



Tecnologías digitales para la historia del arte

Experiencias basadas en el uso de Internet, Socrative y Google Drive

Lorenzo Mur Sangrá

IES Ramón y Cajal. Huesca

Universidad de Zaragoza

Mercedes Guillén Moliner

IES La Puebla de Alfindén. La Puebla de Alfindén (Zaragoza)



Visualización en la pantalla del cuestionario de opción múltiple

Este artículo presenta dos experiencias didácticas para el aprendizaje con medios digitales de la historia del arte en educación secundaria. La primera de ellas fue realizada en el curso escolar 2017-2018 y estuvo centrada en la figura de Velázquez. La segunda se ha desarrollado en este curso 2018-2019 y está basada en el arte neoclásico, a partir del uso de Google Drive y Socrative.

Es necesario ver para entender el arte.

Hoy en día, las posibilidades ofrecidas por los medios digitales son inmensas. Vivimos en una sociedad plenamente tecnológica y el alumnado está por completo familiarizado con el uso de las nuevas tecnologías en su vida cotidiana (si bien no tanto en la educación formal). De ahí que debamos aprovechar en nuestra tarea diaria las ventajas que nos brindan –especialmente en materias tan visuales como la historia del arte– y tratar de adaptarnos a las nuevas demandas y capacidades de nuestros alumnos y alumnas, porque «el camino recorrido en el campo de las TIC durante los diez últimos años es asombroso, por cuanto que supone importantes rupturas con el tradicional proceso de enseñanza-aprendizaje» (Sobрино, 2015).

EXPERIENCIA 1. TRABAJAR VELÁZQUEZ A TRAVÉS DE MEDIOS DIGITALES Y LAS POSIBILIDADES DEL JUEGO

Contextualización

El tratamiento de la historia del arte en educación secundaria suele ser bastante marginal. El

■

Debemos aprovechar las ventajas de las TIC, especialmente en materias visuales como la historia del arte

currículo de las materias relacionadas con las ciencias sociales determina la impartición de ciertas nociones histórico-artísticas en 1.º, 2.º y 4.º de la ESO, si bien la amplitud de los contenidos que deben ser abordados condiciona la impartición de las asignaturas y la omisión, en muchas ocasiones, de artistas tan importantes como Velázquez; que, por cierto, será el protagonista de nuestra experiencia de trabajo planteada en 2.º de ESO, a lo largo de tres sesiones.

La pregunta es: **¿cómo garantizar la asimilación de las nociones básicas de la vida y obra de este maestro? La planificación es imprescindible**; esto es, diseñar con exactitud qué se va a realizar en cada momento, determinar qué inquietudes despertar en nuestros alumnos y alumnas o las dudas a plantear y los materiales y recursos que utilizaremos. En nuestro caso, optamos por un trabajo con medios digitales: enlaces en la web, presentaciones multimedia, recursos audiovisuales y la proyección en la pizarra digital, mediante ordenador y cañón de luz, buscando la adquisición de la competencia en el tratamiento de la información digital (Blanch y Rivero, 2009).

Objetivos

Los objetivos que nos planteamos no fueron demasiado ambiciosos, para no frustrar nuestras expectativas:

- Acercar al alumnado a la vida y obra de Velázquez, es decir: al contexto histórico-artístico de creación.

- Trazar de forma general las características pictóricas de sus diversas etapas.
- Conocer la influencia de la obra pictórica de Velázquez.
- Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de recursos digitales y el trabajo en equipo.

