



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Los museos virtuales como recurso didáctico para la Historia del Arte

Autor/es

ARTURO ARANZUBIA OLASOLO

Director/es

FRANCISCO JAVIER GOICOLEA JULIÁN

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Geografía e Historia

Departamento

CIENCIAS HUMANAS

Curso académico

2016-17



Los museos virtuales como recurso didáctico para la Historia del Arte, de
ARTURO ARANZUBIA OLASOLO
(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.
Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

Trabajo de Fin de Máster

Los museos virtuales como recurso didáctico para la Historia del Arte

Autor:

Arturo Aranzubia Olasolo

Tutor/es: Francisco Javier Goicolea Julián

MÁSTER:

Máster en Profesorado, Geografía e Historia (M03A)

Escuela de Máster y Doctorado



AÑO ACADÉMICO: 2016/2017

Resumen

El siguiente Trabajo de Fin de Máster presenta un proyecto de innovación docente que gira en torno a la creación por parte del alumnado de museos o repositorios virtuales para el estudio de la asignatura de Historia del Arte, del segundo curso de Bachillerato. El trabajo se apoya en grandes autores del constructivismo y de la didáctica general, así como en referentes del ámbito de las ciencias sociales. Con ello se pretenden aportar mejoras a los procesos de enseñanza y aprendizaje, haciendo al alumno protagonista de su propio conocimiento.

Palabras clave: museo virtual, metodología, ciencias sociales, historia, arte, constructivismo, TIC.

Abstract

The following Master Dissertation presents an innovation project that revolves around the creation by the student of virtual museums or repositories to study Art History, a subject in the second grade of Bachillerato. The paper is supported by great authors of constructivism and general didactic, as well as in references from the field of social sciences. This is intended to provide improvements to the teaching and learning processes, making the pupil protagonist of his own knowledge.

Keywords: virtual museum, methodology, social sciences, history, art, constructivism, ICT.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. MARCO TEÓRICO.....	3
2.1. Contexto psicopedagógico.....	3
2.2. La didáctica de las Ciencias sociales.....	5
2.3. La creación de museos virtuales para el estudio del arte.....	6
3. PROGRAMACIÓN ANUAL.....	10
3.1. Introducción.....	10
3.2. Contexto.....	10
3.3. Competencias clave.....	11
3.4. Objetivos.....	13
3.5. Contenidos.....	13
3.6. Metodología.....	15
3.7. Recursos.....	16
3.8. Criterios de evaluación.....	17
3.9. Medidas de atención a la diversidad.....	18
3.10. Fichas resumen de las unidades didácticas.....	19
4. UNIDAD DIDÁCTICA DESARROLLADA.....	59
5. PROYECTO DE INNOVACIÓN.....	65
5.1. Justificación.....	65
5.2. Estado de la cuestión.....	66

5.3.	Desarrollo: metodología, recursos y diseño de la actividad	67
6.	CONCLUSIONES	72
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	74

1. INTRODUCCIÓN

En el siguiente Trabajo de Fin de Máster se pondrán de manifiesto, a través de una programación didáctica, los conocimientos y competencias adquiridas durante el desarrollo del Máster en Formación del Profesorado en Educación Secundaria y Bachillerato. Un Máster en el que hemos aprendido aspectos como la organización de un centro educativo, los procesos cognitivos que rigen el comportamiento de los adolescentes y diversos métodos de llevar a la práctica los procesos de enseñanza y aprendizaje, como el proyecto de innovación que se presenta aquí. El mismo versará sobre la creación de museos virtuales por parte del alumnado para conseguir un aprendizaje óptimo de la materia de Historia del arte, de 2º de Bachillerato. Sin pretender desbancar a todas las metodologías tradicionales presentes en el aula, supondrá un recurso con carácter bastante dinámico.

La creación de este material audiovisual ayudará enormemente al alumno a conseguir una serie de objetivos en forma de competencias clave para su desarrollo como ciudadanos y para su inserción en el mundo laboral. Todos estos aspectos se pondrán de manifiesto más adelante con el desarrollo del proyecto de innovación, presente durante todo el año académico a través de la programación didáctica.

No cabe duda de que en la actualidad las tecnologías de la información y la comunicación tienen un enorme peso en la sociedad y en las aulas. Los alumnos responden positivamente a sus estímulos y se muestran motivados a la hora de realizar actividades ligadas a estos recursos. Por ello, la actividad de creación museística no solo responderá a esa predilección de los jóvenes por las TIC, sino que también fomentará sus capacidades de indagación e investigación, así como su destreza en el manejo de estos recursos.

En cuanto a la estructura del siguiente TFM, comenzará por un marco teórico sobre el que se asienta la programación, con las ideas de grandes autores ligados a la corriente constructivista, así como otros que analizan la problemática de la didáctica de las ciencias sociales. A su vez, también habrá un espacio para el análisis concreto de la didáctica en Historia del arte y aspectos relacionados con el proyecto de creación audiovisual. La programación didáctica va dirigida al segundo curso de Bachillerato, constando de quince unidades didácticas, una de las cuales se desarrollará en mayor

detalle para poder analizar otro de los puntos del trabajo, el proyecto de innovación docente.

Completarán el TFM un apartado de conclusiones y reflexiones finales extraídas de todo el proceso y la bibliografía y referencias empleadas para el desarrollo del mismo.

2. MARCO TEÓRICO

Las Ciencias sociales tienen el objetivo de proporcionarnos información sobre las relaciones entre el ser humano y el medio que le rodea. Al contrario que sucede con las ciencias físicas y naturales, donde el objeto de estudio es ajeno al sujeto, en las Ciencias Sociales el objeto de estudio es el mismo sujeto (Prats, 2011). Existen tres grandes bloques generales de agrupación del saber de las Ciencias Sociales: historia, geografía e historia del arte. La didáctica de las Ciencias Sociales, al igual que otras disciplinas, no se halla exenta de problemática. Más adelante ahondaremos en todos sus aspectos, pero antes convendría señalar las figuras más destacadas del ámbito de la pedagogía y los grandes retos a los que se enfrenta el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

No podríamos obviar, en primer lugar, una de las metodologías más antiguas y que sigue estando vigente hoy en día, la metodología tradicional expositiva, en la cual el alumno adquiere un rol pasivo mientras el docente es un transmisor de una serie de conceptos, iguales para todos los alumnos. En la actualidad, este proceso de enseñanza comienza a quedar obsoleto, si no se acompaña de una serie de métodos más actualizados y medidas de atención a la diversidad en el aula. El constructivismo, que centra el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumno, es una de las corrientes más utilizadas hoy en día. El protagonismo del alumno es clave, haciendo que el profesor adquiera un papel de guía en el proceso de construcción de su propio conocimiento. Para profundizar en la corriente del constructivismo deberíamos hablar en primer lugar del psicólogo suizo Jean Piaget, uno de los padres del movimiento.

2.1. Contexto psicopedagógico

Las aportaciones de Piaget al ámbito de la pedagogía en el siglo XX son cruciales, tanto en la teoría como en la propia práctica docente (Fairstein, 2001). Fundador de la psicología genética, que establece una serie de estadios o etapas del desarrollo cognitivo del ser humano. Aplicado a la docencia, sería de gran importancia atender a las características del alumno en los diferentes estadios de su desarrollo, para intentar adecuar lo que se enseña sus

capacidades y así conseguir un aprendizaje significativo. No obstante, como bien señala Fairstein (2001):

“Actualmente, se considera que una sola teoría psicológica no puede constituir el único fundamento de la teoría y la práctica pedagógicas. Así, se considera que los aportes de la teoría de Piaget y sus usos en educación deben ser complementados e integrados con aportes provenientes de otras teorías” (pp. 179).

Otra de las grandes figuras de la psicología del desarrollo es el psicólogo ruso Lev Vygostki. Para él, el desarrollo psicosocial del individuo y los procesos de enseñanza y aprendizaje se hallan estrechamente relacionados (Vila Mendiburu, 2001). Establece que el aprendizaje es crucial para la formación psíquica de las personas, por lo que el docente adquiere no solo una importancia capital, también una gran responsabilidad para con sus alumnos. Los conocimientos previos del alumno tienen una gran importancia a la hora de construir y consolidar nuevos. Obviamente, la predisposición del alumno a aprender y su motivación también influyen, es algo que el docente debe saber potenciar. Del mismo modo que con las teorías de Piaget, el docente adquirirá ese rol de guía, de mentor del alumno. Pero para Vygostki no solo influye la enseñanza escolar en el desarrollo del alumno, también adquieren un gran peso los ámbitos familiares, sociales y culturales (Vila Mendiburu, 2001). Aspectos como el arte, tema sobre el que versa la programación didáctica, influyen de manera directa en el desarrollo humano.

Queda por destacar la figura de otro de los grandes autores relacionados con el constructivismo, la del psicopedagogo estadounidense David Ausubel. Defensor del aprendizaje significativo, piensa que lo que el alumno ya sabe es clave a la hora de afianzar nuevos conocimientos (Ausubel, 1983). Al igual que los otros autores, considera muy importante la motivación y predisposición del alumnado.

Tras este análisis de las principales figuras constructivistas, de gran importancia para el desarrollo de la programación, profundizaremos en el tema que más nos atañe, la didáctica de las Ciencias Sociales. Intentaremos desmentir algunos mitos, como su mero carácter de ciencia auxiliar, su escasa

utilidad real o las pocas posibilidades de innovación que algunos creen que ofrecen.

2.2. La didáctica de las Ciencias sociales

Un cierto halo de problemática envuelve el concepto de las Ciencias sociales y humanas, ya que hay quienes no están dispuestos a otorgarle el estatus de ciencia a la disciplina. Esto ocurre, sobre todo, desde el ámbito de las ciencias naturales y físicas. No obstante, en los últimos años el concepto de ciencia se ha vuelto menos dogmático, dando mayor credibilidad e importancia a la disciplina de las Ciencias Sociales (Prats, 2011). Tanto la geografía como la historia y la historia del arte ayudan enormemente al alumno a comprender el mundo que les rodea, a entender los procesos sociales y culturales, dentro de un determinado medio físico, que han llevado a su civilización al lugar donde está. Pienso que dos de los factores más importantes que desarrollará el alumno con el estudio de las Ciencias Sociales son la empatía para con los demás y la capacidad crítica y autocrítica. En este sentido volvemos a encontrar la figura del docente con una gran responsabilidad sobre sus hombros, la de saber guiar al alumno en su proceso de aprendizaje, motivándolo para que alcance una visión adecuada del mundo que le rodea, libre de prejuicios.

Antes de introducirnos en la didáctica de la historia del arte, destacaremos el ejemplo de la historia como una de las materias más importantes en el ámbito escolar actual. El principal problema de la historia radica en el carácter que las metodologías tradicionales le han otorgado a lo largo de los años, un simple cúmulo de datos del pasado que el alumno debe memorizar, sin crítica, para poder plasmarlo en un examen. Este carácter narrativo y memorístico fue cambiando en nuestro país alrededor de los años 70, cuando se intentó ahondar más en los aspectos sociales y culturales y en un mayor protagonismo del alumnado (Facal, 2011). Desgraciadamente, hoy en día sigue imperando un método de enseñanza de la historia narrativo y de memorización de datos, fruto de la escasa formación didáctica del profesorado. Deberíamos buscar las vías del aprendizaje significativo, plantear preguntas e hipótesis al alumno para ayudarle a comprender los procesos históricos no como un hecho aislado, sino como algo que pueda extrapolar a la actualidad para adquirir un espíritu crítico

y comprender el porqué de la historia y, por ende, el porqué del estudio de la misma (Prats, 2000).

