



Congreso Internacional
Innovación metodológica y docente
en Historia, Arte y Geografía
7-9 septiembre 2011



LA DIDÁCTICA DE LA HISTORIA DEL ARTE CON TIC. ALGUNAS PROPUESTAS PARA SECUNDARIA Y BACHILLERATO

Sobrino López, Diego
IES Cauca Romana (Coca, Segovia)
diegosobrino@castillodecoca.com

Resumen: La utilización de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en los procesos de enseñanza-aprendizaje no es algo nuevo, y sin embargo, aun no son muchas las publicaciones dedicadas a la Didáctica de la Historia del Arte con dichas tecnologías. Así, desde un enfoque eminentemente práctico, pretendemos presentar un repertorio de propuestas didácticas para Secundaria y Bachillerato, que den respuesta a una serie de problemas planteados al inicio de nuestra comunicación.

Palabras clave: Didáctica del Arte, TIC, Secundaria, Bachillerato

1. Introducción

“El arte es una mentira que nos acerca a la verdad”

Pablo R. Picasso

Pese a la presencia de contenidos vinculados a Historia del Arte en parte del currículum de Secundaria y Bachillerato, su tratamiento dista de ser todo lo extenso que debiera ser (Trepát, 2003: 10). En este sentido, a lo largo de 1º, 2º y 4º de Secundaria y 1º de Bachillerato, su valor, aunque tratado ocasionalmente de forma autónoma, acaba cumpliendo en el mejor de los casos, el papel primordial de contextualizar los contenidos históricos que se abordan en dichos cursos: es en palabras de Rosa M^a Ávila (Ávila, 2001: 70), *un simple barniz histórico-artístico en el currículum obligatorio y unas breves pinceladas en los libros de texto, donde las obras de arte ilustran los textos pero sin describirlas, sin explicarlas y mucho menos interpretarlas.*

No es hasta 2º de Bachillerato cuando podemos encontrar una materia, Historia del Arte, dedicada de forma exclusiva al desarrollo de dichos contenidos, aunque caracterizada por la premura con que han de tratarse los mismos debido a la extensión del temario, y por el protagonismo que cobra el análisis de la obra de arte, tanto más si tenemos en cuenta que constituye buena parte de la puntuación del examen de dicha materia en las PAEU.

Sobre este particular, resultan de especial interés las aportaciones de Mercedes Guillén sobre algunos de los problemas detectados en alumnos de Historia del Arte en 2º de Bachillerato (Guillén, 2010): *Se manifiestan, sin embargo, algunos inconvenientes para la adquisición del procedimiento de análisis de la obra de arte, por parte de los alumnos, como el desconocimiento de la terminología artística; los problemas para percibir los aspectos técnicos, morfológicos y estilísticos; para relacionar y establecer conexiones entre el contexto histórico y la obra artística, así como entre la creación humana y los aspectos técnicos o la motivación y el mecenazgo y en la elaboración de un comentario de la obra de arte ordenado.*

Es decir, que pese al contacto del alumno con los contenidos de índole artística desde niveles iniciales, aun así existen una serie de déficits de carácter procedimental y

de comprensión en la educación postobligatoria. Queda claro, por lo tanto, la necesidad de “educar la mirada” de nuestros alumnos y de trabajar procedimientos vinculados a la historia del arte desde 1º de ESO, pero haciendo hincapié en la comprensión de la propia obra.

En este contexto, creemos que las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) pueden contribuir a la resolución de dichos problemas, de formas variopintas: bien a través de visitas y reconstrucciones virtuales (Biosca, 2002 y 2010; Biosca y Bellati, 2010); a través de plataformas como blogs; o con la ayuda del campo de la museología (Rivero, 2009; Rico y Ávila, 2004), entre otros.

Y es que, como ya ha sido señalado en anteriores ocasiones (Sánchez, 1997: 67), los contenidos artísticos no pueden quedar al margen de las nuevas metodologías *convirtiéndose en meros apéndices memorísticos, o en repertorios iconográficos ilustrativos de los grandes periodos históricos, sino que deben constituirse en contenidos de aprendizaje con todas las consecuencias.*

En este sentido, presentaremos algunas dinámicas y recursos utilizados por nosotros en el aula, junto a propuestas concebidas para ser empleadas en próximos cursos. Naturalmente, dichas propuestas requerirán de las adaptaciones pertinentes dependiendo de los conocimientos previos de los alumnos, disponibilidades de tiempo, espacio y equipamientos, etc. De un modo general podemos enmarcar este conjunto de propuestas dentro de lo que Rosa Mª Ávila denomina *propuestas didácticas activistas*, caracterizadas por el papel activo y participativo del alumno, y por los siguientes principios básicos (Ávila, 2001: 72):