Desarrollo de la actividad

El primer contacto con la vida y obra de Velázquez se realizó mediante una presentación digital, a partir de los contenidos extraídos de la web de la Junta de Andalucía, en la que se recoge su vida, obra y tiempo histórico.¹ Al respecto, apoyábamos nuestras explicaciones con imágenes y plasmábamos de forma sintética las etapas de la vida de este genio del Siglo de Oro español, así como la influencia de su obra pictórica, a la que también se puede acceder en la página web del Museo del Prado.² En todo caso, buscábamos siempre incentivar la motivación e interés de los alumnos y alumnas. En este sentido, es importante recalcar que la obra de arte debe prevalecer sobre el contenido, y que este ha de ser presentado mediante guiones, esquemas o mapas conceptuales, pues únicamente ha de servirnos para apoyar la explicación, en la que **se recomienda que el alumnado sea el protagonista, mediante una actitud activa y participativa**. En este sentido, es necesario realizar un «trabajo activo vinculado» (Rivero, 2009) y plantear preguntas que den pie a fomentar su curiosidad y a que aporten sus opiniones o conocimientos.

Tras la primera toma de contacto, en la segunda sesión, para reforzar o ampliar lo explicado se utilizó un recurso audiovisual –de la página web de Arتهistoria– titulado «Velázquez, pintor de pintores».³ Los vídeos suelen resultar muy motivadores para los alumnos, sobre todo una vez

adquiridas ciertas nociones del tema, porque sirven para ilustrar mediante la imagen, la música y el sonido aquello que se ha explicado con anterioridad. En esta ocasión, se optó por un documental de doce minutos y 53 segundos para ampliar las informaciones presentadas, aunque también se pueden elegir recursos más breves, con el fin de destacar o reforzar únicamente aquellos aspectos más significativos y evitar que el alumnado se «relaje» y deje de prestar atención. No obstante, también está la posibilidad de plantear preguntas por escrito o insertadas en el audiovisual, con objeto de garantizar la atención y asimilación de los contenidos planteados, si su duración es mayor.

En último lugar, se dividió a los alumnos y alumnas en grupos de cuatro o cinco, utilizando las posibilidades didácticas del juego para conseguir la asimilación de los rasgos y características principales del arte de Velázquez, mediante la distribución de algunas de sus obras más significativas. En cada «ficha» aparecía una imagen, su título y fecha y una breve explicación. Los alumnos y alumnas se debían hacer servir de la mímica (escenificando mediante gestos, individuales o grupales), del dibujo (en la pizarra digital o tradicional), del «tabú» (sin utilizar «palabras prohibidas» para explicar y describir la obra), el tradicional «ahorcado» y, por último, leer los labios. Para garantizar el dinamismo de la sesión, el tiempo destinado a cada prueba fue de treinta segundos, proyectándose un cronómetro en línea en la pantalla.

■

La obra de arte debe de prevalecer sobre el contenido, presentado este mediante guiones, esquemas o mapas conceptuales que sirvan de apoyo

Evaluación

Esta experiencia didáctica se planteó a final de curso, una vez desarrolladas las sesiones de la 3.ª evaluación (si bien los alumnos no conocían los resultados). A pesar de no realizar una prueba escrita de conocimientos, al concluir la actividad se completó un cuestionario en línea, a modo de «concurso»,⁴ cuyos resultados evidenciaron la adquisición de nuevos conocimientos relativos a la vida y obra de Velázquez por parte de la mayoría del alumnado. Al respecto, incluso aquellos que solían mostrar menos interés realizaron aportaciones y asimilaron algunos aspectos de los que ellos mismos no eran conscientes.

Conclusión

En síntesis, el resultado obtenido fue muy satisfactorio. Es importante recalcar que la clase se fue retroalimentando poco a poco y que la motivación general del grupo resultó indispensable para garantizar la correcta aplicación de las estrategias didácticas diseñadas. En la mayoría de las obras, no fue necesario llegar a las últimas fases del juego, y alumnos y alumnas disfrutaron aprendiendo algunos aspectos significativos de las obras elegidas. Sin lugar a duda, han podido aprender unas nociones básicas de la obra de Velázquez y se han mostrado entusiasmados con la actividad.

