción y la inmersión que son rasgos que promueven el juego y la acción lúdica.

Existen ciertas ideas esenciales de la instalación artística que conectan con la educación posmoderna, como son: la acción participativa, el juego, el proceso creativo, nuevas reformulaciones sobre las nociones de tiempo y espacio, que conforman las bases de estas metodologías posmodernas (Martínez-Cano, 2019). Estas características hacen potencialmente interesantes las instalaciones para educación artística.

Describo dos experiencias sobre maquetas e instalaciones realizadas en dos cursos académicos diferentes por futuros maestros/as de Educación Infantil y Primaria. Muestro su planteamiento, reflexión y análisis, en base a un marco teórico sobre sus posibilidades educativas y el estado del arte de esta disciplina artística en educación. El diseño de esta práctica se recopiló en un portafolio que recogía el proceso de enseñanza-aprendizaje, junto con una valoración de los estudiantes sobre sus impresiones de la experiencia. Esto me dio información sobre su valor pedagógico y sobre sus beneficios; entre los que destaco el acto de reflexionar y valorar más el proceso que el resultado final. Las maquetas sirven para que el alumnado explore proactivamente la creación artística contemporánea y reflexione sobre la docencia mientras las concibe, y las instalaciones para analizar el espacio desde otro punto de vista.

### Marco teórico: Formas de interpretar el espacio basadas en diseño de ambientes de aprendizaje y en elementos lúdicos pedagógicos para su aplicación en instalaciones educativas

La estética de las instalaciones infantiles se basa en una serie de premisas, como la exploración y la investigación, la creación de nuevos ambientes visuales y la presentación de contenido curricular específico. Un aspecto clave para crear instalaciones educativas es cómo se distribuyen los espacios y cómo se sitúan los objetos. El marco teórico de esta disciplina artística para el infantil debe basarse en un enfoque interdisciplinar, tomando como base primero la revisión sobre cómo se crean los ambientes educativos de las aulas y, segundo, el diseño de los juegos de construcción por su enfoque tridimensional y su exploración del espacio.

El planteamiento de las primeras aulas respondía a las ideas reflejadas en las pedagogías de la Escuela Nueva, sin proporcionar muchos estímulos de exploración visual. Sin embargo, los espacios de aula que toman los principios de María Montessori, Loris Malaguzzi, así como en pedagogías del s. XXI, como las de Steiner y Waldorf, perfilan ideas en donde los objetos se distribuyen de forma accesible, se proporcionan zonas de juego, se posibilita la experimentación y se nutren de colores y luz que da vida a ese espacio de aprendizaje. De esta forma, los espacios creados con ambientes basados en las pedagogías de María Montessori, Loris Malaguzzi, Steiner y Waldorf son áreas para aprender por experimentación y descubrimiento en un contexto participativo.

Así, aunque la estructura sobre cómo se crean y organizan el diseño de los ambientes educativos es diferente al de una instalación. En ambos, se reformula el espacio. Otra premisa esencial que existe en las instalaciones artísticas educativas es que los ejes que posibilitan esa exploración espacial parten de la experiencia estética, la pedagogía y el juego. Numerosas instalaciones artísticas para niños creadas en

contextos escolares están conectadas para proporcionar un espacio de experimentación con la luz, los colores y las formas que se distribuyen de una forma singular.

Las instalaciones educativas infantiles son escenarios simbólicos en el espacio donde sucede el proceso de enseñanza-aprendizaje desde mecánicas lúdicas. El objetivo es presentar una experiencia educativa interdisciplinar que esté basada en arte y en otro contenido curricular de otra materia de Infantil o Primaria, como: ciencias naturales, ciencias sociales, etc.

Propongo que la pedagogía, el arte y el juego van unidos. Esta idea aparece en el libro: *El juego del arte: Pedagogías, arte y diseño* (2019) de Bordes et. al (2019). De esta forma, existe una relación directa entre las instalaciones artísticas infantiles y los juegos de construcción. Pues, en ambos se dan los principios de creatividad, acción lúdica, exploración del espacio y aprendizaje a través de la experiencia sensorial y corporal. Entre algunos puntos de conexión entre bloques de construcción e instalaciones artísticas, están los de la exploración de la forma y el espacio, y el del desarrollo del pensamiento artístico y lógico integrado, que describo a continuación.

Sobre la exploración de la forma y el espacio, para los juegos de construcción tales como: piezas ensambladas o bloques, el infante experimenta con la estructura espacial, la forma y el tamaño. En las instalaciones artísticas infantiles, el infante interactúa físicamente con el espacio, diseñando o interactuando con zonas tridimensionales. En ambos, se facilita la visión espacial y el diseño tridimensional.

En relación con el desarrollo del pensamiento artístico y lógico integrado, los juegos de construcción fomentan el pensamiento lógico-matemático con conceptos como: proporción, volumen, simetría. En cambio, en las instalaciones artísticas, se aplica el pensamiento divergente y simbólico.

En ambos elementos de juego, se promueve un pensamiento integral, en donde lo estético y lo racional se entrelazan.