El estudio de objetos producidos por el ser humano dentro de la materia de historia del arte resulta de gran interés educativo por varios factores, como conocer la función y significado del arte en distintos periodos de tiempo (Trepát, 2011). Trepát destaca su importancia crucial dentro del currículo educativo por la interdisciplinariedad que ofrece para el estudio de otras ciencias sociales y por su indiscutible carácter motivador para el alumnado. Además de la asignatura que ofrece el currículo sobre historia del arte en 2º de bachillerato, en algunos cursos de la educación secundaria obligatoria se intenta encuadrar algo de contenido artístico en geografía e historia, aunque muy por encima. Debería potenciarse por el demostrado carácter sensibilizador que tiene la disciplina, fomentando la empatía y la conciencia sobre el cuidado de nuestro patrimonio histórico y cultural, garante de nuestra identidad.

Volvemos a encontrarnos con el mismo problema de la didáctica de la historia. En la asignatura de historia del arte existe demasiado contenido para muy poco tiempo, lo que se intenta resolver con una transmisión de contenidos para que el alumno los memorice y los plasme en exámenes y comentarios. Como docentes, deberíamos huir de esto, fomentando el carácter crítico en los alumnos, la indagación de fuentes y la relación entre todas las corrientes y periodos artísticos para evitar dotarles de un carácter estanco y aislado.

Trepát lleva a cabo un acertado método de estudio de la historia del arte a través de diversos enfoques, a saber: positivista (materia, técnica, estilo...); formalista (forma, significado de las formas...); iconológico (iconografía, símbolo...); sociológico (artista, escuela, contexto histórico...).

Debemos insistir en el carácter social del arte y su importancia para el desarrollo en el alumno de un espíritu crítico y concienciado con el patrimonio que le rodea. Por ello, nuestra programación tratará de perseguir estos objetivos para garantizar un aprendizaje significativo.

2.3. La creación de museos virtuales para el estudio del arte

Una vez expuestas las bases teóricas del trabajo, tanto de la pedagogía general como de la didáctica de las ciencias sociales, convendría ahora aproximarse a la metodología innovadora de enseñar mediante la creación

audiovisual y la participación activa del alumnado en los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo cual se consigue gracias al proyecto de innovación.

Aunque en el apartado dedicado al propio proyecto de innovación dentro de este trabajo se hablará en mayor profundidad, aquí destacaremos algunos aspectos clave sobre él.

La principal actividad que planteamos es la realización de museos virtuales a través de blogs que ayudarán al alumno a trabajar en grupo y fomentará su capacidad de colaboración y liderazgo, clave para la formación universitaria y el mundo laboral. Por una parte, adquirirán una serie de conocimientos artísticos de una manera que pretende romper la monotonía que establece el currículo de un centro educativo. Por otra, aprenderán aspectos relacionados con la creación audiovisual y la museografía y museología.

Los métodos tradicionales seguirán estando presentes en el aula, como las clases magistrales o las exposiciones apoyadas en recursos audiovisuales, pero con la actividad de innovación se pretenderá romper esa monotonía a fin de contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La realización de museos virtuales ayudará enormemente al alumno a conseguir periodizar y señalar tanto cronológicamente como por autor los distintos estilos artísticos, así como a crear en su mente una visión más amplia y menos estancada sobre el arte. Por propia experiencia personal, he comprobado la dificultad de síntesis de tanta información en un solo curso como ofrece la asignatura de Historia del Arte, donde el alumno debe aprender estilos y autores desde los albores de la humanidad hasta nuestros días. Transmitidos todos esos conocimientos de una manera únicamente tradicional, en la cual el alumno adquiere un rol pasivo, sería contraproducente. Por ello, su participación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la colaboración con el resto de sus compañeros en la realización de los proyectos, sería clave para conseguir nuestros objetivos.

Otro de los aspectos fundamentales sobre los que se apoya este proyecto de innovación es el de la inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza. No cabe duda de que, en la actualidad, las TIC representan uno de los materiales más utilizados por el grueso de la población, llegando a niveles de auténtica dependencia. Durante

mi propia etapa como estudiante pude comprobar cómo las TIC iban ganando mayor protagonismo dentro del aula, un aspecto que ha quedado totalmente confirmado durante mi etapa de prácticas en un centro educativo. Los alumnos suelen prestar más atención a los recursos digitales que al soporte clásico del libro de texto, por lo que consideramos que su inclusión como en la actividad de creación audiovisual sería bastante efectiva.

Según Serrat (2001), existen dos tipos de museos virtuales, en consonancia a lo que nos ofrecen. Por un lado, tendríamos los llamados catálogos virtuales, que ofrecen información estática como pueden ser fotografías, descripciones, biografías de autores, etc. Se trata de información que el alumno podría recopilar sin una valoración crítica, un aspecto a evitar. Por ello, nos interesa más el segundo planteamiento que ofrece Serrat, y es de la creación de museos dinámicos abiertos a la experiencia y la colaboración, que incluyan una amplia diversidad de recursos y materiales que ayuden a pensar al alumno y a adquirir un espíritu crítico. Cabe destacar que la primera opción de creación de museos virtuales también tiene cabida en la segunda, pues la información y los recursos visuales son un aspecto clave. Se fomentará de igual manera el intercambio de los museos virtuales entre los diversos grupos de alumnos la realización de las visitas que les ayuden a adquirir los conocimientos que hemos marcado como claves en la asignatura.

Para todo ello, dividiremos a los alumnos en grupos de unos cuatro o cinco integrantes, cuyo objetivo será la realización de un museo virtual dinámico e interactivo, con una variedad notable de recursos que pueden ir desde la imagen y la información hasta la audioguía y el vídeo. A su vez, se intentará concienciar al alumnado sobre el respeto a los derechos de autor, claves en el mundo actual, tal y como establece Lozano (2002), ya que el alumno tiende normalmente a tomar lo que se halla en la red sin el menor reparo.

Dentro del mismo grupo de trabajo de los alumnos, se intentará dotar a cada integrante de una responsabilidad añadida, a fin de la participación íntegra de cada uno, fomentando así el correcto aprendizaje de todos.

En consonancia con lo que establecen los grandes autores del constructivismo de los que hemos hablado anteriormente como Ausubel, trataremos de incidir siempre en los conocimientos previos y adquiridos del

alumnado, así como en la motivación, un aspecto que creemos se fomenta notablemente con la realización de este tipo de proyectos.

El proyecto de innovación tiene como principal objetivo fomentar la participación del alumnado en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para con ello conseguir mayor rendimiento y motivación. Aplicado a alumnos de 2º de bachillerato, pretendemos conseguir en ellos un correcto conocimiento de la amplia asignatura de Historia del Arte, así como adquirir competencias digitales y críticas.

Con la creación de museos virtuales pretendemos, a su vez, la consecución de una serie de objetivos de carácter más específico:

- 1) Fomentar el desarrollo del alumno como ciudadano democrático, algo al alcance con la correcta enseñanza de las ciencias sociales (Pagès y Santisteban, 2013)
- 2) Inculcar en el alumno un pensamiento crítico, que le lleve al contraste de la información que recibe. Quizás sea uno de los aspectos más importantes, ya que la capacidad crítica del alumno es clave para su futuro desempeño como personas autónomas.
- 3) Fomentar el uso de las TIC en el aula, para preparar al alumno a la salida a un mundo laboral cada vez más informatizado.
- 4) Concienciar sobre la importancia de la conservación del patrimonio artístico, garantes de la identidad cultural de todas las civilizaciones y pueblos, sin el cual no se pueden entender.
- 5) Fomentar la interacción entre el alumno y el profesor. Esto ocurre en parte gracias al uso de las TIC, que amplían los horizontes del aula y generan una relación más cercana de ayuda entre las dos partes, ya que los docentes también tienen mucho que aprender.

En general, los objetivos fijados para este proyecto de innovación guardan una estrecha relación con las competencias clave que vienen defendiéndose desde años atrás en la Unión Europea y desde hace algo menos de tiempo en nuestro país. Con ellas se intenta conseguir un pleno desarrollo del individuo tanto a nivel personal como social y profesional (Rychen y Salganik, 2006).

3. PROGRAMACIÓN ANUAL

3.1. Introducción

La siguiente programación didáctica se refiere al segundo curso de Bachillerato para la asignatura troncal de opción del itinerario de Humanidades y Ciencias Sociales, Historia del Arte.

Aquí plantearemos las metas que pretendemos alcanzar, tanto objetivos didácticos como adquisición de competencias clave. A su vez, señalaremos los contenidos y procedimientos y conceptos sobre los que trabajaremos, haciendo mención a la metodología, los recursos y los medios que nos ayudarán a conseguir los objetivos. Por último, pero no menos importante, tiene lugar la evaluación, que nos servirá para determinar si hemos conseguido lo que buscábamos.

Dado que no todos los alumnos son iguales ni tienen las mismas capacidades, contemplaremos una serie de medidas de atención a la diversidad, para que los alumnos con problemas de aprendizaje adquieran de igual manera los conocimientos y las competencias clave.

3.2. Contexto

3.2.1. Justificación

Esta programación didáctica del itinerario de Humanidades y Ciencias Sociales, Historia del arte se enmarca dentro de los valores de la Constitución española de 1978 y se asienta en la Ley Orgánica para la mejora de la calidad educativa 8/2013 (LOMCE, BOE nº 295 de 10/12/2013), del 9 de diciembre. A su vez, se enmarca en el Real Decreto 1105/2014, en el que se establece el currículo básico de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en sus anexos I y II (BOE nº 3 de 3/01/2014) y en el que se desarrollan los objetivos de las distintas etapas, así como la contribución de las distintas materias a la adquisición de competencias clave, los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

La Comunidad Autónoma de La Rioja, en el marco de sus competencias educativas y mediante el decreto 19/2015 de 12 de junio, establece la ordenación del Bachillerato en la comunidad (BOR nº 79 de 19/06/2015).

3.2.2. Características del centro

El centro educativo público se encuentra enclavado en una ciudad de tamaño medio, que ronda los 150.000 habitantes. El centro, considerado de grandes dimensiones, alberga estudiantes tanto de la propia ciudad como de pequeños núcleos de población de los alrededores.

La gran mayoría de las familias de los alumnos que estudian en el centro son consideradas de clase media o media-alta, con un porcentaje bajo aunque creciente de inmigración, concretamente de países hispanoamericanos, lo que fomenta la interculturalidad. No obstante, también existen casos de alumnos con familias de clase media o media-baja.

En cuanto a lo que se puede cursar en el centro encontramos Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato y Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento (PMAR), que consta de dos cursos, en 2º y 3º de ESO. También cuenta con Formación Profesional de ciclos de grado medio y superior en diversas materias.

