



UNIVERSIDAD  
DE ALMERÍA

CENTRO DE POSTGRADO Y  
FORMACIÓN CONTINUA

MÁSTER DE PROFESORADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA  
OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y  
ENSEÑANZA DE IDIOMAS

**LAS TIC EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA HISTORIA**

**DEL ARTE: EXPERIENCIA DIDÁCTICA Y PROPUESTA DE**

**MEJORA SOBRE EL RENACIMIENTO PARA ESO**

**ICT ON HISTORY OF ART TEACHING-LEARNING: DIDACTIC EXPERIENCE  
AND BETTERMENT PROPOSAL ABOUT RENAISSANCE IN SECONDARY  
SCHOOL**

---

ESTUDIANTE Parras García, Jesús Vicente

---

---

ESPECIALIDAD Ciencias Sociales

---

TUTOR Alfredo Ureña Uceda

Convocatoria de: mayo de 2022

## RESUMEN

El presente trabajo fin de máster parte de un análisis fundamentado sobre la introducción de las TIC en la didáctica de la Historia del Arte. Como recursos principales se estudian las visitas virtuales, a través de la aplicación *Google Arts and Culture*, y la Gamificación, con programas como *Game in Florence* o *Kahoot!*. Como base del desarrollo del trabajo, se parte de la experiencia didáctica llevada a cabo durante las prácticas externas. Nos centraremos en la unidad temática de Geografía e Historia dedicada al Renacimiento del curso de 2º de ESO. A raíz de este proceso se plantea una propuesta de mejora con el objetivo de despertar nuevas habilidades de análisis y observación del arte a través de metodologías innovadoras y avivar el interés del alumnado en la materia mediante metodologías motivadoras. Esta estará basada en las leyes del currículo actual, así como en estudios de innovación didáctica.

**PALABRAS CLAVE:** enseñanza-aprendizaje, experiencia didáctica, ESO, Historia del Arte, propuesta de mejora, Renacimiento, TIC

## ABSTRACT

This final master thesis comes from a substantiated analysis about ICT introduction on History of Art didactics. As main sources have been studied virtual visits, through *Google Arts and Culture* app, and Gamification, with programmes as *Game in Florence* or *Kahoot!*. The work development base is the didactic experience occurred during external practices. Then we focus on the didactic unit about Renaissance within the subject Geography and History from Secondary School second grade. After that process we come up a betterment proposal with the main aim of awaken new analysis and observation abilities of art works through innovation methodologies and encourage to pupils the interest on the subject by motivation methodologies. The upcoming proposal will be based on the current study programme laws, as well as didactic innovation studies.

**KEYWORDS:** teaching-learning, didactic experience, History of Art, betterment proposal, ICT, Renaissance

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. Justificación.....	5
1.2. Objetivos.....	6
1.3. Metodología.....	6
2. MARCO TEÓRICO: INTRODUCCIÓN Y USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ARTE .....	9
2.1. Didáctica de la Historia del Arte: normativa y problemáticas .....	9
2.2. Las TIC y su aplicación en la enseñanza-aprendizaje de la Historia del Arte	11
2.3. Museos y visitas virtuales.....	13
2.4. Gamificación.....	15
2.4.1. Juegos tradicionales .....	16
2.4.2. Aprovechamiento didáctico de videojuegos.....	18
2.4.3. Videojuegos educativos.....	18
3. EXPERIENCIA DIDÁCTICA Y PROPUESTA DE MEJORA: EL ARTE DEL RENACIMIENTO EN 2º DE ESO.....	20
3.1. Contextualización .....	20
3.2. Marco legislativo.....	20
3.3. Concreción curricular .....	21
3.3.1. Objetivos .....	21
3.3.2. Competencias clave.....	24
3.3.3. Contenidos.....	25
3.4. Transposición didáctica .....	26
3.4.1. Metodología.....	26
3.4.2. Periodización.....	27
3.4.3. Evaluación .....	36

3.5.	Propuesta de mejora.....	37
3.5.1.	Justificación.....	37
3.5.2.	Periodización.....	38
3.5.3.	Evaluación.....	45
4.	CONCLUSIONES.....	46
5.	BIBLIOGRAFÍA.....	48
6.	ANEXOS.....	52
6.1.	Anexo 1. Listado de obras a elegir para las exposiciones orales individuales.....	52
6.2.	Anexo 2. Capturas de pantalla del cuestionario de <i>Kahoot!</i> .....	53
6.3.	Anexo 3. Rúbrica de evaluación de exposiciones en grupo.....	69
6.4.	Anexo 4. Rúbrica de evaluación de exposiciones individuales.....	70

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Justificación

Durante este trabajo fin de máster se tratarán las TIC en la didáctica de la Historia del Arte dentro de la materia de Geografía e Historia de 2º de ESO, concretamente, en la unidad didáctica dedicada al Humanismo, al arte del Renacimiento y a las Reformas Protestantes. En el presente trabajo no se trata este último apartado ya que nos centraremos solamente en lo relacionado con la Historia del Arte. La motivación principal que ha llevado a la realización de este trabajo ha sido la experiencia vivida en el centro durante las prácticas externas del presente máster. A lo largo de este proceso se dio la oportunidad de observar desde el punto de vista del docente e, incluso, participar en el proceso de enseñanza de manera activa.

Tras conversar con el profesor al que estaba asignado, acordamos el que yo pudiera impartir una unidad didáctica completa. Todo el contenido que iba a desarrollar en clase era siempre supervisado por el tutor. A la hora de introducir nuevos contenidos, el docente me aconsejaba sobre la manera de desarrollarlos en el aula. La experiencia tuvo sus pros y sus contras. Esta fue muy positiva, muchas de las actividades introducidas resultaron satisfactorias, el alumnado aprendió mientras que se divertía. Por otro lado, a otras actividades les faltaba algo. La falta de formación y, quizás, experiencia en ese momento no permitió un completo desarrollo de las actividades, es decir, la idea de las actividades estaba bien, pero una vez se llevaron a la práctica fallaron algunos elementos que impidieron que el resultado fuera el esperado. Por ello, la intención de este trabajo es la realización de una propuesta de mejora sobre la experiencia de intervención didáctica, con el objetivo de cambiar esos factores que hicieron que algunas de las actividades desarrolladas no fueran gratificantes tanto para el alumnado como para el docente.

## 1.2. Objetivos

- Analizar la normativa y problemáticas de la didáctica de la Historia del Arte desde sus inicios.
- Estudiar las TIC y su aplicación en la enseñanza-aprendizaje de la Historia del Arte.
- Introducir las Visitas Virtuales como nuevo recurso TIC en la didáctica de la Historia del Arte.
- Incorporar el uso de la Gamificación al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia del Arte a través de diferentes recursos.
- Dar a conocer el resultado de la experiencia de las prácticas externas con la aplicación condicionada de algunas TIC.
- Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje llevado a cabo en las prácticas externas con la incorporación de nuevos recursos y metodologías.

## 1.3. Metodología

Este trabajo se ha centrado en la búsqueda de bibliografía sobre la didáctica de la Historia del Arte para mejorar o complementar los contenidos durante la experiencia didáctica en el aula. Principalmente, las fuentes para la elaboración de este trabajo se han extraído de la revista *Íber* de la editorial Graó – dedicada a la didáctica de las Ciencias Sociales –, y de la base de datos Dialnet.

En el momento de plantear las nuevas actividades propuestas en este trabajo, se utilizan, principalmente, las fuentes que veremos a continuación. Para desarrollar la idea de las visitas virtuales en la materia de Historia del Arte se han tomado como referencia una serie de publicaciones, entre las que destacamos el artículo “Museos virtuales como recursos para el área de Ciencias Sociales” de Nuria Serrat Antolí, publicado en la Revista *Íber*. La autora nos introduce en el contexto de los museos virtuales y las posibles alternativas que puede ofrecer a la enseñanza de las Ciencias Sociales. A continuación, nos encontramos con el trabajo de María Ziegler Delgado “El Tiempo de las Humanidades Digitales: entre la Historia del Arte, el patrimonio cultural, la ciudadanía global y la

educación en competencias digitales”, en el que aborda la transmisión y preservación de los conocimientos adquiridos mediante la Historia del Arte e introduce el uso de la aplicación de *Google Arts and Culture* (GA&C) dentro de las humanidades digitales. Siguiendo con el uso de esta aplicación para la realización de visitas virtuales, Clara Reigosa Lombao en “Google Arts and Culture y los museos virtuales: nuevas herramientas de difusión del patrimonio cultural” nos presenta la aplicación como una de las mejores herramientas para el conocimiento online del patrimonio cultural. Por otro lado, el trabajo “Virtual museums and Google Arts and Culture: alternatives to the face-to-face visit to experience art” de Ana Verde y José Manuel Valero, nos ofrece diversas alternativas a las visitas didácticas a museos físicos.

En el presente trabajo también se incluye la gamificación, para ello se utilizan algunos artículos sobre la integración de la serie de videojuegos *Assassin’s Creed* en el aula, como “¡Nos flipan los videojuegos!, *Invertir el aula a través de Assassin’s Creed: Origins*”, de Martín Platas y Naiara Vicent; y “La historia a través de los videojuegos: evaluación mediante *Civilization* y *Assassin’s Creed*” de Diego Iturriaga e Ignacio Medel. Un artículo también relacionado con la introducción del juego en el aula es “Game in Florence”, escrito por Ana Martínez Luján. Este es totalmente diferente a los anteriores pues se trata sobre una aplicación para *smartphones* de divulgación cultural cuyo nombre es *Game in Florence*, enfocado a la contemplación del arte del Renacimiento.

Por último, se añade un nuevo medio de gamificación, la aplicación de *Kahoot!*. En primer lugar, se hace uso de estos dos artículos: “Kahoot! A digital game resource for learning” de Ryan Dellos y “TechMatters: Getting into Kahoot!: Exploring a Game-based learning system to enhance student learning” de Krista Graham. En estos se exploran las diversas alternativas que ofrece esta aplicación a la hora de realizar actividades que mejoren la asimilación de contenidos por parte del alumnado y su motivación a la hora de estudiar nuevos contenidos. Por otro lado, tenemos el artículo de Lorenzo Mur y Mercedes Guillén “Tecnologías digitales para la Historia del Arte”, en el que estos profesores desarrollan sus experiencias utilizando algunos recursos de Internet.

Teniendo en cuenta estos contenidos, el cuerpo del trabajo se ha dividido en seis capítulos. El primero de ellos es una introducción donde se habla de la justificación, los objetivos y la metodología. A continuación, un segundo capítulo que trata sobre el marco teórico dedicado a la introducción de las nuevas tecnologías en la didáctica de la Historia del Arte, que se subdivide en cuatro apartados. En el primer apartado se habla sobre la normativa y problemáticas de la didáctica de la Historia del Arte desde sus inicios hasta la actualidad; un segundo apartado sobre la innovación metodológica en la Historia del Arte a través de las TIC; el tercero habla sobre los museos y visitas virtuales; y, por último, se trata la gamificación, dividida en tres subapartados: juegos tradicionales, aprovechamiento didáctico de los videojuegos y videojuegos educativos. En el siguiente capítulo tenemos la experiencia didáctica, organizada atendiendo al currículo de secundaria, donde se expone la contextualización del centro, el marco legislativo y la concreción curricular, esta última se subdivide en objetivos, competencias clave y contenidos. Otro apartado de este capítulo es la trasposición didáctica dividida en: metodología, actividades llevadas a cabo mediante diferentes sesiones y evaluación del proceso. El último apartado de este capítulo se habla sobre la propuesta de mejora de esta intervención. Seguidamente, se pasa al capítulo dedicado a las conclusiones y, para finalizar, tenemos aquellos en los que se expone la bibliografía y los anexos del trabajo.

## 2. MARCO TEÓRICO: INTRODUCCIÓN Y USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ARTE

### 2.1. Didáctica de la Historia del Arte: normativa y problemáticas

La Historia del Arte es una materia que ha sufrido muy pocos cambios en el actual sistema educativo. Debido a esto, los métodos de enseñanza han pasado a estar desactualizados, y las principales innovaciones pedagógicas no han llegado a causar ningún cambio en su metodología o enfoque (Trepát, 2003). “Si vemos los programas educativos que se han venido sucediendo en España desde 1970, se aprecia que el Arte ha sido y es asunto anecdótico para los diversos programas de estudios encabezados por los distintos Gobiernos” (Prats, 2003).

Tal es así, que desde los inicios en el marco legal educativo español con la Ley General de Enseñanzas de 1970 (Ley 14/1970), la didáctica de la Historia del Arte ha ocupado un plano secundario. Esta ley ofreció una enseñanza pública menos elitista a través de la E.G.B. (Enseñanza General Básica), B.U.P. (Bachillerato Unificado Polivalente) y C.O.U. (Curso de Orientación Universitaria). Este último fue el único ámbito en el que se desarrolló una asignatura de Historia del Arte en su totalidad, siendo optativa y con un contenido muy teórico y un enfoque memorístico. El problema estuvo en la falta de preparación previa por parte del alumnado durante su etapa en B.U.P., generando ya problemas a nivel formativo.