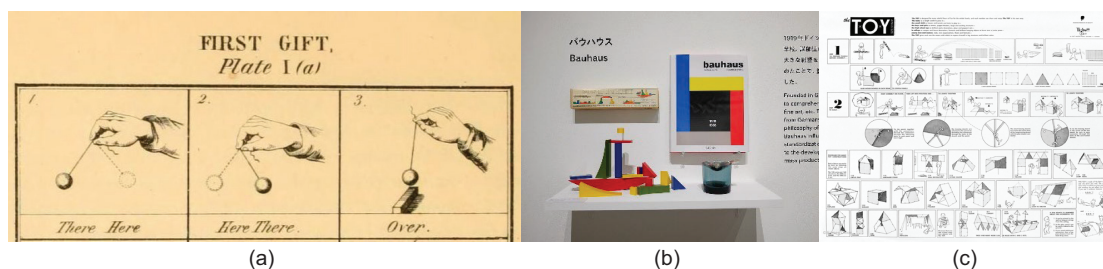
El diseño de los materiales curriculares infantiles, de forma transversal, es la base de la creación de las instalaciones educativas. Pues, primero se le da valor al objeto y en segundo término, a cómo el niño o la niña interactúa con ese objeto en el espacio, ambos están en el diseño de instalaciones. Los materiales educativos son los primeros elementos que posibilitan esa acción dinámica lúdica que luego aparecerá en las instalaciones. En las instalaciones, se emplea el espacio, así como los elementos que lo conforman y tiene su paralelismo en los materiales educativos de inicios del siglo XX. En estos juguetes de construcción, se maneja el espacio en pequeña escala y en las instalaciones en una dimensión mayor.

Entre los materiales educativos destaco al pedagogo alemán *Froebel*, que diseñó piezas como los *Dones* (o *Regalos*) publicados en *Sunday Papers* (o *Sonntagsblatt*) (1838-1840) donde explicaba el significado de este recurso didáctico y cómo se podían realizar diferentes ejercicios con éstos (Ronge y Ronge, 1855) (véase Figura 1a). Los juegos de construcción se crean para facilitar el aprendizaje con estímulos visuales que provocan en el infante la activación de sus sentidos a partir de esas formas y colores, enriqueciéndose así la experiencia estética (Birks, 2018).

La diseñadora alemana Alma Siedhoff-Buscher, creó un juego titulado: *Pequeño juego de construcción de barcos*, 1923 (véase Figura 1b), que fue muy innovador por sus volúmenes, y en *The Toy* de Eames y

Eames (1951), se muestra una estructura modular para que los niños construyan formas interactuando con el espacio (véase Figura 1c). Éste último es el que guarda una relación más estrecha entre juego, instalación y construcción de formas espaciales.

**Figura. 1a:** *First Gift: Plate 1(a)*, (1855). **Figura 1b:** *Pequeño juego de construcción de barcos*, (1923). **Figura 1c:** *The Toy*, (1951).



**Fuente:** 1a. Ronge y Ronge, 1855, p. 18. 1b. Siedhoff-Buscher, 1923. 1c. Eames y Eames, 1951.

Estos ejemplos expuestos para educación ilustran juegos de construcción sobre cómo los niños pueden interactuar en el espacio y jugar con figuras tridimensionales. Actualmente, estos juguetes de construcción se han transformado en lo que se denomina juego estructurado o no estructurado. Un buen ejemplo es *Piezas sueltas: El juego infinito de crear*, 2019 de Vela y Herrán (2019) que emplean objetos de juego no estructurados para diseñar y crear instalaciones.

El diseño de instalaciones en el aula posibilita al futuro docente conocer cómo el niño accede a un área lúdica de experimentación, conectando los valores de la pedagogía y el arte. Son prácticas que dan voz a los niños ofreciéndoles un papel activo en la experiencia, fomentando un entorno interactivo en el que los infantes son protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

### Estado del arte: Aplicaciones educativas de las instalaciones artísticas infantiles

Iniciar a los niños en actividades con instalaciones es una experiencia estética (Abad et al., 2019) que, llevada a la escuela, fomenta su creatividad, las posibilidades lúdicas, la colaboración, así como trabajar con diversas áreas de conocimiento desde un enfoque integral.

Resalto la propuesta realizada en una escuela de primaria en Chipre de Pavlou (2013) sobre cómo implementar la creatividad en el aula para niños empleando el dibujo, maquetas y obras de arte. Su objetivo es facilitar el diálogo y la participación de los infantes, es valiosa porque puede adaptarse a las instalaciones. Para esto, propongo un diagrama visual que fundamenta esta idea (véase Figura 2).

Las instalaciones como arte procesual (Martínez-Cano, 2019) son un recurso educativo para la formación docente. Destaco las investigaciones sobre instalación artística para educación infantil de Álvarez-Uria et al. (2022) e instalaciones educativas realizadas en el proyecto de innovación educativa *Arte para Aprender*, (2014) de la *Universidad de Granada*. En la exposición *Arte para aprender*, (2014) se mostraba la obra de *Sin título* (2014) de Tápies (Marín-Viadel et al., 2023), en la que se podía ver una litografía de un calcetín de Tápies y luego una actividad para que el espectador experimentara con la obra. Así cada visitante podía coger y recorrer la exposición con un calcetín puesto para dejar su huella y lo depositaba en un mural al finalizar la visita. La instalación se construía con la experiencia del espectador y la acumulación de objetos, conectando así los aspectos conceptuales, simbólicos y estéticos de la pieza.

Figura 2: ¿Cómo puedo aplicar la creatividad en las instalaciones? (2013).



Fuente: Basado en Pavlou (2013).

En *Instalaciones de juego*, (2018) de Ruiz de Velasco y Abad (2023) se exponen acciones simbólicas para niños. Son espacios diseñados desde lo narrativo y promueven la relación entre sus participantes.

Otro aspecto significativo en educación es dar valor al proceso de enseñanza-aprendizaje. Planteamientos como *Learning by doing* o la idea del *Becoming* (Irwin, 2017), se proponen en las aulas para mejorar la enseñanza. También programas educativos como *Learning through art* (LTA) creados en 1970 por Lieberman respondían a la eliminación de los programas de música y arte de las escuelas públicas de Nueva York. Es significativo ver lo que *LTA* generó como material educativo para divulgar el arte para estudiantes, posibilitando el proceso de aprendizaje y la creatividad con prácticas asociadas a la instalación en museos en los diferentes distritos de la ciudad de Nueva York (Downey et al., 2007; Guggenheim New York, 2025).