- *Dotar a los alumnos de “herramientas” de trabajo (conocimiento de las técnicas y términos artísticos), que les permitan reconocer aspectos materiales de la obra de arte.*

- *Ayudarles a “descubrir” el lenguaje interno de la obra, mediante propuestas concretas de investigación y procedimientos de análisis riguroso.*

- *Contribuir al desarrollo de una formación estética que les permita gozar lde la contemplación del arte.*

- *Destacar el carácter operativo y progresivo de estas estrategias: desde el análisis y comprensión de una obra de arte aislada, hasta el estudio más complejo de las relaciones entre la obra y la sociedad que la ha hecho posible.*

2. Propuestas de actividades para PDI con visitas virtuales

El uso de visitas virtuales empleando la pizarra digital interactiva (PDI) en el aula resulta de gran ayuda a la hora de impartir ciertos contenidos, como es el caso de los referentes a la Historia del Arte. Y es que aunque el contacto directo de los alumnos con sus elementos patrimoniales más cercanos es necesario (Hernández, 2007: 112), la distancia, la carencia de recursos y de tiempo, etc. no siempre permiten dicho contacto. Por ello, en tanto que como afirma Estepa *la experiencia personal es el mejor modo de fomentar el cambio de actitud del alumno y de la alumna* (2001: 102), este tipo de recursos suplen, complementan y enriquecen la visita directa.

Así, durante los últimos años hemos podido comprobar cómo las visitas virtuales integradas en secuencias didácticas más complejas pueden servir de acicate a nuestras clases y generar aprendizaje, por cuanto:

- Ayudan a contextualizar los contenidos teóricos de una forma práctica.
- Motivan extraordinariamente al alumnado, debido a su potente interactividad, fomentando a su vez la competencia para el tratamiento de la información y competencia digital.
- Permiten al alumnado aprehender la espacialidad de la obra arquitectónica, la volumetría de la escultórica, y los detalles en la pictórica.
- Complementan a la perfección la visita a las obras reales, en tanto que permiten detectar conocimientos previos y consolidar conceptos básicos.
- Constituyen excelentes recursos de cara a la práctica de exposiciones orales por parte del alumnado.
- Promueven la sensibilidad hacia las manifestaciones artísticas.

Afortunadamente, cada vez disponemos de un mayor número de recursos de este tipo, destacando aquellos que implican una correcta utilización de la anastilosis (Rascón

y Sánchez, 2008: 81-82), en tanto que posibilitan la visita a yacimientos de los cuales tan sólo no conservamos sino algunos vestigios. Del mismo modo, tecnologías como la realidad aumentada comienzan a sustentar cada vez un número mayor de recursos educativos, no siendo infrecuentes aquellos dirigidos al campo del arte (Portalés, 2008), por lo que se prevee que su uso se extienda durante los próximos años (Johnson, Smith, Levine y Stone, 2010).

Arte romano en 1º de ESO: Nuestra primera propuesta de actividades está orientada a trabajar el arte romano de la materia de Ciencias Sociales de 1º de ESO. El trabajo con contenidos vinculados a la Historia del Arte en dicho curso resulta fundamental, por cuanto supone el primer acercamiento al mismo para el alumno en Secundaria, además de ser el momento idóneo para comenzar a trabajar procedimientos que, como el comentario de una obra artística, progresivamente irán haciéndose más complejos.

De este modo, nuestra propuesta arranca con una presentación general de la Roma del año 320 d.C., a través de la visita virtual desarrollada por el proyecto Rome Reborn-Google Earth <<http://www.romereborn.virginia.edu/>>, donde además de pasear por el interior de algunos de los edificios más emblemáticos, se pueden visualizar el Foro Romano, el Coliseo y el Foro de Julio César en 3D. Ésta nos servirá para realizar una explicación inicial sobre el urbanismo romano, así como para comenzar a emplazar los monumentos más significativos de la ciudad. Será entonces el momento de realizar sencillos comentarios de planta y alzado, distinción de las diferentes tipologías arquitectónicas y ejercicios de relacionar empleando Notebook, con el fin de conocer la metodología y el vocabulario específico. Dichos comentarios, serán completados con visitas virtuales a algunos de los edificios empleando Google Earth u otras alternativas caso de la visita virtual al Panteón accesible en <<http://www.arounder.eu/pantheon/pantheon.html>>, donde los alumnos podrán exponer en público su comentario al resto de la clase. De cara a trabajar el urbanismo y la arquitectura romana, también contamos con Ercolano Virtual Tour <<http://space.reggionet.it/pompei/ercolanoqtvr/tour.htm>>

Todas estas actividades se pueden completar con el visionado de algunos vídeos del canal de Youtube del Museo de Calatayud <<http://www.youtube.com/user/museodecalatayud>>, en el que se muestran la

reconstrucción virtual de una ínsula, el teatro, el foro y las termas, entre otros; o la reconstrucción virtual de las termas y la curia de Labitolosa (Proyecto Clío, 2010). Junto a las explicaciones del propio vídeo, su proyección sin sonido puede servir al profesor para realizar anotaciones sobre la PDI mientras explica él mismo los contenidos, o que sean los propios alumnos quienes, comenten las partes de cada edificio.