EXPERIENCIA 2. APRENDER EL ARTE NEOCLÁSICO CON GOOGLE DRIVE Y SOCRATIVE

Contextualización

El aprendizaje del arte ha estado ligado tradicionalmente al conocimiento de un listado de obras consideradas representativas expuestas como ejemplo «perfecto» del período histórico

de referencia. Esta visión pasiva, unida a la falta de tiempo en la materia de ciencias sociales, relega el conocimiento de la historia del arte a un mero estudio del epígrafe correspondiente al final de cada unidad didáctica. Este planteamiento es escasamente estimulante para nuestro alumnado, que acaba considerando el patrimonio como algo de «mayores» y típico de las guías de viajes. Para superar esta visión, planteamos una manera diferente de acercarnos al arte, en este caso al período neoclásico, mediante la utilización de nuevas tecnologías, en concreto Google Drive y Socrative.

Socrative⁵ es una aplicación gratuita disponible en castellano en la que podemos plantear un cuestionario («concurso», según la versión en español) con tres opciones básicas: tipo test, respuesta breve o verdadero/falso. Una vez introducidos los datos se accede directamente a la aplicación desde cualquier dispositivo móvil u ordenador mediante un código de una letra y cuatro dígitos (*Room name*) sin necesidad de descargar ni instalar nada. Una vez acreditados nos pide nuestro nombre, con objeto de hacer el seguimiento de la actividad. El último paso antes de iniciar las respuestas es elegir el modo en el que pueden contestar: retroalimentación instantánea, navegación abierta o guiado por el profesor.

El nivel en el que desarrollamos la experiencia fue en 4.º de ESO, durante el mes de octubre de 2018, en el IES Ramón y Cajal de Huesca. Participaron un total de 82 alumnos y alumnas distribuidos en cuatro grupos-clase de estructura heterogénea, con intereses, motivaciones y expectativas muy diferentes. Los de letra A y C estaban formados por 24 alumnos/as que habían seguido una escolarización «estándar». El grupo B, de 16 alumnos, era de la modalidad no bilin-

güe. Por último, el 4.º grupo estaba formado por 18 alumnos/as que habían cursado la modalidad de PMAR en 2.º y 3.º de ESO.

Objetivos

Nuestra propuesta perseguía:

- Realizar una aproximación al conocimiento artístico del período neoclásico.
- Incorporar el aprendizaje de la historia del arte en las ciencias sociales.
- Introducir el aprendizaje cooperativo-colaborativo y de distribución de funciones.
- Conocer la forma de aprender de los grupos-clase, grupos de trabajo y de cada alumno y alumna en particular para futuras planificaciones.
- Plantear nuevas actividades basadas en el uso compartido a través de Google Drive.
- Realizar una labor de tutorización y fomentar la comunicación fuera del aula entre profesor-alumno.
- Apreciar las posibilidades motivacionales de Socrative.
- Evaluar utilizando diferentes instrumentos.
- Recoger información sobre la forma oral de transmitir el conocimiento entre iguales.

Descripción de la actividad

El arte neoclásico surge en un momento determinado fruto de unas circunstancias político-culturales muy concretas. Una vez conocido este contexto se propuso al alumnado el acercamiento a este período artístico a través del uso de nuevas herramientas digitales, en un proceso de enseñanza-aprendizaje de dos semanas de duración.

Libremente distribuidos en grupos de dos a cuatro alumnos y alumnas se planteó el uso de

Planteamos una manera diferente de acercarnos al arte, utilizando Google Drive y Socrative



Google Drive para compartir los nuevos aprendizajes y facilitar la tutorización del docente. A cada grupo se le asignó una parte de la expresión artística neoclásica, según su clasificación habitual (pintura, escultura y arquitectura), en su doble vertiente estatal y europea.

Partiendo de un nivel de conocimiento artístico medio adquirido en 1.º y 2.º de ESO se «refrescaron» conceptos básicos como arco, pintura al óleo, perspectiva..., así como las principales características del arte grecolatino y, en general, de los períodos medieval y moderno, utilizando para ello algunas imágenes y dibujos característicos de esculturas.

