

UNIVERSIDAD DE ALMERIA

ESCUELA INTERNACIONAL DE MÁSTER



Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas.

Curso académico: 2017/2018

EL ARTE ROMÁNICO A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN. UNA PROPUESTA DE MEJORA PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA

**ROMANESQUE ART THROUGH GAMIFICATION. A PROPOSAL
FOR IMPROVEMENT FOR SECONDARY EDUCATION**

Nombre del Director/a: Alfredo Ureña Uceda

Especialidad: Geografía e Historia

Alumna: Virginia Casado Martel

RESUMEN

El propósito de este trabajo es buscar la motivación del alumnado en la materia Geografía e Historia, de 2º de ESO, centrándonos en el apartado de Historia del Arte, y concretamente en el tema del Arte Románico. Es por ello que se pretenderá buscar el interés de los alumnos en esta asignatura mediante la utilización de juegos con fines didácticos que puedan despertar la curiosidad y entusiasmo del alumno, al tiempo que potencie un mejor aprendizaje en el aula. Cambiará el concepto del docente de mero transmisor de información a investigador y constructor de conocimientos. Se intentará disipar el concepto negativo de una estereotipada clase de Historia del Arte, a través de la gamificación del aprendizaje y atendiendo a todos los elementos curriculares.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	p. 4
1.1. Justificación	p. 4
1.2. Objetivos	p. 5
1.3. Metodología	p. 6
2. HACIA LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA. A PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ARTE	p. 9
2.1. La motivación en la Educación Secundaria como punto de partida	p. 9
2.2. La desmotivación del alumnado en el aula de Historia del Arte	p. 12
2.3. El juego como recurso motivador en el aula	p. 14
2.4. La gamificación en el aprendizaje de la Historia del Arte	p. 15
3. PROPUESTA DE MEJORA: <i>EL JUEGO DEL ARTE ROMÁNICO</i>	p. 19
3.1. Contextualización	p. 19
3.2. Objetivos	p. 20
3.3. Competencias	p. 21
3.4. Contenidos	p. 23
3.5. Metodología	p. 23
3.6. Temporalización	p. 24
3.7. Evaluación	p. 31
4. CONCLUSIONES	p. 33
5. BIBLIOGRAFÍA	p. 35
6. ANEXOS	p. 37
Anexo 1. El Arte del Románico (presentación en Power Point)	p. 37
Anexo 2. La imagen de la mujer en la escultura románica (material gráfico)	p. 41
Anexo 3. Batería de preguntas	p. 43
Anexo 4. Cartas compuestas por imagen y pregunta y, en el reverso, término a definir	p. 44
Anexo 5. Glosario	p. 50
Anexo 6. Vales de gratificación para el Juego del Arte Románico	p. 52
Anexo 7. Dado para determinar qué grupo de los seis comienza el juego	p. 53
Anexo 8. Dado compuesto por imagen o definición	p. 54
Anexo 9. Cartas con representaciones iconográficas de la mujer en el Románico	p. 55
Anexo 10. Puntos que se irán repartiendo a medida que cada grupo acierte la cuestión	p. 57
Anexo 11. Juego completo, Arte Románico	p. 58
Anexo 12. Instrucciones del juego	p. 60
Anexo 13. Rúbrica para la evaluación del juego en equipo	p. 61
Anexo 14. Prueba escrita final	p. 62

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación

Este trabajo fin de máster tiene como fin la puesta en valor de la Gamificación en la materia de Geografía e Historia del curso 2º de ESO, a través del diseño dedicado y planificación de un juego como método para el aprendizaje del Arte Románico. El principal motivo que nos ha llevado a realizar este trabajo, ha sido el haber revivido durante el primer periodo de prácticas, la misma situación de desmotivación por parte de los alumnos hacia el aprendizaje de la Historia del Arte y el mismo modo de impartir las clases experimentado cuando cursábamos los estudios unos años ya atrás. De este modo, las clases se perciben un tanto monótonas por los alumnos, donde la falta de interés y desmotivación lleva al absentismo y a unos pésimos resultados en la evaluación final.

Según nuestra experiencia en el aula se utilizaba y utiliza una clase magistral, donde el profesor hace una exposición guiada por los contenidos del libro de texto, acompañada de actividades poco llamativas y significativas. El alumno se convierte en un contenedor de datos, fruto de un aprendizaje memorístico. En el caso concreto de los contenidos de Historia del Arte, se necesita armar a los alumnos con herramientas, tanto de conocimiento de técnicas y términos artísticos, para que puedan analizar la obra de arte en sí, como hacerles desarrollar la formación estética y belleza que posee el arte, para el deleite de los sentidos que produce la contemplación de este.

Es por ello que las clases de Historia del Arte se han visto solo como un modo de contextualizar la obra en un tiempo histórico, donde las obras artísticas solo han servido para ilustrar los libros, sin describirlas y mucho menos apreciarlas. Poniéndose de manifiesto en este máster de profesorado, la necesidad de abordar distintas cuestiones preocupantes para el desarrollo educativo de los alumnos, como es el modo de enseñanza-aprendizaje de la historia del arte y la desmotivación existente en parte de estos. Es aquí cuando cabe preguntarse qué recursos didácticos se podrían poner en práctica con alumnos de 2º de ESO para motivarles y hacerles cambiar la concepción que tienen, en cuanto a que aprendieran de una manera más amena,

aunque sin perder rigor, los contenidos de este tema del arte Románico. En este contexto, nuestra propuesta pasa por decantarse hacia la gamificación, comprendiendo que el juego es el arma indiscutible para despertar el interés de los niños desde el principio de todos los tiempos. Los juegos hacen que el niño descubra el mundo que le rodea por sí mismo, ya que estos desde pequeños necesitan estar activos, desarrollar su imaginación interior y conocer el mundo exterior jugando. No debemos por tanto, desaprovechar la oportunidad de utilizar este recurso educativo, ya que los juegos se encuentran dentro de las actividades curriculares.

1.2. Objetivos:

Partiendo de la premisa de la necesidad de que el alumno ha de interiorizar lo que supone el conocimiento y comprensión de la obra artística más allá del aula, en su vida cotidiana, con el fin de llegar a valorar y apreciar el Patrimonio, los objetivos fijados en el presente trabajo son los siguientes:

- Poner en valor los contenidos de Historia del Arte dentro de la materia correspondiente.
- Reflexionar sobre las causas y efectos de la motivación y desmotivación que experimentan los alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje de contenidos relacionados con la Historia del Arte.
- Indagar en los beneficios que puede aportar el hecho de recurrir a la gamificación para enseñar y aprender Historia del Arte y como recurso para contrarrestar la problemática previamente aludida.
- Diseñar y plantear un ejemplo concreto de juego de cartas centrado en el aprendizaje del Arte Románico, que será desarrollado y puesto en práctica dentro del aula, como acompañamiento a la clase magistral impartida por el docente, no sustituyendo a esta, sino complementándola, en continua sintonía con los contenidos, objetivos y competencias clave marcados como elementos curriculares.

1.3. Metodología

Para el proceso de elaboración de este trabajo fin de máster, hemos sopesado detenidamente todos los puntos que iban a integrarlo para que formasen parte de un compendio unitario del tema en cuestión. Seguidamente, hemos realizado la lectura de parte de lo que pudiera haber publicado sobre el tema a investigar, utilizando libros, artículos de revista, ponencias, aportaciones a congresos..., todo ello tanto on-line, como de manera presencial en la biblioteca. Podemos hacer hincapié en el hecho de haber manejado una bibliografía actualizada, buscada a través de bases de datos, tales como Dialnet, Education Source, Google Académico, en la herramienta de Descubrimiento Indaga y el repositorio de la Universidad de Almería. Siendo llevadas a cabo mediante una lista de palabras clave, a saber: didáctica, historia del arte, enseñanza, aprendizaje, motivación, desmotivación.., que fuimos ampliando a medida que el trabajo avanzaba. Realizada a mano y no por programas de bibliografía informáticos.

Cabe destacar que las fuentes utilizadas son de especial relevancia en el campo de las Ciencias Sociales y la Historia del Arte, destacando el caso de la revista *Íber*, con datos actualizados a fecha 2017, la revista electrónica *Motivación y Emoción*. 2014 y la revista *Nuevos Horizontes en la formación del profesorado de ciencias sociales*, 2002. Entre los autores podemos resaltar a Gràcia, M., Sanlorien, P., y Segué, M., en su libro *Motivación, afectos y relaciones en el aula inclusiva*, 2017. En él hemos encontrado información de relevancia sobre la importancia de llevar a cabo una enseñanza aprendizaje acorde a las competencias y donde la didáctica de los contenidos sea eficaz, despertando la motivación del alumnado. Otros autores que nos han facilitado y ayudado a la realización de este trabajo son Ortega, N. I. en su libro *La formación del profesorado de historia del arte. Un nuevo reto dentro de la didáctica de las ciencias sociales*, 2002, donde nos habla de los factores que han intervenido en la desmotivación del alumnado de Historia del Arte e incluso de los profesores que la imparten, haciéndose necesaria la preparación de un nuevo modelo de profesorado. En relación al tema en el que va a estar centrado nuestra propuesta de mejora, la

gamificación, cabría detenerse de nuevo en la revista *Íber* y en el autor Goffman, *Apuntes de Investigación del CECYP, 2016* donde se profundiza en la idea del juego como recurso motivador en el aula y que lleva implícito un componente de divertimento.

Todo este proceso de planificación para poder llevar a cabo la propuesta de mejora aquí planteada ha sido resultante del periodo de prácticas realizado. No en vano, se ha podido ver en el aula un déficit de atención en el alumnado provocado por la falta de motivación que integraban los distintos métodos de enseñanza utilizados por la tutora en prácticas, así como los problemas de aprendizaje hacia las técnicas y términos derivados de la materia de Historia del arte, más concretamente en el tema Arte Románico. Es por esta razón que se ha visto necesaria la creación de una metodología didáctica innovadora que ha dado como resultado la creación de este juego del Románico, donde el alumnado reforzará el contenido explicado de una clase magistral, sirviéndole como complemento a su aprendizaje y no sustituyéndola.

