



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Máster

Propuesta de actividades para una experiencia  
significativa con el arte

*Proposal of activities for a meaningful experience  
with art*

Autora

**Elisa Castillo Iriarte**

Director

**José Antonio Mérida Donoso**

Contexto

TFM-A línea 3 del máster de profesorado

Facultad de Educación  
2020/2021

## ÍNDICE

|      |  |    |
|------|--|----|
| I.   | ANÁLISIS DEL PROBLEMA.....   | 3  |
| II.  | PRESENTACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DE<br>APRENDIZAJE SELECCIONADAS.....      | 6  |
| -    | Experiencia 1: El museo de las emociones.....                              | 6  |
| -    | Experiencia 2: Todo es según el color del cristal con que se<br>mira ..... | 9  |
| -    | Experiencia 3: ¡Menuda ganga!.....   | 13 |
| -    | Experiencia 4: Dilo con un <i>haiku</i> .....                              | 18 |
| III. | ANÁLISIS COMPARADO Y VALORACIÓN DE CONJUNTO.....                           | 22 |
| IV.  | BIBLIOGRAFÍA.....  | 29 |
| V.   | ANEXOS.....  | 31 |

## I. ANÁLISIS DEL PROBLEMA

El presente trabajo tiene como objetivo principal proponer una serie de actividades que promuevan el desarrollo de una experiencia significativa con las obras de arte en estudiantes de Historia del Arte de 2º de Bachillerato.

Las artes en la sociedad han quedado generalmente desprestigiadas. No se consideran necesarias para labrarse un futuro exitoso, lo que tiene repercusión en el ámbito educativo (Palacios, 2006). De esta forma, en las escuelas se imparten materias consideradas esenciales para formar individuos que se integrarán en la esfera pública y conformarán el mañana, con asignaturas como matemáticas, economía, geografía, historia, lengua... tendiendo a menoscabar la rama humanística que permite acercarnos al arte y dialogar con él (Sánchez, 2010). Parece que la Historia del Arte no tiene cabida en un mundo positivista.

El arte para la población común no es un bien redituable, es más bien una actividad concebida para diletantes, sin valor productivo y de la cual podríamos prescindir. En el mejor de los casos el arte se ve como una actividad ornamental (Palacios, 2006, p. 3).

Se menciona en el currículo de Historia a lo largo de la ESO, pero más como un instrumento para facilitar su comprensión y no es hasta 2º de Bachillerato cuando los jóvenes tienen la oportunidad de estudiarla como disciplina autónoma. Eisner (1972) plantea la importancia de introducir el arte en los programas educativos, justificándolo a través de sus propias funciones. Determina que el arte ofrece la visión humana de distintas experiencias, valores e ideologías, dando expresión a lo espiritual y sublime, pero también a las propias vivencias, miedos y aspiraciones del ser humano. Igualmente, busca activar la sensibilidad al focalizar la atención en aspectos que la mayoría de personas pasan por alto, capturando un momento, un detalle o una idea para siempre. Directamente, afirma “El arte es el peor enemigo de la mediocridad, de lo mundano” (Eisner, 1972, p. 11), porque revela aspectos de la vida únicos y placenteros, que, si no se aprende a mirar adecuadamente, quedarán ocultos. Y, además, tiene el poder de crear vínculos que unen a una comunidad, generando una cultura compartida.

En la actualidad, la ley LOMCE presenta la asignatura de Historia del Arte únicamente como una optativa de 2º de Bachillerato. En consecuencia, no se le otorga la importancia que merece. Por ello, todas las experiencias de aprendizaje se van a enmarcar en este curso, ya que es cuando se estudia como disciplina propia y se le puede dedicar el tiempo y atención que requiere. Aun así, muchas veces el alumnado no la escoge porque se ven amedrentados ante la cantidad de temario que se debe impartir de forma tan rápida y sistemática y, además, previamente a la realización de la prueba de acceso a la universidad. Por este motivo, se presenta una retahíla de obras interminables, fechas y

nombres que se deben memorizar. Se habla de la técnica y los colores cómo si fuesen fórmulas matemáticas, primando la memorización mecánica de contenidos. No se enseña a disfrutar del arte, a percibirlo desde los sentimientos o imaginación y descubrir lo que expresa. De esta forma, Historia del Arte, siendo una asignatura que puede aportar tanto a los jóvenes, que puede abrir tantas puertas, ofrecer nuevas perspectivas y permitir indagar en nuestro propio ser, pasa a ser un gran bloque teórico más del currículo. Paradójicamente, el currículo aragonés especifica como un objetivo general de la asignatura: *“Desarrollar la sensibilidad estética, el gusto personal y el sentido crítico, aprendiendo a expresar ideas propias ante la contemplación de la obra de arte, respetando la diversidad de percepciones y superando estereotipos y prejuicios”* (Obj.HA.9). Y especifica en las orientaciones metodológicas que se debe evitar la concepción de la asignatura como un inventario de obras a memorizar, para fomentar la curiosidad y sensibilidad artística. La expresividad es algo esencial en el arte, que se materializa en una obra y pasa a ser de dominio público para su contemplación y disfrute; pero, para experimentarla de forma significativa se debe aprender a atender a sus distintas dimensiones adecuadamente.