En total, puede albergar una cantidad de 1.000 alumnos, repartidos generalmente en aulas de unos treinta alumnos bien equipadas con material informático.

3.2.3. Características del alumnado

Los alumnos de 2º de Bachillerato tienen unas edades comprendidas entre los 17 y los 19 años, por lo que están accediendo al estadio de operaciones formales que establece la clasificación de Piaget, por lo que ya pueden desarrollar un pensamiento lógico avanzado. Al ser una asignatura troncal de opción, el número de alumnos es más reducido que en las materias troncales generales. En total hay doce alumnos en el aula. La mayoría trabajan muy bien, pero hay tres que han elegido la materia por pensar que es más fácil que algunas otras, por lo que su motivación e interés son algo bajos. También contamos con un alumno con discapacidad visual moderada.

3.3. Competencias clave

Las competencias clave aparecen establecidas en la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de Primaria, Secundaria y Bachillerato.

Tanto la OCDE como la Unión Europea han hecho hincapié en los últimos años en fomentar la adquisición de estas competencias para el desarrollo personal, social y profesional adecuado de todos los individuos. Por ello, las competencias guiarán a todas las materias en cuanto a contenidos y criterios.

3.3.1. Aportación de nuestra materia a las competencias clave

Dentro de nuestra asignatura, Historia del Arte, deberíamos señalar su importancia como materia clave para el estudio de la Historia. Fomenta la lectura, la investigación y el análisis crítico del arte y de las sociedades que lo llevaron a cabo.

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): en la materia se aprenderán multitud de términos relacionados con el arte, que enriquecerán el vocabulario de los alumnos. A su vez, aprenderán a redactar mediante la descripción de obras y estilos.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT): el estudio de diversas fechas y períodos históricos le harán crear al alumno un marco cronológico.
- Competencia digital (CD): búsqueda de de datos y fuentes a través de recursos digitales, lo que les ayudará a utilizarlos y saber contrastar de forma crítica lo que encuentran.
- Competencia para aprender a aprender (CPAA): desarrollarán estrategias para mejorar sus funciones cognitivas, como organizar los conocimientos y la memoria.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC): posiblemente la más importante en nuestra materia. El alumno adquirirá conciencia de la importancia de lo que estudia y de su preservación en el futuro. Preocupación por nuestro Patrimonio Artístico y Cultural.
- Competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE): aprenderán a trabajar por proyectos, lo que fomenta las capacidades de debate y de liderazgo en el alumno.
- Competencias sociales y cívicas (CSC): conocerán a través de las manifestaciones artísticas las sociedades de antaño, lo que contribuye de gran manera a conocer nuestra sociedad actual.

3.4. Objetivos

- 1) Comprender y valorar las diferencias en la concepción del arte a lo largo de los diversos periodos de la Historia, destacando su valor social.
- 2) Entender el arte como una de las manifestaciones de creatividad más características del ser humano.
- 3) Desarrollar el sentido de la creatividad mediante el análisis, estudio y conocimiento de las obras de arte.
- 4) Valorar el papel del patrimonio artístico en nuestra sociedad, fomentando su preservación para el futuro y rechazando cualquier actitud que trate de deteriorarlo.
- 5) Reconocer las principales manifestaciones artísticas de diversos periodos y artistas, valorando su importancia e influencia en el tiempo.
- 6) Buscar información y fuentes artísticas para contrastar todos los puntos de vista y así adquirir una actitud crítica con el arte.
- 7) Adquirir los conocimientos adecuados en materia de terminología artística.
- 8) Desarrollar actitudes de trabajo colectivo para favorecer al espíritu crítico y a la adquisición de competencias.

3.5. Contenidos

Los contenidos tratan de precisar los conocimientos que debe adquirir el alumnado durante todo el curso. Teniendo en cuenta que el año académico tiene aproximadamente 35 semanas y que nuestra asignatura tiene cuatro horas semanales, lo que nos da un total de 140 clases de 50 minutos, hemos decidido organizar los contenidos en cuatro grandes bloques. El primero de ellos, titulado “Los inicios del arte y el clasicismo” contiene cinco unidades didácticas y engloba desde la Prehistoria hasta las primeras manifestaciones artísticas de los cristianos en época romana. Ocupará todo el primer trimestre.

El segundo bloque, “La Edad Media”, contiene dos unidades didácticas de gran importancia para el estudio del arte, el románico y el gótico. El tercer bloque, “La Edad Moderna”, va desde el temprano Renacimiento hasta el

Neoclasicismo del siglo XVIII. Estos dos bloques juntos ocuparán el segundo trimestre. Por último, el cuarto bloque titulado “La Edad Contemporánea”, que engloba el arte desde el siglo XIX hasta la actualidad, destacando las principales corrientes artísticas de entonces.

BLOQUES	UNIDADES DIDÁCTICAS	TRIMESTRE
Bloque I. Los inicios del arte y el Clasicismo	UD 1: el arte en la Prehistoria	1º
	UD 2: el arte de las primeras civilizaciones: Mesopotamia y Egipto	
	UD 3: la Antigua Grecia	
	UD 4: la Antigua Roma	
	UD 5: el arte tardorromano y paleocristiano	
Bloque II. La Edad Media	UD 6: la alta y la plena Edad Media. El románico	2º
	UD 7: la Baja Edad Media. El gótico	
Bloque III. La Edad Moderna	UD 8: el Renacimiento	
	UD 9: el Barroco	
	UD 10: el Neoclasicismo	
	UD 11: las corrientes artísticas del siglo XIX	
	UD 12: Impresionismo y Postimpresionismo	

Bloque IV. La Edad Contemporánea	UD 13: el arte de vanguardia	3º
	UD 14: el arte en el periodo de entreguerras	
	UD 15: arte desde 1945 hasta la actualidad	

En todas las unidades didácticas se desarrollarán una serie de contenidos procedimentales, mediante la elaboración de comentarios de obras artísticas, definición de términos, creación audiovisual basada en el proyecto de innovación, etc.

Los contenidos actitudinales se centran en fomentar el espíritu crítico del alumno mediante el contraste de diversas fuentes, así como en crear conciencia sobre la conservación del patrimonio artístico y cultural.

3.6. Metodología

La metodología no solo contemplará el rol pasivo del alumnado, también se aplicarán otra serie de principios pedagógicos. El aprendizaje significativo será de gran importancia, en el cual el profesor sea el guía del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los alumnos adquirirán un rol activo mediante la realización de diversas actividades que le harán ser el protagonista de su aprendizaje. De esta manera, aplicarán los conocimientos aprendidos.

Trataremos de fomentar a su vez la motivación y el autoconcepto de los alumnos mediante actividades que les puedan resultar cercanas y entretenidas.

Para ello, será muy importante la interacción profesor-alumno, mediante técnicas asertivas y reforzamientos positivos. Intentaremos desarrollar en el alumno un espíritu empático, tolerante y conciencia sobre las manifestaciones artísticas, para ayudar a su conservación para las generaciones futuras.

3.6.1. Estrategias

Alternaremos algunas sesiones de carácter expositivo por parte del profesor con otras en las que el alumno participará de manera activa y práctica

mediante pequeños grupos. Más adelante, especificaremos algunas sesiones que tendrán lugar fuera del aula, mediante visitas a museos y sitios históricos.

3.6.2. Actividades

Las actividades se dividen según su naturaleza. En primer lugar, tenemos las actividades de iniciación, las cuales nos permitirán determinar el nivel de los alumnos, lo que saben y lo que no saben del tema a tratar. Puede ser mediante preguntas directas a los alumnos o cuestionarios en papel.

Las siguientes actividades que planteamos son las de motivación, en las que intentaremos hacer que los alumnos se interesen por el tema mediante un PowerPoint con diversos materiales audiovisuales.

Después tenemos las actividades de desarrollo, que comenzarán con una clase magistral de cada unidad didáctica en la que se explicarán una serie de conceptos artísticos y terminología. Los alumnos deberán hacer un comentario por grupos de alguna obra de arte mediante su propia indagación y contraste de diversas fuentes. También creemos conveniente una exposición del comentario por parte de los alumnos. La obra que debe analizar cada grupo será entregada por el profesor.

Más adelante llegan las actividades de evaluación, que constarán de una prueba escrita por cada trimestre, es decir, un examen por cada cinco unidades didácticas. En dicha prueba, se contempla el desarrollo de uno de los conceptos tratados (por ejemplo: la arquitectura románica), el análisis de una obra de arte (por ejemplo: el *David* de Miguel Ángel) y una serie de términos a definir (por ejemplo: estofado, arquivolta, pináculo, etc.).

Al final de cada unidad didáctica se llevará a cabo un test interactivo a través de la plataforma *Kahoot*, que permite afianzar conceptos ya aprendidos de una manera más entretenida y didáctica.

También contamos con una actividad basada en un proyecto de innovación de creación audiovisual, del cual hablaremos más adelante.

3.7. Recursos

El aula cuenta con pizarra, un ordenador y pantalla con proyector para la exposición de material audiovisual. Al ser tan pocos alumnos, disponemos la clase en una pequeña "U" para favorecer la participación del docente con todos

ellos. También podemos realizar algunas sesiones en el aula de informática, para que el alumno haga uso de un ordenador y pueda buscar información. A su vez, cuentan con total acceso a todo el material presente en la biblioteca, tanto libros como audiovisuales sobre nuestra asignatura.

Por otra parte, sería conveniente la adquisición de un clasificador o portafolio por parte del alumno para anotar conceptos clave y seguir el ritmo de la clase.

3.8. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación sirven para determinar el grado de consecución de los objetivos planteados. Se concretan en los estándares de aprendizaje. Son el referente fundamental para valorar la adquisición de competencias clave. Más adelante, en las fichas de las unidades didácticas, se especificarán por cada una los criterios de evaluación. No obstante, existen una serie de criterios de evaluación generales:

1. Analizar y comparar los cambios producidos en la concepción del arte en los diversos periodos artísticos.
2. Interpretar obras de arte según sus aspectos materiales, formales y estéticos, teniendo en cuenta aspectos contextuales históricos y socioeconómicos.
3. Analizar obras de artistas representativos para conocer las características principales de un periodo.
4. Identificar los principales rasgos de los diferentes estilos occidentales y situarlos en un marco espacio-temporal.
5. Comparar las diversas corrientes para identificar las diferencias, las similitudes y los rasgos que permanecen y quedan en desuso.
6. Analizar de manera crítica las obras de arte mediante el contraste de fuentes y la investigación.
7. Realizar trabajos de investigación grupal.

3.8.1. Instrumentos de evaluación

Para evaluar al alumnado, el profesor utilizará esos criterios de evaluación y las siguientes pruebas:

- Prueba inicial: en ella, se realizará un breve cuestionario en el que se tratará de determinar lo que el alumno sabe y lo que no sobre la materia, para actuar en consecuencia. La prueba no tendrá carácter calificador, sino que será solo un mero indicador, una guía para el profesor.
- Prueba por grupos: después de cada unidad didáctica, el profesor entregará a cada grupo, formado por tres alumnos cada uno, una obra de arte. Los alumnos deberán investigar sobre ella, analizarla desde todos los puntos de vista y contextualizarla. Una sesión se dedicará a la exposición por parte de los grupos de su obra.
- Prueba global trimestral: al finalizar cada trimestre, se llevará a cabo una prueba escrita que, como ya hemos indicado en el apartado de actividades, constará de un tema a desarrollar (a elegir entre dos opciones), un comentario sobre una obra de arte (a elegir entre dos opciones) y la definición de diez términos relacionados con el arte, que no tendrán una extensión mayor de tres líneas.

