



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

# Nuevas tendencias en innovación educativa en arquitectura, arte, moda, historia y humanidades

**Coords.**

Laura Luceño Casals

Carlos Gregorio Hernández Hernández

Pablo Campos Calvo-Sotelo

*Dykinson, S.L.*

NUEVAS TENDENCIAS EN INNOVACIÓN  
EDUCATIVA EN ARQUITECTURA, ARTE, MODA, HISTORIA Y HUMANIDADES



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

---

NUEVAS TENDENCIAS EN INNOVACIÓN  
EDUCATIVA EN ARQUITECTURA, ARTE, MODA,  
HISTORIA Y HUMANIDADES

---

Coords.

LAURA LUCEÑO CASALS  
CARLOS GREGORIO HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ  
PABLO CAMPOS CALVO-SOTELO

*Dykinson, S.L.*

2023

NUEVAS TENDENCIAS EN INNOVACIÓN EDUCATIVA EN ARQUITECTURA, ARTE, MODA,  
HISTORIA Y HUMANIDADES

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2023

N.º 132 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2023

ISBN: 978-84-1170-298-0

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L., ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L. no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

# INDICE

---

INTRODUCCIÓN. DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES EN ARQUITECTURA, ARTE, MODA, HISTORIA Y HUMANIDADES .....	13
LAURA LUCEÑO CASALS CARLOS GREGORIO HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ PABLO CAMPOS CALVO-SOTELO	

## SECCIÓN I ARQUITECTURA, ARTE Y MODA

CAPÍTULO 1. EL PENSAMIENTO VISUAL Y EL IDEOGRAMA EN LA DOCENCIA DE EXPRESIÓN GRÁFICA ARQUITECTÓNICA .....	26
MARINA LÓPEZ SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 2. ARS CUM NATURA: NATURALEZA, PERCEPCIÓN PSICOLÓGICA Y COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA.....	49
PABLO CAMPOS CALVO-SOTELO	
CAPÍTULO 3. PERCEPCIÓN PSICOLÓGICA DE LA ARQUITECTURA Y LOS EDIFICIOS EN PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL....	68
PEDRO LUIS NIETO-DEL-RINCÓN	
CAPÍTULO 4. ANALISIS INTER FIGURAL DEL RECINTO Y LA BIBLIOTECA UNIVERSITARIA COMO RECURSO DE INNOVACION EN LA DIDACTICA DEL PROYECTO .....	78
PEDRO BALTAR	
CAPÍTULO 5. UN TALLER DE ANÁLISIS DE LA ARQUITECTURA Y LA CIUDAD DE MADRID 1972-2022 .....	97
ÁNGEL CORDERO AMPUERO MARTA MUÑOZ MARTÍN HÉCTOR NAVARRO MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 6. CAMPUS UNIVERSITARIOS. DISEÑANDO ESPACIOS DE FORMACIÓN CON Y PARA EL ESTUDIANTE.....	115
TERESA RAVENTÓS-VIÑAS	
CAPÍTULO 7. INNOVACIÓN DOCENTE APLICADA AL ESTUDIO DE LA VIVIENDA: EL CONOCIMIENTO DE LAS CASAS GRANADINAS DE LA EDAD MODERNA DESDE LA HISTORIA DE LAS EMOCIONES ...	132
DANIEL JESÚS QUESADA MORALES	

CAPÍTULO 8. ESTRATEGIA DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA LA MEJORA DE LA ACCESIBILIDAD COGNITIVA EN UN EDIFICIO UNIVERSITARIO. INTERVENCIONES EFÍMERAS BASADAS EN LAS VARIABLES GRÁFICAS.....	149
SONIA IZQUIERDO ESTEBAN	
CAPÍTULO 9. PUENTE DE VALLECAS, UN BARRIO EN ETERNA LUCHA VISTO DESDE LA DOCENCIA DEL URBANISMO A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE SERVICIO.....	168
ALEJANDRO TAMAYO PALACIOS	
JOSÉ CARPIO PINEDO	
NEREA MORÁN ALONSO	
CAPÍTULO 10. EL APRENDIZAJE-SERVICIO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO COMPETENCIAL CURRICULAR EN SOSTENIBILIDAD.....	184
EMILIA ROMÁN LÓPEZ	
RAFAEL CÓRDOBA HERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 11. IMPLEMENTACIÓN DE MEJORA BASADA EN CIMA EN CONTENIDO LECTIVO DE CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS EN ESTUDIOS DE ARQUITECTURA .....	205
DAVID BIENVENIDO-HUERTAS	
CAPÍTULO 12. LA PERCEPCIÓN DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS EDUCATIVOS A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS: INCLUSIÓN SOCIAL Y ACCESIBILIDAD UNIVERSAL .....	226
COVADONGA LORENZO-CUEVA	
CAPÍTULO 13. PROYECTO NANOER. PLATAFORMA EDUCACIONAL SOBRE ANÁLISIS DE CICLO DE VIDA DE TRATAMIENTOS BASADOS EN NANOPARTÍCULAS DE PRODUCTOS DE LA CONSTRUCCIÓN: ANÁLISIS DE LA CURRICULA EN EUROPA .....	245
PAULA M. ESQUIVIAS FERNÁNDEZ	
ESPERANZA CONRADI GALNARES	
PILAR MERCADER MOYANO	
MARCO ANTONIO SÁNCHEZ BURGOS	
BEGOÑA BLANDÓN GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 14. APRENDIZAJE Y SERVICIO EN LOS PROYECTOS APS. REPERCUSIONES EN VALLECAS DE UN PROYECTO DOCENTE EN LA ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA DE MADRID.....	258
ALEJANDRO TAMAYO PALACIOS	
NEREA MORÁN ALONSO	
JOSÉ CARPIO PINEDO	
CAPÍTULO 15. CARTOGRAFÍAS Y ACCIONES PARA UNA EXPERIMENTACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS .....	281
MARÍA ISABEL FERNÁNDEZ NARANJO	
SARA FERNÁNDEZ DE TRUCIOS	
TOMÁS GARCÍA GARCÍA	