De singular interés resulta el análisis de las manifestaciones artísticas, vida cotidiana y las actividades económicas a través de visitas virtuales a *villae* bajoimperiales. En este sentido, debemos destacar los recursos que nos ofrecen la villa de La Olmeda (Palencia) <http://www.villaromanaolmeda.com/360/olmeda.html?idSeccion=mi_2_6> y la reconstrucción del Museo de las Villas Romanas de Almenara-Puras (Valladolid) <<http://www.diputaciondevalladolid.es/turismo/mvr/inicio.html>> Trabajando con la planta, resulta de interés visitar la estancia femenina de esta última, explicando la utilidad de los objetos que allí se presentan.

Igualmente, podemos presentar a los alumnos las estancias fundamentales de la villa, vinculándolas con cada una de sus funciones: a partir de ahí, y habiendo trabajado una serie de conocimientos previos, puede resultar de interés realizar ejercicios en los que los alumnos arrastren imágenes de diferentes objetos hasta la ubicación correcta sobre la planta del edificio. Así las producciones de *terra sigillata*, hasta el *triclinium*; las *dolia* (grandes vasijas de almacenaje), hasta la cocina; diferentes objetos de estética como ungüentarios, pinzas, etc., hasta el *cubiculum*; esculturas y especies vegetales hasta el *peristilum*; estatuillas de dioses hasta el *lararium*, etc. Los alumnos pueden situar los nombres correspondientes a cada parte del mismo modo.

Ambos recursos (Almenara-Puras y La Olmeda) nos permiten un análisis pormenorizado de las técnicas artísticas características de este tipo de edificaciones – pinturas murales y mosaicos– desde un punto de vista técnico (la representación de musivarios trabajando en Almenara), estético (comparación de composiciones), e incluso mitológico (Mosaico de Pegaso en el Monte Helicón), donde los primeros planos y la escritura en la PDI nos permitirán conocer detalles de la obra o representar de forma gráfica la composición, entre otras posibilidades.

A la hora de trabajar con los alumnos de 1º de la ESO, las actividades que suponen un reto aportan altas dosis de motivación. Así, se pueden plantear actividades como presentar en la PDI una serie de capturas de pantalla del visor Sigpac <<http://sigpac.mapa.es/feqa/visor/>> que ofrece el Ministerio de Medio Ambiente, Rural y Marítimo, en los que aparezcan:

- Restos de *villae* claramente definidos (También se puede utilizar imágenes tomadas mediante fotografía aérea. En este campo, la referencia es Julio del Olmo Martín <<http://usuarios.multimania.es/arqaerea/aerea/romano.html>>).
- Restos de *villae* insinuados en el crecimiento diferencial de la vegetación o en las diferentes tonalidades del terreno.
- Tierras en los que parezca que existen huellas de estructuras, pero no se deba a la existencia de ningún yacimiento.

A partir de estas imágenes, se pedirá al alumno que relacione las imágenes con la posibilidad de existencia de un asentamiento en dicho lugar, con preguntas del tipo “¿Son visibles ríos o lagunas cerca?”, “¿Hay tierras cultivables?” o “¿Podrías señalar la planta de algún edificio?”, donde con colores llamativos los alumnos representarán las posibles estructuras visibles. Naturalmente entendemos que se trata de una actividad muy específica, que únicamente se puede llevar a cabo en áreas muy específicas con una alta concentración de yacimientos (caso de nuestro Centro), pudiéndose completar con la comparación con un itinerario de las vías romanas existentes en la zona.

Arte medieval en 2º de ESO: Nuestra segunda propuesta en el campo de las visitas virtuales, está orientada a trabajar los contenidos referentes al arte medieval de la materia de Ciencias Sociales de 2º de ESO. En este curso es fundamental que los alumnos consoliden los fundamentos del análisis y comentario de obras de arte, por lo que junto a las imágenes estáticas ofrecidas en la PDI, las visitas virtuales son el complemento idóneo.