3.8.2. Calificación

Se utilizará una rúbrica para medir el grado de profundidad del logro de los criterios de evaluación de la asignatura. Tanto las pruebas por grupos como la prueba global trimestral se puntúan entre 1 y 10 atendiendo a lo que marcan las rúbricas. Las pruebas grupales representan un 30% de la calificación de la asignatura; las pruebas globales trimestrales representan un 60%; la participación en clase y la actitud suponen un 10% de la nota.

3.9. Medidas de atención a la diversidad

La LOMCE continúa con las medidas de atención a la diversidad de la anterior ley educativa, la Ley Orgánica de Educación 2/2006 (LOE). En el aspecto autonómico, la Comunidad de La Rioja dicta sus instrucciones de compensación educativa con la Orden 6/2014, de 6 de junio (BOR nº 73, de 13/06/2014).

La LOMCE incluye una serie de grupos de alumnos que requieren una atención educativa diferente a la ordinaria, el alumnado que presenta dificultades específicas de aprendizaje, el alumnado con TDAH, el alumnado

con altas capacidades intelectuales, el alumnado con integración tardía en el sistema educativo español y el alumnado que presenta condiciones personales o de historia escolar que le dificultan alcanzar los objetivos establecidos para todo el alumnado.

En nuestra aula, como ya hemos señalado, contamos con un alumno que requiere determinados apoyos y atenciones educativas por su discapacidad visual moderada, por ello, se procurará su colocación dentro del aula lo más cerca posible del profesor y de la pantalla de audiovisuales, facilitándole a su vez todo el material gráfico y escrito de la materia con el texto ampliado.

3.10. Fichas resumen de las unidades didácticas

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 1: “El arte en la Prehistoria”	
CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - El carácter mágico-religioso del arte - El arte parietal y rupestre (pintura franco-cantábrica y levantina) - El arte mueble y la escultura - La arquitectura megalítica 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte prehistóricas 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte prehistórico 2. Comprender las principales características del arte de la época 3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte 4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC 5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: arte mobiliario, Venus paleolítica, grabado, pintura mural... (CCL) 2.1. Analiza las principales características de la pintura, la escultura y la arquitectura de la Prehistoria (CEC, CSC) 3.1. Comprende las funciones del arte prehistórico a través del análisis de ciertas obras representativas, como la Venus de Willendorf, las cuevas de Altamira o Stonehenge (CEC) 4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)
TEMPORALIZACIÓN: 8 sesiones en septiembre	

**RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 2: “El arte de las primeras civilizaciones:
Mesopotamia y Egipto”**

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - El arte y la arquitectura de Mesopotamia - La arquitectura egipcia: mastabas, pirámides y templos - La escultura egipcia - La pintura y el relieve egipcios y su carácter narrativo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte de las primeras civilizaciones 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte de las primeras civilizaciones 2. Comprender las principales características del arte de la época 3. Realizar comentarios críticos 	<ol style="list-style-type: none"> 1.2. Define los siguientes términos: zigurat, lammasu, obelisco, pirámide, mastaba, bajorrelieve... (CCL) 2.1. Analiza las principales características de la arquitectura y de la escultura de Mesopotamia (CEC, CSC) 3.1. Comprende las funciones del

<p>sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>arte mesopotámico a través del análisis de ciertas obras representativas, como la estatua sedente de Gudea, los relieves del Código de Hammurabi, los distintos relieves de cacerías de Asurbanipal o el zigurat de Ur (CEC)</p> <p>3.2. Comprende las funciones del arte egipcio a través del análisis de ciertas obras representativas, como las pirámides de Guiza, el templo de Lúxor, el busto de Nefertiti o diversos relieves (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
--	---

TEMPORALIZACIÓN: 4 sesiones en septiembre y 4 en octubre

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 3: “La Antigua Grecia”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - El arte en la Grecia arcaica - La arquitectura en la Grecia clásica - La escultura en la Grecia clásica - La pintura a través de la cerámica - El periodo helenístico 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte de la Antigua Grecia 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte de la Antigua Grecia 2. Comprender las principales características del arte de la época 3. Realizar comentarios críticos 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: kuros, canon, períptero, cella, naos, figuras rojas, figuras negras, curva praxiteliana... (CCL) 2.1. Analiza las principales características de la arquitectura, la escultura y la pintura griegas (CEC, CSC)

<p>sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>2.2. Distingue entre los tres órdenes arquitectónicos clásicos (CPAA)</p> <p>3.1. Comprende las funciones de la escultura griega a través del análisis de ciertas obras representativas, como el kuros de Anavysos, el Discóbolo de Mirón, el Doríforo de Policleto, el friso de las Panateneas de Fidias... (CEC)</p> <p>3.2. Comprende las funciones de la arquitectura griega a través del análisis de ciertas obras representativas, el Partenón de Atenas, el Erecteion, el teatro de Epidauro... (CEC)</p> <p>3.3. Destaca el valor y las características de la cerámica de figuras negras y rojas y su carácter narrativo (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
--	---

TEMPORALIZACIÓN: 8 sesiones en octubre

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 4: “La Antigua Roma”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Los inicios: el arte etrusco - La arquitectura romana y sus diversas tipologías - La escultura romana - La pintura pompeyana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte de la Antigua Roma 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte de la Antigua Roma 2. Comprender las principales características del arte de la época 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: anfiteatro, acueducto, arco de triunfo, termas... (CCL) 2.1. Analiza las principales características de la arquitectura, la escultura y la pintura romanas (CEC, CSC) 2.2. Destaca las similitudes, diferencias y avances respecto

<p>3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>al arte griego (CPAA)</p> <p>3.1. Comprende las funciones de la escultura romana y etrusca a través del análisis de ciertas obras representativas, como el sarcófago de los esposos, la Quimera de Arezzo, el Augusto de Prima Porta, la estatua ecuestre de Marco Aurelio, los relieves de la columna de Trajano... (CEC)</p> <p>3.2. Comprende las funciones de la arquitectura romana a través del análisis de ciertas obras representativas, como el panteón de Agripa, el Coliseo, el teatro de Mérida, el acueducto de Segovia... (CEC)</p> <p>3.3. Distingue entre los cuatro estilos de pintura pompeyana (CPAA, CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
---	--

TEMPORALIZACIÓN: 4 sesiones en octubre y 4 en noviembre

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 5: “El arte tardorromano y paleocristiano”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Las basílicas romanas - Las catacumbas cristianas - La basílica como templo de la Cristiandad - El arte tras el Edicto de Milán 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte paleocristiano 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte del periodo paleocristiano 2. Comprender las principales características del arte de la época 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: catacumba, basílica, ábside, nave... (CCL) 2.1. Analiza las principales características, funciones y el origen de las basílicas (CEC, CSC) 3.1. Comprende las funciones del arte tardorromano y

<ol style="list-style-type: none"> 3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte 4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC 5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones 	<p>paleocristiano a través del análisis de ciertas obras representativas, como el Buen pastor de las Catacumbas de Priscila, la basílica de San Juan de Letrán, el sarcófago de Junio Basso... (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
--	--

TEMPORALIZACIÓN: 8 sesiones en noviembre (Una de ellas dedicada al examen global trimestral)

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 6: “la Alta y la Plena Edad Media: el románico”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - El arte prerrománico - Arquitectura románica - Escultura románica - Pintura románica 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte románico 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte del periodo románico 2. Comprender las principales características del arte de la época 3. Realizar comentarios críticos 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: bóveda, ábside, arco de medio punto, contrafuerte, arcos fajones, mandorla, tetramorfos... (CCL) 2.1. Analiza las principales características, funciones y el origen de la arquitectura prerrománica en la Península

<p>sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>Ibérica (CEC, CSC)</p> <p>2.2. Destaca las diferencias y avances de la arquitectura románica respecto a la prerrománica y paleocristiana (CEC, CSC)</p> <p>2.3. Valora la profusa utilización de la arquitectura abovedada (CEC, CSC)</p> <p>3.1. Comprende las funciones de la arquitectura prerrománica a través del análisis de ciertas obras representativas, como Santa María del Naranco (Oviedo), San Pedro de la Nave (Zamora)... (CEC)</p> <p>3.2. Comprende las funciones de la arquitectura románica a través del análisis de ciertas obras representativas, como la iglesia de San Martín de Tours (Frómista), la catedral de Santiago de Compostela ... (CEC)</p> <p>3.3. Destaca las principales formas de representación escultórica románica y sus funciones a través del análisis de ciertas obras representativas, como el Pórtico de la Gloria de la catedral de Santiago de Compostela, la duda de Santo Tomás del monasterio de Santo</p>
--	---

	<p>Domingo de Silos, la Majestad de Batlló... (CEC)</p> <p>3.4. Destaca las principales formas de representación románica pictórica a través del análisis de ciertas obras representativas, como el panteón del los reyes de San Isidoro de León, el beato de Silos, el ábside de San Clemente de Tahull... (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
--	---

TEMPORALIZACIÓN: 4 sesiones en noviembre y 4 en diciembre

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 7: “La Baja Edad Media: el gótico”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - La arquitectura gótica: Francia y España - La escultura gótica - La pintura gótica: Trecento y Escuela Flamenca 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte gótico 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte del periodo gótico 2. Comprender las principales características del arte de la época 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: bóveda de crucería, arco apuntado, arbotante, deambulatorio, bóveda estrellada, fresco, óleo... (CCL) 2.1. Analiza las principales características, funciones y el origen de la arquitectura gótica (CEC, CSC)

<p>3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>2.2. Destaca las principales innovaciones respecto a la arquitectura románica (CEC, CSC)</p> <p>2.3. Destaca el papel de la bóveda de crucería en la articulación de grandes catedrales (CEC, CSC)</p> <p>3.1. Comprende las funciones y características de la arquitectura gótica francesa a través del análisis de ciertas obras representativas, como la catedral de Reims, la catedral de Notre-Dame de París, la catedral de Chartres... (CEC)</p> <p>3.2. Comprende las funciones y características de la arquitectura gótica en España a través del análisis de ciertas obras representativas, como la catedral de Burgos, la de León, la de Sevilla... (CEC)</p> <p>3.3. Destaca las principales diferencias de la escultura gótica respecto a la románica mediante obras como el Ángel de la Sonrisa de la catedral de Reims, la portada del Sarmental de Burgos... (CEC)</p> <p>3.4. Destaca las diferencias pictóricas en dos de los focos más importantes de Europa: Italia y Flandes (CEC)</p>
---	--

- | | |
|--|--|
| | <p>3.5. Analiza obras representativas de pintura de los dos focos: La huida a Egipto de Giotto, el matrimonio Arnolfini de Van Eyck... (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p> |
|--|--|