El proceso de creación de esta propuesta de mejora a través de la gamificación ha sido posible gracias a la posibilidad de integrar el juego como recurso motivador en el aula. Tanto la elaboración, diseño, creatividad y reglas de este han sido una aportación propia, formando parte distintos componentes para el desarrollo del mismo que vamos a pasar a explicar. El juego cuenta con un total de treinta cartas donde se recogen los términos que el alumnado tendrá que definir relacionados con las imágenes que se encuentran en el reverso; dos dados, uno para indicar que equipo comienza y otro para el desarrollo del juego (donde se diferencia imagen y definición); tarjetas marcadas como vales para despertar su motivación; tarjetas de puntos para cada acierto del equipo; cartas con imágenes de representaciones iconográficas de la mujer en escultura que tendrán que saber identificar y, finalmente, un glosario con todos los términos que aparecen en el juego. Todo ello se encierra y guarda en una caja elaborada para tal fin y realizado todo de manera manual por la autora de este trabajo.

El capítulo introductorio se desarrolla en tres subapartados que corresponden a la justificación, objetivos y metodología. Hemos tratado de la necesidad que nos ha llevado a realizar esta temática en concreto y de la fórmula que nos ha parecido más llamativa emplear para eliminar de algún modo la falta de motivación de los alumnos en la materia de Historia del Arte, mediante la gamificación, y, en concreto, un juego de cartas, con su posterior desarrollo fundamentado en buscar unos objetivos comunes.

El capítulo 2 correspondiente al marco teórico titulado, *Hacia la gamificación en el aula de Educación Secundaria. A propósito del aprendizaje de la Historia del Arte* se divide en cuatro apartados en los dos primeros se aborda el tema de la motivación en la Educación Secundaria, tan extendido en los alumnos, explicando que es, los tipos existentes y las causas de desmotivación en el aula de Historia del Arte. Los dos últimos apartados están dedicados al desarrollo de los orígenes del juego, su aportación como recurso motivador del aula, y su función relevante en la enseñanza aprendizaje constatando que este ha existido desde siempre en la educación, acuñándose ahora el término gamificación.

El capítulo 3 está íntegramente dedicado a la presentación de la propuesta de mejora, el juego del Arte Románico. Este se divide en distintos apartados desarrollados individualmente que componen la propuesta propiamente dicha. En este sentido hemos visto necesario tratar la igualdad de género, considerando la escuela como espacio idóneo para promover tales valores. Por ello, en la segunda sesión dedicaremos parte de la clase a explicar la consideración de la mujer en la época del Arte Románico.

Tras las conclusiones y la bibliografía se han integrado una serie de materiales en forma de anexos, entre los que se reproducen, mediante imágenes los distintos elementos que conforman el juego: los dos tipos de cartas, dos dados, vales, glosario, puntos y contenedor del juego. A parte de ello, se refleja una rúbrica para la evaluación del mismo y examen para la evaluación final del tema.

2. HACIA LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA. A PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ARTE

2.1. La motivación en la Educación Secundaria como punto de partida

Podemos empezar diciendo que existe un desinterés y bajo rendimiento por parte de los alumnos en las aulas, siendo a menudo una cuestión preocupante de abordar, tanto por parte de los familiares, como de los profesores. En este sentido parece que solo les interesase aprobar, *ley del mínimo esfuerzo*. Se piensa o se atribuye que esto puede ser debido a un entorno familiar que favorece poco el interés por aprender. Esto puede hacer que profesores y profesoras desistan de su esfuerzo por ayudar a estos alumnos, es aquí donde debemos de volcarnos y preguntarnos el porqué de este desinterés y que podemos hacer para causar entusiasmo en ellos, provocando su motivación por aprender. Según García y Domenech (2014) afirman que:

La motivación es la palanca que mueve toda conducta, lo que nos permite provocar cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general. Pero el marco teórico explicativo de cómo se produce la motivación, cuáles son las variables determinantes, cómo se puede mejorar desde la práctica docente, etc., son cuestiones no resueltas, y en parte las respuestas dependerán del enfoque psicológico que adoptemos (p.1).

Por consiguiente, trataremos de conseguir la motivación de los alumnos, además del aprendizaje del arte románico, como una manera de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Existe una pasividad en el alumnado, provocada por la falta de interés y con la posterior consecuencia de distanciamiento hacia la materia, no favoreciendo a la responsabilidad que el propio estudiante debería de ejercer en el descubrimiento de su propio aprendizaje. Partiendo de esto, nuestro principal propósito será a través del juego encontrar la motivación intrínseca que los alumnos poseen en sí mismos y que a veces se ve entorpecida o perturbada por factores externos. Entre ellos el modo en el que se imparten las clases de Historia del Arte, no haciendo participe a los alumnos de la construcción del aprendizaje, para que

pueda despertar en ellos el interés y curiosidad por el saber. Hay que incidir en este objetivo, ya que partiendo de su propia naturaleza, el alumno es capaz de aprender sin obligación.

Por nuestra parte, vamos a tomar en consideración la utilidad de llevar a cabo la gamificación, como metodología para despertar la motivación del alumnado. Y es que es hecho necesario, por parte del profesorado, de buscar nuevos alicientes que hagan reflexionar a los alumnos del porque es necesario y a la vez motivador la construcción y aprendizaje del saber. Gràcia, Sanlorien, y Segué (2017) hacen referencia a que:

Las metas determinan en gran medida el esfuerzo que un alumno está dispuesto a hacer a la hora de aprender, y muy especialmente las actitudes y los comportamientos concretos del alumno ante las dificultades y problemas que comporta el aprendizaje, haciendo que abandone o bien que incremente su actividad con el objetivo de superar estas dificultades (p. 56).

En su libro, Tapia (2002) distingue entre los distintos tipos de metas y de la importancia de estas como factor determinante del interés y del esfuerzo que el alumno pondrá en el trabajo escolar, es por ello que diferencia entre:

- Metas relacionadas con la tarea; el alumno trata de incrementar sus conocimientos en relación a los contenidos ofrecidos por el profesor o de los procedimientos a seguir para hacer bien algo. Actúa con autonomía y no obligado. También ocurre que el interés este despertado porque la propia actividad le proporcione sentirse a gusto, cuyo fin está básicamente en sí misma.
- Metas relacionadas con la autovaloración; en este sentido dos metas irán unidas, por una parte experimentar el orgullo que sigue al éxito y por otra la experiencia de vergüenza que acompaña al fracaso.
- Metas relacionadas con la valoración social; se pretende experimentar la aprobación de los adultos como la de los iguales para evitar su rechazo.

- Metas relacionadas con la consecución de recompensas externas; el alumno intentará conseguir todo aquello que signifique obtener premios o recompensas. En el polo opuesto estará evitar todo aquello que signifique castigo o pérdida de situaciones, objetos o posibilidades valoradas (p. 17).

Por estos motivos es que el profesorado intentará potenciar la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje, llevándose a cabo según Gràcia et al. (2017) distintas acciones tales como:

- Tareas y actividades que puedan despertar más o menos su interés.
- La importancia de transmitir el valor de la materia, incidiendo en que estas son importantes, interesantes, útiles y dignas para dedicarles atención.
- Las formas de agrupamiento de los alumnos. Se ha puesto en valor desde diferentes estudios que la motivación y el rendimiento de los estudiantes mejoran cuando se les permite agruparse por intereses personales.

Continuando con la motivación de los alumnos en el aula y de cómo los profesores según su modo de transmitir la información influyen en esta, podemos decir que existen numerosos autores que inciden en el hecho de cómo se debe actuar para despertar en ellos el estudio, curiosidad y el aprendizaje por una determinada materia. En su texto, Broc (2006) distingue entre motivación intrínseca, que implica auto-motivación y extrínseca que implica una respuesta a factores externos. Podemos decir entonces que la motivación intrínseca se basa en los valores que el alumno ha interiorizado y que la motivación extrínseca se centra en la actuación que le permite al niño obtener refuerzos y aprobaciones, como evitar castigos o críticas. De esta manera podemos concluir diciendo que la motivación es un gran estímulo para el aprendizaje, consecuente de la emoción, es decir, esta motiva la acción, siendo los resultados de la actividad efectivos al logro, interiorizando una emoción positiva o a la eludible, emoción negativa, perspectiva que propugnan diversos investigadores (Rodríguez, 2015; Calleja, 2015).

2.2. La desmotivación del alumnado en el aula de Historia del Arte

“La Historia del Arte tiene por objeto de estudio la obra de arte, y su finalidad consiste en describirla, explicarla, interpretarla y sistematizarla como producto original de la humanidad, estableciendo sus significados y funciones desde premisas históricas” (Trepal, 2011, p. 89), por lo que los docentes encargados de la enseñanza de esta materia, además de poseer los propios conocimientos que conlleva esta disciplina, deben poder transmitirla, se nos hace necesario por tanto la búsqueda de distintos métodos apropiados para el proceso de enseñanza-aprendizaje, poniéndose de manifiesto la importancia de una didáctica adecuada, con el fin de conseguir unos objetivos.

Siendo conscientes de la necesidad de un cambio en la didáctica de la Historia del Arte autores como, Ortega (2002) desarrollan la idea de que son muchos los factores que han intervenido en la desmotivación del alumnado de Historia del Arte, e incluso de los profesores que imparten esta materia. Es imprescindible aludir a la escasa preparación del profesorado en cuanto a su didáctica, la falta de material gráfico y el escaso apoyo en libros de texto que contemplan la Historia del Arte, como apoyo principal de la enseñanza histórica. Se requiere ahora la preparación de un nuevo modelo de profesorado de Historia del Arte, que sepa que métodos y estrategias a llevar, derivado de un currículo abierto, convirtiéndose en un investigador que permita mejorar el proceso de enseñanza. En un primer momento, deberá enfrentarse con la realidad del aula, en función del contexto y de los alumnos, siendo su objetivo despertar la motivación por su materia.

A la vez, este hará de guía, interaccionando continuamente con el alumnado, analizando continuamente la realidad para ofrecer las estrategias de enseñanza más favorables en un contexto particular. Entendemos que el nuevo profesor de Historia del Arte debe; realizar su propia programación, haciendo hincapié en aquellos contenidos y métodos que le puedan resultar más llamativos y ajustables para su posterior puesta en práctica en el aula. Consensuar el libro de texto con el ritmo de la clase y partir de los conceptos iniciales de los alumnos, programar las estrategias de

enseñanza en consonancia con las ideas de sus alumnos, organizando actividades que despierten la motivación y que evalúen no sumativamente, sino formativa y continuamente (Ortega, 2002).