A la hora de trabajar los contenidos referentes al arte medieval, son múltiples los recursos que podemos emplear con la PDI. Entre ellos, destacan sobremanera el vasto proyecto Ars Virtual <http://www.fundacion.telefonica.com/es/arsvirtual/que_es/>, desarrollado por la Fundación Telefónica, por la gran diversidad de visitas que se

ofrecen para dicha unidad: en concreto, conjunto románico del Valle de Boí, San Martín de Frómista, y las catedrales de Burgos, León, Sevilla y Mallorca. Otros recursos de interés son la espectacular visita a Notre Dame de París <<http://www.notredamedeparis.fr/-Cathedrale-d-art-et-d-histoire->>; el formidable panorama del castillo mudéjar de Coca <<http://prospectvsvisvs.com/cocavirtual/castillo.php?cpt=1&cspt=2>>, desarrollado por Prospectvs Visvs; o las visitas a la Catedral de Sevilla, Giralda y Torre del Oro que ofrece Sevillaen360 <<http://www.sevillaen360.es/>>.

Como podemos comprobar, las actividades a desarrollar son múltiples:

- Utilizar las visita virtuales propuestas para que el alumno señale los tipos de bóvedas, así como sus elementos (*“Señala en rojo los arcos formeros y en azul los fajones”*).
- Indicar al alumno que se dirija hacia zonas concretas que impliquen la aprehensión de conceptos artísticos (*“dirígete hacia la girola a través de la nave lateral”, “sitúate en el transepto, justo debajo del cimborrio”*). Una vez allí, comentario de alzados y tipos de soportes (utilización de colores para distinguir nivel de arquerías, triforio y claristorio, por ejemplo).
- Comparar de la lógica estructural del románico (estática), frente a la del gótico (dinámica), mediante dos alzados. Dibujo sobre la PDI de los empujes y elementos característicos (contrafuertes, arbotantes, pináculos, etc.). Se puede completar con actividad en la que los alumnos completen los cuadros en blanco con los nombres correspondientes de cada elemento.
- Repasar el vocabulario de arte medieval a través del recurso en Notebook diseñado por Ainhoa Marcos <<http://exchange.smarttech.com/details.html?id=x7bc8dd4361304ec9a2086e757d596864>>, en el que se pueden arrastrar los nombres hasta la imagen correspondiente.
- Trabajar la escultura románica con los materiales creados por Eloi Biosca e Isidre Vallès <<http://www.xtec.net/recursos/socials/romanicesc/conques/>>. De los mismos autores contamos con *La construcción de una iglesia románica* <<http://www.xtec.net/recursos/socials/romanic/>>, donde son destacables los modelos de diferentes edificios, excelentes de cara a trabajar plantas y alzados, así como las actividades que se presentan (reconstrucción

por módulos de una iglesia románica). Del mismo modo, a la hora de trabajar la iconografía de la escultura románica es de gran interés el recurso existente sobre el Pórtico de la Gloria <<http://www.porticodelagloria.com/el-portico-de-la-gloria.html>>.

- Crear por equipos un mapa colaborativo con monumentos románicos a lo largo del Camino de Santiago. Exposición en la PDI de los trabajos, mostrando los textos y elementos multimedia insertados.
- Realizar una comparación entre el urbanismo de una ciudad medieval y una actual, mediante una reproducción de un plano de época y Google Earth. A partir de la entrega de documentación seleccionada, delimitación sobre la PDI de recinto amurallado, barrios de minorías, emplazamiento de iglesias, etc. Trabajo con la toponimia de origen medieval.
- Ejercicio de role playing “*Guía por un día*”: En pequeño grupo los alumnos preparan la exposición de cada una de las visitas virtuales, integrando todos los conocimientos adquiridos. Opcionalmente pueden utilizar Glogster para crear folletos turísticos interactivos.

La pintura de paisaje en 4º de ESO y 1º de Bachillerato: Por último, y como tercera propuesta, de singular interés es el proyecto *Art Map* <<http://maps.google.co.uk/maps/mpl?moduleurl=http://www.svmapplets.com/sv/tate/mapplet.xml>>, llevado a cabo por la Tate Gallery consistente en utilizar Google Street View para acceder al aspecto que tienen hoy en día exteriores pintados por grandes maestros ingleses como Turner, Reynolds o Constable, entre otros. Se trata, además, de un proyecto colaborativo ya que son los usuarios los que van construyendo el mapa artístico al localizar los espacios en Google Maps <<http://www.tate.org.uk/artmap/>> y relacionarlos con las obras de arte.