CAPÍTULO 16. MÚSICA Y ARQUITECTURA: PROPUESTA DIDÁCTICA DE TRABAJO INTERDISCIPLINAR EN LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE MÚSICA.....	302
YÓNATAN SÁNCHEZ SANTIANES FÁTIMA NARANJO MARRERO	
CAPÍTULO 17. EL ESPACIO COMO IMPULSOR Y LIMITADOR DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA. APORTACIONES DESDE LA PERCEPCIÓN DEL ALUMNADO DE TRABAJO SOCIAL DE LA UPNA.....	319
IZASKUN ANDUEZA-IMIRIZALDU	
CAPÍTULO 18. METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LAS ARQUITECTURAS DE LA CULTURA DEL AGUA EN LA GRANADA DE ÉPOCA MODERNA.....	346
DANIEL JESÚS QUESADA MORALES	
CAPÍTULO 19. ¿QUIÉN HA DICHO QUE LA HISTORIA DEL ARTE ES ABURRIDA? LA APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTERACTIVAS EN EL AULA UNIVERSITARIA .....	362
JOSÉ MANUEL ORTEGA JIMÉNEZ	
CAPÍTULO 20. NUEVAS METODOLOGÍAS APLICADAS A LA DOCENCIA SOBRE EL AGUA: LAS VASIJAS Y ENSERES DEL AGUA EN LAS CASAS DE LA GRANADA MODERNA.....	381
DANIEL JESÚS QUESADA MORALES	
CAPÍTULO 21. LABORATORIO. APRENDER HACIENDO DESDE LA INCERTIDUMBRE Y LA COMPLEJIDAD .....	398
AINHOA AKUTAIN ZIARRUSTA	
CAPÍTULO 22. ARTE, MODA Y DISEÑO. UNA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN PROPIA .....	412
PALOMA RODERA MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 23. INNOVACIÓN DOCENTE EN LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO TEXTIL APLICADO AL DISEÑO DEL ESPACIO ARQUITECTÓNICO: INTEGRACIÓN A NIVEL CONCEPTUAL.....	431
ROCÍO SANCHO LAMANA	
CAPÍTULO 24. COMUNICARTE: UNA EXPOSICIÓN DE VESTUARIO CINEMATográfico COMO ACTIVIDAD DE INNOVACIÓN DOCENTE EN EL GRADO DE DISEÑO DE MODA.....	453
LAURA LUCEÑO CASALS MERCEDES RODRIGUEZ SANCHEZ	

SECCIÓN II  
HISTORIA Y HUMANIDADES

CAPÍTULO 25. THREE WAYS TO RESURRECT HISTORY FOR NON-HUMANITIES MAJORS: INTERDISCIPLINARY SOCIAL SCIENCES, COMPARATIVE HISTORY & APPLIED HUMANITIES .....	474
FERNANDO DAMETO ZAFORTEZA ALEX M. FELDMAN	
CAPÍTULO 26. TEACHING INNOVATION STRATEGIES: THE USE OF PODCASTS IN EDUCATION .....	489
NOELIA NAVARRO GÓMEZ MARÍA DOLORES PÉREZ ESTEBAN	
CAPÍTULO 27. DE LA RETÓRICA AL POWER POINT: EL VALOR DE LOS CLÁSICOS EN LA ENSEÑANZA DE LA EXPOSICIÓN ACADÉMICA CON EL USO DE LAS TIC.....	506
MARÍA ÁNGELA CELIS SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 28. INSTAGRAM, GALERÍA DE ARTE Y LITERATURA: DISEÑO DE UNA INNOVACIÓN DOCENTE SOBRE LAS RELACIONES INTERARTÍSTICAS EN LA OBRA DE LORCA, RODENBACH Y MAETERLINCK .....	526
IRENE BEATRIZ OLALLA-RAMÍREZ JAVIER MULA-FALCÓN	
CAPÍTULO 29. LAS PÁGINAS QUE TRANSFORMAN: INNOVACIÓN EDUCATIVA CON ' <i>EL INFINITO EN UN JUNCO</i> ' .....	554
MARÍA MUÑOZ RICO	
CAPÍTULO 30. POESÍA, CREATIVIDAD Y SENSIBILIDAD HISTÓRICA: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA INTERDISCIPLINAR.....	568
JOAN CALSINA FORRELLAD	
CAPÍTULO 31. MÚSICA, FOLKLORE Y <i>BANDLAB</i> EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA .....	584
SARA GONZÁLEZ GUTIÉRREZ JAVIER MERCHÁN SÁNCHEZ-JARA	
CAPÍTULO 32. TRABAJAR LA IGUALDAD POR MEDIO DEL ARTE EN EDUCACIÓN PRIMARIA .....	599
ALICIA TERESA GARCÍA ORTUÑO	
CAPÍTULO 33. PERFECCIONAMIENTO E INNOVACIÓN DOCENTE EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA ECONÓMICA: NUEVAS METODOLOGÍAS .....	615
MARÍA VÁZQUEZ-FARIÑAS	



CAPÍTULO 34. DERRIBANDO ESTEREOTIPOS II. EL ADULTERIO MASCULINO EN LA EDAD MEDIA: UN CASO PRÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA .....	637
PLÁCIDO FERNÁNDEZ-VIAGAS ESCUDERO	
CAPÍTULO 35. LA METRÓPOLI REGIONAL DE LA CORUÑA EN EL MARCO DEL GEOPOSICIONAMIENTO ESTRATÉGICO DEL SISTEMA EUROPEO DE CIUDADES.....	656
JOSÉ ANTONIO DÍAZ FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 36. EL SCAPE ROOM COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA FRENTE AL APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA E HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.....	677
VICTORIA EUGENIA LAMAS ÁLVAREZ	
CAPÍTULO 37. EL CLIMA DE LA TIERRA: APROXIMACIÓN A SU ESTUDIO Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO.....	697
JOSÉ ANTONIO DÍAZ FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 38. EL USO DEL DILEMA MORAL EN LA DOCENCIA DE FILOSOFÍA: FUNDAMENTOS Y METODOLOGÍAS .....	721
RAFAEL PÉREZ BAQUERO	
CAPÍTULO 39. EL PENSAMIENTO CRÍTICO Y LOS LÍMITES DE LA AUTORIDAD EPISTÉMICA EN LA DOCENCIA DE FILOSOFÍA .....	733
ANDREI MOLDOVAN	
CAPÍTULO 40. <i>TIMELINE</i> E HISTORIA: UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA...	750
VÍCTOR A. TORRES-GONZÁLEZ	
MARÍA TERESA DE LUQUE MORALES	
ANTONIO D. PÉREZ ZURITA	
CAPÍTULO 41. MISTERIO EN LA FACULTAD. LA GAMIFICACIÓN APLICADA A LA GESTIÓN DEL PATRIMONIO .....	765
ANA RUIZ OSUNA	
CAPÍTULO 42. ¿FUE EL TRATADO DE VERSALLES IRRACIONAL? UN JUEGO DE ROL.....	788
ALEJANDRO AYUSO DÍAZ	
CAPÍTULO 43. EL MUSEO EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA DE LA HISTORIA DEL ARTE. HACIA UN APRENDIZAJE ACTIVO, REFLEXIVO Y ACCESIBLE.....	798
INMACULADA REAL LÓPEZ	
CAPÍTULO 44. ILUMINACIÓN Y ALUMBRADO EN LOS HOGARES GRANADINOS DEL SIGLO XVIII.....	811
MARTA CRIADO ENGUIX	
CAPÍTULO 45. LA RECREACIÓN DE LA CONSULTA DE VIERNES DEL CONSEJO REAL DE CASTILLA COMO RECURSO DIDÁCTICO.	

UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES .....	825
IGNACIO EZQUERRA REVILLA	
CAPÍTULO 46. OBJETOS PARA EL RECUERDO: UNA APROXIMACIÓN AL MUEBLE CONTENEDOR EN LA ARQUITECTURA DOMÉSTICA DEL SETECIENTOS.....	840
MARTA CRIADO ENGUIX	
CAPÍTULO 47. UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE DESDE EL PROYECTO GATE DEL ARCHIVO HISTÓRICO DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD GREGORIANA .....	852
HUGO JIMÉNEZ ZURITA	
PAULA ISABEL MONTOSA DELGADO	
CAPÍTULO 48. EL ESTUDIO DEL LATÍN Y LA HISTORIA A TRAVÉS DE LA EPIGRAFÍA. UNA PROPUESTA DESDE EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE (DUA) .....	866
ANTONIO D. PÉREZ ZURITA	
VÍCTOR A. TORRES GONZÁLEZ	
MARÍA TERESA DE LUQUE MORALES	
CAPÍTULO 49. INTEGRANDO EL LATÍN CLÁSICO PARA FINES ESPECÍFICOS: EL ESTUDIO DE LA HISTORIA .....	888
FRANCISCO SÁNCHEZ TORRES	
CAPÍTULO 50. <i>DAWN OF MAN</i> . UN VIDEOJUEGO PARA LA ENSEÑANZA DE PREHISTORIA EN LAS AULAS .....	904
PABLO GARCÍA VARELA	
CAPÍTULO 51. CIMIENTOS DE UNA ASIGNATURA <i>ONLINE</i> : «ANTROPOLOGÍA Y FILOSOFÍA DE LA MUERTE» .....	913
ALEJANDRO G. J. PEÑA	
CAPÍTULO 52. APRENDIENDO ARQUEOLOGÍA. EL PODCAST COMO HERRAMIENTA DOCENTE EN ARQUEOLOGÍA.....	930
JOSÉ ÁNGEL EXPÓSITO ÁLVAREZ	
JOSÉ JUAN DÍAZ RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 53. EL USO DEL PATRIMONIO CULTURAL PARA EL FOMENTO DE LA MOTIVACIÓN DE ESTUDIANTES Y PROFESORADO. EL CASO DE LA GUERRA FRÍA Y EL MURO DE BERLÍN. AUTOR .....	944
IÑIGO AYALA AIZPURU	
CAPÍTULO 54. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA SOBRE EL PATRIMONIO HISTÓRICO Y MARÍTIMO EN MUROS DE SAN PEDRO: UNA HISTORIA LIGADA AL MAR .....	967
JULIA FEIJÓO OUTUMURO	
ANDREA LESTÓN OTERO	

CAPÍTULO 55. ARQUEOLOGÍA Y NTICS. CINCO PROPUESTAS DE INNOVACIÓN DOCENTE EN EL ÁREA DE ARQUEOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD DE CÁDIZ .....	995
José J. Díaz	
José A. Expósito	
CAPÍTULO 56. CÓMO HACER UN PÓSTER EN ARQUEOLOGÍA, UN EJEMPLO DOCENTE ADAPTADO A ESPAÑA Y SUECIA.....	1011
Olalla López Costas	
CAPÍTULO 57. INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO EN ARQUEOLOGÍA PREHISTÓRICA: EL PROYECTO DE INTERCAMBIO “MENHIRES DEL BAJO GUADIANA”.....	1028
José Antonio Linares Catela	
Coronada Mora Molina	
CAPÍTULO 58. “FAST TALKS”, EMPLEANDO FLIPPED CLASSROOM PARA EL APRENDIZAJE DE LA ARQUEOLOGÍA FUNERARIA .....	1049
Olalla López Costas	
CAPÍTULO 59. CAMBIOS Y PERMANENCIAS EN LAS MANIFESTACIONES RELIGIOSAS DE LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA. EL SANTUARIO ÍBERO-ROMANO DE LA LUZ, UN RECURSO DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL .....	1067
Alfonso Robles Fernández	
CAPÍTULO 60. EL USO DE INSTAGRAM COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA Y SU APLICACIÓN EN LA HISTORIA ANTIGUA .....	1088
María Teresa de Luque Morales	
Antonio D. Pérez Zurita	
Víctor A. Torres-González	
CAPÍTULO 61. UNA SALIDA VIRTUAL EN UN AULA UNIVERSITARIA DEL GRADO DE PRIMARIA. PROPUESTA SOBRE UNA FORTIFICACIÓN MEDIEVAL: EL CASTILLO DE PLIEGO, MURCIA .	1107
Alfonso Robles Fernández	
CAPÍTULO 62. LA ALQUIMIA DE LAS ARTES. LA ARQUEOLOGÍA EXPERIMENTAL COMO APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LA EDAD MEDIA.....	1125
Rafael Javier Díaz Hidalgo	
CAPÍTULO 63. LA INNOVACIÓN COMO IMPRONTA EN LA VIDA DE ROSA SENSAT .....	1139
María Carmen Martínez-Murciano	
David Pérez-Jorge	

## ¿QUIÉN HA DICHO QUE LA HISTORIA DEL ARTE ES ABURRIDA? LA APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTERACTIVAS EN EL AULA UNIVERSITARIA

---

JOSÉ MANUEL ORTEGA JIMÉNEZ  
*Universidad de Almería*

### 1. INTRODUCCIÓN: LA APLICACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN COMBINACIÓN CON LA ENSEÑANZA TRADICIONAL

En la actualidad, la implementación de las nuevas tecnologías en las aulas de Educación Secundaria forma parte indispensable de la metodología docente. Caso contrario es el que ocurre en la Universidad, donde el uso de este tipo de herramientas es discutido por parte de muchos profesores. Las críticas principales se centran en el cuestionamiento de estas como método “serio” de aprendizaje y en el miedo a “infantilizar” la Educación Superior. Esto promueve la utilización de una metodología más tradicional o, lo que es lo mismo, la llamada “clase magistral”.

Esta última metodología prevalece en las aulas universitarias, promovida, por una parte, por la necesidad de cumplir las distintas competencias básicas y generales establecidas en las guías docentes y, por otra, por la dificultad de su implementación efectiva en el aula. Asimismo, no debemos olvidar otro factor importante, el miedo que sienten muchos profesores a la utilización de este tipo de herramientas tecnológicas (Riera et al., 2005, p. 389). Interesante son las palabras de Prada Dussán (2007, p. 69), quien resume este miedo en cinco puntos principales:

- Miedo a dañar los ordenadores.
- Miedo a dar una mala explicación y, por ende, educar mal.
- Miedo al acceso a otra información.
- Miedo a resultar aburridos.
- Miedo a ser desplazados por las nuevas tecnologías.