TEMPORALIZACIÓN: 9 sesiones en diciembre y 1 en enero

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 8: “El Renacimiento”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - El nuevo lenguaje artístico - Quattrocento - Cinquecento - Renacimiento en España 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte renacentista 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte del periodo renacentista 2. Comprender las principales características del arte de la época 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: Humanismo, claroscuro, perspectiva, sfumato, lienzo... (CCL) 2.1. Analiza los factores que llevan a la vuelta a los valores del clasicismo (CEC, CSC) 2.2. Cita las principales características de las nuevas

<p>3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>manifestaciones arquitectónicas, escultóricas y pictóricas (CEC, CSC)</p> <p>2.3. Compara la arquitectura adintelada con la abovedada de los periodos anteriores (CEC, CSC)</p> <p>3.1. Comprende las funciones y características de la arquitectura gótica del Quattrocento y el Cinquecento a través del análisis de ciertas obras representativas, como la cúpula de Santa María de las Flores de Brunelleschi, el Palacio Rucellai de Alberti, el templete de San Pietro in Montorio de Bramante, la cúpula de San Pedro del Vaticano de Miguel Ángel... (CEC)</p> <p>3.2. Comprende las funciones y características de la escultura renacentista a través del análisis de ciertas obras representativas, como Puerta del Paraíso de Ghiberti, el David de Donatello, el David y el Moisés de Miguel Ángel... (CEC)</p> <p>3.3. Destaca las principales características y avances de la pintura a través de obras</p>
---	--

representativas: el tributo de la moneda de Masaccio, la Anunciación de Fra Angélico, la Última Cena, la Virgen de las Rocas y la Gioconda de Da Vinci, la Escuela de Atenas de Rafael, el Juicio Final de la Capilla Sixtina de Miguel Ángel... (CEC)

3.4. Destaca las características del Renacimiento en España a través de obras representativas, como el monasterio del Escorial de Herrera, el Sacrificio de Isaac de Berruguete, el entierro del señor de Orgaz de El Greco... (CEC)

4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)

TEMPORALIZACIÓN: 12 sesiones en enero

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 9: “el Barroco”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Arquitectura Barroca - Escultura Barroca - Pintura Barroca 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte barroco 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte del periodo barroco 2. Comprender las principales características del arte de la época 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: columna salomónica, cóncavo, convexo, tenebrismo, trampantojo... (CCL) 2.1. Analiza las principales características y variaciones respecto al periodo anterior de la arquitectura barroca (CEC, CSC)

<p>3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>2.2. Destaca las principales innovaciones en escultura respecto al periodo anterior(CEC, CSC)</p> <p>2.3. Destaca las principales características de la pintura barroca y sus aportaciones (CEC, CSC)</p> <p>3.1. Comprende las funciones y características de la arquitectura barroca italiana través del análisis de ciertas obras representativas, como la iglesia de San Carlos de las Cuatro Fuentes de Borromini, la fachada de San Pedro del Vaticano de Maderno, el baldaquino de Bernini... (CEC)</p> <p>3.2. Comprende las funciones y características de la arquitectura barroca en España a través del análisis de ciertas obras representativas, como la plaza mayor de Madrid, la clarecía de Salamanca... (CEC)</p> <p>3.3. Destaca el carácter teatral y dinámico de la escultura barroca mediante obras como el David o el Éxtasis de Santa Teresa de Bernini, la Piedad de Gregorio Fernández... (CEC)</p> <p>3.4. Analiza las principales características de la obra</p>
---	--

	<p>pictórica de Caravaggio a través de sus obras más importantes, como la Vocación de San Mateo, Muerte de la Virgen... (CEC)</p> <p>3.5. Analiza las principales características de la obra pictórica de Rubens mediante obras representativas, como Las Tres Gracias, el Jardín del Amor... (CEC)</p> <p>3.6. Analiza las principales características de la obra pictórica de Velazquez mediante sus obras representativas, como La fragua de Vulcano, Los Borrachos, Las Meninas, retrato de Felipe IV... (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
--	--

TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión en enero y 8 en febrero

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 10: “El Neoclasicismo”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - La Arquitectura neoclásica - La escultura neoclásica - La pintura neoclásica - Goya. Un autor inclasificable 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte neoclásico 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte del periodo neoclásico 2. Comprender las principales características del arte de la época 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: Ilustración, dintel, orden gigante, arquitrabe... (CCL) 2.1. Analiza las principales características de la arquitectura neoclásica (CEC, CSC) 2.2. Destaca las principales características de la escultura

<p>3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>neoclásica (CEC, CSC)</p> <p>2.3. Destaca las principales características de la pintura neoclásica (CEC, CSC)</p> <p>3.1. Comprende las funciones y características de la arquitectura neoclásica a través del análisis de ciertas obras representativas, como el Museo del Prado de Madrid, la Puerta de Alcalá, el Templo a la Gloria de la Grande Armée... (CEC)</p> <p>3.2. Destaca las principales características de la escultura neoclásica a través de ciertas obras representativas, como Psique reanimada por el beso del amor o Paulina Bonaparte de Canova, Jasón y el vellocino de oro de Thorvaldsen ... (CEC)</p> <p>3.3. Analiza las diferentes etapas artísticas de la obra de Goya, desde los tapices hasta su exilio en Burdeos, pasando por las Pinturas Negras (CEC)</p> <p>3.4. Destaca las principales características del arte de Goya a partir de ciertas obras representativas, como Carlos III cazador, la familia de Carlos IV, la maja desnuda, los fusilamientos en la montaña del Príncipe Pío, Saturno</p>
---	---

	<p>devorando a un hijo... (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
--	---

TEMPORALIZACIÓN: 8 sesiones en febrero (una de ellas dedicada al examen global trimestral)

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 11: “Las corrientes artísticas del siglo XIX”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Los diversos tipos de arquitectura - La escultura moderna de Rodin - Las distintas corrientes pictóricas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte del siglo XIX 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte del siglo XIX 2. Comprender las principales características del arte de la época 3. Realizar comentarios críticos 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: eclecticismo, romanticismo, realismo, historicismo... (CCL) 2.1. Analiza las principales características de las diferentes corrientes arquitectónicas (CEC, CSC) 2.2. Destaca las principales innovaciones arquitectónicas respecto a etapas anteriores y

<p>sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>relaciónalo con la Revolución Industrial (CEC, CSC)</p> <p>2.3. Destaca el papel de Auguste Rodin como primer escultor moderno (CEC, CSC)</p> <p>2.4. Analiza las características de la pintura romántica y diferéncialo con el neoclasicismo (CEC, CSC)</p> <p>2.5. Destaca el papel de la pintura del Realismo frente al academicismo tradicional (CEC, CSC)</p> <p>3.1. Analiza las características de la arquitectura historicista y ecléctica y destaca la influencia del nacionalismo a través del análisis de ciertas obras representativas, como el Parlamento Británico, San Jerónimo el Real de Madrid, el Royal Pavilion de Brighton... (CEC)</p> <p>3.2. Analiza las características de la arquitectura del hierro y el cristal y valora su carácter innovador mediante obras representativas, como el Palacio de Cristal de Londres, la Torre Eiffel... (CEC)</p> <p>3.3. Destaca las principales innovaciones que introduce Rodin en la escultura: Los</p>
--	---

	<p>burgueses de Calais, El pensador, Las Puertas del Infierno... (CEC)</p> <p>3.4. Destaca las características de la pintura romántica a través del análisis de ciertas obras representativas, como El caminante sobre el mar de niebla de Friedrich, La Libertad guiando al Pueblo de Delacroix, La balsa de la Medusa de Géricault... (CEC)</p> <p>3.5. Destaca las características de la pintura realista a través de obras representativas, como El taller del pintor de Courbet, Almuerzo sobre la hierba de Manet, Las espigadoras de Millet... (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
--	---

TEMPORALIZACIÓN: 10 sesiones en marzo

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 12: “Impresionismo y Postimpresionismo”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - El Impresionismo - Los pintores postimpresionistas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras impresionistas y postimpresionistas 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte de la segunda mitad del siglo XIX 2. Comprender las principales características del arte de la 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: paisajismo, acuarela, paleta, puntillismo... (CCL) 2.1. Valora el carácter revolucionario de la pintura impresionista y destaca sus principales características

<p>época</p> <p>3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>(CEC, CSC)</p> <p>2.2. Destaca el carácter personal de los postimpresionistas Van Gogh, Gauguin y Cézanne (CEC, CSC)</p> <p>3.1. Analiza las principales características de la pintura impresionista a través de obras representativas, como Impresión, sol naciente de Monet y su serie sobre la Catedral de Ruan, Baile en el Moulin de la Galette de Renoir, Paseo a orillas del mar de Sorolla... (CEC)</p> <p>3.2. Analiza las características de la pintura de Van Gogh mediante obras como La noche estrellada, El dormitorio en Arlés, Autorretrato... (CEC)</p> <p>3.3. Analiza las principales características de la obra de Cézanne mediante obras como Jugadores de cartas, La montaña Santa Victoria... (CEC)</p> <p>3.4. Analiza las principales características de la obra de Gauguin mediante obras como El Cristo amarillo o sus diversas obras del periodo polinesio... (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la</p>
--	---

	<p>obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
--	---

TEMPORALIZACIÓN: 6 sesiones en marzo y 2 en abril

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 13: “El arte de vanguardia”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Expresionismo - Fauvismo - Cubismo - Futurismo - Dadaísmo - Abstracción - Arquitectura 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de de los primeros años del siglo XX 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte de las vanguardias 2. Comprender las principales características del arte de la época 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: vanguardia, arquitectura orgánica, abstracción... (CCL) 2.1. Analiza las principales características del expresionismo, el fauvismo, el cubismo, el futurismo y el dadaísmo (CEC, CSC)

<p>3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>2.2. Destaca las principales innovaciones de la arquitectura moderna y orgánica (CEC, CSC)</p> <p>3.1. Analiza las características de la pintura expresionista mediante obras como El grito de Munch, Fränzi ante una silla tallada de Kirchner... (CEC)</p> <p>3.2. Analiza las características del fauvismo a través de obras como Madame Matisse, La Danza, Lujó, calma y voluptuosidad de Matisse... (CEC)</p> <p>3.3. Analiza las características del cubismo a través de obras como Las señoritas de Avignon y Naturaleza muerta con silla de rejilla de caña de Picasso, Guitarra y mandolina de Juan Gris... (CEC)</p> <p>3.4. Analiza las principales características del futurismo a través de obras como Formas únicas de continuidad en el espacio o Dinamismo de un ciclista de Umberto Boccioni (CEC)</p> <p>3.5. Analiza las principales características del dadaísmo a través de obras como Fuente o El gran vidrio de Duchamp</p>
---	---

	<p>(CEC)</p> <p>3.6 Analiza las principales características de la pintura abstracta a través de obras de Kandinski, Mondrian y Malevich (CEC)</p> <p>3.7. Destaca las innovaciones de la arquitectura de los primeros años del siglo XX mediante obras como el edificio de la Bauhaus de Gropius, el pabellón de Alemania en Barcelona de van der Rohe, la Villa Saboya de Le Corbusier o la Casa de la Cascada de Frank Lloyd Wright (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
--	---