Realizada la explicación de la actividad, formados los grupos según intereses y distribuidos los temas, el siguiente paso fue la invitación a colaborar en Drive entre los diferentes miembros de los grupos y todos con el docente. A partir de entonces cada conjunto trabajó de forma autónoma, con un planteamiento dispar: algunos decidieron repartirse la tarea, mientras que otros decidieron hacerlo «todo entre todos». La primera opción fue la más utilizada por aquellos que tenían más dificultades para quedar con sus compañeros; y la segunda, por los grupos más pequeños y los que tenían más facilidad para juntarse. Aquellos que decidieron repartirse las tareas editaban en Drive con distinto color para identificar las aportaciones de cada uno. En cualquiera de ambas opciones la comunicación con el profesor era tanto presencial

–en el aula– como virtual –fuera de ella, a través de mensajes de correo electrónico–. A lo largo de tres períodos lectivos realizaron esta labor de investigación cumplimentando los tres apartados convenidos: teoría general y comentarios de dos obras representativas. Superada esta fase llegamos a la segunda parte de la experiencia: la exposición de cada uno de los grupos a sus compañeros. Para valorar esta actividad utilizamos una rúbrica

evaluativa en la que –entre otros ítems– considerábamos el uso del tiempo, la terminología, la claridad expositiva o el conocimiento acerca del tema objeto de estudio.

Evaluación

La evaluación se basó en tres instrumentos:

- En la calidad del trabajo escrito realizado en el documento compartido en Drive y en las preguntas planteadas para el cuestionario (valoración individual o grupal según funciones).
- En la rúbrica de las exposiciones (evaluación individual).
- Y en la calificación obtenida en el cuestionario Socrative (evaluación también individual).

Este último instrumento fue el que más interés suscitó por parte del alumnado. La base del cuestionario eran las preguntas planteadas por los diferentes grupos, incorporando algunas más que consideraba imprescindibles.

Para el estudio de las posibles preguntas del cuestionario compartí en Drive un único archivo con las elaboraciones de los diferentes grupos, una vez corregidas y maquetadas.

El final de la actividad consistió en la realización en cada grupo-clase de aproximadamente cincuenta cuestiones de diferente formato: tipo test con cuatro opciones y una o dos respuestas correctas; verdadero/falso; y de respuesta abierta breve. Para su cumplimentación se podían utilizar dos medios: el móvil o el ordenador de aula.

El desarrollo de la «competición» fue especialmente estimulante y motivador. Utilizando el sistema de «guiado por el profesor» se presentan las cuestiones, se controla el tiempo de respuesta