Dado que este último trabajo fue escrito en 2007, algunos de estos puntos están ampliamente superados. Por ejemplo, en la actualidad no hay temor a dañar el ordenador ya que los docentes están acostumbrados a trabajar con esta herramienta no solo en el aula sino también en sus casas a la hora de preparar la lección. Del mismo modo, el profesor es consciente de que el estudiante tiene acceso libre a una cantidad ingente de información a través de internet. No podemos competir con la evolución tecnológica, por lo que, el docente debe ser visto como la persona que gestiona la información veraz y fiable. En definitiva, debemos superar la visión generalizada de que las nuevas tecnologías son enemigas de la educación. Más bien debemos dirigir nuestra atención a manejarlas y utilizarlas en nuestro beneficio.

A pesar de ello, consideramos que la aplicación de recursos más innovadores en el aula no es fácil, pues no se trata de crear juegos de manera aleatoria sino de aplicar estos conforme a los objetivos docentes de la asignatura. Por ello, cabe destacar que para que los resultados sean satisfactorios, el docente debe tener en cuenta los siguientes aspectos: el funcionamiento de la aplicación o plataforma, su adaptación al aula y a las necesidades del estudiante para cumplir las competencias y los objetivos de la materia y, sobre todo, el fomento de su uso “positivo” entre el alumnado.

Rumiche Valdez y Solís Tujillo (2021, pp. 26-28), recogen algunas de las ventajas que varios autores han apuntado acerca del uso de las nuevas tecnologías en la educación. Entre ellas podemos destacar:

- Cambio del modelo educativo que ayude a crear recursos más novedosos y atractivos para el alumnado.
- Aporte de nuevas estrategias docentes.
- Labor pedagógica más dinámica.
- Colaboración y cooperación ente los estudiantes.
- Motivación de los discentes.

Lo innovador y atractivo de las nuevas tecnologías contrasta con el modelo expositivo. Metodología tradicional que, pensamos, se usa de forma excesiva en las aulas universitarias. La escasa participación de los alumnos en las clases magistrales y su papel pasivo fomenta la indiferencia hacia la asignatura cursada. De la misma manera, esto genera actitudes disruptivas entre algunos discentes que afectan al comportamiento general del aula y al propio profesorado que, conforme pasan los años, va perdiendo el interés por la enseñanza. Como señala Silvero Miramón (2007, p. 119), la desmotivación influye en la percepción que cada estudiante tiene de la materia y esto, a su vez, en las posibilidades de aprobar o suspender.

Dicho esto, y, a pesar de algunos aspectos negativos, no se debería desterrar esta última metodología de las aulas universitarias, sino combinarla con una más innovadora que permita una enseñanza activa y en la que el alumno sienta que es protagonista, en parte, de su propio aprendizaje. Entre algunos de los aspectos positivos de las clases magistrales Rodríguez Sánchez (2011, p. 88) nos señala: la obtención de información en poco tiempo, el aprendizaje de conceptos difíciles, la estimulación de los alumnos a través de la figura del profesor o la comprensión básica de la disciplina. Asimismo, el profesor, como “director” de la clase, lleva a cabo una selección de lo que se considera imprescindible y, por último, es el método didáctico que, a priori, el docente prepara con mayor facilidad (Gómez López, 2002, p. 266).

## 2. OBJETIVOS

A través de este trabajo, queremos proponer una combinación de ambas metodologías -magistral y nuevas tecnologías- con el objetivo de hacer más interesantes las clases, tanto para los estudiantes como para el

docente. Dotar a las asignaturas de un mayor dinamismo supondrá un aumento de la motivación por parte del alumnado y, por ende, una mayor posibilidad de superación de la asignatura. De esta manera, todo aquello que el profesor considere necesario para el correcto aprendizaje de los temas será presentado a través de la metodología expositiva que deberá intercalar con actividades interactivas. Estas últimas serán las que permitan mantener la atención a los alumnos y solventen, en gran medida, la monotonía de la teoría.

Hemos basado nuestra propuesta educativa en las asignaturas de formación básica de Historia del Arte de 1º y 2º del Grado de Historia y Humanidades de la Universidad de Almería que estamos impartiendo en la actualidad. En concreto:

- Historia del Arte I: De las Primeras Manifestaciones Artísticas a la Baja Edad Media. Esta asignatura abarca desde el Arte de la Prehistoria hasta el Arte Gótico.
- Historia del Arte II: Del Renacimiento a la Posmodernidad. Se parte en el Renacimiento italiano abarcando hasta las manifestaciones artísticas más recientes.

Se trata de dos materias cuatrimestrales cuyo contenido es muy extenso y en las que los alumnos deben aprender las siguientes competencias específicas:

- Tener un conocimiento de la Historia del Arte a través de los siglos.
- Descubrir las diferentes manifestaciones artísticas.
- Conocer los conceptos más importantes que forman parte de la disciplina.
- Aplicar los conceptos de la Historia del Arte en la Historia, es decir, saber utilizarla como fuente indispensable.

El empleo de las nuevas tecnologías en estas asignaturas tiene como objetivo principal adaptar la enseñanza tradicional universitaria a las recientes metodologías de aprendizaje mediante actividades interactivas.

Motivar a los alumnos a través de las sensaciones les ayudará a mejorar su relación aprendizaje/estudio. En definitiva y como señalan Escalera Pérez y Ríos Moyano (2017, p. 1), hacer entender a los estudiantes que la educación puede impartirse con múltiples visiones.

### 3. METODOLOGÍA

Nuestra propuesta educativa se basa en la utilización de plataformas interactivas que monitoricen el aprendizaje del alumnado de manera síncrona y asíncrona a través de la asignación de tareas. Como ya se ha indicado, se pretende combinar teoría y práctica en una misma sesión con el objetivo de estimular las emociones dentro del aula. Para ello, hemos escogido Wordwall, una plataforma digital que permite crear actividades de forma sencilla mediante multitud de plantillas que ofrecen muchas posibilidades de juego (ahorcado, tarjetas, aplasta topos, persecución en laberinto, sopa de letras, crucigrama o concurso de preguntas). Una de las ventajas de esta plataforma es la posibilidad de realizar las actividades de forma on-line o a través de fichas imprimibles, lo que facilita la labor docente en el caso de ausencia de conexión a internet.