Pretendo ir más allá de la idea de las instalaciones como formas de expresión estética para explorar su aplicación educativa en la formación de futuros maestros de Infantil y Primaria tanto para enseñar contenidos curriculares como para proporcionar espacios en los que los niños experimenten y aprendan conceptos interactuando con la instalación, entre sí y con los educadores.

### Objetivos y preguntas de investigación

Trazo un objetivo general y uno específico que definen mi práctica educativa.

- Fomentar en el alumnado la apreciación artística, la experimentación con el espacio, a través del uso de nuevos materiales y la aplicación de técnicas gráfico-plásticas en educación artística.
- Analizar experiencias educativas previas de maquetas que emplean enfoques interdisciplinares.

Para enmarcar esta investigación formulo una serie de cuestiones como:

- ¿Qué ventajas formativas y pedagógicas ofrece el diseño de instalaciones infantiles en los futuros docentes de Infantil y Primaria y qué desafíos supone?

- ¿Se puede llevar al aula la instalación artística como una experiencia estética que promueva el aprendizaje?

## Perfiles metodológicos

Empleé la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP), con un enfoque experimental, activo y participativo. El alumnado actuó como protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñando y construyendo maquetas e instalaciones para entender conceptos educativos, fomentar su creatividad y facilitar el trabajo cooperativo. Las fases del proyecto aparecen en la siguiente tabla (véase Tabla 1).

**Tabla 1:** Desglose del proyecto por etapas, 2025.

<b>Fases del proyecto:</b> <i>Maquetas e instalaciones como medio para fomentar la apreciación artística.</i>
<b>Fase 1: Introducción.</b> Despertar el interés del alumnado por las instalaciones artísticas infantiles y conectarlo con sus conocimientos previos adquiridos. Presentación de obras de instalaciones artísticas. Proponer al alumnado la realización por grupos de un diagrama visual con nodos o asociaciones conceptuales sobre términos y artistas de instalaciones artísticas. Para esto, utilizaron la aplicación <i>Miró</i> ( <i>Referentes de artistas e instalaciones: Miro, 2024</i> ) y como material educativo webs de museos como las del <i>Moma</i> y la <i>Tate</i> ( <i>Moma, 2025; Tate, 2025</i> ).
<b>Fase 2: Diseño y planificación.</b> Esbozar el proyecto, definir el tema a trabajar y asociarlo al currículum educativo: “ <i>El sistema solar</i> ”, etc. Creación de dibujos sobre la maqueta o la instalación y búsqueda de materiales. Debate guiado sobre el propósito del proyecto.
<b>Fase 3: Construcción.</b> Desarrollar la maqueta o instalación a partir de la manipulación de materiales accesibles. Para cada fase del proyecto se realizó un registro fotográfico del proceso, un portafolio y anotaciones.
<b>Fase 4: Presentación y exposición.</b> Organización y presentación de una exposición grupal explicando su realización y los conceptos representados en la maqueta e instalación. Debate colectivo sobre lo aprendido.
<b>Fase 5: Evaluación y autoevaluación</b> Valorar el aprendizaje y las competencias desarrolladas. <i>Instrumentos de evaluación:</i> Rúbricas de observación basadas en creatividad y trabajo en equipo, autoevaluación y coevaluación entre grupos. Diario reflexivo individual sobre el proceso. <i>Rol del docente:</i> El docente no es sólo transmisor de conocimiento, sino guía y facilitador. Muestra de materiales, ejemplos y apoyo técnico para su desarrollo. Se fomentó la reflexión, el diálogo y la cooperación. <i>Competencias trabajadas:</i> competencia artística y cultural, competencia en aprender a aprender y competencia científica y tecnológica.

**Fuente:** Elaboración propia.

Entre algunos rasgos claves de las instalaciones artísticas infantiles y sus conceptos claves, se desglosan en el siguiente esquema (véase Figura 3).

Durante la experiencia práctica, el diseño de la instalación se enriqueció al realizarlo por grupos. Este enfoque comparte rasgos comunes con el aprendizaje rizomático y la metodología de investigación de la a/r/tografía de Irwin (2017), pues el conocimiento se genera con propuestas basadas en el diálogo, el planteamiento de un problema y cómo resolverlo de forma colaborativa.

Las experiencias con instalaciones educativas no son actividades complementarias, sino escenarios de aprendizaje para estructurar contenidos de diversas áreas curriculares. Son zonas lúdicas que promueven nuevas formas de interacción y comunicación entre pares, para construir ideas compartidas en el aula.

Figura 3: Rasgos esenciales y conceptos asociados a la Instalación artística, (2015).



Fuente: Elaboración propia.

## Participantes y contexto

Esta práctica artística aplicada en educación para futuros maestros de Educación Infantil y Primaria se realizó en un contexto universitario que abarcó los cursos académicos 2019-2020 y 2023-24 en la Universidad de La Laguna

Del curso 2019-2020, participaron 99 estudiantes del Grado de Maestro/a en Educación Primaria entre octubre y diciembre de 2019 y 95 alumnos del Grado de Maestro en Educación Infantil entre febrero a mayo del 2020, donde se realizaron las maquetas. En el curso 2023-2024, sólo se llevó a cabo en el Grado de Primaria con la participación de 73 alumnos en diciembre de 2023 donde se elaboraron las instalaciones a tamaño real.

## Procedimiento

La experiencia se realizó con alumnos de los grados de Educación Infantil y Primaria de dos cursos académicos diferentes: 2019-2020 para la creación de las maquetas y 2023-2024 para diseñar instalaciones artísticas infantiles. A continuación, detallo el proceso de diseño de ambas propuestas.