La realidad fue que en las posteriores reformas educativas, pese a los cambios metodológicos sobre todo en la LOGSE (Ley Orgánica 1/1990), donde se buscó especialmente introducir el constructivismo y la capacidad de aprender a aprender por parte de los alumnos, junto con una modernización de los procesos de enseñanza-aprendizaje en general y una ampliación de la obligatoriedad de la enseñanza hasta los 16 años, como en las posteriores reformas planteadas sobre la misma, LOCE (Ley Orgánica 10/2002), LOE (Ley Orgánica 2/2006) y LOMCE (Ley orgánica 8/2013), el enfoque que ha recibido la Historia del Arte ha sido similar. Los correspondientes Reales Decretos (RD 1179/1992) y Decretos autonómicos han mantenido la estructura creada ya por

la LOGSE. El planteamiento que se hizo de la materia, al menos para el último curso de Bachillerato, fue muy diferente.

Tal y como se cita en el preámbulo del Real Decreto 1179/1992: “La complejidad de la obra de arte requiere articular un método de análisis histórico-artístico que recoja aportaciones de distintas metodologías, evitando, en lo posible, enfoques excesivamente reduccionistas. Sin rechazar la catalogación, la descripción y la cronología, es conveniente enseñar a percibir el arte como un lenguaje con múltiples códigos que permiten comunicar ideas y compartir sensaciones. Esta materia debe contribuir al conocimiento, valoración y disfrute del patrimonio histórico-artístico, como exponente de nuestra memoria colectiva, del legado que debemos conservar y transmitir a las generaciones venideras”.

Por lo tanto, los problemas generados por la ley son los siguientes: ausencia de formación específica en Arte en la etapa de Enseñanza Secundaria Obligatoria, con metodologías memorísticas de aprendizaje; la asignatura de Historia del Arte en el curso de 2º de Bachillerato, al igual que en C.O.U., se mantiene como una preparación para el acceso a los estudios universitarios, lo que condiciona una metodología encaminada a la superación de la misma, que limita las posibilidades de la materia (Asenjo, 2018).

La situación en la que nos encontramos en la enseñanza de la Historia del Arte en Educación Secundaria hace que se planteen algunos problemas metodológicos importantes, como la simplificación de los contenidos en ESO. Al dividir estos entre unidades de Historia, y trabajar la Historia del Arte como un elemento cultural más, se reduce la importancia de esta como manifestación del espíritu humano. Dentro del campo de las Humanidades, se ha priorizado el contenido de la Geografía y de la Historia de modo muy notable sobre la Historia del Arte. Como se ha podido observar, en la mayor parte de las editoriales de libros de texto (Vicens Vives, SM, Santillana, Bruño...) se inserta un apartado final, con un tratamiento muy anecdótico, sobre aspectos artísticos básicos.

Teniendo en cuenta las metodologías llevadas a cabo hasta el momento, el objetivo y necesidad de una nueva dimensión de la Historia del Arte debe ser la observación y análisis de la obra. Estos hábitos deberían implantarse de manera paulatina durante la ESO. Varias son las propuestas de innovación

metodológica planteadas por diversos autores, si bien seguimos la propuesta de Asenjo (2018), para quien, en primer lugar, se necesita una perspectiva menos memorística y más significativa. Debe buscarse el análisis y la comprensión, adecuada a cada curso y etapa, antes que la identificación. Seguimos con un trabajo activo en el aula, en el que el alumnado sea el auténtico protagonista del proceso de aprendizaje, aquí el docente ejerce de guía en cuanto a la percepción del conocimiento por parte del alumnado. En tercer lugar se incluye la significación de la obra en su contexto y hoy en día. El docente debe hacer comprensible la obra y su contexto, siempre adecuándose a los niveles de cada curso y etapa. Aquí, el alumnado debe ser capaz de reconocer el significado de una obra de arte y poder relacionar lo que se trabaja en clase con el panorama cultural actual, se busca el aprender a valorar una obra de arte desarrollando un mínimo juicio crítico. Por último, y no menos importante, tenemos el uso de las TIC. Como en otros ámbitos de nuestras vidas, las Tecnologías de la Información y la Comunicación deben estar presentes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Dentro de la materia de Historia del Arte el uso de estas tecnologías resulta de gran ayuda ya que su estudio se lleva a cabo, principalmente, con apoyo visual.

## 2.2. Las TIC y su aplicación en la enseñanza-aprendizaje de la Historia del Arte

Las Tecnologías de la Información y Comunicación son un conjunto de avances tecnológicos, posibilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas éstas proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar con diversos canales de comunicación. El elemento más poderoso que integra las TIC es Internet (Marquès Graells, 2000) y sus características más significativas las recoge Cabero (1998) de la siguiente manera:

- Inmaterialidad, realizan la creación, el proceso y la comunicación de la información, esta última inmaterial y puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos.

- Interactividad, mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador.
- Interconexión, que hace referencia a la creación de nuevas posibilidades tecnológicas a partir de la conexión entre dos tecnologías.
- Instantaneidad, uso de servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información de una forma rápida.
- Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido.
- Digitalización, cuyo objetivo es que la información de distinto tipo pueda ser transmitida por los mismos medios al estar representada en un formato único universal.
- Penetración en todos los sectores, el impacto de las TIC no se refleja únicamente en un individuo, grupo, sector o país, sino que, se extiende al conjunto de las sociedades del planeta.
- Innovación, las TIC están produciendo una innovación y cambio constante en todos los ámbitos sociales.
- Tendencia hacia la automatización, diferentes posibilidades y herramientas permiten un manejo automático de la información.
- Diversidad, la utilidad de las tecnologías puede ser muy diversa, desde la mera comunicación entre personas, hasta el proceso de la información para crear informaciones nuevas.

Además, los recursos facilitados por las TIC nos permiten una comunicación tanto asíncrona – mediante correo electrónico, por ejemplo – como síncrona – a través de charlas o videoconferencias – (Belloch, s.f.). Por otro lado y como es evidente, las TIC también presentan algunos inconvenientes, como problemas de seguridad con accesos no autorizados, barreras económicas a la hora de acceder a estos o barreras culturales como el inglés, idioma dominante en la mayor parte de las fuentes de información, entre otros de menor importancia (Marquès Graells, 2000).

Las TIC se entienden como recursos que tienen un alto potencial para favorecer aprendizajes y para implementar propuestas innovadoras de enseñanza, más allá de que sus fines originales no hayan estado basados en supuestos pedagógicos. Por este motivo, la selección de recursos debe pasar

por las decisiones didácticas del docente y no por las bondades del recurso en sí mismo (Aguerrondo et al., 2006).

Gracias a las tecnologías de la información y comunicación en los centros se puede trabajar con materiales como los siguientes: presentaciones en PowerPoint o cualquier otro programa, estas pueden ser usadas tanto por los docentes como por el alumnado, el docente lo puede usar para hacer presentaciones que sirvan como apoyo a la explicación de la clase, mientras que el alumnado lo puede utilizar para realizar exposiciones en clase. El uso de las páginas web, cuyo acceso a través de buscadores, como Google, debe haber sido comprobado antes de la práctica por el docente y supervisado durante esta. Otra herramienta muy usada son los blogs en donde existe una participación directa entre el docente y el alumnado. Un recurso que se encuentra en auge actualmente gracias a los teléfonos inteligentes, son las aplicaciones multimedia, entre estas se encuentran, además, programas elaborados únicamente con un fin didáctico en los que se integran navegación, audios, videos y participación directa con el alumnado (Lozar, 2012). Este es solo un ejemplo de las muchas alternativas que se ofrecen, aumentando cada vez más el número de materiales TIC.

En este caso, nos centraremos en el uso de las TIC en la didáctica de las Ciencias Sociales y, más concretamente, en la Historia del Arte. Son ya varias las propuestas o experiencias didácticas las que utilizan las TIC como recurso didáctico en esta asignatura, tanto en ESO como en Bachillerato, predominado en este último ya que en este nivel nos encontramos, como bien se ha indicado anteriormente, con una asignatura dedicada plenamente a la Historia del Arte.

### 2.3. Museos y visitas virtuales

Otros recursos TIC que gozan de gran potencial en la didáctica de la Historia del Arte son los museos y visitas virtuales. Actualmente, estos conceptos se encuentran ya muy extendidos y son muchos los documentos o autores los que los definen. Por un lado, como definición de museo virtual escogemos la dada por Douglas Mackenzie (1996): "Una colección organizada de artefactos electrónicos y recursos informativos, prácticamente todo lo que pueda ser

digitalizable. La colección puede incluir pinturas, dibujos, fotografías, diagramas, gráficos, grabaciones, secuencias de vídeo, artículos de periódico, transcripciones de entrevistas, bases de datos numéricas y cualquier conjunto de ítems que puedan ser guardados en cualquier servidor del museo virtual. También puede ofrecer sugerencias sobre recursos relevantes en el mundo de los museos” (Serrat Antolí, 2001).

Por otro lado, contamos con las visitas virtuales, concepto diferente a los museos virtuales. Como se ha indicado anteriormente, los museos virtuales están compuestos por elementos digitalizados que se encuentran en un espacio totalmente virtual, mientras que las visitas virtuales son aquellas que se llevan a cabo a través de recreaciones de museos reales. La principal ventaja con la que juegan estos materiales virtuales es con la accesibilidad, se podrá acceder a todo el contenido disponible en cualquier momento, la única condición es tener acceso a Internet.

Varias son ya las webs o aplicaciones que ofrecen este tipo de servicios, pero la primera de ellas y, actualmente, la más importante es *Google Arts and Culture* (GA&C). Originalmente, esta aplicación no estaba pensada como museo o visita virtual, sino que era parte de un proyecto local de la empresa americana de contemplación de una serie de obras en un museo aislado. La idea de concebir este programa tal y como es hoy en día nació en España entre los años 2008 y 2009 gracias a una trabajadora de la compañía, Clara Rivera, y su colaboración con el museo del Prado. En 2011 se amplió el proyecto con nuevos museos y se incorporó una nueva plataforma web llamada *Google Art Project*. Finalmente, en 2016, la unión de varios museos junto con Google pasó a ser *Google Arts and Culture* (Reigosa Lombao, 2019).

Actualmente, esta aplicación cuenta con más de 2000 instituciones culturales, tiene alrededor de 6 millones de imágenes en red, y más de 6000 exposiciones en la web. Incluso, recientemente, la aplicación ha incorporado la Guía para Docentes, un recurso que ayuda a los educadores a usar esta aplicación en el aula de una manera más sencilla. Esta incluye plantillas de actividades personalizables y otras experiencias populares de la aplicación diseñadas a través de una visión educativa (Schwartz, 2021).

Además de la aplicación de GA&C, existen muchas otras páginas web de museos o galerías nacionales o internacionales que disponen de sus propias visitas virtuales. Entre estas podemos destacar la del Museo del Prado (<https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte>), el Museo Thyssen-Bornemisza (<https://www.museothyssen.org/>), la Galería de los Uffizi de Florencia (<https://artsandculture.google.com/> y <https://www.uffizi.it/mostre-virtuali>), el Museo del Louvre (<https://www.louvre.fr/visites-en-ligne>) o los Museos Vaticanos ([http://www.vatican.va/various/cappelle/index\\_sistina\\_it.htm](http://www.vatican.va/various/cappelle/index_sistina_it.htm)).

Como hemos podido ver, hasta el momento, gran parte de la documentación sobre la didáctica a través de las visitas virtuales es teórica, pocos son los trabajos en los que se recogen propuestas o experiencias didácticas. De estas, como propuesta didáctica, tenemos la expuesta por Diego Sobrino (2011) sobre el uso de visitas virtuales empleando la pizarra digital interactiva (PDI). Esta está orientada a trabajar los contenidos referentes al arte medieval de la materia de Geografía e Historia de 2º de ESO, contexto cercano al tratado en el presente trabajo.

Algunos que propone el docente son los siguientes: proyecto Ars Virtual, que ofrece una gran diversidad de visitas, como a San Martín de Frómista o a las Catedrales de Burgos, León o Sevilla; la visita virtual a Notre Dame de París; o las visitas a la Catedral de Sevilla, Giralda y Torre del Oro que ofrece Sevillaen360. Sobre estas herramientas, desarrolla también una serie de actividades: utilizar estas visitas para que el alumnado señale los tipos de bóvedas y sus elementos; comparar la lógica estructural del románico frente a la del gótico, mediante los alzados; repasar el vocabulario de arte medieval a través del recurso Notebook diseñado por Ainhoa Marcos; o el ejercicio de *role playing* “Guía por un día” en el que el alumnado, en grupos, se preparan la exposición de cada una de las visitas virtuales. Todos ellos recursos muy interesantes que ayudan a la labor docente dentro de la enseñanza de la Historia del Arte.

#### 2.4. Gamificación

En didáctica, la gamificación se entiende como una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los

resultados de los alumnos en clase (La Gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla, s.f., <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>). Esta cuenta con una serie de ventajas y elementos que resultan innovadores a la hora de llevar esta metodología al aula: Facilita una interactividad creativa en la que se posibilita la interacción no solo con los demás, sino con el aprendizaje en sí; ayuda a superar la desmotivación, planteando una serie de retos a conseguir que derivan en una motivación inmediata; permite o facilita entornos de reflexión y análisis; atrae y motiva mediante desafíos que promueven el aprendizaje; y potencia la resolución de problemas, tanto de manera individual, como colectiva (Alarcón Orozco, 2018).

