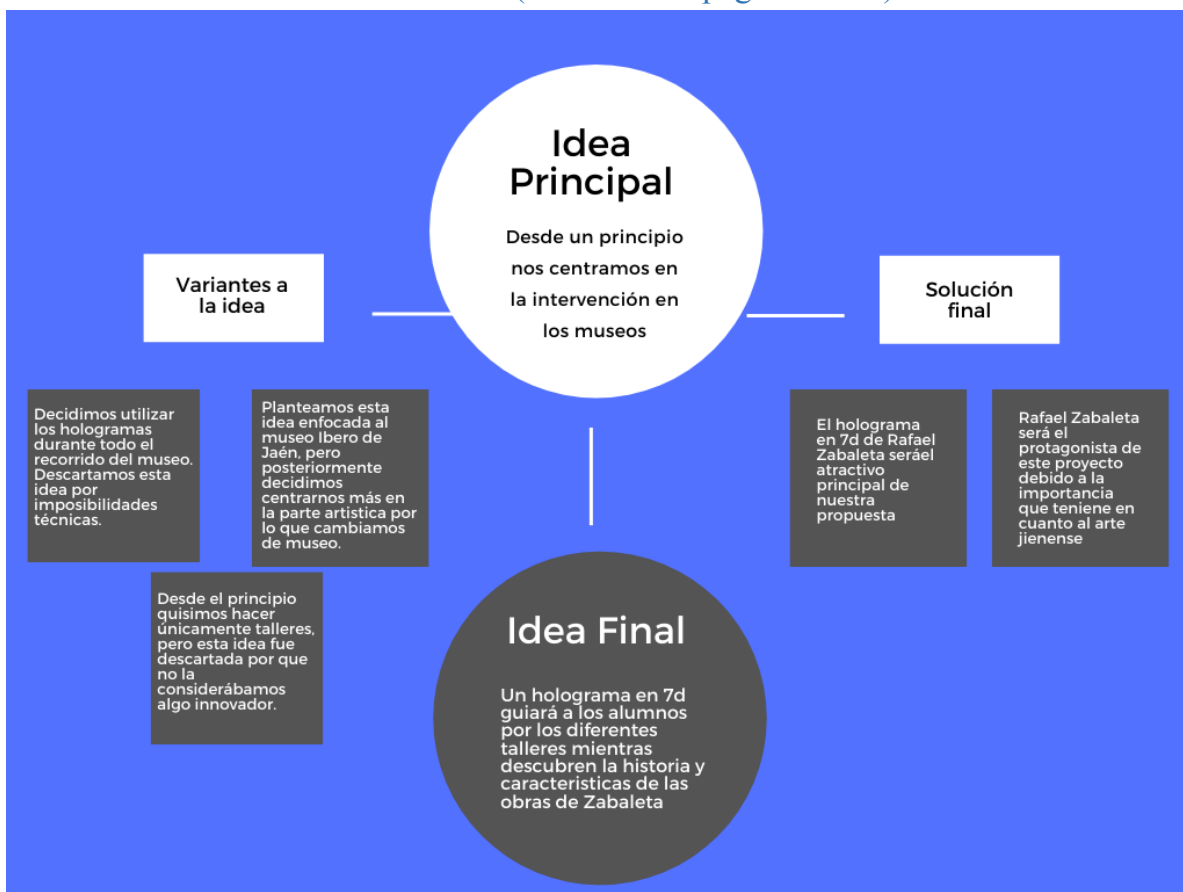


# DANDO VIDA A ZABALETA<sup>1</sup>

## PARTE I: Identificando necesidades (extensión: 1 pág. máximo)



### 1. Descripción de la necesidad detectada (100 palabras máx.)

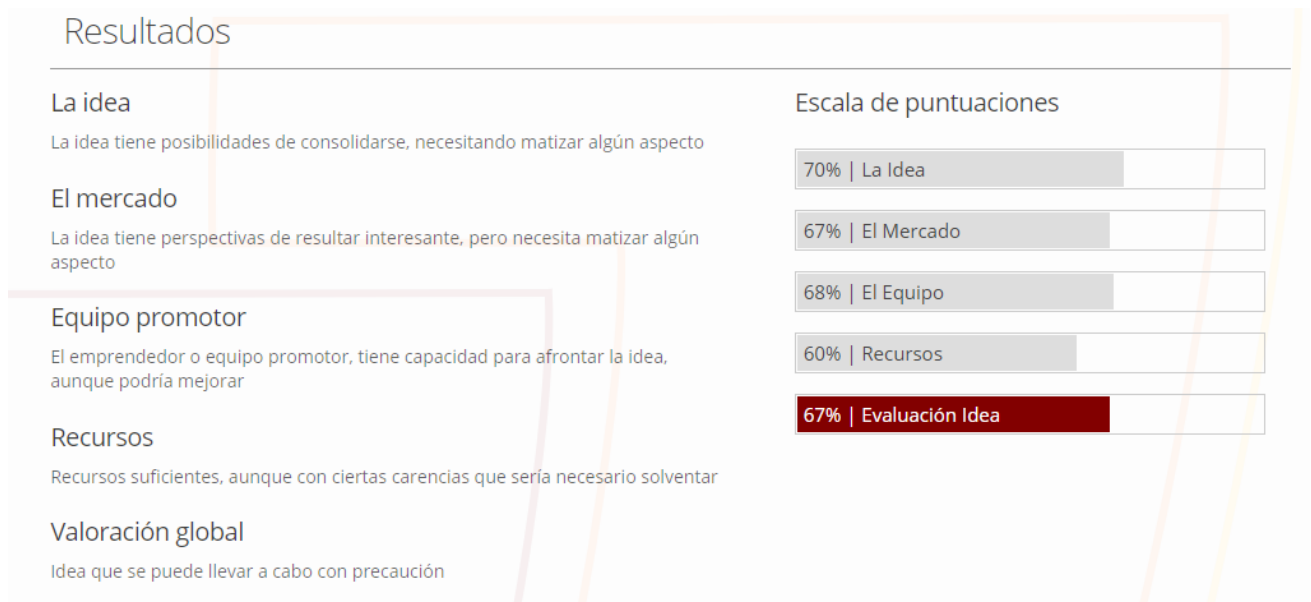
La principal necesidad que hemos detectado en lo referente a la participación de infantil en los museos y en concreto al museo Rafael Zabaleta de Quesada es la falta de interés por parte del alumnado dado que sus visitas son siempre monótonas y aburridas, este tipo de lugares no suelen estar adaptados a edades tan tempranas, dificultando de esta forma conseguir captar su atención y haciendo que el museo y el arte se asocie con algo aburrido y tedioso que no quieren visitar o sobre lo que no se interesan.

<sup>1</sup> Resultado del Proyecto "Las Humanidades en clave de Emprendimiento" de la VIII Edición de Proyectos de Fomento de la Cultura Emprendedora del Vicerrectorado de Transferencia del Conocimiento, Empleabilidad y Emprendimiento de la Universidad de Jaén, con la tutorización de la Profesora Ana Tirado de la Chica del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, en la asignatura de Arte Infantil y Cultura Visual (Grupo C) durante el curso académico 2020/2021.

## 2. Resultados de la búsqueda de productos similares ya existentes en el sector (100 palabras máx)

En la búsqueda de resultados que hemos realizado nos hemos encontrado que los productos más similares a nuestro producto son los museos que utilizan hologramas en 3D. Los museos han empezado a utilizar este producto en 3D para conseguir dar una explicación más amena e interactiva que la que puede proporcionar un trabajador del museo. Con este tipo de técnicas se nos abre un mundo infinito de posibilidades a la hora de recrear una presentación. Gracias a este producto los visitantes consiguen llevar la visita de una forma más eficaz y con ello aumentar la motivación de los visitantes.