### *Maquetas: Relaciones entre composición visual, visión espacial y contenido curricular interdisciplinar*

El proceso de creación para esta primera práctica fue fusionar las nociones de arte, educación y pedagogía en base a mecánicas lúdicas. El objetivo de la maqueta realizada por grupos fue la creación de un material educativo interdisciplinar sobre un tema del currículum educativo de Primaria o Infantil: artes plásticas y otro contenido de un área diferente, para ayudar a los niños a aprender visualmente (con texto e imágenes). Las piezas se realizaron para aprender un contenido didáctico y conectar los componentes visuales y textuales de la maqueta, utilizando el pensamiento visual para construir

infografías o esquemas, a partir de iconos y símbolos. Se priorizó sobre el proceso creativo más que al producto final. Por razones de coste, tiempo y espacio, se crearon maquetas en lugar de instalaciones.

Se promovió el uso de diversas técnicas como la ingeniería del papel, la tipografía y el dibujo. Cada maqueta cumplía con unos requisitos como: debía contener un componente educativo y lúdico, tenía que utilizar materiales accesibles: naturales, artificiales y reciclados, debía ser participativa e interactiva, tenía que poder ser observada y recorrida por los niños para fomentar la experimentación.

*Instalaciones: Espacios estéticos interactivos de aprendizaje colaborativo*

Empleando la idea de la maqueta de cursos anteriores del 2019-2020, se crearon las instalaciones a un tamaño real. Fue un espacio lúdico diseñado para valorar el proceso creativo, formativo basado en un aprendizaje interactivo, con la realización de elementos de elaboración propia que se podían mover y se promovió la elaboración de material educativo.

La teoría de ambos ejercicios consistió en ver instalaciones artísticas diseñadas para niños y adultos como la de la exposición *Unilever Series* de mayo 2000 a octubre 2012 de la *Tate Modern*, Londres; donde la inspiración surge a partir de las experiencias del usuario. Al alumnado se les sugirieron publicaciones que toman como base la obra de Bishop (2005) y a partir de ahí reviso otras publicaciones para establecer nodos de relación entre libros y artículos datados entre 1968 y 2017 (Marqués, 2023) (véase Figura 4). Aunque el planteamiento para instalaciones para niños y adultos es diferente, se les facilitó al alumnado libros sobre instalaciones artísticas para adultos como los de Scholte y Wharton (2011), Pedrosa et al. (2009) con obras artísticas públicas y participativas.

Seguidamente, expongo en una tabla las herramientas utilizadas para la realización de las maquetas e instalaciones en infantil y primaria (véase Tabla 2) y en otra tabla obras de instalaciones artísticas infantiles significativas por su relación con otras áreas curriculares (véase Tabla 3).

Esta tabla ejemplifica que las instalaciones no sólo son espacio de experimentación, sino que también se pueden aprender contenidos de otras áreas curriculares. Así, las instalaciones artísticas son dispositivos que fomentan creatividad, la colaboración entre pares y favorecen el aprendizaje por exploración y descubrimiento.

## Resultados

Las maquetas fueron realizadas en un contexto universitario por alumnado de los Grados de Educación Primaria e Infantil de los cursos 2019-2020 que trabajaron con maquetas y del 2023-2024 que realizaron instalaciones a tamaño real. Se han seleccionado 4 trabajos de alumnos del Grado de Primaria que incluyen 2 maquetas y 2 instalaciones de los cursos 2019-2020 y 2023-2024. Del Grado de Infantil, se muestra 1 maqueta y 1 instalación de los cursos 2019-2020 y 2023-2024. En ambas, maquetas e instalaciones existía un componente didáctico o estaban basadas en el currículum educativo. En una segunda fase, se tomó la idea de las maquetas del curso 2019-2020 a partir de fotografías para realizar una instalación infantil en el año académico 2023-24. Se han situado a la izquierda las maquetas y a la derecha las instalaciones para compararlas visualmente.

Figura 4: Connected Papers: Instalación artística (1968-2017).



Fuente: Marqués, 2023.

Tabla 2: Parámetros para la creación de maquetas e instalaciones en infantil y primaria (2025).

PARÁMETROS → MAQUETAS E INSTALACIONES

<b>MARCO TEÓRICO</b>	<p><b>En maquetas e instalaciones:</b> Diseñar una propuesta estética de experimentación e interacción basada en las pedagogías de Montessori, Malaguzzi, Steiner y Waldorf. Revisión de obras de instalaciones artísticas para adultos y niños, ejemplos de espacios educativos innovadores como Rosan Bosch, pabellones y experiencias educativas sobre instalaciones.</p>
<b>OBJETIVOS</b>	<p><b>En maquetas:</b> Enfoque integral y aplicación desde diferentes áreas curriculares. Papel del alumnado con una acción participativa y colaborativa.</p> <p><b>En instalaciones:</b> Valoración de la interacción del niño con los elementos de la instalación, fomentar espacios estéticos y lúdicos de aprendizaje. Estudio del proceso de aprendizaje y del rol del alumnado como futuros docentes.</p>
<b>APRENDIZAJES</b>	<p><b>En maquetas e instalaciones:</b> Fomentar los valores estéticos del arte contemporáneo, la participación activa, interacción entre los participantes y con el educador.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<p><i>En maquetas:</i> Propuesta más práctica, se valoró la observación, documentación, recogida de notas del proceso de diseño en un portafolio.</p> <p><i>En instalaciones:</i> Valoración del proceso más que el producto final, evaluación continua, basada en las imágenes y videos de sus trabajos realizados durante el proceso de la actividad.</p>

Fuente: Elaboración propia.