La gamificación puede estar basada tanto en actividades lúdicas populares, ajenas a cualquier elemento electrónico, como en juegos con componentes digitales, relacionados con las TIC. Los primeros son aquellos que a lo largo de los años se han practicado por los niños en el patio del recreo o en la calle, mientras que los segundos son los videojuegos. Todos ellos desarrollados con el objetivo de crear un elemento lúdico, que a través de la gamificación convertimos en elemento didáctico. A continuación se expondrán ejemplos sobre propuestas o experiencias didácticas según el tipo de gamificación empleada.

#### 2.4.1. Juegos tradicionales

Como bien hemos apuntado anteriormente, estos juegos son aquellos relacionados con el ABJ. Mientras que la gamificación como tal consiste en el uso de técnicas y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, el ABJ consiste en usar juegos para aprender o en aprender jugando, es decir, que guardan relación con los contenidos didácticos (Ayén, 2017).

Como ejemplo, en la siguiente experiencia didáctica se combinan medios digitales y juego, es decir, se combina el uso de las TIC con la gamificación. Esta experiencia se lleva a cabo con alumnos de 2º de ESO del IES La Puebla de Alfindén en Zaragoza, que trabajarán sobre la obra de Velázquez. La docente que lleva a cabo esta experiencia, Mercedes Guillén Moliner, parte con la intención de acercar al alumnado la vida y obra de Velázquez, las características

de su arte, su posterior influencia y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de recursos digitales y el trabajo en equipo. Entre estos recursos digitales utiliza enlaces web, presentaciones multimedia, recursos audiovisuales y proyección en pizarra digital.

Divide la actividad en tres sesiones: en la primera sesión realiza un primer contacto con la figura de Velázquez mediante una presentación digital. La docente recalca que la obra de arte debe prevalecer sobre el contenido y recomienda que el alumnado tome una actitud protagonista mediante un trabajo activo vinculado, donde se planteen preguntas que den pie a fomentar su curiosidad; en la segunda sesión, para reforzar los contenidos vistos anteriormente, se hace uso de un recurso audiovisual de unos doce minutos. Al final de este se plantean preguntas con objeto de garantizar la atención y la asimilación de los contenidos; por último, se dividió la clase en grupos, utilizando las posibilidades didácticas del juego para asimilar los conocimientos vistos previamente. Mediante juegos como la mímica, el dibujo, las palabras prohibidas, el ahorcado o leer los labios, el alumnado debió adivinar obras que sus compañeros querían representar. En cuanto a la evaluación, la docente no empleó una prueba escrita, pero sí un cuestionario en línea, a modo de concurso en el que los resultados evidenciaron la asimilación de nuevos conocimientos, dando lugar a un resultado satisfactorio de la experiencia en el que al alumnado disfrutó aprendiendo (Guillén, 2019).

En esta última experiencia didáctica se lleva a cabo la gamificación con juegos de un corte más tradicional y menos digital, esto no significa que no entre dentro de las TIC, sino todo lo contrario, ya que se utilizan medios electrónicos, como las pizarras digitales. Por otro lado, tenemos los videojuegos, desarrollados en su totalidad de manera virtual. Por un lado, tenemos aquellos que están dedicados solamente al entretenimiento y, por otro lado, se encuentran los que están enfocados en su totalidad a la didáctica. Sobre la temática de este trabajo, el arte del Renacimiento, tenemos ejemplos de ambos tipos de videojuegos.

#### 2.4.2. Aprovechamiento didáctico de videojuegos

Como ya se afirma previamente, estos son aquellos que se desarrollan únicamente con un fin lúdico. Existe una gran variedad de videojuegos y plataformas o consolas en las que poder jugar. En este caso, como propuesta didáctica, se opta por el uso *Assassin's Creed*, un videojuego ambientado en las calles de la Florencia renacentista. Este permite la libertad de movimientos del jugador, esto unido a los grandes gráficos del juego es puede ser aprovechado por el docente para crear una visita virtual por dicha ciudad, en donde combinamos información artística, social e histórica. Aquí el papel del docente es fundamental a la hora de guiar al alumnado a través de los contenidos, ya que, en sí el juego no proporciona calidad educativa ni faculta los procesos cognitivos (Iturriaga y Medel, 2017).

#### 2.4.3. Videojuegos educativos

Por último contamos los juegos educativos, englobados dentro de la metodología del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). A diferencia de los juegos usados para la gamificación, estos son juegos o aplicaciones creados con un fin educativo, es decir, juegos en los que prevalece el elemento didáctico sobre el lúdico. Tanto la gamificación como el ABJ son metodologías en las que se utiliza el juego con el fin de enseñar, así como podemos tener también la ludificación. Hay que tener claro que ambas metodologías son diferentes, aunque en este trabajo se incluya la ABJ dentro de gamificación, lo cual se realiza con el fin de seguir una línea explicativa clara y coherente. A continuación se expondrán los ejemplos de los juegos educativos de *Game in Florence* y *Kahoot!*.

Primero, contamos con el videojuego *Game in Florence*, aplicación destinada a teléfonos inteligentes o tabletas. Este juego, como el anterior, también está ambientado en la Florencia del Renacimiento, aunque su enfoque es diferente. En este caso, el jugador, no solo se mueve por las calles de Florencia, sino que tiene que ir completando retos y actividades que le harán ir avanzando en la historia del juego. Cada lugar que el jugador visite estará vinculado con el resto

a través de juegos y breves textos con diversos acontecimientos y sus protagonistas. A pesar de ser un juego enfocado a la didáctica, este debe usarse únicamente como actividad complementaria para incentivar la falta de motivación o para poner a prueba los conocimientos adquiridos previamente en clase (Martínez Luján, 2017).

Por último, nos encontramos con *Kahoot!*, una nueva herramienta TIC relacionada con la metodología de la gamificación que, como bien hemos indicado anteriormente, traslada la mecánica de los juegos al ámbito escolar. *Kahoot!* es un sistema basado en test que involucra a los estudiantes a través de cuestionarios lúdicos, debates o encuestas improvisadas. El alumnado no necesita una cuenta para acceder a la prueba, solo sería necesario un dispositivo con acceso a Internet. Por otro lado, los docentes sí que necesitarían una cuenta en esta aplicación para poder elaborar y publicar dichos cuestionarios (Dellos, 2015).

A pesar de ser una aplicación enfocada a la gamificación, según sus características también puede usarse como elemento de evaluación. Así pues, su uso puede enfocarse tanto a la asimilación de conocimientos mediante el juego como a la evaluación de los mismos, también a través del juego. Relacionados con este enfoque evaluador de la aplicación, tenemos dos experiencias didácticas en las que se utiliza *Kahoot!* de esta manera. La primera de ellas la lleva a cabo el docente Lorenzo Mur Sangrá en el IES Ramón y Cajal de Huesca. Los contenidos abordados durante esta experiencia didáctica corresponden al Arte del Neoclásico de la materia de Geografía e Historia de 4º de ESO. Para la evaluación de estos contenidos, el docente utiliza *Socrative*, una aplicación basada en preguntas tipo test con funciones semejantes a *Kahoot!*. La calificación que obtiene el alumnado se obtiene de manera individual mediante el porcentaje de acierto en el cuestionario *Socrative*<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> En relación con el tratamiento de estas cuestiones en el centro donde he desarrollado mis prácticas, por las indagaciones realizadas durante mi estancia, el único recurso utilizado por otros docentes en esta especialidad es el uso puntual de Kahoot! como actividad de asimilación de conocimientos al final de cada unidad. En cuanto al resto de materiales y actividades propuestos no hay constancia de su utilización en este centro.

### 3. EXPERIENCIA DIDÁCTICA Y PROPUESTA DE MEJORA: EL ARTE DEL RENACIMIENTO EN 2º DE ESO

#### 3.1. Contextualización

Esta intervención didáctica ha sido llevada a cabo con el alumnado de 2º de ESO del instituto IES Gádor. El Arte del Renacimiento queda incluido dentro del tema 7, en los apartados 2 y 3, del libro de Geografía e Historia de 2º de ESO de la editorial Santillana. El centro en cuestión, situado en el municipio almeriense del mismo nombre es de tipo medio y su alumnado procede tanto de la propia localidad como de la vecina Santa Fe de Mondújar. Este es social y económicamente heterogéneo, mayoritariamente de clase media y media-baja. Durante el curso en el que se llevaron a cabo las prácticas, el centro contaba con más de 150 alumnos matriculados y alrededor de 20 profesores en plantilla. Además, el centro cuenta con proyecto TIC y con el programa de refuerzo PMAR, en 2º y 3º.

Centrándonos en el nivel de 2º de ESO, este está conformado por dos líneas (A y B), como el resto de los cursos del centro, de entre 15 y 20 alumnos y alumnas cada uno. A pesar de que, normalmente, el segundo curso está caracterizado por problemas de convivencia entre alumnos e interrupción durante la docencia, en el desarrollo de las sesiones, el comportamiento del alumnado ha sido muy bueno y se ha podido llevar a cabo la intervención sin grandes dilaciones. En cuanto a las familias, la mayoría de ellas están implicadas en el proceso educativo de sus hijos, aunque siempre existen casos puntuales en los que el apoyo familiar en los estudios es mínimo, teniendo el tutor que hacerse cargo de un contacto más constante con las familias.

#### 3.2. Marco legislativo

La legislación en la que está basada esta experiencia es la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, también llamada LOMCE. La etapa de Educación Secundaria Obligatoria está organizada por tres tipos de materias (Troncales, Específicas y de libre configuración) y

comprende dos ciclos (el primero de tres cursos escolares y el segundo de uno). También aparecen los Programas de mejora del aprendizaje y el rendimiento (PMAR) en el primer ciclo (2º y 3º de ESO). Por lo tanto, esta materia de Geografía e Historia de 2º de ESO forma parte de una de las disciplinas troncales de este curso perteneciente al primer ciclo de secundaria.

En cuanto a la evaluación y promoción del alumnado, según esta ley, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. Por otro lado, el alumnado promocionará de curso cuando haya superado todas las materias cursadas o tenga evaluación negativa en dos materias como máximo, siempre que no sean Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas de forma simultánea. También, se podrá repetir el mismo curso una sola vez, y dos veces como máximo dentro de la etapa.

### 3.3. Concreción curricular

#### 3.3.1. Objetivos

Según el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado una serie de objetivos:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón

de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento y la lectura.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Habiendo expuesto los objetivos de la etapa que se van a tratar, ahora se hará lo mismo con los objetivos de materia. Según el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la enseñanza de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Obligatoria busca como meta la adquisición por el alumnado una serie de capacidades, de las cuales, serán las siguientes las que se traten en este trabajo:

5. Adquirir una visión global de la Historia de la Humanidad y el lugar que ocupan Andalucía, España y Europa en ella, por medio del conocimiento de los hechos históricos más relevantes, de los procesos sociales más destacados y de los mecanismos de interacción existentes entre los primeros y los segundos,

analizando las interconexiones entre pasado y presente y cómo Andalucía se proyecta en la sociedad global presente en base a su patrimonio histórico.

6. Valorar y comprender la diversidad cultural existente en el mundo y en las raíces históricas y presente de Andalucía, manifestando respeto y tolerancia por las diversas manifestaciones culturales, así como capacidad de juicio crítico respecto a las mismas, y cómo estas actitudes son fuente de bienestar y desarrollo así como cimiento de una ciudadanía democrática.

7. Comparar y analizar las diversas manifestaciones artísticas existentes a lo largo de la historia, contextualizándolas en el medio social y cultural de cada momento, por medio del conocimiento de los elementos, técnicas y funcionalidad del arte y valorando la importancia de la conservación y difusión del patrimonio artístico como recurso para el desarrollo, el bienestar individual y colectivo y la proyección de Andalucía por el mundo en base a su patrimonio artístico.

8. Apremiar las peculiaridades de la cultura e historia andaluzas para la comprensión de la posición y relevancia de Andalucía en el resto de España, Europa y del mundo y de las formas por las que se ha desarrollado la identidad, la economía y la sociedad andaluzas.

14. Conocer y manejar el vocabulario y las técnicas de investigación y análisis específicas de las ciencias sociales para el desarrollo de las capacidades de resolución de problemas y comprensión de las problemáticas más relevantes de la sociedad actual, prestando especial atención a las causas de los conflictos bélicos, las manifestaciones de desigualdad social, la discriminación de la mujer, el deterioro medioambiental y cualquier forma de intolerancia.

15. Realizar estudios de caso y trabajos de investigación de manera individual o en grupo, sobre problemáticas destacadas del mundo actual, de la evolución histórica de las formaciones sociales humanas y de las características y retos más relevantes del medio natural tanto andaluz como del resto del mundo, por medio de la recopilación de información de diversa naturaleza ,verbal, gráfica, icónica, estadística, cartográfica procedente de pluralidad de fuentes, que luego ha de ser organizada, editada y presentada por medio del concurso de las tecnologías de la información y de la comunicación y siguiendo las normas básicas de trabajo e investigación de las ciencias sociales.