**FIGURA 1.** Logo y diseño de la plataforma Wordwall



Fuente: Wordwall.net

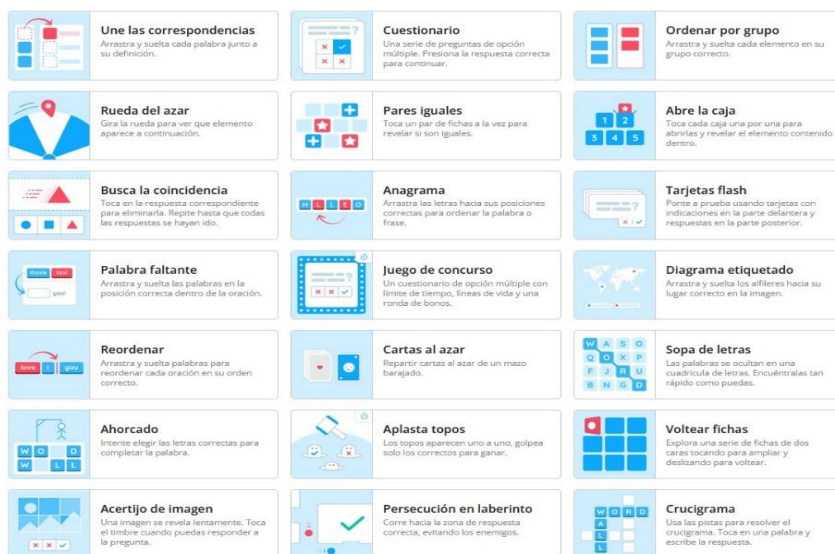
En nuestro caso, hemos optado por dos tipos de actividades:

- **Tareas síncronas:** estas se realizarán en el aula, combinándose con la teoría. Es primordial que en estas sesiones prime el



dinamismo y la participación del alumno. De esta manera, y como veremos a continuación en la propuesta didáctica, cada sección del tema teórico cuenta con sus actividades interactivas que ayuden a afianzar los conocimientos adquiridos. La participación se hará a través de dispositivos electrónicos como móvil o tableta (intervención completa de la clase), por sorteo mediante una ruleta (uno o varios estudiantes deben salir al ordenador de clase para participar o hacerlo desde sus sillas), o de forma voluntaria. Con esta dinámica pretendemos mantener la atención del alumnado, así como acercar al discente a una primera toma de contacto con el temario del que, posteriormente, deberán examinarse. Es importante que los estudiantes perciban que estos ejercicios son útiles para su aprendizaje y sean utilizados por el docente con criterios didácticos.

**FIGURA 2.** Algunas de las actividades de la plataforma Wordwall

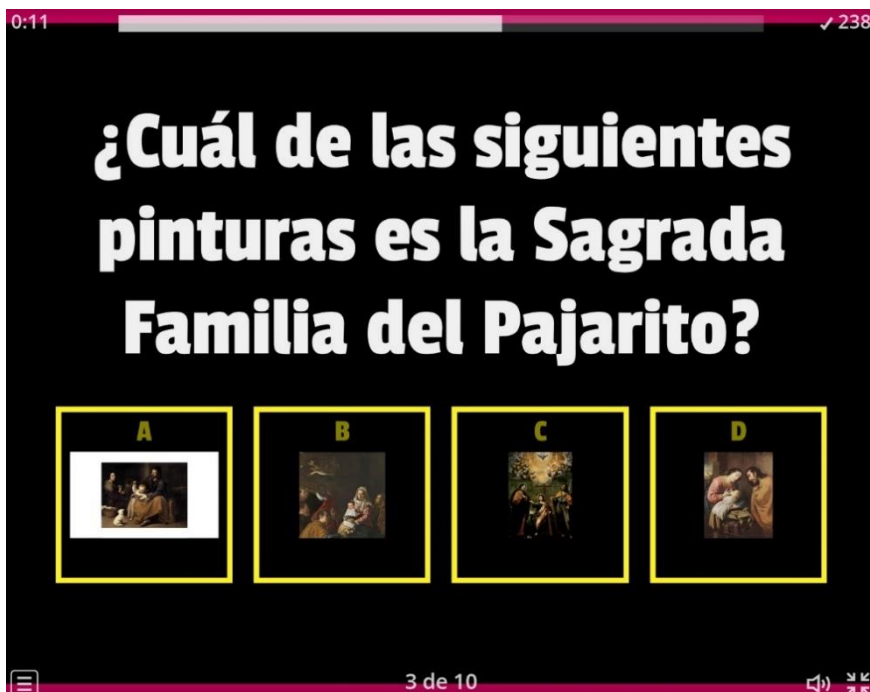


Fuente: Wordwall.net

- **Tareas asíncronas:** empleadas para calificar y comprobar que han adquirido los conocimientos básicos de la asignatura. Tienen un componente menos lúdico debido a que su nota forma parte de las prácticas del curso. A pesar de ello, utilizamos las

plantillas que nos ofrece Wordwall simulando un concurso de preguntas para hacer la prueba más dinámica. El propósito de estas actividades es conseguir que el discente estudie antes del examen final, evitando que pueda sentirse superado por la inmensa cantidad de periodos, características y artistas que debe conocer.

**FIGURA 3.** Actividad tipo concurso (elaboración propia mediante plantilla de Wordwall)



Fuente: Wordwall.net

#### 4. PROPUESTA DIDÁCTICA (1 SESIÓN)

En este trabajo vamos a mostrar la propuesta didáctica de una de las sesiones que impartimos en el primer curso del Grado de Historia y Humanidades en la Universidad de Almería. La duración es de 1 hora y 25 minutos aproximadamente. El tema que hemos escogido es el arte en el antiguo Egipto, el cual forma parte del bloque III (Arte Antiguo). A continuación, mostramos las distintas sesiones en las que dividimos este tema, aunque desarrollaremos la número 2.

## SESIÓN 1

- Aspectos que vamos a tratar: cronología, cultura y sociedad del antiguo Egipto.
- Objetivo: conocer las principales etapas y aspectos culturales y sociales que repercuten en el arte de esta civilización.

## SESIÓN 2

- Aspectos que vamos a tratar: la arquitectura de la muerte
- Objetivo: distinguir las principales tipologías funerarias del antiguo Egipto.

## SESIÓN 3

- Aspectos que vamos a tratar: los templos en Egipto.
- Objetivo: ubicar y conocer los principales templos de Egipto.

## SESIÓN 4

- Aspectos que vamos a tratar: la escultura en Egipto.
- Objetivo: conocer las principales características de la escultura egipcia y su evolución a lo largo de los siglos.

## SESIÓN 5

- Aspectos que vamos a tratar: la pintura en Egipto.
- Objetivo: conocer las principales características de la pintura egipcia y su evolución a lo largo de los siglos.

### 4.1. EJEMPLO DE SESIÓN (NÚMERO 2)

Durante 1 hora y 25 minutos, aproximadamente, se procede a la explicación de los aspectos más importantes sobre la arquitectura funeraria en el antiguo Egipto. Esta exposición se combina con actividades interactivas que permiten mantener la atención del estudiante.

En primer lugar, hacemos hincapié en la distinción entre las tres grandes tipologías y sus características principales:

- Mastaba: destacamos las que se localizan en Saqqara como la mastaba de Shepsekaf, la de Mereruka o la de Nianjanum y Jnumhotep.
- Pirámide: nos centramos en la pirámide escalonada de Zoser, las pirámides de Snefru y las del conjunto de Guiza.
- Hipogeo: exponemos sus características a través de las tumbas de Tutankamón, Seti I y Nefertari, tres de los conjuntos más importantes del antiguo Egipto.