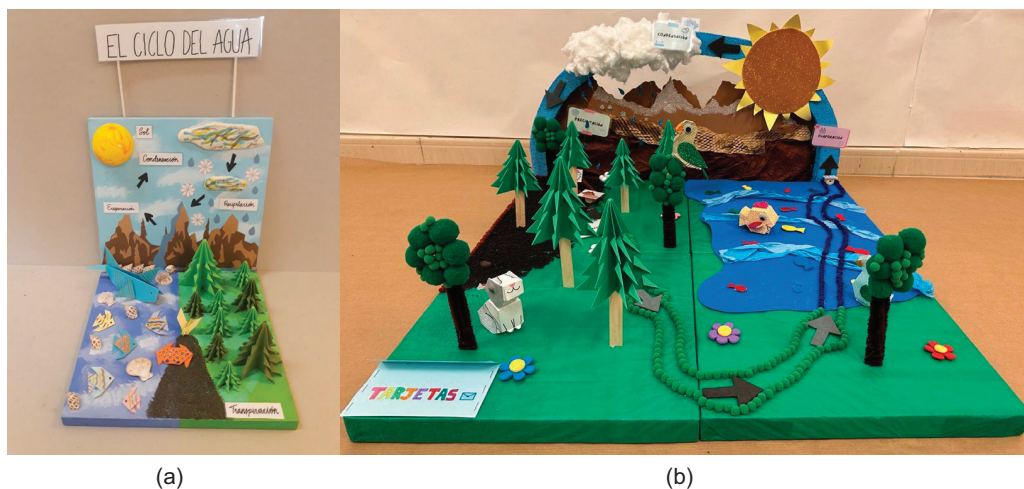
**Tabla 3:** Instalaciones para niños: Conexiones con áreas del currículum educativo, (2025).

<b>INSTALACIONES PARA NIÑOS: CONEXIONES CON ÁREAS DEL CURRÍCULUM EDUCATIVO</b>
<p><b>Teatro Piñata, 2021. David Israel Reynoso.</b></p> <p>Educación artística: teatro y representación escénica, marionetas y sonido. Ciencias de la naturaleza: Luz y color.</p>
<p><b>Energized, 2020. Regan Russell.</b></p> <p>Educación artística: Cultura pop, cultura e identidad. Ciencias de la naturaleza: Comunicación visual, luz y color: Conexión con instalaciones de Olafur Eliasson.</p>
<p><b>Tikitiko, 2019. Tanya Aguiñiga</b></p> <p>Educación artística: Manualidades y diseño de superficies blandas. Ciencias sociales: Generar sentido de comunidad y diálogo, vivir en sociedad. Educación física: Actividad física y motora.</p>
<p><b>Whammock!, 2019. Toshiko Horiuchi MacAdam</b></p> <p>Educación artística: Arte y manualidades, hexágonos en crochet, escultura lúdica interactiva con bolsillos y formas orgánicas. Educación física: Actividad física como correr, deslizarse y descansar. Matemáticas: Estudio de las formas hexagonales. Ciencias de la naturaleza: Materia y formas orgánicas.</p>
<p><b>The wonder sound, 2016. Wes Bruce.</b></p> <p>Expresión plástica: Exploración visual, espacial, interactiva y sonora. Ciencias naturales: Exploración de animales y plantas. Ciencias sociales: Ecosistemas habitables y huellas naturales en el tiempo.</p>
<p><b>Wobbleland, 2013–2014. Marisol Rendón.</b></p> <p>Educación artística: Expresión artística e interpretación estética. Educación física: Actividad artístico-plástica basada en la actividad física.</p>

Fuente: Elaboración propia.

La maqueta del *Ciclo del agua* (véase Figura 5a), destaca por tridimensionalidad y su uso del texto para crear un esquema explicativo sobre el tema. En la derecha, está la instalación que tiene tarjetas para que el niño pueda situar en el espacio las fases del ciclo del agua (evaporación, condensación o precipitación) (véase Figura 5b).

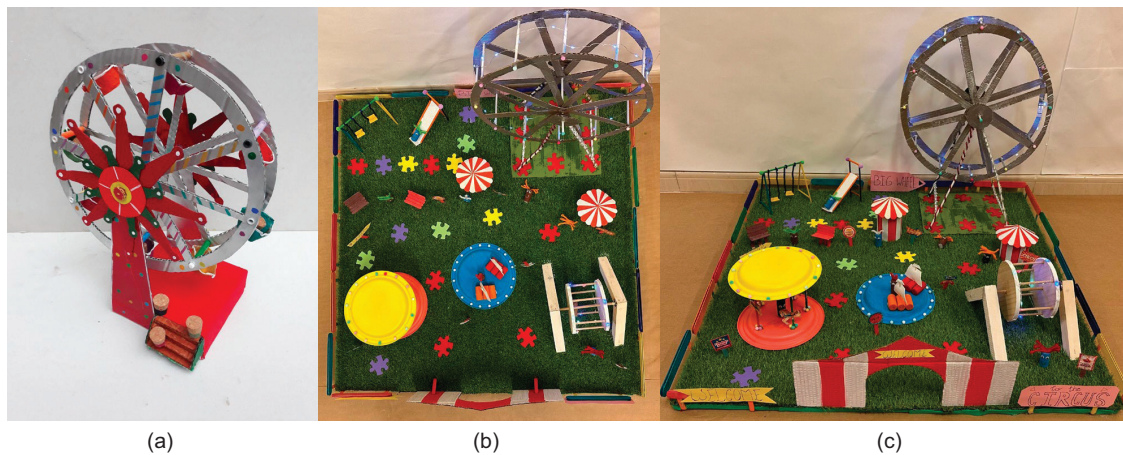
**Figura 5a:** *El ciclo del agua*, (2019-2020). **Figura 5b:** Instalación basada en la maqueta: *El ciclo del agua* (2023-24).



Fuente: **5a.** Grado de Maestro/a en Educación Infantil. Idaira Acosta, Paula Afonso y Daniel Rodríguez. **5b.** Grado de Maestro/a en Educación Primaria. Pablo Martín, Silvia Martín, Carla Rojas, Agatha Racionero y Jiaxing Zheng.