Cabe destacar la importancia de esta materia dentro del proceso educativo, como herramienta para comprender mejor el mundo en que vivimos, incluso la existencia de obras artísticas próximas al centro educativo que pueden crear en el alumno tal motivación que no las podamos dejar escapar. Así, por ejemplo en cuanto a la enseñanza-aprendizaje de la Historia del Arte, donde el profesor hace una explicación oral del tema, con el acompañamiento del comentario de distintas obras artísticas, produce en los alumnos tal desmotivación que es preciso buscar nuevas alternativas que despierten esa curiosidad por el saber (Sobrino, 2011).

Moreno (2003) aborda la cuestión de lo poco novedoso que resultan las diapositivas para la mayoría de los alumnos, aunque esta experiencia de verlas proyectadas, por el hecho de ser reproducidas en una pantalla ampliadas y que suelen aparecer en los libros de texto, hacía que mostrásemos un interés que cambiaba nuestra perspectiva de la realidad. Quizás por el hecho de la novedad del aparato, que no era muy común en las clases, lo indudable es que captaba la atención de los alumnos, siendo los profesores que utilizaban estos recursos, los precursores en la utilización de los medios audiovisuales. Esto ya no tiene cabida en la escuela de hoy, ya no vale aquello de que el profesor es el que sabe, transmite la información y el alumno es el receptor. Este no recibe nada si no que se implica y para ello necesita sentirse motivado por lo que realiza.

Debemos por tanto, como profesores que investigan y que están en continuo contacto con las inquietudes de los alumnos, no ser solo meros transmisores de información, sino emplearnos a fondo para despejar aquellas formas de enseñanza-aprendizaje obsoletas que hacen que el alumnado no muestre interés, quede renegado del saber y no pueda con ello descubrir un mundo a sus pies de tal belleza.

2.3. El juego como recurso motivador en el aula

Teixes (2014) afirma que “la gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (p. 23). La correcta utilización de métodos es una buena herramienta en distintas áreas de conocimiento, ya que van a influir de una manera motivadora en el comportamiento de las personas, obteniendo resultados favorables. Con anterioridad en los Centro de Enseñanza se utilizaba en los individuos una motivación de tipo extrínseca donde el fin que se perseguía en la materia era que la evaluación concluyera satisfactoriamente como gratificación personal, social o como castigo al suspenso, no siendo así en estos momentos, ya que se ha optado por una motivación intrínseca donde la propia persona tenga la intención propia de descubrir, aprender, como hecho interno que busca su propio interés.

El profesorado tiene la obligación de despertar en los alumnos esa motivación interior que saque a relucir el potencial que hay dentro de cada uno y que en ocasiones queda solapado por el objetivo de conseguir simplemente el aprobado. Para la correcta gamificación tenemos que tener en cuenta el tipo de jugadores que van a formar parte del juego y tres componentes que van a incidir en una mayor o menor medida en la motivación de los sujetos. Distinguiremos tres elementos; consecución, social e inmersión. El primero de ellos, consecución, se basa en el disfrute del proceso del juego y en la competición. El componente social nos habla de la motivación del sujeto como componente de un grupo y el de inmersión que comporta extraerse de la realidad y sumergirse en el propio juego (Teixes, 2014).

Partiendo del componente de consecución basado en el disfrute del proceso, no podemos olvidarnos de la diversión que supone en los alumnos ser partícipes de un juego, como producto de la gamificación de una materia. Ya que lo que perseguimos es la motivación de los individuos, esta lleva implícita un componente de divertimento, del cual nos habla Goffman (2016):

Jugar a un juego puede ser divertido, y esta diversión en sí misma la única razón que se acepta como fundamento para jugarlo. El individuo, en contraste con su postura ante actividades serias, se arroga un derecho a quejarse si un juego no demuestra su utilidad en términos de placer inmediato, y a aducir una excusa débil, tal como un desinterés circunstancial, para no participar del juego, sea este placentero o no (p. 13).

Podemos añadir que el término gamificación se ha acuñado recientemente, consistente en el uso del juego como elemento motivador en contextos no lúdicos y que aunque era un hecho en la educación desde un principio, ya que se habían estado dando premios o castigos según conviniera por el resultado de distintas actividades, trabajos, exámenes, sin darse cuenta de que estaban gamificando, no es hasta ahora cuando más interés se está mostrando. El cambio ha venido en la motivación, produciéndose un cambio de extrínseca a intrínseca, dónde el individuo u alumno es el protagonista, es quien decide entrar de manera voluntaria en el proceso de aprendizaje motivado por un interés personal. Siendo este anteriormente estimulado mediante distintos métodos que no daban el resultado esperado, produciendo en ellos desinterés e incluso en determinados casos el abandono escolar. Puesto que cada alumno es diferente y no todos responden igual a los estímulos, se han querido llevar a cabo distintos métodos para captar su atención, considerando la gamificación como un modo de didáctica en auge, valida en momentos concretos como hecho motivador para el estudio de la materia (Español, 2017).

2.4. La gamificación en el aprendizaje de la Historia del Arte

Llegados a este punto es necesario detenernos en el ABJ (aprendizaje basado en juegos). Este es aquel que está en concordancia con los contenidos didácticos, a diferencia de la gamificación que se basa en el uso de técnicas y elementos como potenciador del contenido. La gamificación va a intentar cambiar los aprendizajes más complicados o más difíciles de asimilar, por otros donde el alumno haya conseguido abstraerse y encontrarle sentido a lo que se pretende que adquiera. Es decir, que sigan

motivaciones personales, donde el interés despertado haya nacido en ellos de forma voluntaria, por el simple disfrute que el juego les ha creado en sí. En un principio, se empezó gamificando lo que resultaba más complicado de aprender o menos llamativo, aquello que pudiera estar basado en la memorización, contemplándose así un nuevo sistema de aprendizaje más dinámico e interesante. Hay distintas formas de llevar a cabo la gamificación, una en la que los propios alumnos elaboren el material con el que va a estar diseñado el juego en cuanto a su contenido, poniendo de manifiesto distintas actividades basadas en un proyecto didáctico y otra, en la que sea el propio profesor el que haya elaborado el juego, para que estos jueguen (Ayén, 2017).

Por tanto, lo que se pretende es un cambio en cuanto a la metodología, el modo de llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje, utilizando por ello este recurso didáctico como mecanismo que despierte la motivación, curiosidad, superación, con un objetivo definido, el conocimiento. Este va a estar integrado por dos factores inseparables, como ya hemos dicho la metodología, añadiéndose la evaluación, ambas consideradas inseparables, ya que van a suponer la superación del juego. En este sentido, existen distintos métodos para llevar a cabo juegos en este proceso de gamificación de la Historia del Arte. Vamos a reseñar algunas propuestas de estos llevados a las aulas. La primera de ellas es Eduloc que según Guevara y Colomer (2017) explican que:

Esta propuesta va orientada a la primera etapa de educación secundaria en ciencias sociales y su objetivo es fomentar el conocimiento geográfico y del patrimonio local de los alumnos de una manera práctica y totalmente palpable mediante el uso de una aplicación para Smartphone (p.21).

Por otro lado tenemos los juegos de rol, que según Maté (2017):

Invita a los jugadores a interpretar un papel concreto en un entorno simulado, pero sometido a unas reglas concretas, en el que se desarrolla una historia [...] los juegos de rol son lúdicos, imaginativos, interpretativos, colaborativos, narrativos y regulados (p. 25).

La gamificación además de servir como medio para el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera activa, incide en la responsabilidad de cada individuo en encontrar significados y construir conocimientos que le puedan ir surgiendo. La posición del profesorado va a cambiar en este sentido, de transmisor a participante en la construcción de contenido y resolución de dudas que puedan ir surgiendo a medida que avanza el juego, como guía intelectual que ayuda a los alumnos en el proceso.

Destacando como “el juego, en toda su amplitud y extensión, nos da las bases para crear metodologías basadas en la creatividad y el autodescubrimiento, dos conceptos fundamentales en los procesos de enseñanza aprendizaje para el siglo XXI” (Español, 2017, p. 45). Estos darán al individuo la capacidad de generar ideas y de conocerse a sí mismos mediante la experiencia practicada. Y es que la relación entre juego y aprendizaje van en conjunción, creándose a la vez una continua variedad de acciones que harán del alumnado un jugador potencial con distintas situaciones que superar, incidiendo en su desarrollo intelectual.

Uno de los juegos que han estado muy presentes en nuestra cultura son las cartas. Todos hemos tenido entre las manos una baraja de cartas o hemos visto jugar a amigos y familiares desde que éramos pequeños. Estas han tenido dos componentes inseparables que han servido como incentivo para su desarrollo y disfrute. Hablamos de la diversión y el aprendizaje que su juego generaba. Interviniendo distintos factores como; poder formar parte de un grupo, motivación, interés por lo matemático, creatividad y destrezas para la resolución de problemas.

Todo lo anterior explicado nos lleva a poder emplearlas en nuestras clases como un recurso para despertar la motivación entre nuestros alumnos, con un valor añadido en la didáctica del aprendizaje. Desde siempre, se han diseñado conjuntos de cartas de los más populares personajes de series, cuentos, películas y demás momentos de la historia que han servido para despertar la curiosidad y con ello crear distintos tipos de ejercicios a través del juego. Esto era posible ya que podemos añadir que era un material incluso barato. Este juego va a hacer hincapié en distintas áreas del conocimiento:

- a) Memoria, el niño tendrá que memorizar reglas, estrategias, puntos... para poder seguir el juego.
- b) Como proceso de ejercitación de la mente, cálculo mental.
- c) La imagen como añadido para la visualización y geo localización de contenidos inmersos en las distintas materias del currículo.
- d) De su manipulación, podemos destacar el control de la motricidad y la rapidez de los reflejos, con el uso ponderado de puntos a responder más rápido para conseguirlos.
- e) La sociabilidad, comportamiento y uso del lenguaje como componente determinante en la práctica del juego.
- f) De la imaginación de transportarnos a otras partes de la historia (Matilla, 2002).

Podemos concluir diciendo que los juegos de cartas llevados a cabo con una intención didáctica son muy interesantes, porque a partir de ellos, los estudiantes pueden acelerar su proceso de aprendizaje, basado en el autodescubrimiento y motivación de una forma entretenida, consiguiendo aquellos objetivos propuestos por el contenido de la materia a abordar.