**FIGURA 4.** Logo de la actividad (concurso de televisión)



Fuente: Wordwall.net

Una vez explicadas las tipologías funerarias y, después de haber mostrados los ejemplos principales, realizaremos la primera actividad (figura 4).

## Actividad 1

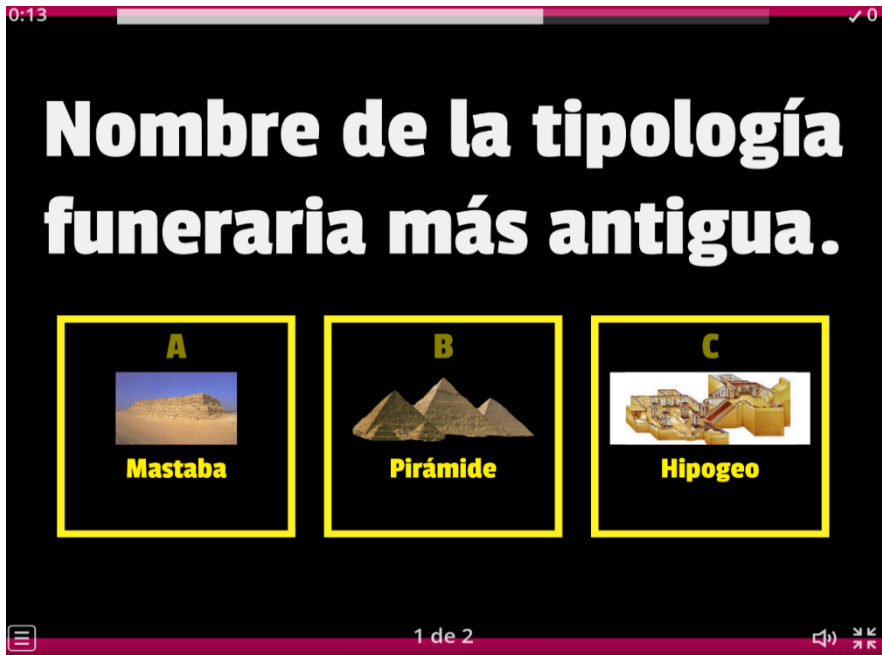
- Nombre: concurso de televisión (Quiz Show).
- Número de Participante: 1 (elegido aleatoriamente mediante la ruleta).
- Objetivos: afianzar los conocimientos teóricos que se han dado en clase, aprender a señalar las características principales de las tipologías funerarias, saber diferenciar las distintas tipologías funerarias, conocer aspectos básicos sobre ritos funerarios y su relación con el arte.
- Desarrollo: el alumno sale a la pizarra y, a modo de concurso, responde las 10 preguntas que el profesor ha preparado.

Las preguntas que se han seleccionado para el ejercicio son las siguientes:

1. *Nombre que reciben los recipientes donde se introducen algunos de los órganos del difunto.*
  - a. Vasos de difuntos
  - b. Vasos Canopos**
  - c. Vasos de órganos
2. *¿Dónde podemos localizar la pirámide escalonada de Zoser?*
  - a. Saqqara**
  - b. Guiza
  - c. Valle de los Reyes
3. *Nombre del constructor de la pirámide de Zoser.*
  - a. Imhotep**
  - b. Senenmut
  - c. Zoser

4. *¿Dónde localizamos la tumba de Tutankamón?*
- a. Saqqara
  - b. Guiza
  - c. **Valle de los Reyes**
5. *Nombre de la tipología funeraria más antigua.*
- a. **Mastaba**
  - b. Pirámide
  - c. Hipogeo
6. *¿Qué tipo de enterramiento es el de Nefertari?*
- a. Mastaba
  - b. Pirámide
  - c. **Hipogeo**
7. *¿A qué hace referencia el serdab?*
- a. **Lugar donde se sitúa la escultura del faraón (el Ka)**
  - b. Sala de enterramiento
  - c. Sala donde se depositaba el tesoro del faraón
8. *Nombre de la necrópolis más antigua de Egipto.*
- a. **Abidos**
  - b. Saqqara
  - c. Valle de los Reyes
9. *¿Dónde está enterrado el faraón Ramsés II?*
- a. Saqqara
  - b. Guiza
  - c. **Valle de los Reyes**
10. *¿Dónde se localiza la pirámide de Keops?*
- a. Saqqara
  - b. **Guiza**
  - c. Valle de los Reye

**FIGURA 5.** Ejemplo pregunta de la actividad (elaboración propia mediante plantilla de Wordwall)



Fuente: Wordwall.net

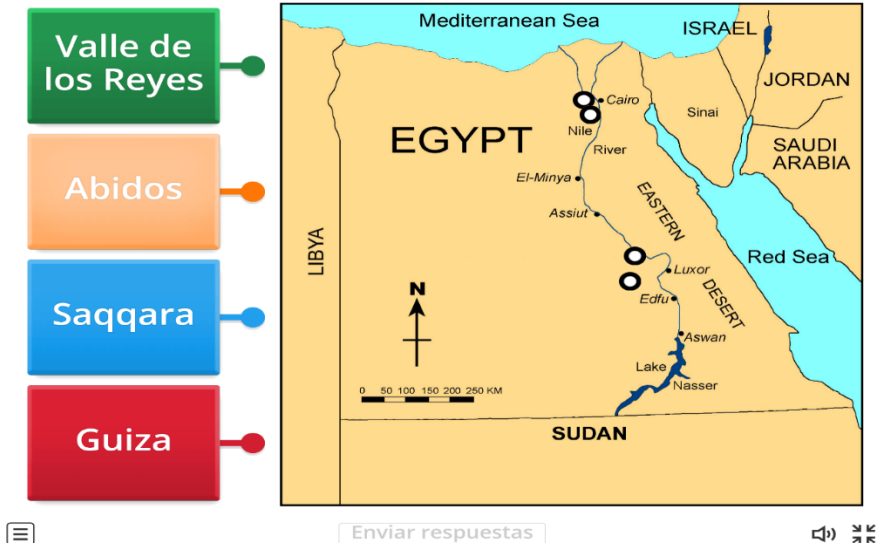
Un aspecto importante dentro de la teoría es, asimismo, la presentación de las principales necrópolis -Abidos, Saqqara, Guiza y el Valle de los Reyes-. Estos lugares de enterramiento, fundamentales en el mundo egipcio, se tratarán durante nuestra explicación de las tipologías funerarias. No obstante, consideramos esencial que sean los propios alumnos los que los localicen en un mapa a través de una segunda actividad.

### Actividad 2

- Nombre: localiza las principales necrópolis.
- Número de Participante: grupos de, máximo, 5 personas.
- Objetivo: conocer la localización de las principales necrópolis de Egipto.
- Desarrollo: con un dispositivo móvil, los alumnos deberán escanear el código QR y proceder a situar las necrópolis.