En la maqueta de la izquierda (véase Figura 6a) aparece una noria creada con materiales sencillos como cartón, corcho y pintura, tenía un mecanismo para moverla y girarla. En las imágenes de la derecha (véase Figuras 6b y 6c), está la instalación donde aparece el entorno donde se sitúa esa noria, así como otros elementos que complementan este espacio de ocio. Este trabajo estaba basado en una idea menos ajustada al currículum de Primaria.

**Figura. 6a:** *La noria*, (2019-2020). **Figuras 6b y 6c.:** Instalación basada en la maqueta: *La noria*, (2023-2024).



**Fuente: 6a.** Grado de Maestro/a en Educación Primaria. David Méndez. **6b y 6c.** Grado de Maestro/a en Educación Primaria. Joel Rodríguez, Sara López, José Ignacio López, Yara Nieves y Luiana Febles.

En la siguiente imagen a la izquierda, aparece una maqueta de las cuatro estaciones, realizada en cuatro pisos donde en cada superficie se representa una estación (véase Figura 7a). Para poder llevar esto a una instalación para niños se diseñó una construcción poliédrica que se podía cerrar como si fuera un cubo. El plano vertical donde estaban realizados los dibujos era detallado con lápices de colores y en cada fase estacional se le añadió con material aditivo la creación de figuras o complementos contruidos con plegado de papel, telas, plastilina o letras realizadas en goma EVA. La idea de la instalación es que se pudiera plegar, desplegar y que fuera móvil para llevarla a otros lugares (véanse Figuras 7b y 7c).

Una vez revisados los resultados, sobre las maquetas y las instalaciones, afirmo que ambas facilitan el aprendizaje activo, participativo y favorecen la colaboración entre los estudiantes. Como mejora y futuras vías de investigación, podría ser llevado a programas de edición 3d como *Tinkercad* (véase Figura 8).

Integrar esta práctica con esta aplicación de edición 3d permite diseñar elementos y personajes por adicción y sustracción, prototipar y experimentar con el espacio para favorecer la visión espacial.

Evidencias sobre el proceso artístico de la experiencia

En la experiencia primera del curso 2019-2020, se realizó un ejercicio más práctico. En el segundo ejercicio del 2023-24, se reflexionó sobre el proceso de creación (antes, durante y después de la actividad en el aula) recogiendo tres fotos cada día y un vídeo de un minuto de duración. En total, fueron 6 sesiones por lo que se recopilaban por grupos 18 imágenes y 6 videos en los grupos de las instalaciones conformados por 4 o 5 personas.

Figura. 7a: *Las cuatro estaciones*, (2019-2020). Figuras 7b y 7c: Instalación basada en la maqueta: *Las cuatro estaciones*, (2023 – 2024).



(a)

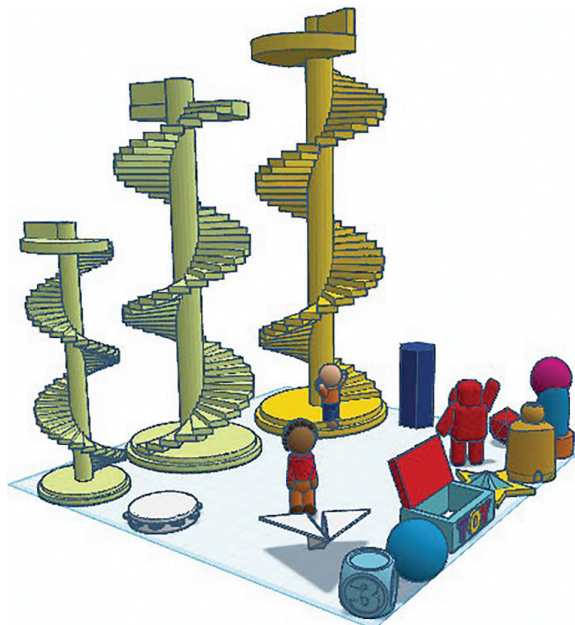
(b)



(c)

Fuente: 7a. Grado de Maestro/a en Educación Primaria. Jennifer Suarez, Erica Trujillo, y Carmen Zurita. 7b y 7c. Grado de Maestro/a en Educación Infantil. Daniela Jiménez, Esmeralda Candelaria Luis, Alba Merino, Micaela del Carmen Hernández, Ariadna Pérez y Marcos Portugués.

Figura 8: Boceto sobre instalación artística infantil, (2025).



Fuente: Elaboración propia.

En el portafolio el alumnado expuso su opinión sobre la experiencia, propuestas de mejora, así como las fuerzas y debilidades de la propuesta planteada. Dejo algunas de estas ideas para que sirvan como formato de reflexión y como ejercicio que puede ser replicado para nuevas iniciativas educativas.

### Evaluación cualitativa de la propuesta

Dada la novedad de la experiencia se seleccionó la evaluación cualitativa constructivista. Los estudiantes fueron los protagonistas de los proyectos, se construyó de forma activa, colaborativa en base al diálogo y con mecánicas asociadas a principios estéticos y mecánicas lúdicas. En esta investigación cualitativa, se empleó la observación, el análisis y la interpretación del aprendizaje diario del alumnado para entender el proceso de desarrollo de sus participantes.

Para la recogida de datos empleé las siguientes herramientas: en la primera práctica, explicación breve en un portafolio y en la segunda, una tabla descriptiva sobre el ejercicio que analizaba el proceso (antes, durante y después) con imágenes y videos, debían realizar 3 imágenes del proceso cada día, así como 1 video de un minuto que ilustrara lo que estaban efectuando. Con esto, se pretendía que los futuros docentes reflexionaran sobre la práctica realizada, que el alumnado pudiera dar su opinión y pudieran generar material educativo.