16. Participar en debates y exposiciones orales sobre problemáticas destacadas del mundo actual, de la evolución histórica de las formaciones sociales humanas y de las características y retos más relevantes del medio natural tanto andaluz como del resto del mundo, empleando para ello las tecnologías de la información y de la comunicación para la recopilación y organización de los datos, respetando los turnos de palabras y opiniones ajenas, analizando y valorando los puntos de vistas distintos al propio y expresando sus argumentos y conclusiones de manera clara, coherente y adecuada respecto al vocabulario y procedimientos de las ciencias sociales.

En cuanto a los objetivos específicos de esta unidad, se proponen los siguientes:

- Conocimiento de los precedentes e influencias de los estilos artísticos previos al Renacimiento.
- Utilizar una terminología específica de Historia del Arte para usarla de manera precisa. Esto se hará mediante un glosario elaborado por el alumnado.
- Uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, para acercar al alumnado a nuevas fuentes.
- Manejar páginas web de museos o galerías tanto para la visualización virtual de obras de arte como para la búsqueda de información.
- Conocer y valorar el patrimonio artístico.
- Facilitar al alumnado el contacto directo con obras de arte a través de visitas virtuales.
- Promover el trabajo del alumnado, ya sea individual o en grupo, en el aula mediante actividades que impliquen una participación colectiva y cooperativa.

### 3.3.2. Competencias clave

Las competencias clave vienen reguladas en el artículo 2.2. del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. Por otro lado, en el Anexo I de la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, en

el apartado dedicado a la materia de Geografía e Historia, se describen las competencias clave, de las cuales en el presente trabajo se desarrollan las siguientes:

- \* Competencia en comunicación lingüística (CCL), por medio del trabajo en la comprensión y expresión oral y escrita mediante el análisis de fuente, la preparación de trabajos y la participación en debates.
- \* Competencia digital (CD) por el uso de aplicaciones y programas que permitan la recopilación, organización y presentación y edición de información y conclusiones de contenidos y proyectos relativos a esta materia.
- \* Competencia conciencia artística y expresiones culturales (CAEC) gracias a la comprensión del hecho cultural, su relación con la identidad personal y social, sus manifestaciones más destacadas y la importancia y beneficios de su conservación, difusión y puesta en valor.
- \* Competencia aprender a aprender (CAA) a través de la realización de estudios de caso, trabajos de investigación, proyectos y el empleo de habilidades cognitivas que implique la comparación, la organización y el análisis.
- \* Competencias sociales y cívicas (CSC) con el conocimiento y las destrezas que favorezcan el bienestar personal y colectivo por medio de la asunción de los códigos de conducta, normas de funcionamiento y derechos y obligaciones de la ciudadanía que rigen en los Estados sociales y democráticos de Derecho.

### 3.3.3. Contenidos

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, en el apartado 14 del anexo I, dedicado a la asignatura de Geografía e Historia, se encuentran los contenidos de la materia. Para esta Unidad Didáctica se trabajarán los que se encuentran dentro del bloque 3. La historia, del primer ciclo de ESO, que son los siguientes contenidos: La Edad Moderna: el Renacimiento y el Humanismo; su alcance posterior y El Arte Renacentista.

### 3.4. Transposición didáctica

#### 3.4.1. Metodología

Se hará especial uso de metodologías interactivas, que faciliten los procesos de construcción del conocimiento y verbalización e intercambio de ideas. Estas irán de la mano de metodologías dinámicas que permitan la combinación de variedad de recursos didácticos. Una metodología esencial sería la motivadora, en la que se incorpore al alumnado al proceso de enseñanza-aprendizaje haciéndole protagonista de este, a través de la presentación de temáticas cercanas a sus intereses y experiencias. Estas metodologías se desarrollarán mediante el uso intensivo de las TIC, que facilitarán la combinación de estas metodologías cuyo fin será el desarrollo del interés por la investigación y el conocimiento del alumnado.

Además, en clase se realizarán trabajos de investigación, esquemas y mapas conceptuales y recreaciones, mediante videojuegos, de situaciones vinculadas con el desarrollo histórico. Esta combinación de elementos informáticos y analógicos ayudarán a manejar las destrezas básicas de recopilación, organización, análisis y exposición de la información.

A continuación se desarrollarán las actividades llevadas a la práctica durante el período de intervención intensiva de las prácticas en el centro. La Unidad Didáctica sobre la que se desarrolla fue la número 7, que trata sobre el Humanismo y las Reformas Protestantes. Esta unidad se dividió en 9 sesiones, de las cuales 3 versan únicamente sobre las Reformas Protestantes, las cuales no se muestran en el presente trabajo. Por lo tanto, las 6 sesiones restantes se dedicarán al Humanismo y Renacimiento, centrándonos, principalmente, en la Historia del Arte. La materia de Geografía e Historia se imparte 3 veces a la semana, por lo que la parte de la Unidad dedicada al arte del Renacimiento llevó unas 2 semanas, dejando la restante para las Reformas Protestantes. Este es uno de los pocos temas en donde se le da un papel más protagonista a la Historia del Arte. Aunque, de igual manera, en el libro de 2º de ESO de Geografía e Historia de la editorial Santillana, que se utiliza en este centro, el Renacimiento

aparece como complemento del Humanismo, restando importancia al movimiento artístico. La duración de cada una de las sesiones es de una hora.

### 3.4.2. Periodización

#### **1ª Sesión**

Durante la primera sesión, se presenta el movimiento cultural humanista surgido en el siglo XV como contexto de los contenidos que se darán posteriormente. Para ello, se hace un repaso de las características de la sociedad medieval que predominaba hasta esa época. Para comprender este gran cambio cultural, se comparan dichas características con las nuevas defendidas por el humanismo.

Para una primera toma de contacto con estos nuevos rasgos se realiza una lectura comprensiva del libro de texto anteriormente citado sobre el apartado titulado “El humanismo”. Después de la lectura de este primer apartado se realiza una pequeña explicación, apoyada con un mapa conceptual, que deben de elaborar en sus libretas, en el que aparecen las principales características de este movimiento cultural. Además, se le pide al alumnado que desarrolle los siguientes conceptos, importantes para el estudio de esta unidad: Humanismo, Antropocentrismo y Teocentrismo.

Para reforzar los contenidos explicados hasta ahora, se utiliza un recurso audiovisual procedente de la web de YouTube, titulado *El Humanismo-2º ESO*, del canal Learning With Amalia, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=nyeFXNnIifE>. Tiene una duración de unos 3 minutos, ideal para destacar los aspectos más significativos sin que el alumnado deje de prestar atención. Tras haberlo visto, se realizan preguntas sobre el contenido visionado para garantizar la atención y asimilación de conceptos. El completo desarrollo de esta actividad supuso unos 25 minutos.

Siguiendo con la misma página del libro, se pasa a la lectura del siguiente apartado, titulado “La difusión del humanismo”. Al igual que con el apartado anterior, se realiza una lectura de este. En dicho párrafo aparecen 4 medios de

difusión, aunque mi explicación se centró en uno solo, la imprenta de Gutenberg. Después de la explicación de este apartado, se definió la palabra imprenta como nuevo concepto que el alumnado debe aprender. Todos estos conceptos deben ser copiados en la libreta a modo de glosario para su posterior estudio.



Fig. 1. Fotograma Capítulo 6 de *Érase una vez los inventores. Gutenberg y la imprenta* (1994). Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=pu5kl3cDi1M>

Como nuevo refuerzo a los contenidos recientemente explicados, se proyecta en clase un nuevo archivo audiovisual titulado “*Érase una vez los inventores. Capítulo 6. Gutenberg y la imprenta* (1994)”, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=pu5kl3cDi1M>. Este es un fragmento de la serie infantil de dibujos animados *Érase una vez* donde se explica el contexto y proceso de invención de la imprenta. El acceso a este archivo se realiza mediante la web de YouTube. La duración total del video es de 26 minutos, pero en clase se proyectaron solamente escenas cuyo contenido fuera útil para la comprensión de este apartado, por lo que se usaron, únicamente, 5 minutos de video. Cada vez que en este aparecía información o hechos de interés, se paraba y se comentaba de manera oral con toda la clase. Además, este video contiene algún que otro elemento cómico que ayuda a captar la atención del alumnado. La duración de este segundo apartado y su actividad correspondiente estaba prevista que durase unos 25 minutos, pero su desarrollo final supuso unos 20 minutos.

Para finalizar esta primera sesión, durante los últimos 10 minutos de clase, se organizaron las exposiciones orales por grupos. Estas serían sobre el Renacimiento en España y Tiziano. Se dividió la clase en 4 grupos de 4 o 5 personas, en principio se hacen solamente trabajos sobre el Renacimiento español, pero si fuera necesario formar un grupo más se añadiría a Tiziano. Cada grupo elige un tema. Los temas para elegir son: Estilo Plateresco, Estilo Clasicista, Estilo Herreriano y el Greco (y Tiziano). Estos se eligieron mediante sorteo para evitar discusiones. En este proceso el docente fue la principal guía para la elaboración de este trabajo, además, para que se orientaran a la hora de seleccionar contenidos se les indicó que siguieran las páginas del libro dedicadas al Renacimiento en España. Sin embargo, de Tiziano pueden encontrar información en la página dedicada a los artistas del Cinquecento. Cada exposición oral debe ser de entre unos 5 y 10 minutos y se realizarían en la última sesión.

## **2ª Sesión**

En esta segunda sesión se comenzó el apartado del Renacimiento en Italia. Para comenzar la clase, a modo de repaso, se recordaron términos y características del humanismo para poderlas relacionar con este nuevo apartado y que el alumnado pudiera relacionar conceptos. Después de esta introducción, se pasa a la lectura de este apartado del libro. En este, el alumnado pudo leer las características de esta corriente artística y su origen. A continuación, en base al esquema realizado anteriormente, se complementa con información de este apartado, relacionando y, al mismo tiempo, diferenciando los conceptos de humanismo y renacimiento. Como en los apartados anteriores, el alumnado debe incluir un nuevo concepto en sus libretas: Renacimiento. Además, se lleva a cabo el visionado de un nuevo vídeo sobre lo explicado en clase. Este archivo también se reproduce desde la web de YouTube y se titula “El Renacimiento” y se encuentra en la cuenta llamada *KokoLok0*, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=I6uLSidkejE>. Este video explicativo tiene una duración de 4 minutos, aunque el contenido útil para la explicación del apartado es de unos 3 minutos. Esta explicación duró aproximadamente 15 minutos.

Seguidamente se pasa a ver las características del arte del Renacimiento. En el libro de texto aparecen por separado los períodos del Quattrocento y Cinquecento, pero mi tutor profesional de prácticas me pidió que no diferenciara entre uno y otro, que simplemente los nombrara para que el alumnado supiera que existieron estos dos períodos. Por lo tanto, se pasó a ver las características de obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas, aplicando estas a todas las obras que se verán en el tema y sin diferenciar entre un período y otro. Después de la lectura de las páginas del libro, elaboré un esquema en la pizarra en el que aparecen las características de cada una de las artes. Como obras de este período más importantes para estudiar, se eligieron *El Nacimiento de Venus* y *La Primavera* de Sandro Botticelli y la cúpula de la catedral de Florencia de Filippo Brunelleschi. Para que la clase se familiarice con estas obras, estas se proyectan en clase y se analizan indicando sus características principales, algunas de ellas vistas previamente. Al igual que el apartado del Renacimiento, el desarrollo de este otro tuvo una duración de unos 15 minutos.

Lo idóneo cuando se da una clase de Historia del Arte es poder realizar con el alumnado una salida de campo para conocer en primera persona las obras de arte estudiadas en clase. Como alternativa, se realizó una visita virtual. Esta opción permite observar las obras de arte en el contexto donde se encuentran de manera más económica y segura, esto último teniendo en cuenta la situación actual a causa del Covid-19. Para llevar a cabo esta actividad, cada alumno tendrá que descargarse en sus smartphones la aplicación de Google Arts and Culture. Una vez descargada, deberán de buscar la página dedicada a la galería Uffizi de Florencia. Dentro de esta se encuentra una opción que nos permite realizar una visita virtual por dicha galería a través de la tecnología Street View de Google.