3. PROPUESTA DE MEJORA: *EL JUEGO DEL ARTE ROMÁNICO*

3.1. Contextualización

Esta propuesta queda enmarcada dentro del Primer Ciclo de la ESO, segundo curso. El Arte Románico, queda incluido dentro del tema 3, en los apartados 6 y 7, del manual de Geografía e Historia, editorial de Vicens Vives, 2º ESO. Esta propuesta basará su currículo en la Orden de 14 de julio de 2016, de la Junta de Andalucía, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

El centro en el que se va a desarrollar esta propuesta didáctica es el Instituto de Educación Secundaria *Sol de Portocarrero*, situado en La Cañada de San Urbano (Almería). Este instituto cuenta además con la Residencia Escolar *Carmen de Burgos*, que acoge a alumnos de la provincia que debido a la lejanía de centros de enseñanza de su lugar de residencia, pueden permanecer internos aquí. Durante este curso se encuentran matriculados más de 1200 alumnos, con una plantilla de más de 90 profesores, además de personas de administración y servicios. El centro cuenta además con el proyecto Bilingüe, proyecto Tic, Plan de Familias, programa de refuerzo PMAR (en 2º y en 3º) y también es centro de Compensación Educativa (*Sol de Portocarrero*, 2018).

En cuanto al grupo que conforma este curso de 2º de ESO en el que vamos a dirigir nuestra propuesta didáctica está formado por veintiséis alumnos, repartidos entre 9 niñas y diecisiete niños. Estos niños presentan diferencias entre sí, apostando por una educación inclusiva. Podemos hablar por ello de la integración de un alto índice de alumnado inmigrante, sirviéndonos de un programa de Acogida. Es por ello, una clase heterogénea, donde se trabaja la atención a la diversidad, con distintos alumnos que por distintas razones, de desventaja social, de minorías étnicas, inmigrantes o de procedencia de familias con graves problemas económicos están dentro del programa de Compensación Educativa. En este caso, no hay alumnos con NEE (necesidades educativas especiales).

Al finalizar el primer periodo de prácticas, hemos observado distintos objetivos a alcanzar en este grupo, basándonos en la poca participación de estos en clase, debido a un desigual grado de interés y motivación por el aprendizaje con resultados estrepitosamente bajos. En relación a la desmotivación existente, hemos visto necesaria como estrategia formativa innovadora la gamificación como propuesta de mejora, con la inclusión de este juego sobre el Arte Románico.

3.2. Objetivos

En este punto nos vamos a regir por lo establecido en 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 este caso vamos a escoger los objetivos que integran esta propuesta, continuando con los específicos que nos vamos a marcar. Comencemos por tanto con aquellos que marca el Boja:

4. “Comprender la diversidad geográfica y geoeconómica del mundo, España, Europa y Andalucía por medio del análisis, identificación y localización de sus recursos básicos así como de las características más destacadas de su entorno físico y humano”.

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”.

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”.

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”.

Los objetivos didácticos en relación con el currículo que vamos a seguir son:

1. Origen y finalidad de las manifestaciones artísticas románicas.
2. Aprender las características del arte románico, situándolas en su contexto histórico-cultural.
3. Reconocer las obras más destacadas del arte Románico.
4. Analizar y comentar obras de arquitectura, escultura y pintura.
5. Comprender y utilizar los términos específicos del tema.

3.3. Competencias

Las competencias clave que vamos a utilizar en colaboración con el desarrollo del curricular, sus objetivos y su enseñanza-aprendizaje son las siguientes:

“Competencia en comunicación lingüística” CLL

- Comprensión del libro de texto, identificando ideas primarias y secundarias, además de seleccionar datos.
- Participación en el intercambio de conversaciones, fluidez en las respuestas y riqueza verbal.
- Uso de los términos específicos.

- Correcta ortografía, legible y limpia.

“Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología” CMCT

- Capacidad de organizarse en equipo y sistema de logros.
- Que el alumno comprenda el espacio-temporal del románico con el uso de las fechas.
- Discernir entre lo encontrado en los procesos de búsqueda, para puesta en común con veracidad.
- Analizar realidades encontradas científicamente.

“Competencia digital” CD

- Integración de la tecnología en el modelo expositivo.
- Que el alumno sepa buscar información a través de recursos multimedia, computadoras, móviles, internet.

“Aprender a aprender” CAA

- Que el alumno de forma individual o colaborativa desarrolle estrategias de búsqueda, memorización para lograr los objetivos.

“Competencias sociales y cívicas” CSYC

- Que el alumno sepa relacionarse, pertenecer a un grupo y participar.

“Conciencia y expresiones culturales” CEC

- Que el alumno conozca y valore las obras artísticas del periodo.
- Que el alumno sepa del valor y conservación del patrimonio histórico.
- Que el alumno sepa analizar una obra de arte.

3.4. Contenidos

Según recoge el BOJA en la Orden del 14 de Julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, esta propuesta la podemos encuadrar dentro de los contenidos del 2º Curso de la ESO en el Bloque 3: Arte Románico:

- ❖ El arte románico. La arquitectura.
 - Un arte religioso.
 - Las Iglesias románicas.
- ❖ La pintura y la escultura románicas.
 - Enseñar y decorar.
 - Frescos y tablas.
 - Una escultura al servicio de la arquitectura.

- ❖ La imagen de la mujer en la escultura monumental románica.
 - Vertiente fantástica.
 - Vertiente escatológica.
 - Vertiente profana.
 - Vertiente religiosa.

3.5. Metodología

La metodología utilizada será expositiva en cuanto al desarrollo del tema, facilitando la comprensión del material proporcionado a los alumnos antes del comienzo del tema. Esta exposición irá acompañada de la proyección de imágenes mediante un cañón conectado al ordenador, además de la visualización de videos que refuercen lo aprendido. Se añadirá información complementaria con el uso de las fuentes de información, internet. A su vez, esta exposición se desarrollará de manera problematizada, ya que al comienzo de cada sesión realizaré una serie de preguntas dirigidas a los alumnos para afianzar que se está comprendiendo el tema y constatar

de este modo que se están alcanzando los objetivos propuestos para este tema del arte Románico. Es por ello que el objetivo que perseguimos es que todos los alumnos a medida que se desarrolla la clase expositiva, tengan la oportunidad de despejar sus dudas, procediendo a su resolución de una manera individualizada, atendiendo a la diversidad de la clase. Procuraremos despertar su curiosidad por aprender, haciendo hincapié en la importancia de la sociedad pasada y su influencia en nuestros días, insistiendo en el valor del Patrimonio Artístico. Además de esto, con nuestra propuesta de gamificación, intentaremos cambiar los aprendizajes más complicados o difíciles de asimilar, por otros donde el alumno le encuentre sentido a aquello que se pretende que adquiera, además de servir como recurso motivador.

Por último, también decir que trabajaremos en equipo, para la realización de la actividad de innovación propuesta en este trabajo fin de master, destacando así una metodología de trabajo cooperativo, estableciendo en la clase, relaciones sociales positivas, de ayuda a los demás y donde la intervención del profesor va a ser clave para el correcto proceso de la actividad, afianzándose de igual modo la relación con el profesor, no solo como medio para la transmisión de contenido, sino también como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido cabe destacar la inclusión de la mujer en el arte románico, que trataremos en el juego como propuesta de mejora, desarrollando el tema con anterioridad en el aula, mediante una clase magistral apoyada en imágenes que lo representen y desarrollen.

3.6. Temporalización

Esta propuesta didáctica se va a desarrollar en un total de seis sesiones, donde el tema del Románico se expondrá de una manera pormenorizada. Contando para ello con distintas estrategias para su enseñanza aprendizaje e intentando ajustar la programación a las necesidades del curso. Constando cada sesión de una duración de 60 minutos.

Sesión 1:

Al principio de la clase se hará una introducción al tema Arte Románico, que va a ser desarrollado en sucesivas sesiones. Se formularan preguntas dirigidas a los alumnos para comprobar los conocimientos previos que tienen antes del desarrollo del tema en cuestión, tales como: orígenes del Románico, su irradiación, temática o elementos constructivos destacables **(20 minutos)**.

A continuación, se explicará que el tema estará dividido en tres partes: arquitectura, escultura y pintura. Seguidamente se desarrollará la arquitectura románica, apoyándose la explicación de esta, en imágenes proyectadas mediante un cañón de video conectado al ordenador, dándose a conocer las características y obras más destacadas **(ver anexo 1, p.37) (24 minutos)**.

Para reforzar un punto importante como es el de las construcciones de Arquitectura Románica, los alumnos visualizarán un vídeo perteneciente a la colección de la página web *Historia en comentarios. El canal de Carlos González*, en el que se explican sus técnicas, materiales y elementos constructivos. Título: *El Arte Románico: siglos XI y XII* **(11 minutos)**. Recuperado el 12 de junio de 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=45wT52ddMKI>

Finalizada la proyección del vídeo, concluiremos la clase resolviendo las dudas que hayan podido surgir **(5 minutos)**.

Sesión 2:

Al inicio de la sesión, repasaremos lo aprendido en la clase anterior, incidiendo en aquellos aspectos que no hayan podido quedar claros en su entendimiento o que pudiesen resultar necesarios para la posterior comprensión de las siguientes partes del tema **(10 minutos)**.

Una vez resueltas las dudas, procederemos a la explicación de la escultura y pintura románica, con los mismos recursos que en la sesión anterior. Mostrando las obras más destacadas y ayudando a su comprensión mediante su análisis artístico.

Además trataremos el tema de la igualdad de género, mostrando las distintas vertientes que la imagen de la mujer ha tenido en la escultura monumental románica, apoyándonos de igual modo con la proyección de imágenes que representen sus características más esenciales y que serán llevadas a la práctica en el desarrollo del juego propuesto en este trabajo **(ver anexo 2, p.41) (30 minutos)**.

Concluiremos haciendo una batería de preguntas dirigidas al alumnado, dando la oportunidad de despejar sus dudas, procediendo a su resolución de una manera individualizada, atendiendo a la diversidad de la clase **(ver anexo3, p. 43) (20 minutos)**.

Sesión 3:

En esta sesión comenzaremos repasando lo aprendido hasta ahora: arquitectura, escultura y pintura románica. Haciendo hincapié en aquellos aspectos que presentaron más dificultades y que resultan necesarios para la asimilación de la materia **(10 minutos)**.

Posteriormente, visualizaremos todas las obras artísticas que integran este tema, como repaso general, prestando especial interés al valor de la imagen como medio fundamental para la comprensión de la Historia del Arte **(30 minutos)**.

Seguidamente, les expondremos en qué va a consistir el juego que pondremos en práctica en la quinta sesión. Aclarando las pautas a seguir para su correcta elaboración, que tendrá lugar en la siguiente clase, ya que esta actividad de innovación estará compuesta por dos partes: búsqueda de los términos señalados en las cartas por los alumnos, las cuales habrán sido proporcionadas por él docente, y por otra parte, desarrollo y puesta en práctica del propio juego. Este servirá de refuerzo para la realización del examen, como evaluación final del tema **(20 minutos)**.