3. Propuestas de actividades con blogs

Los blogs son plataformas que nos permiten publicar materiales en la red –texto, elementos audiovisuales, enlaces, etc. – de forma dinámica e interactiva, respondiendo a las características de la denominada Web 2.0 (aunque ya se comience a hablar de la Web 4.0, como es el caso de Escaño, 2010: 135-144). Sobre este particular, son muchas

las publicaciones que describen su funcionamiento, estructura y utilidades (Amorós, 2009: 61-71), por lo que en nuestra aportación no nos detendremos en dicho punto.

Como ya hemos señalado en anteriores ocasiones (Sobrino, 2011: 94), *nuevos formatos digitales, como el que ahora analizamos, permiten la selección de la información adecuada, empleando fuentes fidedignas para trabajar con el alumno, siempre reflexionando antes y después de cada actividad en el blog*, por lo que la elección de blogs como plataformas educativas parece estar plenamente justificada, en tanto que supone una readaptación de los contenidos tradicionales a un formato sencillo, rápido e interactivo, y posibilita la introducción de nuevas metodologías didácticas.

Historia del Arte de 2º de Bachillerato: Contamos con abundantes bases de datos centradas en arquitectura pintura y escultura (Santamaría, 2004), pero queda claro que en un contexto web caracterizado por la multimedialidad, la retroalimentación y la creación personal, dichas bases no pueden ser sino un punto de partida. Así, durante los últimos años, cada vez son más los blogs utilizados como apoyo a la materia de Historia del Arte en 2º de Bachillerato.

A continuación se presentan varios ejemplos de blogs; aunque la lista podría ser mucho más amplia, aquí únicamente presentamos aquellos que por la riqueza de actividades planteadas pueden servir como ejemplo de buenas prácticas. Son tan sólo una selección del buen hacer de muchos profesores:

- **Algargos** <<http://algargosarte.lacoctelera.net/>> El blog de Alfredo García es uno de los referentes de blog de Historia del Arte de 2º de Bachillerato. Además de publicar entradas referentes a cada uno de los temas curriculares, bien estructuradas, y complementadas con la inclusión de imágenes y vídeos, ofrece en su apartado “materiales didácticos” hasta un total de 81 entradas, entre las que encontramos comentarios de obras de arte, juegos didácticos, reseñas de museos y exposiciones, novelas de arte e historia, información sobre los exámenes de PAEU, y de un modo muy significativo, trabajos propuestos a sus alumnos.

- **Artesauces** <<http://artesauc.es>> El trabajo de M^a Encarnación Pérez aglutina entradas sobre los contenidos curriculares, curiosidades, vocabulario, prácticas, etc. Es destacable el trabajo que realizan sus alumnos mediante la creación de blogs de alumno individuales, en los que estos publican sus comentarios.
- **Enseñ-Arte** <<http://aprendersociales.blogspot.com/>> Juan Diego Caballero recoge en su blog una completa y rigurosa selección de entradas, así como un gran número de materiales como presentaciones o un interesantísimo diccionario biográfico de autores. Es muy destacable su diccionario visual de términos artísticos.
- **Arte Torrehebreros** <<http://artetorrehebreros.blogspot.com/>> El blog de Paco Hidalgo destaca por la originalidad de alguna de sus entradas (“La influencia del arte en la publicidad actual”), así como por ofrecer una gran cantidad de recursos para sus alumnos.
- **Locus Amoenus. El arte por el arte** <<http://artecom.blogspot.com/>> Destaca el trabajo de Javier Ridruejo por la cuidada selección de sus publicaciones, así como por la gran cantidad de enlaces que incluye.
- **Línea Serpentinata** <<http://lineaserpentinata.blogspot.com/>> Aunque no se dirige específicamente a alumnos de 2º de Bachillerato, el buen hacer de Gonzalo Durán hace que sea merecedor de comparecer en este listado. Sus entradas, de gran calidad, suelen estar salpicadas de fuentes de primera mano, con lo que resultan de gran interés didáctico.

Museo virtual para 4º de ESO: Pese a su falsa apariencia de liviandad y sucesión lineal, la clasificación de las manifestaciones artísticas en estilos representa múltiples problemas para nuestros alumnos en Secundaria. Rosa M^a Ávila lo sintetiza muy bien cuando señala *cómo el concepto de estilo es uno de los tópicos más abstractos y difíciles de aprender para cualquier tipo de receptores porque su aprehensión es compleja y supone una complicada labor de abstracción y análisis hasta alcanzar un*

nivel operativo en el que el concepto adquiere su carácter de utilidad explicativa (2000: 79).