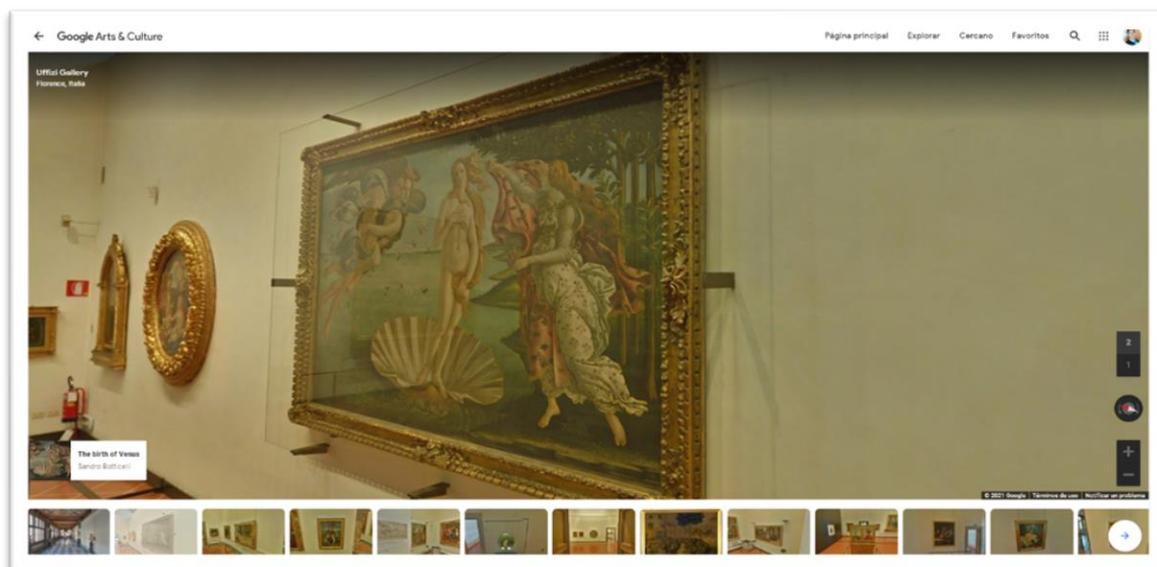


Fig. 2. Interior de la Galería Uffizi, Florencia. Fuente: *Google Arts & Culture*

<https://artsandculture.google.com/partner/uffizi-gallery>

Tras explicar todo el proceso, se les deja unos minutos para que se familiaricen con el funcionamiento de la aplicación. Para los alumnos que no tuvieran o no se hubieran traído el smartphone a clase, tuvieron la opción de ponerse por parejas, siempre manteniendo una distancia razonable, o de seguir la visita a través de la proyección de la aplicación que les facilité desde el ordenador del docente. Dentro de esta galería se encuentran las dos obras de Botticelli estudiadas en clase. Esta actividad consistió en la búsqueda de las obras de Botticelli a través de la galería, una vez encontradas, tenían que analizarlas indicando sus características. Además, cuando finalizaron el análisis de estas dos obras, tuvieron que encontrar su pintura favorita de esta galería e indicar de nuevo sus características y compararla con las obras de Botticelli. Esta actividad permitió trabajar el contenido dado en clase de una manera dinámica y entretenida. La duración total de esta actividad fueron 30 minutos.

### 3ª Sesión

Durante esta sesión se abordó el apartado del libro dedicado al Cinquecento. Como bien se ha dicho anteriormente, no se realiza ninguna diferenciación, a parte de la temporal, entre un período y otro. Por lo tanto, como ya se vieron las características del arte del Renacimiento en el apartado anterior,

en este simplemente se incluyen nuevas obras de arte y sus respectivos autores. Se escogen, entonces, como artistas más importantes del Cinquecento a Leonardo da Vinci, Miguel Ángel Buonarroti, Rafael Sanzio y Donato Bramante. A pesar de su gran importancia, se escogen estos cuatro autores debido a que sus nombres coinciden con el de las tortugas protagonistas de la serie de dibujos animados *Las Tortugas Ninja*. Originalmente, sus nombres fueron tomados de estos artistas. Muchos de los alumnos conocían previamente estos dibujos, por lo que la asimilación de sus nombres fue más sencilla mediante este modo.

En cuanto a las obras de arte, se eligieron, de Leonardo da Vinci: *La Gioconda*, *Homo Vitruviano* y *La Última Cena*; de Miguel Ángel: Los frescos de la Capilla Sixtina, *La Piedad*, *Moisés* y el *David*; de Rafael Sanzio: la *Virgen del Jilguero*; y de Donato Bramante: se estudia como obra arquitectónica la Basílica de San Pedro. En cuanto a la clase, se realiza la lectura de este apartado y, después, se pasa al análisis de las nuevas obras de arte. Este se realiza de manera oral, se va preguntando a cada alumno por las características, estudiadas en el apartado anterior, de cada una de las obras. Para visualizar cada obra, se proyectan imágenes en la pizarra digital. La explicación de este nuevo apartado se lleva a cabo durante los primeros 20 minutos.

De los cuatro autores estudiados, destacan significativamente Leonardo da Vinci y Miguel Ángel. Para acercarnos a la vida y obra de estos autores, se dedica un nuevo apartado para cada uno de ellos, cuyo fin será conocer el contexto histórico-artístico de creación de estos genios y la gran influencia de sus obras. Comenzando por da Vinci, se redirige al alumnado a las páginas de la portada del tema del libro donde aparecen datos biográficos del autor, información sobre la Gioconda y el Homo Vitruviano y datos sobre Leonardo como científico e inventor. Se realiza una lectura completa de ambas páginas y se explican sus obras con el apoyo de la pizarra digital, donde están proyectadas. Los alumnos toman apuntes sobre el autor y sus obras. Para afianzar este contenido se reproduce un video sobre el autor, titulado *Leonardo da Vinci-Draw My Life*, disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=xwSfhxnrTaE&list=PLPFIV4lhQ98p\\_CIIcXHkDwCuHBrY5ETU0&index=33](https://www.youtube.com/watch?v=xwSfhxnrTaE&list=PLPFIV4lhQ98p_CIIcXHkDwCuHBrY5ETU0&index=33), con una duración ligeramente inferior a 4

minutos. Durante el visionado, se analizan ciertos aspectos tratados previamente durante la explicación, planteando preguntas al alumnado y deteniéndonos en los puntos de mayor interés. Este apartado también se desarrolla durante 20 minutos.

Por último, se realiza algo similar con Miguel Ángel. En la página siguiente al apartado del Cinquecento, se encuentra una sección dedicada a este artista. Aquí se realiza una breve lectura sobre su biografía y sus diferentes facetas como artista. Aquí también se hace referencia a obras como los frescos de la Capilla Sixtina o el David. Durante la lectura se proyectan también las imágenes de sus obras. Además se reproduce un breve video sobre su vida y obra. Este se titula *Michelangelo-Ilustrando Historia*, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=61fwSK94ze0>. Por último, aprovechando la referencia a la Capilla Sixtina, se lleva a cabo otra actividad con los smartphones. En este caso, el alumnado tendrá que buscar en Google la página web del Museo Vaticano. Una vez dentro de la web, se busca la visita virtual a la Capilla Sixtina. El funcionamiento es similar al de la galería florentina. El objetivo de esta actividad es que conozcan esta conjunto pictórico en su totalidad y sean capaces de identificar las escenas más importantes, como la de *la Creación* o *el Juicio Final*. Esta parte implica lo que resta de sesión, es decir, los últimos 20 minutos.

#### **4ª Sesión**

Esta clase es más interactiva que las anteriores, la participación del docente es menor, por lo que el alumnado tomará protagonismo en la realización de las actividades propuestas para esta sesión. Durante los primeros 35 minutos de clase, se realizó una nueva visita virtual a la Galería de los Uffizi mediante la aplicación de *Google Arts*, que ya tendrán descargada los alumnos. La actividad es similar a la realizada en la segunda sesión, aunque, en este caso, habrá más variedad de autores y obras. De Miguel Ángel se busca la pintura del Tondo Doni, que, aunque no entre como obra a estudiar, es un cuadro cuyas características son de interés a la hora de analizarla; de Rafael Sanzio se trabaja la Virgen del Jilguero; y de Tiziano, artista que se da mediante exposición oral, se selecciona la Venus de Urbino que, al igual que la obra de Miguel Ángel es interesante de

analizar por sus características. La actividad, por lo tanto, consiste en localizar, identificar y analizar cada una de estas obras, es decir, indicar la sala en la que se encuentra, saber el nombre y autor de la pintura y señalar las características más significativas de la obra. La actividad se hace por escrito en la libreta y se corrige de manera oral cuando la terminen.

La siguiente actividad tiene que ver con la ciudad de Florencia en esta época durante el Renacimiento. Para su desarrollo, primero, se hace uso del libro de texto de Geografía e Historia de la editorial Santillana, donde nos situamos en una página dedicada a esta ciudad italiana. Aquí aparece un texto que nos habla sobre la sociedad florentina de la época, sus edificios más significativos y la autoridad de la familia de los Medici. Como apoyo al texto, aparece en el margen una gran ilustración de la plaza de la Signoria. Para trabajar este apartado se lee esta página y se analiza minuciosamente la ilustración. El estudio de los Medici y el papel que desempeñan como promotores del arte en esta ciudad permite incluir en el glosario del alumnado un nuevo concepto: mecenas. Para llevar a la práctica los nuevos contenidos aquí estudiados, se proyecta en clase un video sobre un *Gameplay* del juego *Assassin's Creed*, ambientado en la Florencia del Renacimiento, titulado *Assassin's Creed 2 Florencia (City tour view) PC*, y disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=6EQcfB00fbY>. Este videojuego recrea de manera muy fiel la ciudad en esta época. El video muestra al protagonista del videojuego dando un paseo por la ciudad, mientras esto ocurre, el alumnado descubre e identifica los personajes que van apareciendo, según su posición social (vestimenta, entorno social, etc.), edificios de interés como la Catedral de Florencia, el Palazzo Vecchio o la Loggia de la Signoria, todos estos vistos en la ilustración del libro. Mediante el uso de este video, el alumnado se muestra más participativo y motivado a la hora de interesarse por estos contenidos que aparecen en el videojuego. Esta actividad se desarrolla hasta el final de la clase. 25 minutos.

## **5ª Sesión**

Esta sesión se dedica a la realización de un amplio repaso de lo estudiado hasta ese momento. Durante los primeros 10 minutos de clase, de manera oral

se recordaron las características del Humanismo y del Renacimiento, lo mismo se hizo con las características del arte renacentista, proyectando las imágenes de las obras más significativas.

A continuación, se le indica al alumnado que, con el libro de texto, se sitúen en una de las últimas páginas del tema, la página 167, dedicada al arte y la cultura. En esta página aparece un recuadro donde se muestra el legado que ha dejado el Renacimiento en épocas posteriores. Para su explicación, se realiza una lectura comprensiva sobre este recuadro y lo copian en sus libretas. Además, se realiza una comparación de obras renacentistas con otras contemporáneas, como la escalera de la Biblioteca Laurenciana de Miguel Ángel con la escalera de un templo protestante en Vermont. Esta otra actividad se desarrolla durante otros 10 minutos.

Tras corregir las actividades anteriores, se lleva a cabo una actividad con Kahoot! para reforzar los conocimientos sobre el tema. Para el desarrollo de esta actividad, tuvimos que preparar un cuestionario con preguntas tipo test con cuatro opciones y una respuesta correcta, estas sobre el arte del Renacimiento. Para el uso de este programa no es necesario descargarse ninguna aplicación, simplemente, hace falta tener un dispositivo digital con acceso a un buscador web. Para poder acceder al cuestionario, el programa prepara un código que el alumnado tendrá que introducir una vez estén en la web de Kahoot!. Una vez da comienzo el juego, las preguntas aparecen proyectadas a través del ordenador del docente, la respuesta a estas preguntas la realizan los alumnos a través de sus dispositivos electrónicos, ya sean smartphones u ordenadores. El cuestionario consta de 15 preguntas, cada una aparecerá durante un tiempo limitado controlado por el docente (Anexo 2, pp. 52-61). Al terminar este tiempo, se muestran las respuestas correctas. Este juego resulta motivante, ya que es un juego en el que todos compiten contra todos con el objetivo de obtener el mayor número de respuestas correctas. Cuando se termina el cuestionario, se muestran los resultados finales creando incertidumbre entre el alumnado. Esta actividad comprende unos 35 o 40 minutos de clase.

## 6ª Sesión

En esta última sesión se llevan a cabo las exposiciones orales sobre el arte renacentista en España y Tiziano. La duración de las exposiciones conlleva entre 40 y 50 minutos del total de la sesión, por lo que se dedica el total de la clase a estas. Durante las exposiciones, el alumnado de cada grupo expone características principales de los tipos de arte y explican algunas obras de importancia. En el caso de los autores, Tiziano y el Greco, hablan un poco sobre su vida y el estilo de su pintura y, para finalizar, comentan sus obras más características. La duración de la actividad se alarga un poco más debido a las intervenciones del docente, que comenta algunos errores o hace hincapié en algún punto en especial.

### 3.4.3. Evaluación

En este punto hay que señalar que el proceso de evaluación de los resultados de aprendizaje de la presente experiencia didáctica no se llevó a cabo durante el proceso de prácticas del Máster, por lo que no se pudo participar directamente en él, sino que este corrió a cargo del tutor profesional, atendiendo a los siguientes criterios e instrumentos.

Los criterios de evaluación utilizados en esta unidad por el docente, acorde al Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, son los siguientes:

31. Comprender la significación histórica de la etapa del Renacimiento en Europa.

32. Relacionar el alcance de la nueva mirada de los humanistas, los artistas y científicos del Renacimiento con etapas anteriores y posteriores.

De igual manera, se señalan los estándares de aprendizaje presentes en este mismo decreto:

31.1. Distingue diferentes modos de periodización histórica (Edad Moderna, Renacimiento, Barroco, Absolutismo).

31.2. Identifica rasgos del Renacimiento y del Humanismo en la historia europea, a partir de diferente tipo de fuentes históricas.