Sesión 4:

Como habíamos explicado a los alumnos en la sesión anterior, en el transcurso de esta clase tendrá lugar la definición de los términos señalados en las cartas,

facilitadas por el profesor y en la que tendrán que hacer de investigadores, en la búsqueda de información para completarlas **(60 minutos)**.

A continuación voy a pasar a detallar en que va a consistir la actividad de innovación propuesta para despertar la motivación y el interés de los alumnos de 2º de ESO, para el arte románico en este caso y que puede ser aplicada a otras etapas de la historia del arte.

En este sentido, el juego constará de dos partes, es decir, de dos momentos de aprendizaje, por una parte, la definición de los términos dispuestos en las cartas, que se realizará en esta cuarta sesión y, por otro lado, la puesta en práctica del juego, a lo que se dedicará la siguiente. En esta sesión los alumnos se van a ocupar de completar las cartas. Pasando a continuación a explicar su desarrollo:

Definición de los términos indicados en las cartas. Para la realización de la actividad se precisará de una redistribución de mesas y sillas, ubicando a los alumnos en grupos de cinco, de esta manera vamos a favorecer el trabajo cooperativo y que puedan alcanzar juntos los objetivos propuestos, asegurándonos de que ellos mismos y el grupo tengan el compromiso de realizar la tarea asignada. Como hemos dicho, estos grupos estarán formados por cinco miembros, que compondrán un equipo de un color y nombre asignado. Constando el juego de treinta cartas donde los alumnos tendrán que cumplimentarlas, habiendo sido previamente realizadas por el profesor, ya que el juego en su totalidad ha sido diseñado por este.

El profesor reparte a cada grupo cinco cartas diseñadas por él **(ver anexo 4, p. 44)**, compuesta cada una de ellas por una imagen en el reverso referente al término en cuestión, una pregunta para el desarrollo y problemática del juego que tendrán que resolver en el transcurso del mismo y un término visible en el otro lado de la carta, el cual tendrán que definir. Estos términos son los que tendrán que rellenar el alumnado, buscando su significado tanto en el libro de texto, dispositivos móviles dejados utilizar por el docente para tal acción, conectados a la red wifi del Centro Educativo, como en varios ejemplares comprados por el Centro para este fin del

Diccionario de términos de arte y elementos de Arqueología, Heráldica y Numismática Fatás y Borrás (2003).

Las treinta cartas estarán divididas en tres categorías, diez corresponderán a términos de arquitectura, diez a escultura y las diez restantes a pintura. Las imágenes que componen las distintas cartas han sido seleccionadas entre las más conocidas, llamativas y que mejor explican el término en cuestión, ya que las preguntas de esta cara de la carta se responderán con la identificación del término señalado en la propia imagen o pregunta en relación a ella. En la esquina superior derecha de cada carta, el alumno pondrá su nombre individualmente para constatar que todo el grupo ha trabajado cada una de las cinco cartas en igual proporción. Una vez encontrados y definidos los términos, escritos en la libreta, el profesor pasará por cada grupo para dar veracidad a estos y que puedan ser transcritos a las cartas facilitadas por el docente.

Seguidamente, el profesor facilitará a cada grupo un folio con el glosario (**ver anexo 5, p. 50**) donde estarán recogidos todos los términos con sus correspondientes definiciones ya realizadas en común por toda la clase, pero sin imágenes que los complementen. Estos tendrán que asociar ahora, cada término a una imagen para estar preparados a la hora de jugar, utilizando de nuevo los dispositivos móviles, libro de texto., y poder alcanzar con ello los objetivos y logros planteados mediante el desarrollo del juego.

Abordando en este juego el tema de la igualdad de género, el profesor ha realizado unas tarjetas con representaciones de la mujer en la escultura románica, los alumnos tendrán que buscar con los medios facilitados, a que representación iconográfica corresponden. La dinámica de este se llevará a cabo con un dado, además de tarjetas que consistirán en vales para mantener su atención durante el proceso de gamificación, elaboradas por el profesor (**ver anexo 6, p. 52**).

Sesión 5:

Habiendo procedido a la inclusión de los términos ya definidos en las cartas en la sesión anterior y a la búsqueda de las representaciones iconográficas de la mujer en las tarjetas facilitadas por el docente, para poder ser estas reconocidas después en el juego, pasaremos a indicar los componentes que integran el juego, a explicar sus reglas y su desarrollo.

Elementos integradores del juego:

- 30 cartas compuestas por imagen y pregunta, donde se distinguen diez de arquitectura, diez de escultura y diez de pintura y en el reverso de cada una de ellas, término a definir por el alumnado.
- 6 cartas con imágenes de las representaciones iconográficas de la mujer en la escultura Románica.
- 1 dado con números del uno al seis en sus distintas caras, para dar el turno al equipo que corresponda.
- 1 dado con imagen o definición en sus seis caras, (tres de imagen y tres de definición), usado para la dinámica del juego.
- 36 vales, divididos estos en colores donde se marcan los distintos privilegios que los alumnos pueden obtener al acertar una pregunta o término, empleados como recurso de gamificación para captar el interés del alumnado en el juego.
- 60 tarjetas de puntos, estos serán entregados a cada equipo a medida que vayan acertando la cuestión de su turno.
- Glosario, corresponde a dos folios donde están incluidos todos los términos que aparecen en el juego.
- Caja, en ella se recogerán todos los elementos que integran el juego.
- Instrucciones.

Puesta en práctica del juego. Se barajan las treinta cartas y se reparten de manera aleatoria a cada grupo cinco de entre las diez de arquitectura, las diez de escultura y las diez de pintura. A continuación se tirará un dado compuesto por los

seis números que corresponden a cada equipo, en cada una de sus caras, para determinar quién empieza la ronda (**ver anexo 7, p. 53**). El juego girará en modo circular. El grupo que vaya a ser preguntado tirará un dado marcado por imagen o definición (**ver anexo 8, p. 54**). Según lo que el azar disponga, deberán acertar o el término que corresponda a lo señalado en la imagen o el término que responda a la definición. Este será preguntado por el grupo de su izquierda. Cada cinco intervenciones, se barajarán las cartas y se repartirán de nuevo. Por lo tanto, cada grupo tendrá la oportunidad de diez intervenciones de respuesta, por lo que habrá diez rondas de preguntas.

Por cada acierto, el grupo recibirá un punto y un vale a elegir, como privilegio entre los seis disponibles. Algunos de ellos serán: cambio de un negativo por un positivo, recibir una pista en el examen o puedo sentarme una semana con quien quiera en clase. Estos estarán a cargo del profesor que los irá entregando a medida que avance el juego. Por cada error, el grupo además de no puntuar, no recibirá vale.

Al final de las diez rondas realizadas a cada equipo, se podrá conseguir un punto extra. Para ello, habrá seis cartas correspondientes a seis imágenes de la mujer en la escultura monumental románica, teniendo que acertar por equipos una de ellas, identificando su representación iconográfica. Las cartas se barajaran por el docente, repartiendo una a cada grupo y procediendo estos a su resolución. Si el equipo conjuntamente la acierta recibirán un punto extra, de lo contrario no lo obtendrán (**ver anexo 9, p. 55**).

El profesor, se encargará de repartir los puntos (**ver anexo 10, p. 57**) y vales obtenidos mediante tarjetas a medida que se desarrolle el proceso de gamificación. Una vez terminado el juego (**ver anexo 11, p. 58**), según la escala de puntos obtenidos por cada equipo, se escribirá en la pizarra el resultado del puesto que ha conseguido cada grupo. El proceso y funcionamiento del juego estará ceñido a las instrucciones, léidas al principio y consultadas durante el mismo (**ver anexo 12, p. 60**).

Sesión 6:

En esta última sesión, tendrá lugar la realización del examen de evaluación del tema, a través de una prueba individual escrita, este estará compuesto de dos partes: reconocimiento de imágenes y parte teórica.

3.7. Evaluación

La evaluación tendrá como objetivo cumplimentar los criterios de evaluación, para ello se tendrán en cuenta distintos instrumentos para su calificación y mejora:

- **Observación directa:** conllevará el 20% de la evaluación. Se tendrán en cuenta:
 - Asistencia y puntualidad.
 - Comportamiento dentro del aula.
 - Interés por la materia e intervenciones.
 - Grado de participación en la actividad.
- **Actividad grupal:** integrará el 30% de la nota. La evaluación de resultados se llevará a cabo mediante una rúbrica donde se evaluará el trabajo en equipo. Estará compuesta por diez ítems basados en el interés por el juego, como se ha llevado y dispuesto el trabajo en equipo, sus comportamientos, puntos conseguidos., y de notas agrupadas entre 0-3, 3-6, 6-9, 10 que valorarán los ítems. La nota obtenida en cada ítem, se sumará, pasándose a dividir entre diez y obteniendo con ello la nota media (**ver anexo 13, p.61**).
- **Prueba escrita:** tendrá una ponderación del 50% de la nota final. Esta prueba estará compuesta de dos partes; tres preguntas donde tendrán que identificar obras artísticas a través de imágenes y cinco preguntas de desarrollo que integren el reconocimiento del tema. Se valorará la claridad de las ideas, el uso de los términos que integran el tema, expresión escrita, faltas de ortografía, orden, limpieza, teniendo para la realización de este una hora (**ver anexo 14, p. 62**).

La nota final de evaluación del alumnado se llevará a cabo sumando las notas que resulten de la observación directa, actividad grupal y prueba escrita, dividiendo su total entre tres.

4. CONCLUSIONES

La Educación Secundaria es quizás una de las etapas más complicadas en el desarrollo de los estudiantes, esto es debido a que los alumnos notan un gran salto de Primaria a esta etapa, incrementado por el contenido de las materias, exigencias que se reclaman, nuevos compañeros que se incorporan, todo ello asociado a un mayor esfuerzo y responsabilidad. Esto conlleva hacia una mayor especialización del profesor, que tiene que hacer frente en distintos casos a una desmotivación del alumnado. Buscando estrategias como la incorporación de un material docente que sea atractivo y que interese a los alumnos, mostrando interés por cada uno de ellos, atendiendo a la diversidad, creando un clima de positividad en el aula y como no, buscando nuevas formas de enseñanza aprendizaje que motiven y que conjuguen el interés y aprendizaje de las materias con la diversión.