TEMPORALIZACIÓN: 11 sesiones en abril

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 14: “El arte en el periodo de entreguerras”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Surrealismo - Dalí - Escultura - Picasso 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras del periodo de entreguerras 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte del periodo de entreguerras 2. Comprender las principales características del arte de la época 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: surrealismo, cubismo, collage... (CCL) 2.1. Analiza las principales características del arte surrealista (CEC, CSC) 2.2. Destaca las principales características de la obra de

<p>3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>Dalí (CEC, CSC)</p> <p>2.3. Analiza las innovaciones en el campo de la escultura en estos años (CEC, CSC)</p> <p>2.4. Comprende la evolución pictórica y las distintas etapas de Pablo Picasso (CEC, CSC)</p> <p>3.1. Analiza las características del surrealismo y de la obra de Dalí a través de ciertas obras representativas, como Mujeres y pájaros a la luz de la Luna de Miró, El gran masturbador, Premonición de Guerra Civil o La persistencia de la memoria de Dalí... (CEC)</p> <p>3.2. Analiza los grandes cambios en escultura a través de obras como El profeta de Gargallo, Pájaro en el espacio de Brancusi, Cabeza de Montserrat gritando de González, Fuente de Mercurio de Calder... (CEC)</p> <p>3.3. Analiza la obra de Picasso en sus distintas etapas a través de obras como Guernica, los Postscriptos de Guernica, El sueño... (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la</p>
---	--

	terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)
TEMPORALIZACIÓN: 12 sesiones en mayo	

RESUMEN UNIDAD DIDÁCTICA 15: “El arte desde 1945 hasta la actualidad”

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Expresionismo abstracto y pintura del gesto - La abstracción mística - Arte conceptual - Arte Pop - Arte de acción - Feminismo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo 2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural 3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes 4. Comentar e interpretar obras de arte contemporáneo 5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte desde 1945 hasta la actualidad 2. Comprender las principales características del arte de la época 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Define los siguientes términos: accionismo vienés, arte conceptual, Fluxus, performance, dripping... (CCL) 2.1. Analiza las características de las principales corrientes artísticas de la segunda mitad del siglo XX (CEC, CSC) 3.1. Analiza las características del

<p>3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte</p> <p>4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC</p> <p>5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones</p>	<p>expresionismo abstracto a través de las obras de Jackson Pollock (CEC)</p> <p>3.2. Analiza las principales características de la abstracción mística y el color-field a través de obras de Mark Rothko y Barret Newman... (CEC)</p> <p>3.3. Analiza las principales características del arte conceptual a través de artistas como Yves Klein, Piero Manzoni, Joseph Beuys, Wolf Vostell... (CEC)</p> <p>3.4. Analiza las características del arte pop a través de obras de artistas como Andy Warhol, Jasper Johns, Robert Indiana... (CEC)</p> <p>3.5. Destaca las diversas maneras de arte de acción a través de artistas como los integrantes del accionismo vienés o John Cage y Allan Kaprow... (CEC)</p> <p>3.6. Analiza las principales características y manifestaciones del arte feminista mediante artistas como Judy Chicago, Carol Scheemann, Louis Bourgeois, Marina Abramovic, Barbara Kruger o Guerrilla Girls (CEC)</p> <p>4.1. Busca información sobre la</p>
---	---

	<p>obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)</p>
--	---

TEMPORALIZACIÓN: 4 sesiones en mayo y 8 en junio (una de ellas dedicada al examen global trimestral)

4. UNIDAD DIDÁCTICA DESARROLLADA

Título: “el arte de vanguardia”.

Descripción

Los contenidos tratados en el siguiente apartado corresponden a la unidad didáctica número trece, que corresponde, a su vez, al Bloque IV de estudio de la asignatura de Historia del arte planteado en la programación en el curso de 2º de Bachillerato.

En todos los aspectos insistimos siempre en la importancia que los conocimientos previos poseen, por lo que serán capitales los conocimientos adquiridos con anterioridad en el desarrollo de la asignatura.

Mediante esta unidad los alumnos conocerán los procesos y avances de la sociedad que abren nuevos caminos en el mundo del arte, ya no preocupados por la representación lo más cercana posible a la realidad. Y lo que es más importante, conocerán las diversas corrientes que nacen a comienzos del siglo XX.

Consta de un total de once sesiones en abril (dos semanas y dos días).

Competencias clave

Las competencias clave aparecen establecidas en la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de Primaria, Secundaria y Bachillerato. Tanto la OCDE como la Unión Europea han hecho hincapié en los últimos años en fomentar la adquisición de estas competencias para el desarrollo personal, social y profesional adecuado de todos los individuos. Por ello, las competencias guiarán a todas las materias en cuanto a contenidos y criterios.

Aportación a la adquisición de competencias clave

Dentro de nuestra asignatura, Historia del arte, deberíamos señalar su importancia como materia clave para conocer no solo nuestro patrimonio, sino también procesos históricos. Fomenta la lectura, la investigación y el análisis crítico de fuentes y de la sociedad.

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): en la materia se aprenderán multitud de términos artísticos, que enriquecerán el vocabulario de los alumnos. A su vez, fomentarán su capacidad de redacción mediante la descripción de obras.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT): el estudio de diversas fechas y períodos históricos le harán crear al alumno un marco cronológico.
- Competencia digital (CD): búsqueda de de datos y fuentes a través de recursos digitales, lo que les ayudará a utilizarlos y saber contrastar de forma crítica lo que encuentran.
- Competencia para aprender a aprender (CPAA): desarrollarán estrategias para mejorar sus funciones cognitivas, como organizar los conocimientos y la memoria.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC): a través del estudio de manifestaciones artísticas el alumno adquirirá conciencia de la importancia de lo que estudia y de su preservación en el futuro. Preocupación por nuestro Patrimonio Artístico y Cultural.
- Competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE): aprenderán a trabajar por proyectos, lo que fomenta las capacidades de debate y de liderazgo en el alumno.
- Competencias sociales y cívicas (CSC): conocerán a través de las historia del arte las sociedades de antaño, lo que contribuye de gran manera a conocer nuestra sociedad actual.

Metodología

La primera sesión de la unidad didáctica irá dirigida a un apartado de planificación, en la que se prestará especial atención a los conocimientos previos del alumnado acerca del tema a tratar. En la misma sesión se intentará

hacer un resumen a los alumnos para informarles sobre el desarrollo de la unidad didáctica en el tiempo. Tras esto, comenzaremos con una metodología tradicional de clases magistrales, en la que los alumnos adquirirán una serie de conocimientos para poder desarrollarlos más adelante. Durante las mismas sesiones, se reservará tiempo para que los alumnos puedan trabajar en el desarrollo en grupo del proyecto de innovación, del que hablaremos más adelante.

Recursos

Nos apoyaremos principalmente en el libro de texto, aunque prestaremos especial atención al uso de las TIC. Presentaciones por ordenador, documentales sobre el tema a tratar, recursos de internet, serán nuestro principal material de apoyo. Utilizaremos también el recurso tradicional de la pizarra para desarrollar algunos conceptos.

Atención a la diversidad

En primera instancia, desde el centro escolar, se debería llevar a cabo una tarea de orientación y detección de necesidades especiales de los alumnos, para actuar de manera justa con ellos. Dentro de un centro se pueden encontrar diversas situaciones, tales como alumnos con altas capacidades, alumnos con dificultades de aprendizaje, incorporaciones tardías al curso o distintas nacionalidades en el aula, lo que generaría barreras lingüísticas.

Por ello, estaremos en permanente contacto con las familias y con el departamento de orientación para satisfacer las necesidades de todos los alumnos y conseguir su igualdad mediante adaptaciones curriculares.

Secuenciación de la unidad (sesiones)

Ya hemos especificado que la unidad didáctica se dividirá en once sesiones, todas ellas en el mes de abril, de la siguiente manera:

1ª sesión: breve repaso sobre el tema anterior, *llamado impresionismo y postimpresionismo*, para afianzar los conceptos ya aprendidos y enlazar con lo que se va a tratar a partir de esta unidad. Como ya indicamos en el apartado de actividades de la programación, este repaso se llevará a cabo de manera interactiva desde la plataforma de red *Kahoot*, que permite realizar test

dinámicos y que sirve como indicador de progreso y asimilación de conceptos por parte del alumnado.

2ª sesión: resumen sobre los conceptos que se van a desarrollar en la unidad para crear un esquema que facilite a los alumnos la comprensión de los contenidos. Comienzo de explicación magistral del expresionismo.

3ª sesión: los alumnos, divididos en grupos, decidirán sobre que vanguardia quieren trabajar para la realización de un trabajo de investigación y exposición vinculado al proyecto de innovación, que se expondrá al final de la unidad.

4ª sesión: expresionismo y comienzo del fauvismo.

5ª sesión: fauvismo y trabajo por grupos.

6ª sesión: cubismo y trabajo por grupos.

7ª sesión: futurismo y trabajo por grupos.

8ª sesión: dadaísmo y trabajo por grupos.

9ª sesión: pintura abstracta y comienzo de la arquitectura de principios del siglo XX.

10ª sesión: una vez terminado el apartado sobre la arquitectura, los distintos grupos comenzarán a exponer y explicar sus trabajos sobre el arte de las vanguardias.

11ª sesión: exposiciones por parte de los alumnos.

Objetivos

1. Destacar la función y concepción del arte en el periodo.
2. Comprender el arte como forma de manifestación cultural.
3. Realizar actividades de documentación e indagación de fuentes.
4. Comentar e interpretar obras de de los primeros años del siglo XX.
5. Reconocer y diferenciar las principales manifestaciones artísticas del periodo

Contenidos

- Expresionismo
- Fauvismo
- Cubismo

- Futurismo
- Dadaísmo
- Abstracción
- Arquitectura de los primeros años del siglo XX

Criterios de evaluación

1. Comprender y explicar conceptos básicos relacionados con el arte de las vanguardias
2. Comprender las principales características del arte de la época
3. Realizar comentarios críticos sobre obras de arte
4. Realizar y exponer, en pequeños grupos, trabajos de investigación mediante el uso de las TIC
5. Utilizar la terminología artística en las exposiciones

Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Define los siguientes términos: vanguardia, arquitectura orgánica, abstracción... (CCL)
- 2.1. Analiza las principales características del expresionismo, el fauvismo, el cubismo, el futurismo y el dadaísmo (CEC, CSC)
- 2.2. Destaca las principales innovaciones de la arquitectura moderna y orgánica (CEC, CSC)
- 3.1. Analiza las características de la pintura expresionista mediante obras como El grito de Munch, Fränzi ante una silla tallada de Kirchner... (CEC)
- 3.2. Analiza las características del fauvismo a través de obras como Madame Matisse, La Danza, Lujo, calma y voluptuosidad de Matisse... (CEC)

- 3.3. Analiza las características del cubismo a través de obras como Las señoritas de Avignon y Naturaleza muerta con silla de rejilla de caña de Picasso, Guitarra y mandolina de Juan Gris... (CEC)
- 3.4. Analiza las principales características del futurismo a través de obras como Formas únicas de continuidad en el espacio o Dinamismo de un ciclista de Umberto Boccioni (CEC)
- 3.5. Analiza las principales características del dadaísmo a través de obras como Fuente o El gran vidrio de Duchamp (CEC)
- 3.6 Analiza las principales características de la pintura abstracta a través de obras de Kandinski, Mondrian y Malevich (CEC)
- 3.7. Destaca las innovaciones de la arquitectura de los primeros años del siglo XX mediante obras como el edificio de la Bauhaus de Gropius, el pabellón de Alemania en Barcelona de van der Rohe, la Villa Saboya de Le Corbusier o la Casa de la Cascada de Frank Lloyd Wright (CEC)
- 4.1. Busca información sobre la obra que te ha tocado y realiza una exposición en la que se señalen las principales características y se utilice la terminología aprendida (CPAA, CCL, CEC, SIE)

5. PROYECTO DE INNOVACIÓN

5.1. Justificación

A la hora de llevar a cabo la elección del tema se tomó en consideración uno de los aspectos más importantes con los que nos encontramos hoy en día no solo en las aulas, sino en el grueso de la sociedad, y es el uso de las TIC. Vivimos una época en la cual las tecnologías de la información y la comunicación han ganado un protagonismo sin precedentes. Esto ocurre a todos los niveles, en el ámbito doméstico, el laboral, y por supuesto también en el ámbito escolar.