32.1. Conoce obras y legado de artistas, humanistas y científicos de la época.

Por otro lado, se presentan los instrumentos de evaluación utilizados por el tutor docente durante esta unidad:

- Examen escrito sobre los contenidos vistos durante esta unidad (60%)
- Exposición oral por grupos (20%)
- Participación y comportamiento del alumnado (10%)
- Realización de actividades propuestas: análisis y comentarios de obras, esquemas, etc. (10%)

### 3.5. Propuesta de mejora

#### 3.5.1. Justificación

Habiendo expuesto las actividades que se desarrollaron durante la intervención intensiva en el centro durante las prácticas externas, a continuación, pasaremos a la propuesta de mejora. En esta, se realizan algunos cambios en el orden de impartición de las sesiones, se añaden nuevas actividades y se incluyen nuevas metodologías, todo esto, manteniendo los mismos elementos curriculares. Esta variación en el desarrollo de las actividades está relacionada directamente con la búsqueda de elementos didácticos que fortalezcan en el alumnado las habilidades de observación y análisis de las obras de arte, así como actividades que despierten en ellos un mayor grado de motivación. En definitiva, la finalidad de este apartado es la mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, tratándose de utilizar los materiales disponibles de una manera más eficiente y efectiva.

### 3.5.2. Periodización

#### **1ª Sesión**

Esta sesión sufre pocas variaciones. Tanto la primera parte (sobre la introducción al Humanismo), como la segunda (sobre los medios de transmisión de esta nueva corriente con la imprenta de Gutenberg) se mantienen tal y como fueron desarrolladas a lo largo de la intervención en el aula. Es verdad, que, como alternativa al libro de texto, también se podría elaborar una serie de fichas donde se encuentre el contenido adaptado a este curso, pero el libro que se utiliza en este centro es adecuado como guía de contenidos, ya que se adapta a la materia indicada en el currículo educativo.

Por último, el final de esta sesión se seguirá dedicando a la organización de las exposiciones orales por grupos. Esta vez los grupos se hacen según el orden que establece el docente en base a la metodología de tipo cooperativo en la que el alumnado se coloca en una disposición en la que no haya mucha diferencia de conocimiento entre unos y otros. El docente divide la clase en 4 grupos de 4 o 5 alumnos cada uno. En base a esta metodología, el educador propone que los alumnos, durante toda esta unidad temática, se sienten en clase de manera que tengan al lado a sus compañeros del grupo de trabajo. Este lo hace según su nivel, sentando en un extremo al alumno con el nivel más alto y al otro extremo al del nivel más bajo. En medio se sentarán los que tengan un nivel intermedio. De esta manera pueden ayudarse unos a otros e interactuar de cara a la exposición grupal que deben hacer. Para fomentar el trabajo en grupo en el aula, al final de cada clase se dejan unos 5 minutos para que organicen y desarrollen sus exposiciones orales.

El tema de las exposiciones debe de ser sobre el Renacimiento en España. Cada grupo elige un tema, si dos o más grupos coinciden en la elección de un mismo tema, esta se hace por sorteo. Los temas para elegir son: Estilo Plateresco, Estilo Clasicista, Estilo Herreriano y el Greco. En este proceso el docente ejerce como guía principal para la elaboración de este trabajo. Se le facilitan al alumnado las directrices a seguir para su elaboración, con la información que debe contener la presentación, así como la duración

aproximada de cada parte y la rúbrica que utiliza el profesor para evaluar las exposiciones orales (Ver Anexo 3, p. 68). Cada presentación debe tener una duración de entre unos 5 y 10 minutos y se realizan en la quinta sesión.

## **2ª Sesión**

El diseño de esta sesión durante la intervención intensiva fue propio en su totalidad, por lo que no se considera necesario añadir o cambiar ninguna de las actividades desarrolladas en clase. Aquí, únicamente, encontramos un matiz que se debería corregir: a la hora de explicar las características del arte del Renacimiento, en el libro de texto no aparece un apartado dedicado solamente a ello, sino que estas se indican en la página dedicada al Quattrocento junto con algunas obras y autores de este periodo. Por otro lado, en el apartado del Cinquecento se añaden obras propias de esta etapa y los artistas más destacados. Al contrario de cómo me indicó mi tutor de prácticas, a mi parecer, sé que encuentro necesario diferenciar un período u otro del Renacimiento. Para introducir al alumnado en el contexto del arte, se explica que la época del Renacimiento en Italia se divide en dos períodos, uno desarrollado en Florencia durante el siglo XV y otro en Roma durante el XVI. A la hora de enseñar las características del arte de este período, no se lleva a cabo una diferenciación estricta entre los dos períodos, sino que, se aprenden unas características generales y en base a estas se analizan las obras de arte.

El final de la 2ª sesión se lleva a cabo de la misma manera que esta misma sesión de la experiencia didáctica (pp. 22-23), una visita virtual a través de la Galería Uffizi y, la realización de una actividad para asimilar nuevos contenidos.

## **3ª Sesión**

Esta sesión dedicada al apartado dedicado al Cinquecento no tiene ninguna modificación. Tal y como se describe en el apartado anterior, primero se escogen los artistas más importantes de este período y sus obras más célebres para su estudio. Para profundizar más en dos de los artistas más importantes e influyentes de este período (Miguel Ángel y da Vinci), se dedica el resto de la

sesión a trabajar su vida y obra. Se trata pues, de una sesión muy completa en la se introduce a un número limitado de artistas y sus obras para un mejor y más fácil asimilación por parte del alumnado. Por otro lado, se presta especial atención a estos dos artistas, introduciendo actividades que incluyen el uso de las TIC, como la visita a la Capilla Sixtina, que ayuden a la motivación del alumnado. No se modifica la duración de las actividades.

#### **4ª Sesión**

Durante esta sesión también se lleva a cabo una nueva visita virtual a la Galería de los Uffizi y se trabaja sobre la ciudad de Florencia en la época del Renacimiento pero, en esta propuesta de mejora, se incluyen varias modificaciones, respetando la temporalización señalada anteriormente. La primera actividad sobre la visita virtual es muy similar a la planteada anteriormente, aunque en este caso existe una variedad más amplia de autores y obras: el *Tondo Doni* de Miguel Ángel, la *Virgen del Jilguero* de Rafael Sanzio, la *Venus de Urbino* de Tiziano, la *Anunciación* de Leonardo da Vinci y la *Coronación de la Virgen* de Fra Angélico. La mayoría de estas obras que aparecen en la actividad no entran en la evaluación final de la unidad, pero es interesante que el alumnado trabaje el análisis de estas obras para practicar las características de la pintura del Renacimiento estudiadas en los apartados anteriores. El resto de la actividad se desarrolla tal cual se describe en la sección anterior.

Al finalizar esta actividad se propone en clase una nueva exposición oral, esta vez de manera individual. Cada alumno tiene que escoger una obra de la Galería de los Uffizi y explicársela al resto de la clase. Para que puedan seleccionar las obras, el docente reparte un listado con algunas de la pinturas del Renacimiento que se encuentran en esta galería (Ver anexo 1, p. 51). De esta manera también se puede trabajar más en profundidad la obra de Tiziano.

Esta actividad se lleva a cabo mediante la Teoría del Andamiaje de Brunner, en la que el alumnado desarrolla su conocimiento de manera individual con la ayuda del docente, quien facilita información para dar una base al estudio que el alumnado lleva a cabo durante toda la actividad. Por ejemplo, se indican

algunas características generales sobre estas obras y un esquema sobre el análisis de la obra. El resto del trabajo debe llevarlo a cabo el propio alumno: un análisis más completo de la obra, comentario de esta y adecuación al contexto que requiere la actividad. Este contexto es una visita virtual a esta galería en la que los propios alumnos son los guías, así que, además de estudiar la obra, tienen que conocer el entorno en el que se encuentra.

En cuanto a la evaluación, como novedad, no es el docente el que evalúa al resto de la clase, sino que, cada uno de los alumnos que se encuentran en el aula disponen de una rúbrica con la que pueden evaluar a sus compañeros. En una cara del folio se encuentra la rúbrica y en la otra un listado con los nombres de cada uno de los alumnos que forman la clase. Cada vez que finalice una exposición deben sumar la puntuación obtenida y escribirla en el lugar que corresponda. Para que no se pierda la atención durante la exposición, el alumnado debe realizar la evaluación de sus compañeros al final de esta. Por lo tanto, cada alumno hace de guía, teniendo que prepararse un breve comentario



Fig. 3. Fotograma del juego *Game in Florence*. Fuente: [\(210\) App Game in Florence ES - YouTube](#)

de una obra y exponerla. Esta exposición debe ser breve, de 2 a 5 minutos por obra, y se llevará a cabo en la última sesión.

A continuación, seguimos con la actividad referente a la ciudad de Florencia en el Renacimiento. La primera parte en la que se utiliza el libro de texto y sus imágenes se desarrolla de la misma manera. En este caso, se cambia la actividad complementaria. Para llevar a la práctica los contenidos estudiados en dicho apartado, se hace uso de *Game in Florence*, disponible en [\(210\) App Game in Florence ES - YouTube](#). Esta es una aplicación de divulgación cultural desarrollada en la Florencia del Renacimiento. Con este juego el alumnado puede interactuar con elementos patrimoniales de la ciudad, pudiendo visitar hasta 19 lugares diferentes.

Estos están vinculados mediante juegos interactivos, sobre diversos acontecimientos o personajes históricos, que deben ir superando para avanzar en la historia a la vez que van adquiriendo conocimientos. Mientras pasean por la ciudad, pueden conocer el contexto socioeconómico e interactuar con los personajes. En cada uno de estos lugares se hace referencia a los diferentes museos que se encuentran en la ciudad florentina. La introducción de la gamificación resulta motivante para el alumnado ya que, a pesar de ser una actividad complementaria, deben aplicar los conocimientos vistos en clase para poder avanzar en el juego. Aunque el desarrollo de la actividad se lleve a cabo hasta el final de la sesión, el alumnado podrá seguir jugando en casa a la vez que practica los contenidos del tema. Esta actividad se extiende hasta el final de la sesión.

Con esta aplicación se pueden ver los mismos contenidos o más que los que se vieron en clase a través del audiovisual sobre el videojuego de *Assassin's Creed*. La idea original sobre el desarrollo de esta actividad era diferente a la que finalmente se llevó a la práctica. Esta consistía en llevar la videoconsola al centro para que, en clase, uno de los alumnos manejara la consola y así pudiera moverse libremente a través de la ciudad. Durante este paseo, el resto del alumnado podría identificar los lugares vistos en clase y determinar el estamento social u ocupación de cada uno de los personajes. Esta actividad habría tenido también un papel complementario a los contenidos vistos en el tema. Finalmente,

no se pudo llevar a cabo debido a la falta de medios tecnológicos en el aula, por lo que se optó por una alternativa más asequible a los medios disponibles en el centro.

En esta propuesta de mejora se suprime el uso del videojuego *Assassin's Creed*. Es cierto que este incluye una gran variedad de contenidos útiles para la enseñanza a través de la gamificación, pero no es un juego cuyo contenido sea el más adecuado para mostrar en el aula. Este trata, como su nombre bien indica, sobre una hermandad de asesinos cuyo objetivo es acabar con la orden Templaria para conseguir un objeto sagrado. Según la calificación de videojuegos PEGI, su uso está recomendado para usuarios mayores de 18 años. Sería, por lo tanto, un juego repleto de violencia no apto para estas edades. En definitiva, aunque sus contenidos históricos y artísticos sean de gran calidad, es necesario poner unos límites a la hora de presentar contenidos de este tipo ante nuestro alumnado.

## **5ª Sesión**

En la quinta sesión se llevan a cabo las exposiciones orales por grupos sobre el arte renacentista en España, que se sustituyen por las actividades de repaso y el cuestionario a través de *Kahoot!* planteado en la experiencia didáctica. La duración de las exposiciones se estima que sea de unos 40 o 45 minutos. Según la duración de las exposiciones, esta sería de unos 35 o 40 minutos, pero se alarga unos minutos más por las posibles intervenciones del docente para comentar aspectos a mejorar. Los comentarios del docente se hacen siempre al terminar la intervención para no interrumpir la presentación.

A continuación, los últimos minutos de clase restantes se dedican a la lectura y realización de una serie de ejercicios que se encuentran en las páginas finales del libro de texto. Esta lectura es sobre un cuadro de texto que trata el legado del arte renacentista en la actualidad. Se realiza una lectura comprensiva en la que participa toda la clase y, al finalizarla, se efectúan una serie de cuestiones sobre lo que se acaba de leer. Después de terminar los ejercicios, se corrigen de manera oral.