**FIGURA 6.** Ejemplo de la actividad (elaboración propia mediante plantilla de Wordwall)

0:15



Fuente: Wordwall.net

Por último, y a modo de repaso, prepararemos un crucigrama interactivo en el que aparecerán palabras clave de la sesión. Esta actividad se realizará desde el ordenador del profesor y será él mismo el que escriba las respuestas que le indiquen los estudiantes. De esta manera, aquellos alumnos que deseen participar podrán hacerlo de forma voluntaria.

### Actividad 3

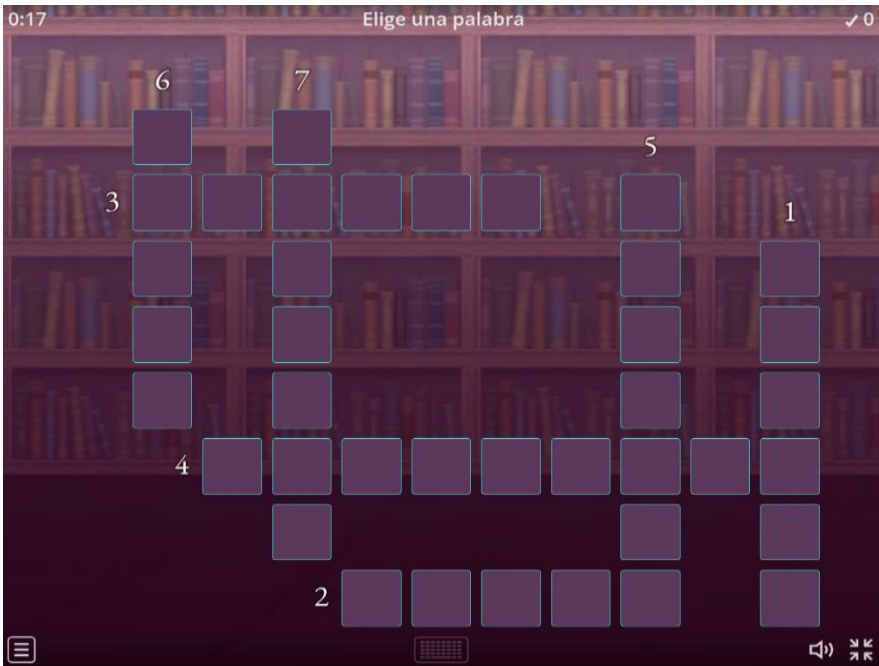
- Nombre: crucigrama de palabras clave.
- Número de Participante: voluntarios hasta terminar el crucigrama.
- Objetivo: repasar las palabras clave de la teoría.
- Desarrollo: acertar la palabra que aparece en el crucigrama mediante una pista. Será el propio profesor el que escriba la palabra que le dice el alumno.



Las preguntas que se han seleccionado para el ejercicio son las siguientes:

1. Piedra generalmente utilizada en la construcción de las mastabas, pirámides e hipogeos (CALIZA).
2. ¿Dónde se localiza la pirámide de Micerinos? (GUIZA)
3. Juicio al que tenía que someterse el alma del difunto para poder acceder al más allá (OSIRIS).
4. En este hipogeo se localiza uno de los mejores ejemplos de pintura egipcia. Pista, es el enterramiento de la esposa del faraón Ramsés II (NEFERTARI).
5. Tipo de enterramiento en el que fue depositado el faraón Shepseskaf (MASTABA).
6. ¿Pirámide escalonada de? (ZOSER).
7. Tipología funeraria de la tumba del faraón Seti I (HIPOGEO).

**FIGURA 7.** Ejemplo de la actividad (elaboración propia mediante plantilla de Wordwall)



Fuente: Wordwall.net

## 5. RESULTADOS

Con el objetivo de valorar las actividades docentes de Wordwall y poder mostrarlo en este estudio, se ha llevado a cabo un sondeo entre los alumnos que se han ofrecido voluntarios. Los siguientes gráficos muestran, por tanto, las respuestas de 32 alumnos del grado de Historia y Humanidades. La encuesta que se dio a los estudiantes tenía las siguientes preguntas:

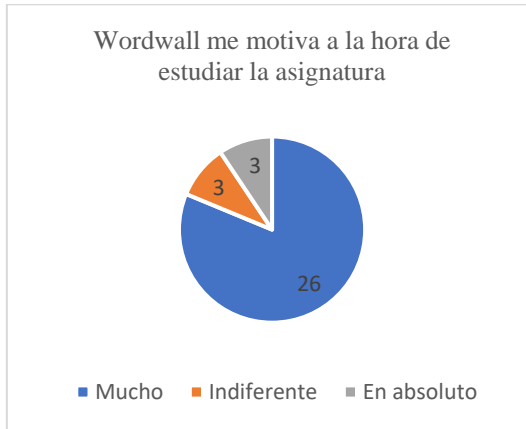
1. *Los ejercicios de Wordwall me motivan a la hora de estudiar la asignatura de Historia del Arte.* Las respuestas posibles son: en absoluto, me es indiferente o me motivan mucho.
2. *Aprendo mejor las obras de arte a través de las actividades interactivas que nos prepara el profesor.* Las respuestas posibles son: en absoluto, me es indiferente o aprendo de forma amena.
3. *¿Se debe utilizar esta metodología interactiva en otras asignaturas de la carrera?* Las respuestas posibles son: sí o no.
4. *¿Cuál es la nota global que pones a Wordewall?* Las respuestas posibles son: 1-2; 3-4; 5-6; 7-8; 9 o 10.

Procedemos a mostrar los resultados de las encuestas. Para una mayor comprensión lo haremos en distintos bloques.

**Pregunta 1:** Los ejercicios de Wordwall me motivan a la hora de estudiar la asignatura de Historia del Arte.

- **Motivación y Wordwall:** podemos comprobar en la siguiente gráfica que un 81,25% de estudiantes (26 de 32) señala que la plataforma interactiva les motiva a la hora de estudiar la asignatura de Historia del Arte. Por su parte, 3 alumnos (9,38%) se muestran indiferentes y los últimos 3 (9,38%) indican que no les motiva en absoluto. Por tanto, podemos concluir que la mayoría de los estudiantes prefieren combinar estas actividades interactivas con la teoría.

**FIGURA 8.** Motivación y Wordwall

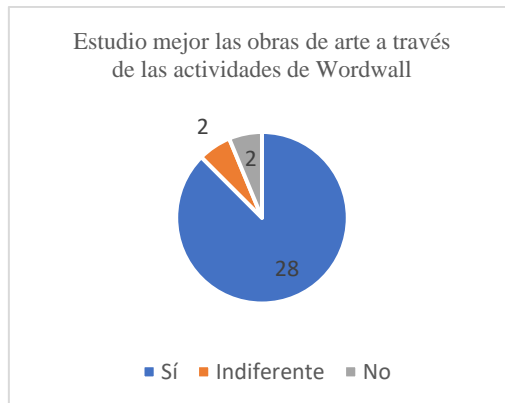


Fuente: elaboración propia

**Pregunta 2:** Aprendo mejor las obras de arte a través de las actividades interactivas que nos prepara el profesor.

- **Aprendizaje y Wordwall:** la gráfica señala que 28 de los 32 alumnos (87,5%) aprenden de forma más amena cuando utilizan Wordwall. Un 6,25% de encuestados se muestra indiferente (2 alumnos) y otro 6,25 % del alumnado indica que no aprende con la plataforma (2 alumnos). En conclusión, la mayoría del alumnado prefiere estudiar las obras de arte con Wordwall.