Además, continúa señalando otras dificultades como son la periodización de los estilos artísticos, la contextualización de las obras en cada periodo, y sobre todo, *la dificultad que tienen los alumnos para comprender las etapas de avance, progresión, estancamiento y regresión de un estilo artístico, lo que va ligado también a las dificultades para comprender el solapamiento y simultaneidad estilístico-cronológica* (Ávila, 2000: 80).

En este sentido, de cara a trabajar los contenidos ligados a la Historia del Arte en 4º de la ESO, a la vez que facilitar un esquema claro de comprensión estilística, proponemos una sencilla experiencia: la creación de un museo virtual a través de un blog. Núria Serrat (2001: 106) distingue entre dos tipos de museos virtuales, en atención a los recursos que ofrece cada uno de ellos. Así habla de *catálogos virtuales* para referirse a aquellos museos en los que simplemente se aloja información de forma estática en la página web (fotografías, información, biografías, etc.). Por el contrario, define como *museo espectáculo* a aquellos en los que los impactos emocionales e intelectuales son más importantes, gracias al uso de diferentes recursos. Se trata, por tanto de museos con una mayor participación e interactividad (opción para alojar comentarios), visualmente más atractivos (visitas virtuales, imágenes de alta resolución), constituyendo un flujo de información más dinámico frente a los primeros.

Nuestra propuesta estaría a caballo entre las dos definiciones, pues a la presencia de información básica de cada pieza, la opción de comentarios del blog y la inclusión de vídeos y podcasts, entre otros elementos, permite una multimedialidad en mayor sintonía con el segundo tipo propuesto por Serrat.

Así los alumnos, distribuidos en grupos de 3-4 alumnos, pueden crear repertorios de obras artísticas desde el siglo XVIII hasta la actualidad, de un artista concreto, de un estilo artístico en particular, de las piezas de su localidad o de su país de origen, e incluso, de obras que se encuentren dispersas por todo el mundo (Fernández y García, 2003), tomando como modelo el proyecto El Museo Imaginado <<http://www.museoimaginado.com/index.htm>>. Cada pieza, representada con una foto,

una presentación de imágenes o un vídeo, puede ir acompañada de una pequeña ficha que, siguiendo las pautas dadas en clase para comentar una obra artística, hacen de ella un recurso educativo valiosísimo.

Naturalmente, a la hora de recopilar las diferentes imágenes a incluir, hemos de observar los derechos de autor, tal y como ha señalado Jorge S. Lozano (2002: 14-17). Para ello podemos servirnos de repertorios distribuidos bajo licencia Creative Commons o recursos como los que se ofrecen desde el Banco de Imágenes y Vídeos del Instituto de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación <<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>>. Así mismo se pueden incluir fragmentos de textos de Historia del Arte, como los que encontramos en el estupendo trabajo del colectivo CREHA <<http://www.artecreha.com/Table/Textos/>>; biografías de los artistas, incluyendo curiosidades; enlaces de otros recursos de interés e incluso a los blogs-museos virtuales del resto de grupos; diccionario de técnicas artísticas, a partir de <<http://www.palabrero.com.ar/tecnicas/index.php>>; o sencillos ejercicios y cuestionarios on-line (Hot Potatoes, MySudiyo, etc.).

Los alumnos de esta manera pueden conocer y experimentar algunas de las prácticas más habituales de los museos, como son la elección de una “pieza del mes”, la celebración de exposiciones temporales e, incluso, la “cesión” de obras de arte a otros museos de sus compañeros.

Ejes cronológicos digitales: Una de las dificultades que comporta la enseñanza de la Historia del Arte es la falsa apariencia de linealidad de los estilos artísticos. María Sánchez Agustí lo resume muy bien cuando señala *la errónea idea del discurrir artístico como una secuencia lineal, cuando la realidad de los procesos artísticos es mucho más compleja y se nos muestra como un entrelazamiento simultáneo de tendencias o corrientes en el tiempo, y sobre espacios diferentes, que va y vienen en diversas combinaciones y proporciones de predominio* (1997: 67).

En la actualidad existen diferentes herramientas que nos permiten crear ejes cronológicos digitales, visualmente muy atractivos, ya que posibilitan la inclusión de elementos audiovisuales como imágenes, vídeos, etc. y con la posibilidad de ser publicados on line. De este modo, no sólo podemos representar de un modo gráfico la

simultaneidad de muchos de los estilos artísticos, sino también biografías de artistas (<<http://www.dipity.com/sjma/Warhol/>>). Recogemos aquí las más útiles a nuestro parecer:

- Dipity <<http://www.dipity.com/>>
- Preceden <<http://www.preceden.com/>>
- TimeRime <<http://timerime.com/es/>>
- Xtimeline <<http://www.xtimeline.com/index.aspx>>
- TimeToast <<http://www.timetoast.com/>>