En los últimos años, las TIC parecen haber llegado a los centros educativos para quedarse, manifestándose a través de ordenadores, tablets, proyectores, pizarras digitales y, sobre todo, la red, que permite el acceso a una ingente cantidad de información y recursos. No obstante, la red puede convertirse en un arma de doble filo, ya que al almacenar tal cantidad de información, corremos el riesgo de toparnos con informaciones falsas. Las TIC suponen un material de enorme valor si el docente consigue hacer un buen uso de ellas y enseña al alumno a diferenciar la información veraz de la desechable mediante la crítica y el contraste de diversas fuentes.

La historia del arte, por razones obvias, posee una inherente vinculación con lo visual. En mi propia etapa como estudiante de bachillerato, pude comprobar cómo las TIC estaban ganando ese protagonismo del que estamos hablando, pero con grandes limitaciones en la asignatura de historia del arte, que ofrecía una visión un tanto sesgada de la realidad artística que más adelante me proporcionaría el grado en la universidad. Los recursos con los que contamos ahora suponen una gran oportunidad para ofrecer una visión más completa de gran cantidad de obras de arte de las que no se posee demasiada información, tanto visual como descriptiva o histórica.

Por ello, creo que el presente proyecto de innovación, basado en la creación audiovisual y el estudio de diversos periodos artísticos, ayudaría al alumno no solo a aprender historia del arte de un modo más dinámico e interactivo, también podría ayudarle a la correcta utilización de las TIC y a la clasificación de información.

5.2. Estado de la cuestión

El Consejo Internacional de Museos (*International Council Of Museums*, ICOM), aporta la siguiente definición sobre la palabra museo, la cual adquiere también el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua:

“Un museo es una institución permanente, sin ánimo lucrativo, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público y que lleva a cabo investigaciones referentes a los testimonios materiales del hombre y de su entorno, los adquiere, los conserva, los da a conocer y especialmente los expone con la finalidad de promover el estudio, educar y deleitar.” (Estatutos del ICOM, 2007, pp. 3).

La misma definición se podría aplicar a los museos virtuales, ya que en los últimos tiempos han ganado un gran protagonismo en las páginas web de grandes museos del mundo como el Louvre de París, el Museo Británico o los Museos Vaticanos. Aunque conocer de primera mano una obra de arte no podrá compararse nunca a visualizarla por internet, es cierto que cada vez son más valiosos los recursos que nos permiten estudiarla desde la comodidad de nuestro ordenador.

Pero las atribuciones de un museo virtual distan mucho de las que pueda tener un museo físico. Los museos virtuales son aquellos que se decantan claramente por la imagen (Deloche, 2001). Podría pensarse que los museos tradicionales también lo hacen, pero es la obra de arte que se conserva en sí la que adquiere todo el protagonismo casi sacralizado. Para Deloche (2001), un museo virtual es lo siguiente:

“...es el esbozo del análisis del original ya que su objeto no es tanto restituir la apariencia como revelar sus propias articulaciones y su propia lógica.” (pp. 168).

Por tanto, tender hacia la desacralización del objeto artístico ha sido uno de los objetivos clave de los museos virtuales, con el fin de acercar al gran público a los conocimientos artísticos (Deloche, 2001).

El carácter pedagógico que han tenido los museos en las últimas décadas es innegable. Antiguamente, los museos parecían un lugar reservado a un público erudito, pero ese carácter pedagógico hizo a las instituciones replantearse sus contenidos para que su patrimonio pueda ser asimilado por un público sin

tantos conocimientos sobre el tema (Fernández, 2006). Los estudios sobre la utilización de ese recurso para la enseñanza del arte son bastante más numerosos que los que respaldan la creación de museos virtuales a través de blogs. La bibliografía utilizada para la realización de este proyecto de innovación va desde lo más general a lo específico. En primer lugar, tratando aspectos de la didáctica y de grandes autores, de los que hablaremos a continuación, para después centrarnos en la didáctica de las ciencias sociales y, en concreto, en la historia del arte. Para ello, el manual de didáctica de la historia del arte de De la Cruz Solís (2009) ha sido de gran ayuda, así como números de la revista *Íber* que tratan el tema de los museos o artículos previos que estudian las posibilidades de los museos virtuales, como el de Santibáñez (2005), para la UR.

Debemos insistir en el carácter social del arte y su importancia para el desarrollo en el alumno de un espíritu crítico y concienciado con el patrimonio que le rodea. La creación de museos virtuales a través de la red podría ayudarnos a conseguir nuestros objetivos y a que el alumno gane en competencias que, al fin y al cabo, son hacia lo que se dirige nuestro sistema educativo.

5.3. Desarrollo: metodología, recursos y diseño de la actividad

Como ya hemos indicado, las actividades de creación audiovisual se centrarán en la asignatura de Historia del Arte, en el curso de 2º de Bachillerato. Cada grupo, de entre cuatro y cinco integrantes, realizará un museo virtual por cada una de las tres evaluaciones de las que consta el curso, pudiendo elegir los periodos, estilos o autores que más relevantes les parezcan para su estudio, aunque el profesor podrá proponer una serie de temáticas. Los grupos deberán ser heterogéneos con el fin de conseguir en cada sesión los objetivos de rendimiento.

Los museos virtuales podrán ser dinámicos e incluir gran variedad de recursos, aunque los requisitos mínimos serían incluir imágenes de las obras artísticas, descripciones de las mismas, biografías del autor si tuviera, etc.

En el curso de 2º de Bachillerato, pese a la complejidad de la asignatura, se les pueden suponer a los alumnos una serie de capacidades en cuanto a la selección de materiales adecuados con los que trabajar, siempre contrastando

diversas fuentes para conseguir aproximarnos más a la verdad y alcanzar un análisis crítico y que invite a la reflexión del objeto artístico. Por tanto, el papel del docente como guía del conocimiento será clave en esta serie de actividades. Siempre estará abierto a la resolución de dudas que puedan tener los alumnos.

La asignatura de Historia del Arte, en el currículo actual de Bachillerato, cuenta con cuatro sesiones semanales. Las sesiones se dividirían en dos apartados, la primera mitad dedicada a la clase magistral por parte del docente, en la cual se transmitirán los conocimientos básicos de la asignatura, y un apartado en el cual los alumnos trabajarán con su grupo en la búsqueda de fuentes y materiales y en la propia realización de los museos virtuales, siempre bajo la supervisión del profesor. A excepción de la primera sesión, en la que se tratará de explicar a los alumnos cómo pueden manejar las distintas herramientas digitales, de las que hablaremos más adelante.

Respondiendo a cada uno de los trimestres, se podrían proponer una serie de museos o repositorios a realizar por los alumnos, en estrecha relación con lo que va a ir impartiendo el docente.

Primer trimestre:

- 1) El arte de las primeras civilizaciones: Mesopotamia y Egipto.
- 2) La arquitectura griega.
- 3) La escultura y la cerámica griegas.
- 4) La Antigua Roma.
- 5) Arte de la Plena Edad Media: románico.
- 6) Arte de la Baja Edad Media: gótico.

Segundo trimestre:

- 1) El Quattrocento italiano.
- 2) El Cinquecento italiano.
- 3) El Renacimiento en España.
- 4) Los grandes autores del renacimiento: Da Vinci, Rafael y Miguel Ángel.
- 5) El arte barroco en España.
- 6) El Neoclasicismo.

Tercer trimestre.

- 1) La pintura del siglo XIX.

- 2) La arquitectura del siglo XIX.
- 3) Las vanguardias europeas.
- 4) Picasso.
- 5) El arte de entreguerras.
- 6) Arte contemporáneo: de 1945 a la actualidad.

Se trata de una selección de lo más esencial sobre la Historia del Arte, sobre lo que han corrido ríos de tinta, por lo que podría servir no solo para crear conciencia cultural en el alumno, sino también para fomentar ese espíritu crítico y de contraste de diversas fuentes del que tanto hemos hablado.

No obstante, los alumnos podrían elegir otro tema si así lo creyese oportuno, como podría ser fijarse en un solo gran autor que le llame la atención, como por ejemplo Goya, van Gogh, Dalí, etc. El tema del arte de la segunda mitad del siglo XX podría resultar muy dinámico por su carácter de performance y accionismo, pudiendo incluir material de video.

Una vez terminada la realización de los museos virtuales, se reservarán una serie de sesiones para que los alumnos puedan poner en común mediante exposiciones que ayudarán a repasar contenidos tratados por el profesor de cara al examen.

En cuanto al apartado de recursos, el aula debería contar, además de con los ya clásicos pizarra, ordenador del profesor y proyector, con diversos ordenadores o tablets para poder llevar a cabo la actividad principal en las distintas sesiones. Por ello, se podría contar con el aula reservada a las TIC para su uso.

Queda por analizar con qué tipo de herramientas, tanto online como offline, podrían realizar los alumnos este tipo de museos o repositorios virtuales.

Una de las más interesantes que nos vamos a encontrar es *Gogofrog*, un servicio mediante una aplicación online y gratuita que nos permite subir nuestro material audiovisual para la creación de una galería. Pero ahí no queda todo, ya que es una galería que ofrece una visita en tres dimensiones mediante un avatar, pudiendo aproximarle a la imagen, situada en una o varias salas virtuales creadas también por el usuario, para analizar las obras en detalle. Los alumnos podrían crear así galerías acompañadas de diversos recursos, como fragmentos de video, descripciones o contraste de diversas fuentes si existiera

debate respecto a una obra. Se trata de un servicio que resulta muy dinámico para la realización de la actividad, lo que permitiría alcanzar las competencias anteriormente citadas. La aplicación, aunque presenta cierta dificultad en principio, ofrece diversos tutoriales y pasos sencillos a seguir, además de consejos, como el de comenzar realizando pocos espacios reservados al material audiovisual para ir aumentando a medida que aumenta la destreza del alumno.