Podemos hablar entonces de la necesidad que nos ha llevado a realizar este trabajo fin de master después de haber realizado nuestro periodo de prácticas. Y es que el alumnado que nos hemos encontrado en nuestro Centro Educativo tenía serios síntomas de apatía por el aprendizaje, causados por una desmotivación en la forma de percibir la enseñanza, además de una baja autoestima. Influyendo esta de manera negativa en el comportamiento del alumno y disminuyendo su rendimiento escolar. Esta pluralidad dada en el aula, nos ha llevado a plantear la posibilidad de implantar esta actividad como gamificación del aprendizaje, en la materia de Historia del Arte y así despertar su motivación.

Una vez desarrollada la propuesta, hemos creído necesario valorar aquellos beneficios e inconvenientes que esta pudiera plantear. En cuanto a sus posibilidades, cabe destacar que el alumno investigará sobre aquellos conceptos que le serán imprescindibles tanto para la comprensión del tema, como para la superación del examen final de la evaluación. Sirviendo por tanto, como reforzamiento de lo explicado en clase. Al ser una manera distinta de presentar el contenido, el alumnado saldrá de la monotonía de las clases magistrales, tan necesarias para la comprensión de la Historia del Arte, motivando su curiosidad por lo original y desconocido.

Entre sus inconvenientes cabe la posibilidad de no poderse llevar a cabo ni en todos los centros, ni en todos los cursos debido a los comportamientos inadecuados que pudieran darse en el proceso, tomándose los alumnos como un juego en vez de como una actividad formativa y educativa. También entraría la desconfianza de otros profesores a llevarla a la práctica, bien por las dudas de su efectividad, bien por el ajustado calendario académico que limitan las sesiones programadas para las distintas materias. Lo dicho anteriormente no tiene que evocar necesariamente a la no puesta en práctica de la actividad, pues bien se podría ajustar su proceso y tiempo a las necesidades que demandase cada grupo en particular.

Esta propuesta, como su nombre indica, no se ha podido llevar a cabo por cuestiones ajenas a nuestra voluntad, si bien es cierto, que estaba programada para su ejecución en las dos últimas sesiones del periodo de prácticas, disponiéndose en el último momento y de manera inesperada una visita cultural fuera de la ciudad de Almería. El hecho de que me llamase poderosamente la atención el proceso de gamificación para el Arte Románico, en la materia de Historia del Arte para 2º de E.S.O, fue la falta de motivación en un grupo tan heterogéneo en cuanto a la mezcla de culturas se refiere, musulmana, africana, gitana, con un alto grado de ausentismo, provocado por la indiferencia de la mayoría de los alumnos por aprender.

Aun con estas premisas, no es una clase problemática, sintiéndose una sensación de afectividad entre alumno y profesor que hizo posible la inclinación por fortalecer y crear un clima de divertimento donde se pudiera escapar de la rutina de las clases magistrales. El hecho de hacer del juego una metodología para la construcción y asimilación de conceptos de una manera divertida, presuponemos la idea de ser un hecho factible para la motivación del alumnado, conllevando este un sistema de incentivos que hacen de este un hecho obvio. En conclusión, existen distintas metodologías para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de las distintas materias, que se imparten en los centros educativos, habiéndose visto apropiada para este contexto en particular la gamificación, como motor para despertar la motivación del alumnado y su puesta en práctica en el aula.

5. BIBLIOGRAFÍA

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

Broc, M. Á. (2006). Motivación y rendimiento académico en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato LOGSE. *Revista de Educación* (340), 379-414.

Criado, J. (2011). Artesanas de vida: mujeres de la Edad Media. *Cuestiones de Género: de la Igualdad y la Diferencia*. (6), 305-307.

Español, D. (2017). El juego: creatividad y autodescubrimiento. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* (86), 45-50.

Fatás, G., y Borrás, G. M. (2003). *Diccionario de términos de Arte y elementos de Arqueología, Heráldica y Numismática*. Madrid: Alianza Editorial.

García, F. J., y Doménech, F. (2014). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista electrónica de motivación y emoción* (1), 1-18. Recuperado el 14 de mayo de 2018 de [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia%20Bacete_Dom%
m%
c3%
a9nech_1997_Motivacion_aprendizaje%20y%20rendimiento%20escolar_reme.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia%20Bacete_Dom%c3%a9nech_1997_Motivacion_aprendizaje%20y%20rendimiento%20escolar_reme.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Goffman, E. (2016). La diversión de los juegos. *Apuntes De Investigación del CECYP* (28),12-67. Recuperado el 21 de mayo de 2018 de <http://www.apuntescecyp.com.ar/index.php/apuntes/article/view/618>

Guevara, J. M., y Colomer, J. C. (2017). Minecraft y Eduloc, en historia y geografía. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* (86), 16-23.

Gràcia, M., Sanlorien, P., y Segué, M. (2017). *Motivación, afectos y relaciones en el aula inclusiva*. Barcelona: UOC.

Maté, I. (2017). Juegos de rol. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* (86), 24-29.

Matilla, J. J. (2002). Los juegos de cartas como parte del Patrimonio Cultural verboicónico y su aplicación en la escuela. *Puertas a la lectura* (15), 75-82.

Moreno Pom, M. (2003). Las diapositivas como recurso didáctico: diaporamas en el aula. *Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* (21), 95-100. Recuperado el 19 de mayo de 2018 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=755224>

Ortega, N.I. (2002). La formación del profesorado de Historia del arte. Un nuevo reto dentro de la Didáctica de Ciencias Sociales. En J. Estepa, M. De la Calle y M. Sánchez (coords.), *Nuevos horizontes en la formación del profesorado de ciencias sociales* (pp. 97-104). Palencia: E.S.L.A.

Prats, J. (coord.), Prieto-Puga, R., Santacana, J., Souto, X., y Trepas, C. A. (2011). *Didáctica de la geografía y la historia*. Barcelona: GRAÓ.

Rodríguez, M., y Calleja, C. (2015). Motivación en el alumnado de educación secundaria obligatoria en Galicia. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, (1), 197-200. doi: 10.17979/reipe.2015.0.01.210

Sobrino, L. D. (2011). Innovación metodológica y docente en Historia, Arte y Geografía. En VV. AA., *La Didáctica de la Historia del Arte con TIC. Algunas propuestas para Secundaria y Bachillerato* (pp. 1056-1067). Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela. Recuperado el 19 de mayo de 2018 de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/Diego_Sobrino.pdf

Tapia, J. A. (2002). *Motivación y aprendizaje en el aula*. Madrid: Santillana.

RECURSOS WEB

Página web IES Sol de Portocarrero (La Cañada de San Urbano, Almería): <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/04700107/helvia/sitio/>
Recuperado el 12 de junio de 2018

Página web *Historia en comentarios. El canal de Carlos González*: <https://historiaencomentarios.com/> Recuperado el 12 de junio de 2018

7. ANEXOS

Anexo 1. El Arte del Románico (Presentación en Power Point)

El Arte Románico

- Se desarrolló durante los siglos XI-XII en gran parte de Europa.
- La función principal de este arte era religiosa.



LA ARQUITECTURA:

En la arquitectura románica se distinguen tres edificios importantes: iglesias, monasterios y castillos.

Las iglesias románicas solían situarse en el medio rural, porque allí era donde vivía la mayoría de la población. Eran edificios sencillos la mayoría de las veces, de aspecto macizo, porque tenían gruesos muros y pocas ventanas. El resultado de esto es que el interior de las iglesias era oscuro, lo que creaba un ambiente de inquietud y temor entre los fieles que acudían a las ceremonias religiosas, la mayor parte de las veces humildes campesinos.

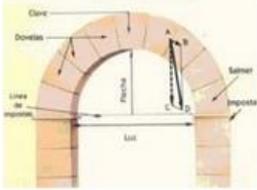
Los monasterios eran los edificios donde vivían las comunidades de monjes y monjas. Eran algunos de ellos verdaderos centros económicos y culturales, pues poseían extensas propiedades con muchas tierras de cultivo y campesinos a su cargo, además de poseer bibliotecas y escritorios donde los monjes escribían los manuscritos.

Los castillos eran las viviendas de los señores feudales y fortalezas defensivas.

Los edificios románicos tenían entre sus elementos característicos cuatro, fundamentalmente:

- **La planta de cruz latina** (en las iglesias)
- **El arco de medio punto**
- **La bóveda de cañón**
- **El contrafuerte.**

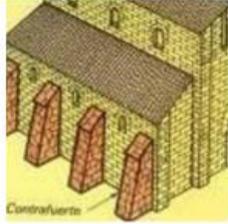
Uso de bóvedas
de cañón y de arista



Muros gruesos



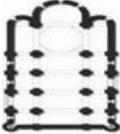
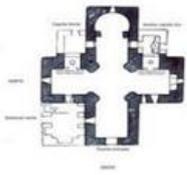
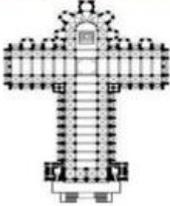
Escasa iluminación



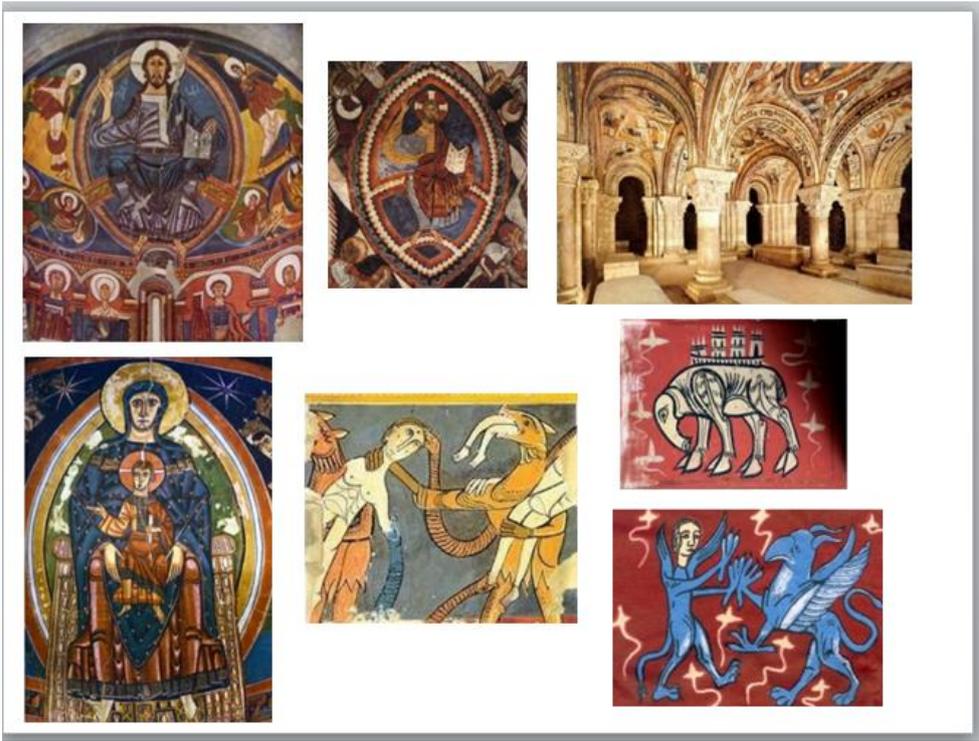
Ausencia de ventanas









Anexo 2. La imagen de la mujer en la escultura románica (material gráfico)

1. La mujer en su vertiente fantástica.



Feroz cabezota mordiendo las colas de dos arpías.