De esta forma, la problemática surge ante la dificultad de generar una experiencia personal y significativa con el arte. Los estudiantes están situados en un contexto educativo en el que prima la retención y reproducción literal de teoría y no se estimula su sensibilidad artística o sentido crítico. No obstante, acercar el individuo a la obra de arte desde los sentidos es fundamental para enriquecer su sensibilidad e imaginación. De hecho, Santayana (1999) subraya que, no solo los estudiantes, sino todo el conjunto de la sociedad, debería desarrollar la capacidad de observación y atención perceptiva necesaria para captar la esencia de las cosas, la belleza, que es tan variable e individual para cada uno. La experiencia estética es el encuentro del sujeto con el mundo que le rodea, ya sea el mundo artístico o el natural. Panofsky (1961) afirma que tanto los objetos manufacturados como los naturales pueden generar una experiencia estética, pero para ello debemos aprender a mirar y escuchar dejándonos llevar por ellos.

Aprender lo que el mundo y el arte tienen que ofrecer es un proceso único a cada persona. Para ello se debe ser consciente y reconocer cuáles son las emociones que provocan. Así pues, la experiencia estética revela nuestro yo más íntimo que se descubre al dejarse embargar por la obra de arte. El artista alude directamente a los sentimientos y al mundo interior del espectador de una forma que, a veces, el lenguaje verbal no puede abarcar. Por lo tanto, el individuo no puede limitarse a una contemplación pasiva de la obra. Goodman (1976) afirma que la experiencia estética es dinámica, en la que el sujeto debe adoptar un papel activo para identificar símbolos, relacionarlos, descifrarlos, interpretar ideas, obras y organizar su propio pensamiento. Y no se orienta a la consecución de un fin utilitarista, en la que la obra es un medio para obtener algo, sino que para realmente experimentarla se debe adoptar una actitud desinteresada en la que se conciba la obra como un fin por sí misma.

Es cierto que es complicado desarrollar la experiencia estética en las aulas, tanto afianzarla como evaluarla. Es más sencillo dedicarse a la catalogación, análisis formales e históricos de las obras. Actualmente, tendemos a relacionarnos con el mundo de forma práctica, rápida y eficaz. Pero, desarrollando la sensibilidad en el alumnado, aprenderán a generar un pensamiento más profundo y creativo, un juicio crítico propio, una actitud más abierta y que cuestione las concepciones tradicionales de belleza. De esta manera, los estudiantes toman el arte como medio para organizar su pensamiento, pero también hallar la manera de traducirlo al lenguaje, ya sea oral o escrito. Al tratar de transmitir el contenido expresivo de la obra y lo que han experimentado, adoptan formas de expresión propias de los críticos e historiadores del arte. Esto es una tarea de gran complejidad, por las propias limitaciones del lenguaje y la poca costumbre de los adolescentes a dar salida a sus emociones profundas de una forma coherente. Pero es también extremadamente beneficioso, porque al sumergirse en la obra de arte, la conciencia se expande, nuestra comprensión aumenta, se liberan las emociones y no existe la exigencia de someterse al lenguaje literal. Al generar la necesidad de explicar algo con propiedad, se presta más atención. No obstante, la capacidad de utilizar las metáforas, símiles y un pensamiento más abstracto requiere de práctica para perfeccionarse. Es por ello que el alumnado necesita oportunidades en el aula para aprender a utilizar un lenguaje más poético y retórico con el que se vean capaces de expresar aquellas cualidades del mundo que ahora empiezan a descubrir y apreciar. Porque, en esencia, como advierte Eisner (2002) el arte refina nuestros sentidos y hace que nuestra percepción del mundo sea más sutil y placentera, estimula el uso de la imaginación, el buen juicio, nos muestra el interior de otros seres humanos y otras experiencias de vida y nos permite desarrollarnos como personas.