### Discusión y hallazgos

Con relación a qué ventajas formativas y pedagógicas ofrece el diseño de instalaciones infantiles en los futuros docentes de Infantil y Primaria y qué desafíos supone. La importancia de esta cuestión radica en la amplia gama de posibilidades que ofrece: la experimentación, la colaboración y la cooperación entre pares, así como el aprendizaje por descubrimiento y el aprender haciendo.

Sobre si se puede llevar al aula la instalación como una experiencia estética que promueva el aprendizaje. He revisado que existen diversas experiencias positivas sobre el uso de las instalaciones estéticas educativas (Marín-Viadel et al., 2023; Rodríguez et al., 2024) y que hay artistas contemporáneos que construyen proyectos de instalaciones infantiles como en *Contemporary Art for Contemporary Kids* (2010) que involucran activamente a los infantes con herramientas como el arte participativo y la construcción del espacio. Horn (2006) ha explorado la participación de los niños en instalaciones efímeras. Estos proyectos conectan a los niños con la cultura contemporánea a partir de la experimentación y la reflexión crítica.

Entre los hallazgos de la experiencia, resalto que los futuros maestros ampliaron su noción de arte al ver los trabajos de Rodríguez et al. (2024) y al concebir ellos las maquetas como futuras instalaciones. A través de la concepción y el diseño de las maquetas, los estudiantes desarrollaron las capacidades para crear lecciones con un enfoque interdisciplinar. En la práctica posterior del diseño de las instalaciones, se emplearon diversos materiales que enriquecieron cualitativamente la práctica. Esta propuesta aplicada con futuros maestros de Primaria e Infantil les abrió nuevos planteamientos creativos para aplicarlo en su actividad formativa.

Entre los aspectos positivos de la experiencia, indicar la implicación del alumnado en una idea que desconocían, pues no es un tema habitual que se exponga en el aula. También la amplia diversidad

de materiales empleados y la posibilidad que tenía el alumnado de poder seleccionar de forma libre los temas a tratar entre los ofertados en el currículum de Infantil o de Primaria. Entre las cuestiones negativas, la falta de conocimiento del alumnado sobre artistas actuales de instalaciones infantiles y que la maqueta se construyó como un recurso educativo más, no se trabajó con el volumen para crear formas tridimensionales nuevas. Se podría haber indagado más en sus posibles soluciones con técnicas gráficas bidimensionales como: collage, pintura, dibujo, fotografía y en su aplicación en medios tridimensionales: escultura, ingeniería de papel, formas tridimensionales inspiradas en los pabellones, entre otros.

## Conclusiones

Los conocimientos artísticos adquiridos por los estudiantes fueron significativamente mejores. Pues aprendieron a trabajar con los objetivos del currículum desde una perspectiva interdisciplinar, elaboraron material educativo y su percepción sobre el arte se vio enriquecido al tratar varios temas en una maqueta (cultura visual, objetivos curriculares, técnicas de expresión gráfica y aplicar un contenido didáctico visualmente).

El resultado de este proyecto fue muy positivo desde el punto de vista pedagógico, no sólo por la calidad (superior a la esperada) de las maquetas, sino también por la reflexión individual y colectiva del alumnado, pues en el proceso podían verse a sí mismos como creadores de una experiencia artística y didáctica. En la segunda fase, las instalaciones realizadas por los estudiantes completaron el ejercicio pues reflexionaron en cómo lo implementarían en un aula de infantil, sobre la participación de los niños, así como las interacciones entre el discente y el infante.

Concluyo que la instalación es un género artístico y una herramienta innovadora para educación artística por las posibilidades que ofrece como la reflexión y la participación en el proceso de diseño. Su aplicación en un aula para primaria e infantil estimula la creatividad en los niños y permite tratar temas no estandarizados en el currículum.

## Referencias bibliográficas


- Abad, J., Lapolla, P., Mucci, M., y Arce, M. de los Á. (2019). *Experiencias artísticas con instalaciones: Trabajos interdisciplinarios de simbolización y juego en la escuela infantil*. Novedades educativas.
- Álvarez-Uria, A., Garay, B., y Vizcarra, M. T. (2022). Las instalaciones artísticas en educación infantil: Experiencias lúdicas y performativas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(3), 891-910. <https://doi.org/10.5209/aris.76087>
- Bingham, J. (Ed.). (1997). *You are here: Re-siting installations*. Royal College of Art.
- Birks, K. (2018). *Design for children: Play, ride, learn, eat, create, sit, sleep*. Phaidon Press.
- Bishop, C. (2005). *Installation art: A critical history*. Tate Publishing.
- Bonnemaison, S., & Eisenbach, R. (2009). *Installations by Architects: Experiments in Building and Design*. Princeton Architectural Press.
- Bordes, J., Brosterman, N., Fontal, N., y Kinchin, J. (2019). *El juego del arte: pedagogías, arte y diseño*. Fundación Juan March.
- Contemporary Art for Contemporary Kids* (with Clark, A., Sherman, G., Queensland Art Gallery, Children Art Centre, & Sherman Contemporary Art Foundation). (2010). Sherman Contemporary Art Foundation.