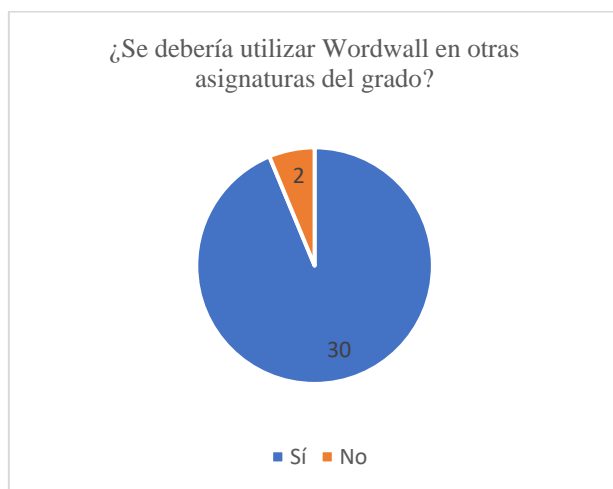
**FIGURA 9.** Estudio y Wordwall



**Pregunta 3:** ¿Se debe utilizar esta metodología interactiva en otras asignaturas de la carrera?

- **Otras asignaturas y Wordwall:** de los 32 alumnos encuestados, la gran mayoría, 30 (93,75%), señalan que les gustaría que se aplicaran estas actividades interactivas en otras asignaturas del grado de Historia y Humanidades. Tan solo 2 alumnos (6,25%) prefieren el método expositivo.

**FIGURA 10.** Otras asignaturas y Wordwall

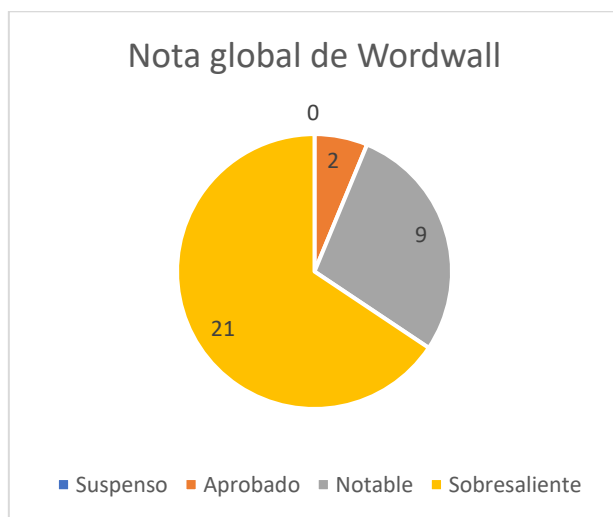


Fuente: elaboración propia

**Pregunta 4:** ¿Cuál es la nota global que pones a Wordwall?

- **Nota global de Wordwall:** de los 32 alumnos encuestados, ninguno ha otorgado una nota negativa a la plataforma. 21 estudiantes (65,63%) la han puntuado con un sobresaliente (10-9), 9 (28,13%) con un notable (8-7) y 2 (6,25%) con un aprobado (5-6). Se concluye que, de forma mayoritaria, los alumnos quieren seguir utilizando la plataforma interactiva a la hora de adquirir conocimientos.

**FIGURA 11.** Nota global de Wordwall



Fuente: elaboración propia

## 6. CONCLUSIONES

Una vez mostradas las gráficas podemos concluir que, de forma mayoritaria, los alumnos universitarios se sienten más motivados y, por tanto, con mayor predisposición al estudio si se emplea la plataforma interactiva en combinación con la teoría. A mayor motivación por la asignatura, mayor energía para afrontarla de manera satisfactoria (Carrillo et al., 2009, p. 21). En relación con esto, a lo largo del presente curso hemos percibido una considerable predisposición por parte del alumnado a estudiar la materia a través de las actividades asíncronas que se les ha preparado para afrontar las pruebas de evaluación (al finalizar cada uno de los temas). En definitiva, la experiencia con Wordwall ha sido gratificante tanto para nosotros como para el estudiantado.

No obstante, pensamos que, para que se puedan aprovechar las ventajas que las nuevas tecnologías aportan al docente, este no debe verlas como herramientas que entretengan a los alumnos. Su aplicación debe hacerse con un sentido didáctico y conforme a los objetivos que se marcan en la guía docente. Al igual que ocurre con las clases magistrales, si utilizamos las nuevas tecnologías sin combinarlas con otras metodologías, los

alumnos se desmotivarán. Abogamos, por tanto, su uso compartido con la metodología expositiva, logrando, de esta manera, que el estudiante adquiera los conocimientos exigidos y, a la vez, muestre predisposición al estudio de la asignatura.

## 7. REFERENCIAS

- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., y Sol Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de Educación*, 2, 20-32. Universidad Politécnica Salesiana (Ecuador).
- Escalera Pérez, R., y Ríos Moyano (2017). Resultados docentes en historia del arte, un camino hacia la motivación y el emprendimiento. *Eviterna, Revista de Humanidades, Arte y Cultura*, extra 1, 1-8. Universidad de Málaga.
- Gómez López, R. (2002). Análisis de los métodos didácticos en la enseñanza. Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla, 32, 261-334. Universidad de Granada.
- Prada Dussán, M. (2007). El miedo a la tecnología en la educación: entre la posibilidad y el límite. *Pedagogía y Saberes*, 26, 67-73. Universidad Pedagógica Internacional (Colombia).
- Riera, J., Prats, X., Ávila, P., y Núñez, N. (2005). Expectativas y temores docentes ante la implementación de las TIC en los centros educativos. *Tecnologías de la información y la comunicación de la región de Murcia (TICEMUR): Actas de las II Jornadas Nacionales TIC y Educación* (pp. 384-393). Región de Murcia.
- Rodríguez Sánchez, M. (2015). Metodologías docentes en el EEES: de la clase magistral al portafolio. *Tendencias Pedagógicas*, 17, 83-102. Universidad Autónoma de Madrid.
- Rumiche Valdez, M. E., y Solís Trujillo, B. P. (2021). Los efectos positivos y negativos en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en educación. *Hamut'ay*, 8, 23-32. Universidad Alas Peruanas.
- Silvero Miramón, M. (2007). Estrés y desmotivación docente: el síndrome del “profesor quemado” en educación secundaria. *ESE*, 12, 115-138. Universidad de Navarra.