Arpía macho con bigote.



Arpía macho con bigote.



Arquero disparando a una arpía o sirena-ave.



Sirena-ave semejante a un búho.



Sirenas-ave afrontadas.

2. La mujer en su vertiente escatológica.



Femme aux serpents o la lujuria.

3. La mujer en su vertiente profana.

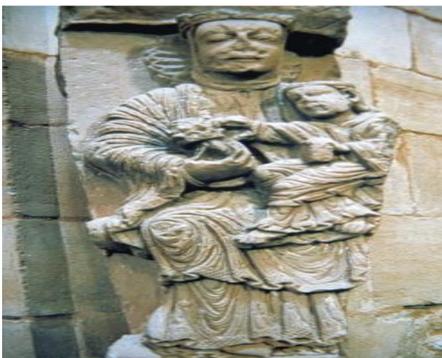


Pareja abrazada, besándose, y tal vez durante el coito



Pareja abrazándose.

La mujer en su vertiente religiosa.



Virgen con el niño perteneciente a una epifanía.

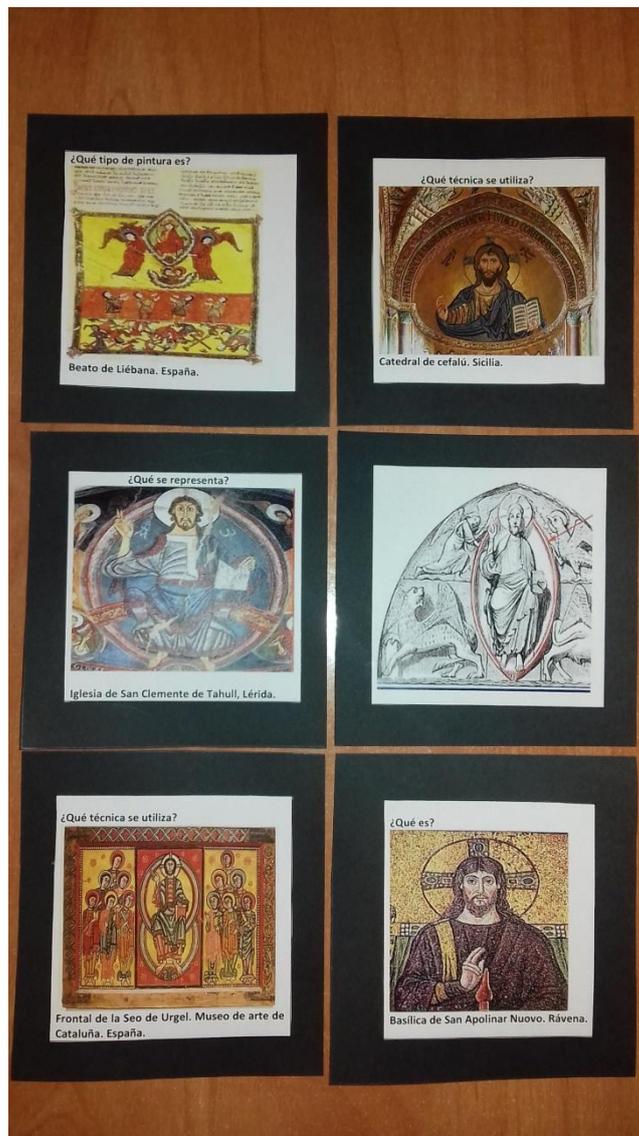


Virgenes prudentes.

Anexo 3. Batería de preguntas

1. ¿Qué misión cumple la escultura?
2. ¿Dónde se sitúan las esculturas?
3. ¿Por qué se caracteriza la escultura, por el naturalismo o el antinaturalismo?
4. ¿Qué implica la adecuación de la figura al marco arquitectónico?
5. ¿qué cuatro vertientes existen de la mujer en la escultura monumental románica?
6. ¿Es la pintura naturalista?
7. ¿Cuáles son las técnicas empleadas en la pintura?
8. ¿Dónde se disponen las representaciones pictóricas?
9. ¿Cuáles son las dos representaciones más representativas?
10. ¿Qué representa el pantocrátor?

Anexo 4. Cartas compuestas por imagen y pregunta y, en el reverso, término a definir



¿Qué significan las letras?



San Clemente de Tahull, Llerida, España.

¿Qué se representa?



San Angelo in Formis, Italia.

¿Qué se representa?



Catedral de San Pedro de Jaca, Aragón, España.

¿Qué se representa en esta pintura?



Santa Maria de Tahull, Museo de arte de Cataluña, España.

¿Qué elemento arquitectónico es?



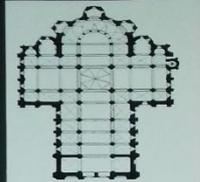
San Juan de la Peña, Aragón, España.

¿Qué representa?

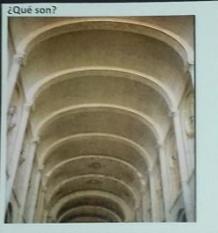




Catedral de Zamora, España.



Santa Fé de Conques, Francia.



Catedral de Santiago de Compostela, España.



Iglesia de San Pedro de Villanueva. Cangas de Onís. España.



Colegiata de San Isidoro. León. España.

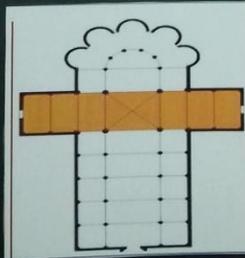
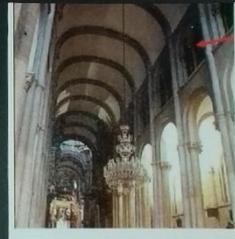


San Martín de Fromista, Palencia, España.

Bóveda de.....



Ábside. Iglesia de San Feliú. Lérida. España.

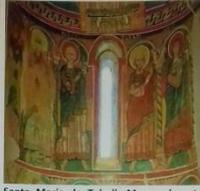


¿Cómo se llaman este tipo de obras?



Batló. Museo de arte de Cataluña. España.

¿Qué tipo de arquitectura se representa?



Santa María de Tahull. Museo de arte de Cataluña. España.

¿Qué técnica se utiliza?



Vera Cruz de Maderuelo. Segovia. España.

¿Qué tipo de escultura se representa?



Iglesia de Santo Tomás. Claustro de Santo Domingo de Silos. Burgos. España.

¿Qué representa la escultura?

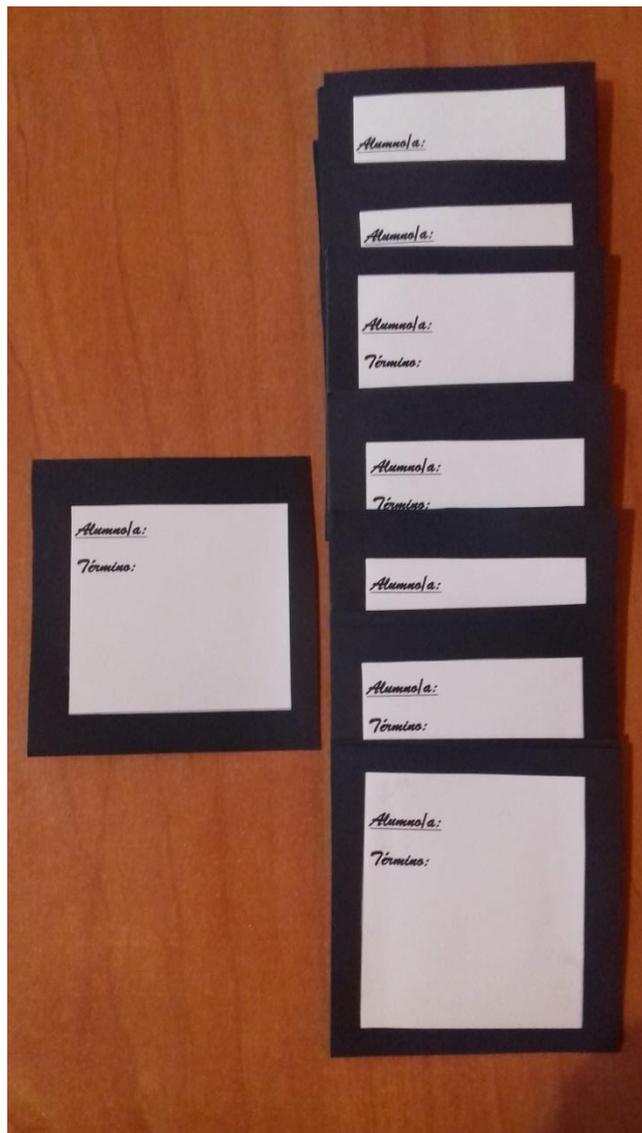


Museo de arte de Cataluña. España.

¿Cómo se llama la decoración representada?



Catedral de Jaca. Huesca. España.



Anexo 5. Glosario

GLOSARIO

Crucero: Espacio en que se cruzan, en un templo, dos naves perpendiculares siendo una de ellas la nave principal.

Cimborrio: Construcción elevada sobre el crucero, que habitualmente tiene forma de torre de planta cuadrada u octogonal rematada en chapitel.

Girola: Pasillo que rodea la parte trasera del presbiterio.

Bóveda de arista: Es la originada por el cruce perpendicular de dos de cañón de la misma flecha.

Contrafuerte: Obra maciza de albañilería, a modo de pilastra, adosada al muro y que sirve para reforzarlo en los puntos en que éste soporta mayores empujes.