## 3. Resultados de la evaluación de la idea



## PARTE II. Solución ideal (extensión: 1 pág. máx. de toda esta Parte II)

### 1. Resumen de la Solución (máx. 150 palabras).

Para poner solución al problema mencionado anteriormente hemos decidido innovar la forma de realizar las visitas, sobre todo centrándonos en los niños y niñas. En este caso hemos decidido crear un holograma 7D de Rafael Zabaleta para que sea él en primera persona el que cuente su vida y algunas de sus obras, de esta manera aplicando esta última tecnología de una forma innovadora haremos que el legado de Zabaleta sea atractivo, cercano y accesible a todos los públicos. Además combinamos esto con otras actividades de interacción como es el caso de los talleres, para que este arte también esté disponible para los más pequeños.

## 2. Descripción del producto

Nuestro proyecto se llevará a cabo en una sala vacía del museo Rafael Zabaleta de Quesada, en la que habrá diferentes rincones, a oscuras en un principio. En esta sala oscura aparecerá un holograma en 7D del pintor Rafael Zabaleta guiará a los alumnos y explicará en cada taller rasgos característicos de su pintura, los paisajes, su tendencia al costumbrismo, etc. de forma que su explicación irá avanzando con la realización de los distintos talleres que se irán iluminando a raíz de la exposición del pintor.

En estos talleres los alumnos descubrirán distintas facetas de la vida y obra del autor realizarán también de manera autónoma sus propias representaciones artísticas y otras actividades sin la intervención de ningún adulto por lo que los padres o profesores serán meros espectadores de lo que ocurre en la sala, dando a los alumnos la oportunidad de interactuar y sentir los diferentes elementos que estarán colocados estratégicamente en esta sala.

## 3. Actividades y productos/servicios prestados

Las actividades y servicios que hemos decidido crear es la combinación que hemos mencionado en distintas ocasiones que sería la combinación del holograma 7D de Zabaleta con unos talleres adaptados a los más pequeños. Algunos de los talleres que hemos decidido crear son los siguientes (aunque pueden ir variando con el tiempo para ir haciendo más atractivo el museo)

1.- Un cuadro de campesinos: Nada más entrar a la sala Zabaleta, expondrá a los niños su gusto por las escenas costumbristas lo cotidiano y lo rural que aparecen en la gran mayoría de sus cuadros y les mostrará una caja llena de objetos con los cuales podrán vestirse de campesinos y aceituneras para formar parte de uno de sus cuadros. Una vez los niños estén vestidos se realizará una foto de grupo que recreará de alguna manera los famosos cuadros del pintor Rafael Zabaleta y que después se podrán llevar para exponerla en clase.

2.- Las formas geométricas de Zabaleta: En esta actividad los niños encontrarán un cuadro de Rafael Zabaleta, pero en este caso al cuadro le faltan varias piezas con formas geométricas que los alumnos deberán volver a encajar en él para que el cuadro esté completo tras pasar por una especie de breve gymkana artística.

3.- Nuestra obra natural: En esta actividad los alumnos encontrarán diferentes materiales y soportes para realizar su obra, entre estos materiales predominarán elementos naturales recogidos de la zona cómo hojas de olivo, palos, aceitunas, tierra, etcétera. De este modo Zabaleta explicará el arraigo que él sentía por su tierra, Quesada en Jaén, y el por qué en la mayoría de sus cuadros aparecían los olivos y paisajes de su entorno. Utilizando estos materiales y siguiendo las pautas que el pintor les dará, los niños realizarán su propio cuadro costumbrista con elementos naturales que se podrán llevar a casa.

Isabel M<sup>a</sup> Jiménez Ramírez, Isabel M<sup>a</sup> Moyano Luque, Almudena Navarrete Ballesteros,  
Judith Sánchez Hens, Paula Vázquez López  
Prof. Ana Tirado de la Chica  
*Universidad de Jaén*

4.- La mujer en el arte: En las diferentes obras que tiene este pintor podemos apreciar como en gran parte aparecen mujeres, es por eso que hemos decidido centrarnos en esto para la realización de este taller. Tras la explicación que Zabaleta les dará tendrán a sus disposición un pequeño lienzo y varios materiales relacionados con la pintura (varios colores, diferentes tipos de pinturas etc..) y se les pedirá que dibujen de manera totalmente libre que simboliza para ellos la mujer, que pinten a una mujer importante para ellos/as, las mujeres de su familia etc...