4. Propuestas de actividades de creación audiovisual

Para concluir, presentaremos dos breves propuestas en las que el alumno tiene un papel protagónico en tanto que se erige en creador de contenidos. Asumimos de este modo la propuesta metodológica propuesta por Estepa cuando escribe lo siguiente: *es necesario desarrollar una metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la que el alumnado sea algo más que un mero espectador o receptor, implicándose en la construcción del conocimiento. Es decir, si pretendemos que realmente se produzca un aprendizaje, es fundamental utilizar una metodología activa y participativa en la que el alumno o la alumna sea el protagonista en la medida en que construye su conocimiento atribuyendo sentido y significado a los contenidos de la enseñanza.* (2001: 102).

Realización de audioguías: La realización de audioguías por parte de los alumnos antes de realizar una visita a un museo son cada vez más factibles gracias a programas como Audacity <<http://audacity.sourceforge.net/download/>>. Como ejemplo previo, es destacable el trabajo del Museo del Prado, que ofrece a través de PradoMedia 227 audioguías acompañadas de imágenes de alta calidad <http://www.museodelprado.es/pradomedia/?pm_subcat=16&pm_cat=2&pm_video=on&pm_audio=on&pm_interactivo=on>

Puede ser un trabajo colaborativo muy interesante, sobre todo si se aborda entre varios centros, realizando un banco completo de audioguías realizadas por alumnos, descargables y accesibles en línea a través de Ivoox <<http://www.ivoox.com/>>

En este sentido, planteamos una actividad realizada en dos fases:

- a) *Fase de preparación*: Mediante grabaciones en *podcast*, archivo digital de audio distribuido en la Web (Solano y Sánchez, 2010: 125), cada alumno realiza un análisis de una obra significativa del museo a visitar, preparando también la información por escrito mediante un folleto informativo con imágenes y esquemas para sus compañeros. Otra de las opciones puede ser la asunción por parte de cada alumno del papel de uno de los artistas que exponen en el museo, explicando en primera persona las circunstancias de su vida, sus influencias, obras más significativas, técnica empleada, etc.
- b) *Fase de visita al museo*: Con la ayuda de los materiales, el grupo puede analizar las obras con la ayuda de las audioguías grabadas por ellos mismos y los folletos correspondientes. Desde luego, el hecho de que los alumnos lleven una audioguía no significa que el papel del profesor desaparezca: antes al contrario, su papel es fundamental ya que debe complementar las explicaciones, ofrecer itinerarios alternativos con actividades como búsquedas dirigidas del tipo "*encuentra en la obra tal detalle...*" o "*¿En qué obra aparece...?*" y similares con ayuda de las audioguías, y sobre todo, dirigir y pautar la subsiguiente puesta en común que habrán realizar los alumnos de forma oral y escrita.

Arte y educación musical: En este sentido, se puede fomentar la relación entre las Artes y obtener unos conocimientos artísticos más consolidados mediante una sencilla actividad: en ella, los alumnos editarán un vídeo con obras de diferentes artistas (cada mes, pueden ser dos alumnos), eligiendo la música que mejor represente para ellos la esencia de dichos artistas. Se posibilita de este modo, la contextualización de la obra de arte en un espacio y un tiempo artístico concreto (si se eligen compositores contemporáneos al artista, que incluso bien pudieron frecuentar las mismas tertulias, cafés, etc.), y se activan los mecanismos empáticos que permiten comprender mejor la obra de arte por parte del alumnado (Trepát, 1995: 301), en tanto que se puede producir una identificación mental y afectiva con el estado de ánimo del artista. Para ello, pueden trabajar con sencillos programas como MovieMaker, aunque para este caso la aplicación más adecuada y sencilla de utilizar es Photopeach <<http://photopeach.com/home>>. Se

propone realizar una fase de motivación inicial de este tipo: “A continuación puedes disfrutar de dos vídeos <<http://www.youtube.com/watch?v=4tgzFalhMEI>> <<http://www.youtube.com/watch?v=kGnwPeZkcOk>> en los que las obras de Hopper nos ofrecen diferentes perspectivas en función del tipo de música que se ha utilizado para el montaje correspondiente. ¿Cuál prefieres, el swing de Benny Goodman o la introspección de Debussy?”