Parteluz: Columna o pilar que divide en dos un vano, sea puerta o ventana.

Transepto: Nave transversal que forma el brazo corto en una iglesia de cruz latina.

Banda lombarda: Pilastra alargada, ligeramente saliente del muro, que forma serie con otras, generalmente unidas por su parte superior mediante series de arquillos ciegos.

Tribuna: Galería sobre la nave lateral de un templo donde pueden alojarse los fieles.

Arco fajón: arco que se dispone de manera transversal a la bóveda para ceñirla como elemento de refuerzo.

Mandorla: Italianismo que significa almendra y que designa un óvalo o marco almendrado que circunda a Cristo en Majestad, la Virgen o Santos.

Relieve: Escultura no exenta, (alto, bajo y medio).

Ajedrezado o taqueado: Decoración en damero o ajedrez.

Canecillo: Modillones o repisas en que se apoyan los salientes de una cornisa o tejado.

Agnus Dei: Representación del cordero místico, símbolo de Cristo que muere por todos nosotros.

Crismón: Monograma de Cristo, formado por sus dos primeras letras en griego: X (ji) y P (ro), a las que pueden añadirse, una a cada lado, las letras alfa y omega, que representan el principio y fin de todas las cosas.

Theotokos: Es una palabra griega que significa Madre de Dios.

Majestad: Dícese específicamente de las representaciones de Cristo o la Virgen en actitud triunfante.

Capitel: Elemento colocado sobre el fuste de la columna que sostiene directamente al arquitrabe, arco, etc. Suele estar decorado y adopta numerosas formas.

Tetramorfos: Conjunto de los símbolos de los cuatro evangelistas: hombre (San Mateo), buey (San Lucas), león (San Marcos), águila (San Juan).

Miniatura: Pintura a la aguada sobre pergamino o papel, hecha en pequeño tamaño.

Pantocrátor: Representación de Cristo triunfante, sentado con los Evangelios en la mano izquierda y la derecha en actitud bendicente.

Pintura al fresco: Técnica para pintar sobre paredes y techos en la que se emplean colores disueltos en agua de cal que son extendidos sobre una capa de estuco fresco especialmente preparado.

Pintura sobre tabla: Aquella obra que utiliza la madera como soporte pictórico, no haciéndose distinción en cuanto a la técnica utilizada (óleo o temple, principalmente).

Mosaico: Decoración que se forma yuxtaponiendo, sobre un fondo de cemento, pequeñas piezas paralelepípedicas, llamadas teselas, que tienen diversos colores y que forman dibujos diversos.

Nimbo crucífero: Cuando en el círculo se inscribe una cruz de brazos iguales, reservado a la representación de Jesucristo.

Tetramorfos: Conjunto de los símbolos de los cuatro evangelistas: hombre (San Mateo), buey (San Lucas), león (San Marcos), águila (San Juan).

Alfa y Omega: Monograma de Cristo, formado por sus dos primeras letras en griego: X (ji) y P (ro), a las que pueden añadirse, una a cada lado, las letras alfa y omega, que representan el principio y fin de todas las cosas.

Arquitectura fingida: Dícese del elemento arquitectónico que lo parece cuando en realidad está pintado o dibujado.

Epifanía: En sentido restringido, en Occidente, desde el S.IV, representación de los Reyes Magos a Jesús.

Anexo 6. Vales de gratificación para el Juego del Arte Románico



Anexo 7. Dado para determinar qué grupo de los seis comienza el juego

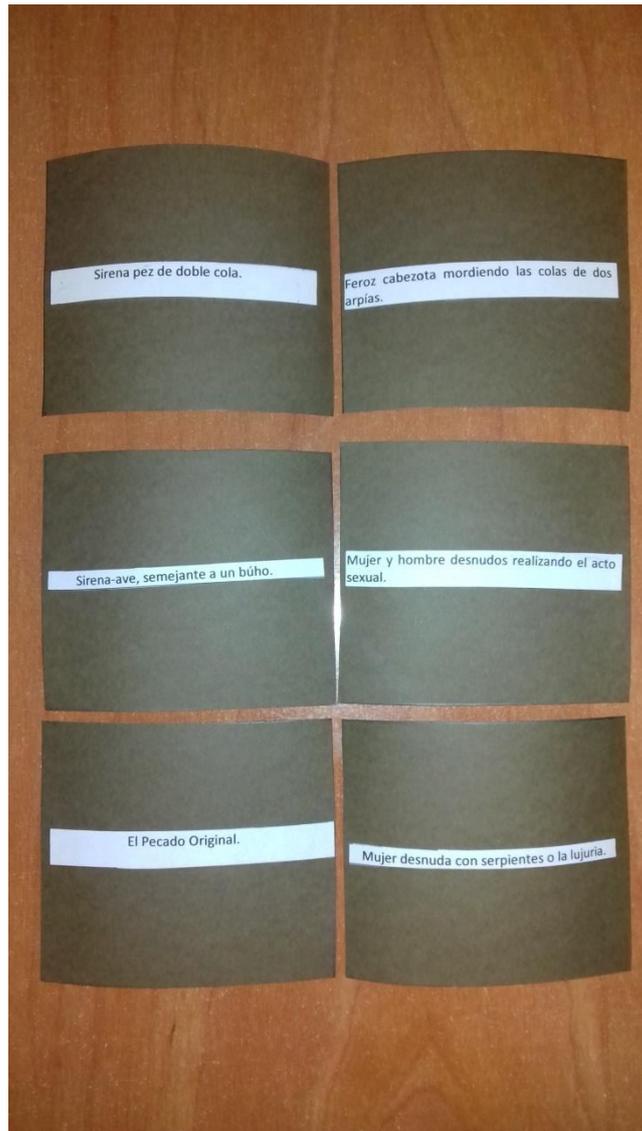


Anexo 8. Dado compuesto por imagen o definición



Anexo 9. Cartas con representaciones iconográficas de la mujer en el Románico





Anexo 10. Puntos que se irán repartiendo a medida que cada grupo acierte la cuestión



Anexo 11. Juego completo, Arte Románico





Anexo 12. Instrucciones del juego

Se barajan las treinta cartas y se reparten de manera aleatoria a cada grupo cinco de entre las diez de arquitectura, las diez de escultura y las diez de pintura. A continuación se tirará un dado compuesto por los seis números que corresponden a cada equipo, en cada una de sus caras, para determinar quién empieza la ronda. El juego girará en modo circular. El grupo que vaya a ser preguntado tirará un dado marcado por imagen o definición. Según lo que el azar disponga, deberán acertar o el término que corresponda a lo señalado en la imagen o el término que responda a la definición. Este será preguntado por el grupo de su izquierda. Cada cinco intervenciones, se barajarán las cartas y se repartirán de nuevo. Por lo tanto, cada grupo tendrá la oportunidad de diez intervenciones de respuesta, por lo que habrá diez rondas de preguntas.

Puntuaciones, vales y punto extra.

- Por cada acierto, el grupo recibirá un punto y un vale a elegir, como privilegio entre los seis disponibles. Algunos de ellos serán: cambio de un negativo por un positivo, recibo una pista en el examen, puedo sentarme una semana con quien quiera etc. Estos estarán a cargo del profesor que los irá entregando a medida que avance el juego.
- Por cada error, el grupo además de no puntuar, no recibirá vale.
- Al final de las diez rondas realizadas a cada equipo, se podrá conseguir un punto extra. Para ello, habrá seis cartas correspondientes a seis imágenes de la mujer en la escultura monumental Románica, teniendo que acertar por equipos una de ellas, dando el nombre de su representación iconográfica. Las cartas se barajaran por el docente, repartiendo una a cada grupo y procediendo estos a su resolución. Si el equipo conjuntamente la acierta recibirán un punto extra, de lo contrario no lo obtendrán.

El profesor, se encargará de repartir los puntos y vales obtenidos mediante tarjetas a medida que se desarrolle el juego.

Anexo 13. Rúbrica para la evaluación del juego en equipo

Nombres del equipo:

	Casi nada 0-3	Algunas veces 4-6	Casi siempre 7-9	Siempre 10
Muestran interés en el juego.				
Colaboran todos como equipo.				
Trabajan con agrado en equipo.				
Aportan todos ideas para las respuestas del juego.				
Se escuchan y aceptan las opiniones de todos.				
El equipo demuestra su dominio sobre el tema.				
Han mantenido un comportamiento adecuado.				
He utilizado los recursos para la realización del trabajo.				
Despiertan el interés y la atención de los demás grupos.				
Puntos obtenidos durante el juego.				

Anexo 14. Prueba escrita final

Nombre:

1. ¿Qué dos etapas cronológicas podemos distinguir en la arquitectura románica?

2. Nombra los tres estilos existentes según su influencia.

3. Completa las siguientes cuestiones sobre escultura.

La escultura románica servía para..... y para.....Las esculturas románicas se situaban en las..... de las Iglesia o en los..... de las columnas.

Los temas principales eran.....

4. La pintura Románica tenía las siguientes características:

1-..... 2-.....3-.....4-.....5-.....

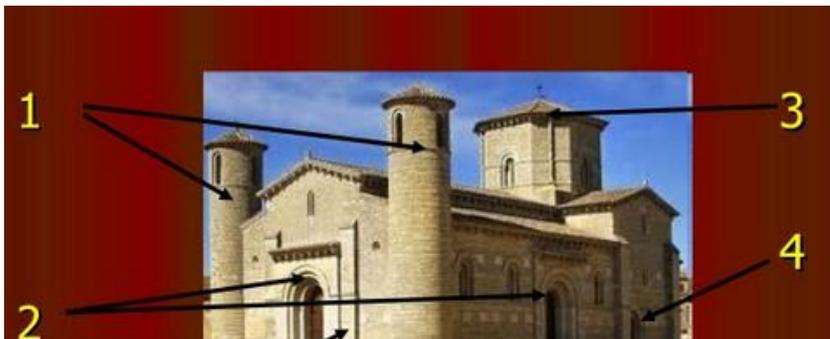
5. Completa los huecos para definir los conceptos propuestos.

1. Se llama Cristiandad a.....

2. El diezmo era un..... que se pagaba ay consistía en.....

3. Llamamos Pantocrátor a una imagen en la que se representa a..... en actitud de.....

6. ¿Qué iglesia es? Identifica sus partes.



7. Identifica las siguientes imágenes.



8. Dónde se encuentra esta imagen y que representa.