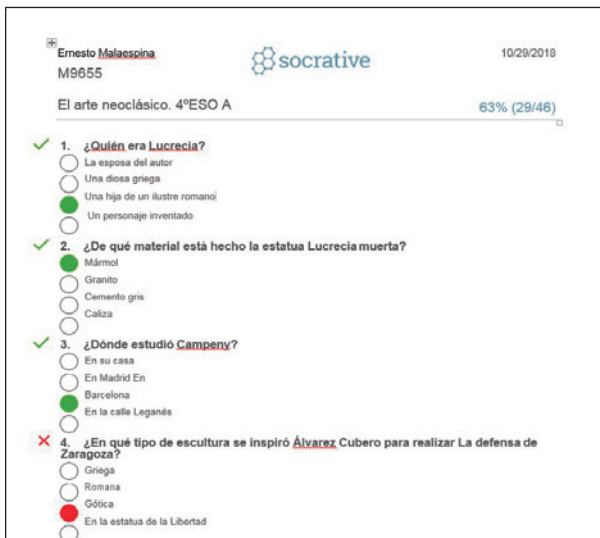


Imagen 1. Informe individualizado del alumno al terminar el cuestionario

El arte Neoclásico. 4º ESO C							
Monday, October 29 2018 01:05 PM							
Habitación: m6650							
Los nombres de los estudiantes	Puntuación total (0 - 100)	Número de respuestas correctas	¿En qué siglos se desarrolló el Neoclasicismo en España?	¿Qué materiales se utilizan en la escultura?	¿Para dónde se hicieron la mayoría de las esculturas?	El tema de la escultura es de tipo	
Héjandre L.	75	27	Segunda mitad XVIII y principios del XIX	Mármol blanco y bronce	Ornamento urbano	Mitológico	Falso
Alin Andrei	83	30	Segunda mitad XVIII y principios del XIX	Mármol blanco y bronce	Ornamento urbano	Mitológico	Falso
Diana sole i	78	28	Segunda mitad XVIII y principios del XIX	Mármol blanco y bronce	Ornamento urbano	Mitológico	Falso
Gonzalo Rei	78	28	Segunda mitad XVIII y principios del XIX	Mármol blanco y bronce	Ornamento urbano	Mitológico	True
Jesús Corp.	81	29	Segunda mitad XVIII y principios del XIX	Mármol blanco y bronce	Ornamento urbano	Mitológico	Falso
Jonás	83	30	Segunda mitad XVIII y principios del XIX	Mármol blanco y bronce	Ornamento urbano	Mitológico	Falso
Larián Sasu	75	27	Segunda mitad XVIII y principios del XIX	Mármol blanco y bronce	Reyes y palacios	Mitológico	Falso

Imagen 2. Resultados finales del cuestionario a nivel de grupo

y, finalmente, se muestra la opción correcta. De esta manera se puede ir justificando y explicando los aciertos y errores, para júbilo de unos y resignación de otros.

Al finalizar, visualizamos en la pantalla digital del aula los resultados obtenidos tanto individual como grupalmente, así como las cuestiones con más aciertos y con más errores, las que no sabíamos contestar, los porcentajes finales, entre muchas otras (imágenes 1 y 2).

CONCLUSIÓN

Todos los procesos de innovación requieren de un tiempo para generar las dinámicas adecuadas que faciliten el aprendizaje a través de una mayor motivación. El conocimiento autónomo entre iguales permite acercarnos mejor a la forma de aprender, no solo de cada alumno y alumna, sino de sus agrupaciones en distintos niveles.

Los resultados obtenidos en esta experiencia fueron satisfactorios desde el punto de vista de la adquisición de conocimientos, pero aún lo fueron más con respecto a la motivación e implicación en el estudio del alumnado, por lo que entendemos que es un recurso muy útil para conocer el sistema de aprendizaje de los alumnos y alumnas, al proporcionarnos una información esencial acerca de la forma en la que aprenden, buscan información o la comparten. ◀

Notas

1. <https://bit.ly/2NXGSRV>
2. <https://bit.ly/1mcPcON>
3. El acceso en línea fue posible a través del canal YouTube: <https://bit.ly/2XYyt0u>
4. El acceso en línea fue posible a través del canal YouTube: <https://bit.ly/2XYyt0u>

5. <https://bit.ly/2F4fw9Z>

6. www.socrative.com/materials/SocrativeUserGuide.pdf

Referencias bibliográficas

- BLANCH, S.; RIVERO, M.ªP.: «Multimedia expositivo para la enseñanza de la historia en ESO: criterios de calidad». Íber. *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 62, 2009, pp. 81-90.
- SOBRINO, D.: «Desarrollo de la competencia digital en ciencias sociales. Experiencias en 3.º de ESO». Íber. *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 80, 2015, pp. 8-14.

Direcciones de contacto

Lorenzo Mur Sangrá

IES Ramón y Cajal. Huesca
Universidad de Zaragoza
imsangra@unizar.es

Mercedes Guillén Moliner

IES La Puebla de Alfindén. La Puebla de Alfindén (Zaragoza)
mercheguillen@outlook.es

Este artículo fue solicitado por ÍBER. DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA en octubre de 2018 y aceptado en febrero de 2019 para su publicación.