## **6ª Sesión**

Durante la intervención intensiva, esta sesión fue la última y se llevaron a cabo las exposiciones por grupos. En este caso, esta no sería la última intervención, sino que se dedica a la realización de una prueba mediante *Kahoot!*. Esta actividad ocupa la totalidad de la hora. Para el desarrollo de esta actividad, se prepara un cuestionario con preguntas tipo test con cuatro opciones y una respuesta correcta, estas sobre el arte del Renacimiento. Las cuestiones tratan sobre lo estudiado durante el tema: características del Humanismo y del Renacimiento, identificación de las obras de arte y sus características y conceptos clave. Para el uso de este programa no es necesario descargarse ninguna aplicación, simplemente, hace falta tener un dispositivo digital con Internet y acceso a un buscador web. Para poder acceder al cuestionario, el programa prepara un código que el alumnado tiene que introducir una vez esté en la página web de *Kahoot!*. Una vez introducido este, cada uno de los alumnos tiene que introducir su nombre y apellidos para poder hacer el seguimiento de la actividad. Las preguntas y repuestas del cuestionario aparecen tanto en la pizarra digital como en los teléfonos móviles de cada uno de los alumnos. A través de estos también podrán seleccionar la respuesta a la pregunta. El cuestionario cuenta con 30 preguntas tipo test con cuatro opciones y una respuesta correcta. El tiempo de respuesta a cada una de las cuestiones está limitado a 30 segundos cada una. Al terminar cada pregunta, el programa muestra la respuesta correcta y deja un tiempo para justificar y explicar los aciertos o errores. Por último, cuando se finaliza el cuestionario, se puede ver en la pantalla digital de la clase los resultados obtenidos, porcentajes de acierto, preguntas con más aciertos o más errores, etc. Esta actividad sirve como elemento evaluador, se tiene en cuenta la calificación obtenida en el cuestionario de manera individual.

## **7ª Sesión**

En esta última sesión se llevan a cabo las exposiciones individuales orales planteadas en la cuarta sesión. Cada alumno dispone de un máximo de 5

minutos por intervención. Al comienzo de la clase, el docente trae preparado en una hoja el itinerario a seguir por el museo, que reparte junto con el folio donde se encuentra la rúbrica (Anexo 4, p. 70). Para la visita, que se realiza de manera ininterrumpida, se hace uso de la misma aplicación que en las actividades anteriores, *Google Arts and Culture*. Al finalizar la clase, cada alumno hace entrega del folio con la rúbrica al docente para poder evaluar con las notas de cada uno de los alumnos.

### 3.5.3. Evaluación

La evaluación de esta propuesta de mejora se basa en los mismos criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que los utilizados por el tutor profesional del centro, estos son los acordados al Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. En cambio, los instrumentos de evaluación sí que son diferentes a los utilizados anteriormente:

- Exposiciones orales (50%):
  - Exposición individual, evaluada mediante la rúbrica para los comentarios de arte individuales, media de todas las notas calificadas por los compañeros (Anexo 3). (30%)
  - Exposición en grupo, evaluada a través de la rúbrica para las exposiciones orales en grupo (Anexo 2). (20%)
- Observación del trabajo diario (20%):
  - Participación y comportamiento en clase.
  - Realización de las actividades propuestas, se registran mediante el cuaderno de notas de cada uno de los alumnos (Elaboración de esquemas, ejercicios del libro y sobre la visita virtual, etc.).
- Test *Kahoot!* (30%), se tiene en cuenta la calificación obtenida en el cuestionario de manera individual, basada en los porcentajes de acierto.

#### 4. CONCLUSIONES

Como bien se indica a lo largo del trabajo, el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de Historia del Arte en la enseñanza secundaria han sido tratados durante años, incluso actualmente, de manera marginal en favor de los de Geografía y, en mayor medida los de Historia. Esto ha llevado, principalmente, a la simplificación de contenidos dedicados a la Historia del Arte, derivando en el desinterés del profesorado y del alumnado hacia este tema, haciendo que su aprendizaje se base en lo teórico y en la simple identificación de pocas obras. Para solucionar este problema de una manera determinante, tendría que producirse un cambio considerable en el currículum, pero estas cuestiones no se encuentran al alcance del profesorado. Por lo tanto, en base a la legislación actual y a los contenidos de la Historia del Arte, el docente debe enfocar la enseñanza de esta materia hacia el análisis y comprensión de los contenidos en lugar de una metodología de rápida asimilación e identificación, como la llevada hasta ahora.

Este trabajo surge tras la realización del período de prácticas. En este se llevó a cabo una experiencia didáctica en la que se elaboraron, junto al tutor docente, una serie de actividades para la unidad didáctica dedicada al arte del Renacimiento. Tras esta experiencia, el grado de satisfacción en cuanto a las actividades propuestas no fue del todo satisfactorio, ya que no se encontró al alumnado lo suficientemente motivado a la hora de realizar algunas actividades en clase. Otras sí que cumplieron con lo esperado, por lo que se planteó la realización de una propuesta de mejora, basada en el uso intensivo de las TIC y la gamificación con el fin de despertar el interés y la motivación del alumnado.

Para trabajar de manera adecuada las capacidades de observación y análisis de las obras de arte con el estudiantado es esencial que estos se encuentren de manera constante en contacto con imágenes o ilustraciones. El uso de las TIC facilita el visionado de estos contenidos. A través de la propuesta de mejora se realizan actividades que implican en todo momento el uso de imágenes, como la proyección de las obras más importantes durante su explicación, las visitas virtuales o videos explicativos. Además, este proceso de

identificación y observación debe tener una base teórica. La obtención de estos conocimientos no proviene solamente de las clases magistrales, sino también de trabajos en grupo e individuales que ayudarán al alumnado en la construcción de su propio conocimiento. Para asimilar toda esta nueva información se hace uso de la gamificación, a través de la cual el alumnado puede salir de la monotonía de las clases magistrales.

Dicho esto, a lo largo del trabajo se ha tratado de dar valor a la obra de arte, estudiando y trabajando sus características principales, al igual que con los autores más importantes del período estudiado. La contemplación de la obra de arte en su contexto es de gran ayuda para llegar a comprender su importancia. Esta observación de las obras de arte en su contexto se desarrolla en el presente trabajo a través de las visitas virtuales de la Capilla Sixtina y la Galería de los Uffizi de Florencia.

A la incorporación de este elemento en el aula, se unen otras nuevas metodologías, de las cuales toman protagonismo las realizadas a través del uso de las TIC y la gamificación. Como bien se ha mencionado anteriormente, se ha tratado de buscar elementos que ayuden a la observación y al análisis de la obra de arte. Estas características las podemos encontrar en las TIC, cuyos elementos audiovisuales se adaptan perfectamente a estas exigencias. Por otro, la gamificación ayuda a la asimilación de nuevos conocimientos, haciendo que el alumnado encuentre actividades de entretenimiento a la vez que aprenden. Por último, le otorgamos un uso menos común a la gamificación, la evaluación de contenidos. Mediante este brindamos al alumnado la oportunidad de evaluar sus conocimientos eliminando la presión previa causada por un examen escrito ordinario. Como conclusión, se ha visto que podemos encontrar diferentes metodologías para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Historia del Arte, impartidas ya muchas de ellas en diversos centros de enseñanza secundaria. Estas experiencias han ayudado a la elección y consideración del uso de las TIC y la gamificación como los elementos que más se adecúan a la enseñanza de esta disciplina.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

AGUERRONDO, I. et al. (2006). *La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los sistemas educativos*. 2ª ed. Buenos Aires: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación, IIPE-Unesco.

ALARCÓN OROZCO, M.M. (2018). Efectos de la incorporación de elementos lúdicos en el aula. En López-Meneses, E. et al. (2018). *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. Octaedro, 754-759.

ALONSO GUTIÉRREZ, A. M. (1995). *La iniciación a la Historia del Arte en la enseñanza obligatoria. Didáctica tradicional y su revisión crítica* [Tesis Doctoral, Universidad de Oviedo].

ALONSO GUTIÉRREZ, A.M. (2003). La enseñanza de la Historia del Arte en la ESO. *Revista Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 37. En <https://revista--grao--com.ual.debiblio.com/?params=eyJJRfVTVUFSSU8iOjQ0MDcsIkQljoikilsIIBS T0RVQ1RPQUdSVVBRE8iOnRydWUslkRFU0NBkdbUil6dHJ1ZSwiRVhQS VJFIjoiMjMtMDQtMjAyMSAxND00MT0yOCJ9&pid=12577&ru=6Trx8i&signature=egqiWautQuXasNM6gBsDGD2s5t1yrO5hCvDdvAmt6o=>

ASENJO, E. (2018). Didáctica de la Historia del Arte en el sistema educativo español. *Revista de Investigación Magister*, 2.

ASENSIO BROUARD, M. (2003). Aprender en el museo. *Revista Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 36. En [https://revista--grao--com.ual.debiblio.com/?params=eyJJRfVTVUFSSU8iOjQ0MDcsIkQljoikilsIIBS T0RVQ1RPQUdSVVBRE8iOnRydWUslkRFU0NBkdbUil6dHJ1ZSwiRVhQS VJFIjoiMjktMDQtMjAyMSAxOT00MDowMSJ9&pid=12436&ru=8lulKY&signature=Y7drT3PiBd2QqVrPSPj3\\_2mwtOccKC8h-kTD4uZ3Z2Y=](https://revista--grao--com.ual.debiblio.com/?params=eyJJRfVTVUFSSU8iOjQ0MDcsIkQljoikilsIIBS T0RVQ1RPQUdSVVBRE8iOnRydWUslkRFU0NBkdbUil6dHJ1ZSwiRVhQS VJFIjoiMjktMDQtMjAyMSAxOT00MDowMSJ9&pid=12436&ru=8lulKY&signature=Y7drT3PiBd2QqVrPSPj3_2mwtOccKC8h-kTD4uZ3Z2Y=)

AYÉN, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ?. *Revista Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 7-15.

- AZAÑEDO MARTÍN, P. (2020). *Programación didáctica: Historia del Arte, el arte del Renacimiento* [Trabajo final de máster]. Universidad Pontificia de Comillas, Máster de Profesor en Educación Secundaria y Bachillerato. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/55201/TFM001561.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- BELLOCH, C. (s.f.). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.)*. Valencia: Universidad de Valencia.
- CABERO, J. (1998): Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas, en LORENZO, M. y otros (coords): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales*. Madrid: Grupo Editorial Universitario, 197-206.
- DELLOS, R. (2015). *Kahoot! A digital game resource for learning*. En Actas de International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, Pittsburgh: TEIR Center Duquesne University, 49-52.
- GRAHAM, K. (2015). Tech Matters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning, *LOEX Quarterly*: Vol.42, Nº3, Art. 4, 6-7. <https://commons.emich.edu/loexquarterly/vol42/iss3/4>
- ITURRIAGA BARCO, D. y MEDEL MARCHENA, I. (2017). La historia a través de los videojuegos. *Revista Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 30-36.
- LLORENT-VAQUERO, M. (2018). Gamificación y evaluación interactiva e inmediata mediada por TIC. En López-Meneses, E. et al. (2018). *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. Barcelona: Octaedro, 2687-2691.
- LOZAR, R. (2012). *Innovación educativa y uso de las TIC en Secundaria. Estudio de Caso*. Almería: Universidad de Almería.
- MARQUÈS GRAELLS, P. (2000, revisado en 2008) *Las TIC y sus aportaciones a la sociedad*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona [En línea]. Consultado: 11/10/21. <http://peremarques.net/tic.htm>

MARTÍNEZ LUJÁN, A. (2017). Game in Florence. *Revista Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 37-40.

MORENO TENA, R. (2014). Las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Secundaria. *Investigación en la escuela*, 82, 87-98.  
<https://doi.org/10.12795/IE.2014.i82.07>

MORENO, J.R. y LÓPEZ, M.I. (2013). *Proyecto de investigación educativa: la Historia del arte a través de códigos QR*. Alicante: Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas, Facultad de Educación, Universidad de Alicante.

MUR SANGRÁ, L. y GUILLÉN MOLINER, M. (2019). Tecnologías digitales para la Historia del Arte. *Revista Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 95, 23-29.

PLATAS MENDAÑA, M. y VICENT OTAÑO, N. (2019). ¡Nos flipan los videojuegos!. *Revista Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 95, 42-45.

PRATS, J. (2003) Repensar el arte en la enseñanza. *Revista Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 37, 5-6.

REIGOSA LOMBAO, C. (2019). *Google Arts & Culture y los museos virtuales: nuevas herramientas de difusión del patrimonio cultural*. En Actas del I Simposio anual de Patrimonio Natural y Cultural ICOMOS España, Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 157-162.

RÍO CASTRO, J. N. (2012). Museos de arte en la red. *Revista Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación*, 90, 61-70.

SANTIBÁÑEZ, E. (2003). *Psicolingüística de la interacción educativa: el uso del lenguaje en el aula*. Pamplona: EUNSA, <https://elibro.net/es/lc/ual/titulos/47428>

SCHWARTZ, L. (2021, septiembre 30). Teaching with Google Arts and Culture. *Google Blog*. Consultado: 20/10/2021. <https://blog.google/outreach-initiatives/arts-culture/teaching-google-arts-culture/>

SERRAT ANTOLÍ, N. (2001) "Museos Virtuales para el área de Ciencias Sociales". Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 27, 105-112.

SOBRINO LÓPEZ, D. (2011). *La Didáctica de la Historia del Arte con TIC. Algunas propuestas para Secundaria y Bachillerato*. En Actas del Congreso Internacional *Innovación Metodológica y Docente en Historia, Arte y Geografía*. Grupo IDHAX Mazarelos. Innovación Docente en Historia, Arte e Xeografía. Santiago de Compostela, Universidad de Santiago de Compostela, 1056-1067.