- Downey, S., Delamatre, J., & Jones, J. (2007). Measuring the Impact of Museum-School Programs: Findings and Implications for Practice. *Journal of Museum Education*, 32(2), 175-187. <https://doi.org/10.1080/10598650.2007.11510567>
- Eames, C., & Eames, R. (1951). *The Toy* [Ilustración]. <https://eamesfoundation.org/works/the-toy>
- Guggenheim New York. (2025). *Guggenheim Museum: Learning Through Art Programm (LTA)*. The Guggenheim Museums and Foundation. <https://www.guggenheim.org/for-educators/learning-through-art>
- Horn, S. (2006). Inspiration into Installation: An Exploration of Contemporary Experience through Art. *International Journal of Art & Design Education*, 25(2), 134-146. <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2006.00478.x>
- Irwin, R. L. (2017). Becoming A/r/tography. En M. R. Carter & V. Triggs (Eds.), *Arts Education and Curriculum Studies* (pp. 193-212). Routledge.
- Kayser, C. V., & Coëllier, S. (2021). *Installation art as experience of self, in space and time*. Vernon Press.
- Kellan, L. J. (2024). *Installation Art: Creating Immersive Experiences*. Book Lovers HQ.
- Lu, L., & Chang, H. M. (2022). Rhizomatic Encounters With Inter/Transmedia Art: A Pedagogy for Learning and Teaching Experiential Contemporary Art. *Studies in Art Education*, 63(1), 9-24. <https://doi.org/10.1080/00393541.2021.2007726>
- Marín-Viadel, R., Roldán, J., y Moreno, Á. (2023). *Arte para aprender. Catálogo razonado 2013 -2022*. Editorial Universidad de Granada.
- Marqués, A. M. (2023). *Connected Papers: Instalación artística (1968-2017)*. [https://www.connectedpapers.com/main/c512d571ec5176a47c5325e9b61f8b92642279f9/graph?utm\\_source=share\\_popup&utm\\_medium=copy\\_link&utm\\_campaign=share\\_graph](https://www.connectedpapers.com/main/c512d571ec5176a47c5325e9b61f8b92642279f9/graph?utm_source=share_popup&utm_medium=copy_link&utm_campaign=share_graph)
- Martínez-Cano, S. (2019). Instalaciones artísticas como metodología de aprendizaje en futuros docentes. En *Tendencias y retos en la formación inicial de los docentes* (pp. 313-326). Universidad Pontificia Comillas.
- Moma. (2025). *Installation Art: MoMA*. The Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/collection/terms/installation>
- Pavlou, V. (2013). Investigating interrelations in visual arts education: Aesthetic enquiry, possibility thinking and creativity. *International Journal of Education Through Art*, 9(1), 71-88. [https://doi.org/10.1386/eta.9.1.71\\_1](https://doi.org/10.1386/eta.9.1.71_1)
- Pedrosa, A., Hoptman, L., & Hoffmann, J. (2009). *Vitamin 3-D: New perspectives in sculpture and installation*. Phaidon Press.
- Petersen, A. R. (2015). *Installation art between image and stage*. Museum Tusculanum Press.
- Ran, F. (2009). *A history of installation art and the development of new art forms: Technology and the hermeneutics of time and space in modern and postmodern art from cubism to installation*. Peter Lang Publishing.
- Referentes de artistas e instalaciones: Miro. (2024). [https://miro.com/app/board/uXjvL8Lsjg8=?share\\_link\\_id=507555370788](https://miro.com/app/board/uXjvL8Lsjg8=?share_link_id=507555370788)
- Reiss, J. H. (2001). *From margin to center: The spaces of installation art*. MIT Press.
- Rodríguez, M. C., Cid, S. F., Vicente, I. C., Bosch, L. F., & López, P. J. Z. (2024). Las instalaciones en el contexto de los Métodos Artísticos Educadores (MAES). Un análisis a partir de experiencias con alumnado de los Grados de Magisterio. *Pulso. Revista de educación*, 47, 43-71. <https://doi.org/10.58265/pulso.6393>
- Roldan, J., Lara-Osuna, R., & Gonzalez-Torre, A. (2019). The Project 'Art for Learning Art' in Contemporary Art Museums. *International Journal of Art & Design Education*, 38(3), 572-582. <https://doi.org/10.1111/jade.12245>

- Ronge, J., & Ronge, B. (1855). *A practical guide to the English Kinder-garten, for the use of Mothers, nursery governesses and infant teachers: Being an exposition of Froebel's system of Infant training*. Hodson and Son.
- Rosenthal, M. L. (2003). *Understanding installation art: From Duchamp to Holzer*. Prestel.
- Ruiz de Velasco, Á., y Abad, J. (2023). Las instalaciones de juego como espacio intersubjetivo de relación. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 18, 1-10. <https://doi.org/10.5209/arte.81741>
- Scholte, T., & Wharton, G. (2011). *Inside Installations: Theory and Practice in the Care of Complex Artworks*. Amsterdam University Press.
- Siedhoff-Buscher, A. (1923). *Exposición sobre La Bauhaus realizada en Tokio, (2016). Juego de construcción de barcos, (1923). Siedhoff-Buscher. [Juguete]*. [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Alma\\_Siedhoff-Buscher&oldid=167429155](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Alma_Siedhoff-Buscher&oldid=167429155)
- Smithson, R. (1979). *The writings of Robert Smithson: Essays with illustrations*. New York University Press.
- Suderburg, E. (2000). *Space, site, intervention: Situating installation art*. University of Minnesota Press.
- Tate. (2025). *Installation art: Tate*. Tate. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>
- Vela, P., y Herrán, M. (2019). *Piezas sueltas. El juego infinito de crear*. Litera Libros.

## BIO



 **Ana María Marqués Ibáñez** es profesora del área de Didáctica de la Expresión Plástica, adscrita al departamento de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna (ULL), Tenerife, España. Imparte docencia en las Facultades de Educación y Bellas Artes. Las asignaturas que imparte resaltan el valor de la educación artística en los Grados universitarios de Maestro/a en Educación Primaria e Infantil, y en el Grado en Bellas Artes, así como en másteres universitarios.

Su trabajo de investigación versa sobre cómo se puede llevar a la práctica educativa en etapas de grado universitario y máster, diferentes estrategias, formatos y soportes de representación empleados en las artes visuales para experiencias didácticas en educación artística. Su interés también se centra en la creación y divulgación de material educativo como un elemento significativo en el aula para proveer de recursos a futuros maestros y docentes en diferentes etapas educativas. [amarquez@ull.edu.es](mailto:amarquez@ull.edu.es),