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMORÓS, L (2009): “Weblogs para la enseñanza-aprendizaje”. *Pixel Bit, Revista de Medios y Educación*, nº 35, pp. 61 - 71
- AVILA, R.M, (2000): “Las concepciones de los alumnos sobre la obra de arte y sus implicaciones didácticas”. *Íber*, nº 23, pp. 77-87.
- AVILA, R.M, (2001): “El papel de la historia del arte en el currículum”. *Íber*, nº 29, pp. 67-80.
- BIOSCA, E. (2002): “Reconstruyendo el pasado: Enseñar con tecnologías de realidad virtual”. *Íber*, nº 31, pp. 103-111.
- BIOSCA, E. (2010): “L’escultura románica a través d’unvideojoc” *Perspectiva escolar*, nº 342, pp. 59-65.
- BIOSCA, E. y BELLATTI, I. (2010): “La utilización de la realidad virtual en el aula para comprender la arquitectura”. *Her&Mus: heritage&museography*. Vol. 2, nº 2, pp. 95-97.
- CANTARELL, E.; BIOSCA, E.; VINYOLES, T.M.; SANCHO, M. (2002): “Didáctica de la historia y las nuevas tecnologías: paseo virtual por un castillo medieval”. *Comunicación y Pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, nº 184, pp. 44-47.
- ESCAÑO, C. (2010): “Hacia una educación artística 4.0”. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (1), pp. 135-144.
- ESTEPA, J. (2001): “El patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales: obstáculos y propuestas para su tratamiento en el aula”. *Íber*, nº 30, pp. 93-105.
- FERNÁNDEZ, P. y GARCÍA, F. (2003): “Nuevas tecnologías e Historia del Arte. El Museo Imaginado de la pintura española fuera de España” En *El arte*

- español fuera de España: XI Jornadas de Arte*. Coord. Miguel Cabañas Bravo, pp. 431-442.
- GUILLÉN, M. (2010): “El análisis de una obra de arte: valoración del alumnado y del profesorado sobre la enseñanza de este procedimiento en los libros de texto”. *Clío* 36.
 - HERNÁNDEZ, F. X.: *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*. (3ª ed). Barcelona, 2007.
 - JOHNSON, L., SMITH, R., LEVINE, A., STONE, S. (2010): *The 2010 Horizon Report* Edición en español. (Xavier Canals, Eva Durall, Translation.) Austin, Texas: The New Media Consortium.
 - LOZANO, J. (2002): “Imágenes digitales para la enseñanza de historia del arte: ejemplos, modelos y propuestas”. *Production*, pp. 1-17.
 - POL, E. (1995): “La enseñanza y el aprendizaje del arte. Fundamentos y propuestas”. *Signos. Teoría y práctica de la educación*, pp. 68-83.
 - PORTALÉS, C.: *Entornos multimedia de realidad aumentada en el campo del arte*. Tesis. Universitat Politècnica de València. 2008.
 - PROYECTO CLÍO (2010): “Materiales didácticos. Reconstrucción virtual Labitolosa: curia y termas” Materiales remitidos por los grupos de investigación URBS y GIGA. Universidad de Zaragoza. *Clío* 36.
 - RASCÓN, S.; SÁNCHEZ, A.L. (2008): “Las nuevas tecnologías aplicadas a la didáctica del patrimonio”. *Pulso*, nº 31, pp. 67-92
 - RICO, L.; ÁVILA, R. M. (2004): “Los museos virtuales: nuevos ámbitos para aprender a enseñar el patrimonio histórico-artístico: una experiencia en la formación de maestros”. *Formación para la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas* / coord. Por María Isabel Vera Muñoz, David Pérez i Pérez. Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales. 2004.
 - RIVERO, M.P. (2009): “Museos y didáctica on line: cinco ejemplos de buenas prácticas”. *Hermes: Revista de museología*, nº 1, pp. 110-114.
 - SÁNCHEZ, M. (1997): “La simultaneidad de los estilos artísticos en la Edad Media. Un juego de simulación para comprender la arquitectura medieval”. *Íber* nº 14, pp. 65-77.
 - SANTAMARÍA, J. (2004): “Internet como recurso para la historia del arte”. *Íber*, nº 41, pp. 19-34.

- SERRAT, N. (2001): "Museos virtuales como recursos para el área de ciencias sociales". *Íber* nº 27, pp. 105-112.
- SOLANO, I. M^a y SÁNCHEZ, M^a M., (2010): "Aprendiendo en cualquier lugar. El podcast educativo". *Píxel Bit. Revista de Medios y Educación*, nº 36, pp.125-139.
- SOBRINO, D. (2011): "El blog en el aula de historia: experiencias didácticas". *Íber* nº 68, pp. 92-99.
- TREPAT, C.: *Procedimientos en Historia. Un punto de vista didáctico*. Barcelona, 1995.
- TREPAT, C. (2003): "Didácticas de la historia del arte: Criterios para una fundamentación teórica". *Íber* 37, pp. 7-17.