TEJERA, C. (2012). *Historias con arte: una experiencia didáctica de enseñanza-aprendizaje de los fenómenos Histórico-artísticos en el Bachillerato de artes*. Clío 38. <http://clio.rediris.es>

TREPAT CARBONELL, C. (2003). Didácticas de la Historia del Arte: criterios para una fundamentación histórica. *Revista Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 37. <https://revista--grao--com.ual.debiblio.com/?params=eyJJRFRVTVUUFSSU8iOjQ0MDcsIkQljoijKilslIBS T0RVQ1RPQUdSVVBRE8iOnRydWUslkRFU0NBUkdBUil6dHJ1ZSwiRVhQS VJFIjoijMjMtMDQtMjAyMSAxNT01MzowMyJ9&pid=12574&ru=5mrFui&signature=G0DuDOyd3K2Jl1zzggrwAxic1Hm1wREZ4FKtvF-drlQ=>

VERDE, A. y VALERO, J.M. (2021). *Virtual museums and Google Arts & Culture: alternatives to the face-to-face visit to experience art*. Actas del International Journal of Education and Research, La Rioja: Universidad Internacional de La Rioja, 43-54.

ZIEGLER DELGADO, M. (2020). El Tiempo de las Humanidades Digitales: entre la Historia del Arte, el patrimonio cultural, la ciudadanía global y la educación en competencias digitales. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 52, 29-47.

## 6. ANEXOS

### 6.1. Anexo 1. Listado de obras a elegir para las exposiciones orales individuales

1. *Nacimiento de Venus*, Sandro Botticelli
2. *Virgen del Jilguero*, Rafael Sanzio
3. *Tondo Doni*, Miguel Ángel
4. *Venus de Urbino*, Tiziano
5. *Anunciación*, Leonardo da Vinci
6. *La Primavera*, Sandro Botticelli
7. *Bautismo de Cristo*, Leonardo da Vinci
8. *Adoración de los Magos*, Leonardo da Vinci
9. *Virgen del Rosal*, Sandro Botticelli
10. *Virgen del Magnificat*, Sandro Botticelli
11. *Papa León X y dos cardenales*, Rafael Sanzio
12. *Palas y el Centauro*, Sandro Botticelli
13. *Virgen con el niño y Santa Ana*, Masaccio
14. *La Calumnia de Apeles*, Sandro Botticelli
15. *Adoración de los Magos*, Alberto Durero
16. *Fortaleza*, Sandro Botticelli
17. *Flora*, Tiziano
18. *Adoración de los Magos*, Sandro Botticelli
19. *Coronación de la Virgen*, Fra Angélico
20. *Retrato de hombre con la medalla de Cosme el Viejo*, Sandro Botticelli
21. *Anunciación de Cestello*, Sandro Botticelli
22. *Virgen de la Granada*, Sandro Botticelli
23. *Retrato de Julio II*, Rafael Sanzio

6.2. Anexo 2. Capturas de pantalla del cuestionario de Kahoot!

¿En qué ciudad se desarrolla el Quattrocento?

26



12 Answers

▲ Roma

◆ Pisa

● Venecia

■ Florencia

Exit preview < 1 of 32 >

¿En qué ciudad se desarrolla el Cinquecento?

28



8 Answers

▲ Roma

◆ Pisa

● Venecia

■ Florencia

Exit preview < 2 of 32 >

Selecciona el autor de esta obra

29



3  
Answers

▲ Tiziano

◆ Leonardo da Vinci

● Rafael Sanzio

■ Donato Bramante

Exit preview

< 3 of 32 >



Selecciona el autor de la cúpula de la Catedral de Florencia

29



6  
Answers

▲ Filippo Brunelleschi

◆ Lorenzo Ghiberti

● León Batista Alberti

■ Donato Bramante

Exit preview

< 4 of 32 >



Selecciona el autor de esta obra pictórica

30



1  
Answer

▲ Masaccio

◆ Sandro Botticelli

● Mantegna

■ Miquel Angel

Exit preview

< 5 of 32 >



Selecciona el autor de esta obra escultórica

30



1  
Answer

▲ Donatello

◆ Leonardo da Vinci

● Miguel Ángel

■ Andrea Palladio

Exit preview

< 6 of 32 >



Selecciona el autor de esta obra pictórica

30



2 Answers

▲ Rafael Sanzio

◆ Leonardo da Vinci

● Miguel Ángel

■ Masaccio

Exit preview < 7 of 32 > ↵

Selecciona el autor de esta obra pictórica

30



2 Answers

▲ Rafael Sanzio

◆ Leonardo da Vinci

● Miguel Ángel

■ Donato Bramante

Exit preview < 8 of 32 > ↵

Selecciona el autor de esta obra pictórica

30



2  
Answers

▲ Rafael Sanzio

◆ Leonardo da Vinci

● Miguel Ángel

■ Donato Bramante

Exit preview

< 9 of 32 >



Selecciona el título de esta obra pictórica

30



0  
Answers

▲ Nacimiento de Afrodita

◆ Nacimiento de Venus

● Baño en la orilla del mar

■ Nacimiento de Helios

Exit preview

< 10 of 32 >



Selecciona el título de esta obra escultórica

30



2  
Answers

▲ Virgen María

◆ Muerte de Jesucristo

● Piedad

■ Pena

Exit preview

< 11 of 32 >



Selecciona el autor de los frescos de la Capilla Sixtina

30



0  
Answers

▲ Donat Bramante

◆ Rafael Sanzio

● Miguel Ángel

■ Leonardo da Vinci

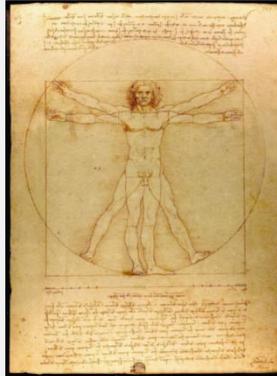
Exit preview

< 12 of 32 >



Selecciona el título y el autor de esta obra

30



2  
Answers

▲ Estudio del cuerpo humano, Tiziano

◆ Homo Habilis, Miguel Ángel Buonarroti

● Homo Sapiens, Leonardo da Vinci

■ Homo Vitruviano, Leonardo da Vinci

Exit preview

< 13 of 32 >



Indica el título y el tipo de obra de arte

30



1  
Answer

▲ Moisés, arquitectura

◆ David, escultura

● Moisés, escultura

■ Moisés, pintura

Exit preview

< 14 of 32 >



Elige dos características de la pintura del Renacimiento que contenga la Venus de Urbino

30



2  
Answers

▲ Claroscuro y religioso

◆ Perspectiva lineal y mitológico

● Perspectiva lineal y religioso

■ Desnudo y religioso

Exit preview

< 15 of 32 >



En esta pintura de Miguel Ángel, ¿Dónde se aprecia la perspectiva lineal?

30



1  
Answer

▲ En que el cuadro es redondo

◆ En el juego de sombras para crear volumen

● En los diferentes colores de las figuras

■ En la diferencia de tamaño de las

Exit preview

< 16 of 32 >



¿Cómo se llama el creador de la Iglesia Protestante?

30



1 Answer

▲ Martín Lotario

◆ Martin Luther King

● Martín Lutero

■ Enrique VIII

Exit preview < 17 of 32 >

¿Por qué quería Enrique VIII crear una nueva Iglesia?

28



6 Answers

▲ Porque quería matar a su primo

◆ Porque se quería divorciar

● Porque no se quería casar

■ Porque quería conquista Roma

Exit preview < 18 of 32 >

¿A qué artes se dedicó Miguel Ángel?

30



2 Answers

▲ Arquitectura

◆ Pintura

● Escultura

■ Todas las anteriores son correctas

Exit preview < 19 of 32 > ↗

¿A qué autor se le considera como el prototipo de humanista?

30



1 Answer

▲ Leonardo da Vinci

◆ Miguel Ángel

● Donatello

■ Rafael Sanzio

Exit preview < 20 of 32 > ↗

Selecciona el título de esta obra pictórica

30



2  
Answers

▲ La Llegada

◆ La Anunciación

● La Ofrenda del Ángel

■ El Encuentro

Exit preview

< 21 of 32 >



Selecciona el título de esta obra pictórica

30



0  
Answers

▲ Virgen con el niño y San José

◆ Virgen con el niño y Santa Ana

● Virgen con el niño y Santa Isabel

■ Virgen con el niño y San Juan Bautista

Exit preview

< 22 of 32 >



Selecciona el título y el autor de esta obra pictórica

30



1  
Answer

▲ Adoración de los Magos, Leonardo da Vinci

◆ Natividad, Durero

● Adoración de los Magos, Durero

■ Nacimiento de Cristo, Fra Angélico

Exit preview

< 23 of 32 >



Selecciona el título y el autor de esta obra pictórica

30



0  
Answers

▲ Musa, Tiziano

◆ Flora, Tiziano

● Retrato de Madonna, Rafael

■ Flora. Botticelli

Exit preview

< 24 of 32 >



Selecciona el título y el autor de esta obra pictórica

28



5  
Answers

▲ Coronación de la Virgen, Miguel Ángel

◆ Ascensión de la Virgen, Rafael

● Vida de Jesucristo, Fra Angélico

■ Coronación de la Virgen, Fra Angélico

Exit preview

< 25 of 32 >



Autor de esta obra pictórica

30



2  
Answers

▲ Miguel Ángel

◆ Rafael Sanzio

● Botticelli

■ Masaccio

Exit preview

< 26 of 32 >



### Autor de esta obra arquitectónica

30



0  
Answers

▲ Miguel Ángel

◆ Alberti

● Bramante

■ Leonardo da Vinci

Exit preview

< 27 of 32 >



### Autor de esta obra escultórica

30



0  
Answers

▲ Miguel Ángel

◆ Ghiberti

● Brunelleschi

■ Leonardo da Vinci

Exit preview

< 28 of 32 >



¿Dónde se encuentra esta obra de Botticelli?

30



1  
Answer

▲ Galería Uffizi

◆ Vaticano

● Catedral de Florencia

■ Museo del Prado

Exit preview

< 29 of 32 >



Indica la temática de la siguiente obra

30



0  
Answers

▲ Retrato

◆ Mitológica

● Religiosa

■ Todas son correctas

Exit preview

< 30 of 32 >



Autor de la siguiente obra pictórica

30



0  
Answers

▲ Fra Angélico

◆ Botticelli

● Rafael Sanzio

■ Tiziano

Exit preview

< 31 of 32 >



Autor de la siguiente obra pictórica

28



3  
Answers

▲ Fra Angélico

◆ Botticelli

● Rafael Sanzio

■ Tiziano

Exit preview

< 32 of 32 >



6.3. Anexo 3. Rúbrica de evaluación de exposiciones en grupo

	<b>Excelente (4)</b>	<b>Satisfactorio (3)</b>	<b>Regular (2)</b>	<b>Deficiente (1)</b>
<b>Claridad expositiva</b>	Desarrollan de manera ordenada todos los contenidos de la exposición.	Desarrollo ordenado de la mayor parte de los contenidos de la exposición.	Desarrollo ordenado de algunos de los contenidos de la exposición.	No es claro el desarrollo de las ideas, le falta coherencia a la explicación.
<b>Dominio sobre el tema</b>	Se nota un buen dominio del tema, no cometen errores y contestan adecuadamente a las cuestiones del docente o de sus compañeros.	Demuestran un buen entendimiento de la mayor parte del tema, con pocos errores y saben contestar a la mayor parte de las cuestiones que se les realizan.	Tienen que hacer algunas rectificaciones durante la exposición, por dudas o errores, y saben contestar a pocas cuestiones que se les realizan.	No muestran un conocimiento del tema, rectificando continuamente por errores y dudas, no saben contestar a las cuestiones que se les realizan.
<b>Conocen obras y legado de los artistas estudiados</b>	Identifican adecuadamente las diferentes obras y legado de los artistas estudiados.	Identifican bastantes obras y legado de los artistas estudiados.	Identifican pocas obras y legado de los artistas estudiados.	Necesitan ayuda para identificar las obras y legado de los artistas estudiados.
<b>Duración de la exposición</b>	Se han ajustado adecuadamente al tiempo acordado.	Se han ajustado bien al tiempo acordado, les falta o les sobra un minuto.	Se han ajustado parcialmente al tiempo acordado, les falta o les sobra dos o más minutos.	No se han ajustado nada a la duración acordada.

6.4. Anexo 4. Rúbrica de evaluación de exposiciones individuales

	<b>Excelente (4)</b>	<b>Satisfactorio (3)</b>	<b>Regular (2)</b>	<b>Deficiente (1)</b>
<b>Claridad expositiva</b>	Desarrolla de manera ordenada todos los contenidos de la exposición.	Desarrollo ordenado de la mayor parte de los contenidos de la exposición.	Desarrollo ordenado de algunos de los contenidos de la exposición.	No es claro el desarrollo de las ideas, le falta coherencia a la explicación.
<b>Contenidos vistos en clase</b>	Conoce a la perfección las características de la obra, identificándolas adecuadamente.	Conoce bien la mayoría de las características, las identifica con apenas dificultad.	Conoce bien algunas características, las identifica con algo de dificultad.	No ha demostrado conocer las características de la obra, tampoco identificarlas.
<b>Duración de la exposición</b>	Se ha ajustado adecuadamente al tiempo acordado.	Se ha ajustado bien al tiempo acordado, le falta o le sobra un minuto.	Se ha ajustado parcialmente al tiempo acordado, le falta o le sobra dos o más minutos.	No se ha ajustado nada a la duración acordada.