La aplicación *3DPublish* también ofrece la posibilidad de gestionar dinámicamente un escenario 3D, ya sea real o virtual, todo ello además pudiendo realizar visitas virtuales utilizando la técnica del *storytelling* (Aguirrezabal y Sillaurren, 2012), consistente en la explicación del lugar que se pretende mostrar. Aguirrezabal y Sillaurren parten de la base de que la experiencia museística ha cambiado radicalmente en los últimos años. Los usuarios ya no se preocupan tanto por el estilo o fecha de la obra, sino por la historia de ésta en el contexto de una exposición planteada de manera coherente. Volvemos a aludir entonces al carácter sagrado de la obra de arte dentro de un museo, que parece que se está perdiendo en pro de un mayor dinamismo y una mayor coherencia, como la que ofrecen las visitas virtuales. No obstante, estas visitas virtuales aumentan por lo general las posibilidades de que los usuarios vayan al museo físico para poder contemplarlo realmente. La aplicación *3DPublish* ofrece entonces la posibilidad de elección de escenarios por defecto o de creación de escenarios propios, ya sea de museos reales o imaginados, como los que pretendemos en nuestra actividad. Una vez configurado un espacio de partida, el usuario puede subir distintas representaciones de la obra de arte, e ir añadiendo estancias, paredes o notas de audio asociadas a las obras a medida que desee. Una vez terminada la creación el visitante puede acceder al espacio mediante la visita virtual. No obstante, cabe destacar que la aplicación *3DPublish* podría resultar muy técnica para los alumnos, ya que es una herramienta normalmente reservada a los comisarios de los museos para poder crear y gestionar exposiciones virtuales.

Por ello, presentamos otra de las propuestas más sencillas y a la vez dinámicas que podrían utilizar los alumnos, la aplicación online *Museum Box*, una especie de caja virtual donde el usuario puede depositar cualquier tipo de

material, un espacio abierto a la participación de los visitantes, que pueden depositar sus opiniones o críticas. Incluso pueden añadir notas de audio a modo de audioguía, como las que se proporcionan en los museos físicos, lo que resultaría muy interesante a la hora de realizar la puesta en común con los demás grupos.

Uno de los modos más tradicionales, aunque no por ello menos válido, con los que se podría realizar la creación del museo sería mediante presentaciones en *PowerPoint* o *Prezi*. Tanto los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria como los de Bachillerato están muy relacionados con este tipo de herramientas, que suelen ser su principal opción a la hora de realizar una presentación. Aunque eliminan la novedad de la visita virtual en formato 3D como la aplicación *Gogofrog*, permiten la inclusión de gran variedad de materiales audiovisuales, con el valor añadido de la destreza que muestran los alumnos de hoy en día en el manejo de estas herramientas.

6. CONCLUSIONES

A lo largo de la programación de 2º de Bachillerato para la asignatura de Historia del Arte aplicaríamos una metodología activa y que haga partícipe al alumno de sus propios procesos de enseñanza y aprendizaje, como queda patente con el proyecto de innovación que aquí se presenta, un proyecto que, a mi juicio, jugaría un papel esencial para la consecución de los objetivos que vienen marcados tanto en el currículo como en el propio proyecto.

La creación de espacios audiovisuales, en los cuales los alumnos pueden interactuar, intercambiar información, aprender entre ellos, etc., conseguiría ser un perfecto apoyo para reforzar los conocimientos que se pretenden inculcar mediante la metodología tradicional. Ha quedado demostrado que una metodología que haga partícipe al alumno de la enseñanza resulta más efectiva para alcanzar una serie de objetivos, siempre bajo la guía del docente.

También ha quedado demostrado que el continuado uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación también ha sido un pilar clave para el desarrollo de todos los aspectos del trabajo, algo sin lo cual no se hubiera podido llevar a cabo. Mediante esta inclusión de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje es más fácil captar la atención del alumnado e incidir en su motivación, lo que se traduce en un correcto desempeño dentro del aula y unos resultados finales satisfactorios. Con ello quedaría adquirida la ya citada competencia digital.

Otro de los aspectos fundamentales del trabajo radicaba en el fomento de la capacidad crítica del alumnado. Con la realización de este tipo de proyectos de innovación en el aula a lo largo del curso, los alumnos deberían haber adquirido grandes capacidades críticas en el ámbito del arte, por la cantidad de material y diversidad de fuentes con las que tendrían que trabajar. También se fomenta la capacidad de trabajo en grupo, lo que a su vez fomenta la capacidad de liderazgo de los alumnos y los prepara para la sociedad actual, donde el trabajo en equipo es una piedra angular.

La competencia lingüística también quedaría fomentada con este proyecto, gracias al uso de diversas fuentes, la adquisición de nuevo vocabulario artístico y la descripción de obras de arte.

A su vez, habrán conseguido una mayor conciencia sobre el patrimonio artístico y cultural que poseemos tanto en nuestro país como en nuestra

civilización, o incluso en todo el planeta. El estudio en profundidad de las obras artísticas, no quedándose en la superficie de la mera descripción, llevaría al alumno a la conciencia sobre la preservación de ese patrimonio como articulador de la cultura de un lugar, sin el cual no puede concebirse. Éste no es únicamente el objetivo del proyecto de innovación, sino el del estudio del arte en sí. Al fin y al cabo, de lo que adolece la enseñanza de la Historia del Arte en el Bachillerato es de su enfoque tan pronunciado a las pruebas de acceso a la universidad, lo que deja muy poco margen de maniobra a la hora de impartir una ingente cantidad de datos. Esto suele incidir en la motivación del alumnado, que lo ve como el carácter meramente descriptivo del que ya hemos hablado. Yo mismo como alumno de Bachillerato he vivido esto de lo que hablo, sesiones absolutamente enfocadas a saber describir una obra que podría aparecer ante nosotros en una prueba de acceso o la universidad, o el desarrollo de un estilo artístico y la definición de infinidad de términos. Mi inclinación por la Historia del Arte para los estudios de grado ya me venía de atrás, pero para los alumnos que no sienten esa predilección por la materia les puede resultar tediosa tal y como está planteada. La inclusión de actividades innovadoras dentro del aula, actividades enfocadas a la participación del alumno, son cruciales para despertar el interés y la motivación ante una asignatura que es lo que debería despertar.

Por lo tanto, considero que esta programación, fundamentada por grandes autoridades de la pedagogía y articulada a través del proyecto de innovación resulta de una gran utilidad para romper esa monotonía, para alcanzar los objetivos de la enseñanza y conseguir inculcar la pasión por la Historia del Arte.

7. BIBLIOGRAFÍA

Aguirrezabal, P., Sillaurren, S. (2012). *3DPublish: solución web para crear museos virtuales 3D dinámicos*. Media Unit, Tecnalia Research & Innovation Centre, Derio. España. Recuperado de:

[http://www.Dialnet3DPublishSolucionWebParaCrearMuseosVirtuales3DDin-a-4343256%20\(1\).pdf](http://www.Dialnet3DPublishSolucionWebParaCrearMuseosVirtuales3DDin-a-4343256%20(1).pdf)

Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. México: Trillas. pp. 1 – 10.

De la Cruz Solís, I. (2009). *Enseñar Historia del Arte: una propuesta didáctica para primaria y secundaria*. Madrid: CCS.

Deloche, B. (2001), traducción de Pérez, L. *El museo virtual, hacia una ética de las nuevas imágenes*. Trea.

Estatutos del ICOM, texto aprobado el 24 de agosto de 2007 en Viena (Austria). Recuperado de: http://archives.icom.museum/statutes_spa.pdf

Fernández, M. (2003). *Los museos: espacios de cultura, espacios de aprendizaje*. Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 36.

Gil, A. y Pol, E. (1994). *La obra de arte, documento primario para el estudio de la historia*. Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 2.

Joyce, B., Weil, M. y Calhoun, E. (2006). *Modelos de enseñanza*. Barcelona: Gedisa.

López Facal, R., Valls, R. (2011). *Capítulo 11: La didáctica de la Historia y la Geografía como reflexión para la educación actual. Perspectiva histórica Geografía e Historia: Complementos de formación disciplinar*. Barcelona. Editorial: Graó. Vol. I. pp. 192 – 199.

Lozano, J. (2002): *Imágenes digitales para la enseñanza de historia del arte: ejemplos, modelos y propuestas*. Production, pp. 1-17.

Pagès, J., Santisteban, A. (2013). *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro*. Universitat Autònoma de Barcelona: Servei de Publicacions, pp. 20.

Piaget, J. (1979). *Biología y conocimiento*. Madrid: Siglo XXI.

Prats, J. (2000). *Dificultades para la enseñanza de la Historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española*. Revista de teoría y didáctica de las ciencias sociales, nº 5. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela. Recuperado de:

http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=78:dificultades-para-la-ensenanza-de-la-historia-en-la-educacion-secundaria-reflexiones-ante-la-situacion-espanola-1&catid=24:articulos-cientificos&Itemid=118

Prats, J. (coordinador), García Pascual, F., González Gallego, I., López Facal, R., Moradiellos, E., Prieto-Puga, R., Valls, R. (2011). *Geografía e Historia: Complementos de formación disciplinar*. Barcelona. Editorial: Graó. Vol. I.

Prats, J. (2011). *Capítulo 1: Qué son las ciencias sociales*. En VVAA, *Geografía e Historia: Complementos de formación disciplinar*. Prats, J. Barcelona. Editorial: Graó. Vol. I. pp. 9 – 22.

Prats, J. (coordinador), Prieto-Puga, R., Santacana, J., Souto, X., Trepal, C. (2011). *Didáctica de la Geografía y la Historia*. Barcelona. Editorial: Graó. Vol. II.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua española*. (23ª ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/>

Rychen, D., Salganik, L. (2006). *Las competencias clave para el bienestar personal, económico y social*. Proyecto DeSeCo.

Santibáñez, J. (2005). *Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje*. Universidad de La Rioja, Logroño. Recuperado de: <file:///C:/Users/usuario/Desktop/Downloads/Dialnet-LosMuseosVirtualesComoRecursoDeEnsenanzaaprendizaj-2089302.pdf>

- Serrat, N. (2001). *Museos virtuales como recursos para el área de ciencias sociales*. Íber nº 27, pp. 105-112.
- Sobrino, D. (2011). *La didáctica de la Historia del Arte con TIC. Algunas propuestas para ESO y Bachillerato*. Congreso Internacional *Innovación metodológica y docente en Historia, Arte y Geografía*. Universidad de Santiago de Compostela. Recuperado de:
http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/Diego_Sobrino.pdf
- Trepat, C. (2011). *Capítulo 5: Didáctica de Historia del arte*. En VVAA, *Didáctica de la Geografía y la Historia*. Barcelona. Editorial: Graó. Vol. II. pp. 89 – 111.
- Trillo, J. (coordinador), VVAA. (2001). *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. Barcelona. Editorial: Graó.
- Fairstein, G. (2001). *Capítulo 7: La teoría de Jean Piaget y la educación. Medio siglo de debates*. En VVAA, *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. Barcelona. Editorial: Graó. pp. 179 – 185.
- Vila Mendiburu, I. (2001). *Capítulo 8: Lev S. Vygostki: la psicología cultural y la construcción de la persona desde la educación*. En VVAA, *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. Barcelona. Editorial: Graó. pp. 221 – 223.
- Vygostki, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.