#### 4. Mercado: clientes y competencia

Con esta oferta pretendemos abordar un mercado de servicios educativos. Concretamente, nuestra propuesta emprendedora está destinada principalmente a niños y niñas de edades tempranas. Para ello, con nuestra idea pretendemos llamar la atención de los centros educativos para que sean conscientes de que los museos se pueden adaptar al alumnado de infantil y que este tenga una participación activa y además, creemos que es algo fundamental que los niños/as tengan relación desde pequeños con el arte ya que forman parte de nuestro patrimonio cultural. También estamos abiertas a todas las familias que deseen visitar el museo y realizar nuestra peculiar visita con sus hijos e hijas. En cuanto a la competencia se refiere pensamos que aunque es cierto que los museos cada vez tratan de innovar más y adaptarse a una clientela más joven, creemos que estamos siendo pioneros con nuestra propuesta ya que al menos en España no existe ningún museo que apueste por los hologramas en 7D ya que hasta la fecha los pocos que se encuentran con una tecnología similar son en 3D.

#### 5. Innovación/Valor añadido diferencial frente a competidores

La principal diferencia que ofrece nuestro proyecto con respecto al resto de museos es el holograma en 7D de Rafael Zabaleta, con el cual los alumnos y alumnas aprenderán de una manera más lúdica. Será este pintor el encargado de presentar algunas de sus obras y explicarle a los niños cómo realizar los talleres correspondientes. Este proyecto es precursor en esto dado que en ningún museo se ha utilizado esta estrategia para captar la atención de los niños y niñas, por lo tanto marca la diferencia entre nuestro servicio y los ya existentes. Además para concluir pensamos que nuestra idea puede resultar muy interesante tanto para niños como para personas más adultas ya que le “damos vida” a alguien que fue muy importante para Jaén y es muy llamativo verlo y escucharlo hablar y explicar sus obras como si estuviese vivo, aunque finalmente los talleres están adaptados al público infantil que son los más perjudicados en el sector de los museos.

PÓSTER

# DANDO VIDA A ZABALETA


*En Holograma 7D, el pintor Zabaleta hace una visita por su vida y sus obras para los niños y niñas.*

**Adapta a Infantil, tanto de grupos escolares como en familia**



**Acercar el Arte de Zabaleta a los más pequeños, para que puedan acceder e interesarse por este Patrimonio artístico.**



 [museozabaleta.hogipet.com](https://museozabaleta.hogipet.com)

**Última tecnología aplicada de manera innovadora en el legado de Rafael Zabaleta para hacerlo atractivo, cercano y accesible a todos los públicos. Se combina además con otras actividades de interacción para que niñas y niños se diviertan conociendo sus obras**

**Innovar la visita guiada, este es el reto de los museos y de las visitas con público infantil. Hacerles próximo y familiar nuestro Patrimonio del pasado, a los niños y niñas del presente. Que en el Museo Zabalera encuentren un espacio interactivo, dinámico y lúdico.**

©2021, Universidad de Jaén.

© de la idea original: Isabel M<sup>o</sup> Jiménez Ramírez, Isabel M<sup>o</sup> Moyano Luque, Almudena Navarrete Ballesteras, Judith Sánchez Mens, Paula Vázquez López

© de la tutorización y dirección: Profesora Ana Tirado de la Chica.

Resultado del Proyecto "Las Humanidades en clave de Emprendimiento". VIII Edición de Proyectos de Fomento de la Cultura Emprendedora del Vicerrectorado de Transferencia del Conocimiento, Empleabilidad y Emprendimiento de la Universidad de Jaén.

**• info**

**UJa.**  
Emprende

**UJa.**  
Universidad de Jaén