Por todo lo expuesto, el objetivo de las actividades va a ser fomentar la experiencia estética en el alumnado, buscando que se produzca un verdadero disfrute del arte e introduciendo una nueva forma de mirarlo. Para ello, nos centraremos especialmente en las artes plásticas, pero de diversos estilos y manifestaciones. Los estudiantes deberán indagar en su interior, ampliar sus sentidos e ir más allá de la teoría. Se desarrollará así un pensamiento autónomo, crítico y valores basados en la tolerancia y el respeto hacia diferentes ideas y formas de ver el mundo. Los jóvenes deben aprender “a intensificar la vida en vez de conformarse simplemente con vivirla” (Sánchez, 2010, p. 31). Con las experiencias de aprendizaje se evolucionará de procesos cognitivos de orden inferior a procesos de orden superior, siguiendo la taxonomía de Bloom (1956). Así, se asegura el crecimiento integral de los estudiantes.

## **II. PRESENTACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE SELECCIONADAS**

### **2.1. Experiencia 1: El museo de las emociones**

#### **- Síntesis**

La siguiente actividad está inspirada en una dinámica realizada por la profesora Silvia García Ceballos (2020) y llevada a cabo en el Máster de Profesorado, en la especialidad de Geografía e Historia, de la Universidad de Zaragoza. Consiste en la presentación de diferentes obras de arte a los estudiantes, de diversos estilos y manifestaciones. El alumnado debería organizarse en grupos y dialogar entre ellos respondiendo a una serie de preguntas que ayuden a orientar su pensamiento. Todas ellas estarían dirigidas a reconocer las diversas emociones que el arte puede provocar, relacionándolas con los elementos de la pieza. Finalmente, deben producir de forma individual una breve redacción en la que escojan aquella que más les haya impactado y justifiquen por qué, identificando sus sentimientos.

Se trata de que los estudiantes reflexionen y empiecen a profundizar en el contenido expresivo de las obras de arte, yendo más allá de las reacciones iniciales o los condicionantes socioculturales. La función principal del arte es afectarnos y deben empezar a desarrollar su capacidad de percibir los distintos significados, abriendo su mente y su actitud.

#### **- Objetivos y sentido curricular**

La actividad está diseñada para la asignatura de Historia del Arte de 2º de Bachillerato. No obstante, no se enmarca dentro de ninguna unidad planteada por el BOA, siendo una actividad introductoria a la materia, en la que se intentaría proporcionar una visión general de los estilos artísticos a trabajar conforme a la programación didáctica del curso. Por ello, no existen criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje evaluables establecidos por el Gobierno de Aragón.

Esta experiencia se enmarca en la taxonomía de Bloom (1956) en la categoría de “Comprender” y “Aplicar”. Lo que se pretende conseguir es que el alumnado comience a explorar el arte, ya que nunca ha estudiado estos contenidos hasta el momento. Por lo tanto, los objetivos concretos de la actividad son:

- Identificar las diferentes emociones que suscitan las obras de arte.
- Reconocer elementos formales en las obras de arte que influyen en sus juicios.
- Justificar el por qué eligen una pieza/estilo sobre otra.
- Realizar un breve comentario de una obra en concreto.

## - Descripción de la actividad y recursos necesarios

La actividad se realizaría a principios del curso, cuando el alumnado todavía no posee nociones básicas de la Historia del Arte.

### ○ Materiales

Para llevarla a cabo únicamente se necesitarían láminas de las obras de arte que se colocarían en las paredes y fichas con las preguntas guía para cada grupo. Las obras pertenecerían a distintas manifestaciones artísticas (pintura, escultura y arquitectura) y de distintos períodos, algunas presentes en el currículo oficial (ver Anexo I). Las láminas serían impresas a color, tamaño DIN A4 y expuestas en las paredes del aula, simulando la experiencia de un museo. El alumnado sería libre de levantarse para el desarrollo de la actividad, acercarse a las imágenes y contemplarlas las veces que considere.

### ○ Temporalización y desarrollo

Se realizaría en una sesión de una hora y se dividiría en dos fases (de media hora cada una). En la primera, la clase se organizaría en pequeños grupos de cuatro, que deberían reunirse para visualizar todas las obras. Una vez vistas y formadas las primeras impresiones, recibirían una ficha para seguir una secuencia de preguntas que les ayude a organizar su pensamiento. En ellas se pregunta acerca de qué emociones les suscitan las diferentes obras, si hay algunas a las que les otorguen más valor, cuál determinan que les gusta más y qué elementos formales de ellas consideran que pueden influir en sus juicios. Las preguntas concretas, inspiradas en las de la profesora García Ceballos (2020), serían:

1. ¿Cuál te provoca una emoción más fuerte, ya sea positiva o negativa? ¿Por qué?
2. ¿Cuál te deja más indiferente? ¿Por qué?
3. ¿Te sientes identificado/a con alguna?
4. ¿Cuál te gusta más? ¿Y menos?
5. ¿Qué temas te llaman más la atención?
6. ¿Hay alguna que te genere tristeza?
7. ¿Hay alguna que te inspire amor?
8. ¿Hay alguna que te de asco?
9. ¿Hay alguna que te de miedo? ¿Crees que pueden gustar las obras que dan miedo?
10. ¿Qué elementos concretos de las obras te provocan rechazo?
11. ¿Qué elementos concretos de las obras te agradan más?
12. ¿Cuál es la que consideras que tiene menos valor? ¿Por qué motivo (material costoso, antigüedad...)?
13. ¿Y cuál consideras que tiene más valor?
14. ¿Crees que los colores de las pinturas influyen en tu decisión?

En la segunda fase, después del comentario y reflexión de los pequeños grupos acerca de sus propios gustos y sentimientos, deben realizar un breve comentario de la obra que más les haya gustado de forma individual. En él, deberían describirla, expresar que emociones les suscita e intentar explicar por qué les genera esas sensaciones, por qué les gusta (relacionándolo con los colores, tema, composición...) y, finalmente, compararla con otra obra de arte que les haya generado sensaciones opuestas.

#### **- Comentario crítico de la actividad**

En Historia del Arte, es vital saber leer las imágenes, su mensaje cultural, estético y expresivo. Los estudiantes viven rodeados de artes visuales con las que interactúan en su día a día, pero sobre las que tal vez no se han parado a reflexionar. La experiencia estética puede provenir de objetos producidos por el hombre, artísticos, o naturales. Nos generan unas sensaciones que va más allá del placer físico inmediato, sino que involucra una esfera emocional e intelectual. Por lo tanto, cuando distinguimos aquellos elementos que conforman la pieza estética, la experiencia se enriquece. Es por esto que se guía el pensamiento del alumnado con preguntas que ayuden a desentrañar el significado de la obra de arte. Se les insta a adoptar una nueva forma de mirar.

Eisner (1972) diferencia varias dimensiones a las que atender para generar una experiencia significativa con el arte, la experiencial, la formal, la simbólica, la material y la contextual. Con esta actividad se trabajarían las cuatro primeras dimensiones. La experiencial, porque se pide a los estudiantes que identifiquen qué emociones les provocan las obras, aumentando su percepción de las piezas porque deben prestar atención a lo que les evocan, aunque sean reacciones inmediatas y poco elaboradas. La formal, porque también deben atender a la estructura y componentes de la obra para intentar desentrañarla. Y la dimensión simbólica y material, porque al intentar interpretar los símbolos de la obra y el material del que están hechas, se le confiere un nuevo sentido al resto de elementos.

En este caso, los estudiantes empezarán a aproximarse a la obra de arte, principalmente a través de las emociones. Goodman (1976) apuntó que, en la experiencia estética, éstas sirven para identificar las propiedades de la obra de arte. Es decir, que las emociones se utilizan de forma cognoscitiva. De esta manera, debemos prestar atención a nuestro interior, reconocerlas y relacionarlas con las características de la obra para entenderla. También indica que tanto las emociones negativas como las positivas sirven como medios de comprensión.

Por lo tanto, con esta actividad se introduce toda la asignatura, ya que se realizaría antes de impartir ningún conocimiento teórico. Se intenta introducir al alumnado a la experiencia estética, a usar una nueva forma de ver y percibir el arte, viviendo con intensidad las emociones que les provoca y empleándolas como fuente de conocimiento.

## 2.2. Experiencia 2: Todo es según el color del cristal con que se mira

### - Síntesis

La siguiente actividad está inspirada en el profesor Harsh, que Eisner cita en su libro “El arte y la creación de la mente” (2002). Partimos de la premisa de que las artes liberan nuestra imaginación y, además, refinan nuestra sensibilidad. Esto implica que hace que prestemos mayor atención a las cualidades del mundo que nos rodea, descubriéndolo de una forma nueva y disfrutando de lo que tiene que ofrecer. Así pues, la actividad consiste en hallar esas cualidades estéticas en nuestro día a día. Se busca romper con la mirada práctica y eficiente que utilizamos para relacionarnos con el mundo y detenernos a buscar detalles estéticos.

Cada alumno deberá hallar un ejemplo, documentarlo mediante fotografías o vídeos para mostrarlo a la clase en una breve intervención oral y, también, hacer una redacción en la que intenten describir su experiencia utilizando un lenguaje literario y expresivo.

### - Objetivos y sentido curricular

La actividad está diseñada para Historia del Arte de 2º de Bachillerato. Concretamente, se enmarca dentro del bloque 3, “Desarrollo y evolución del arte europeo en el mundo moderno”, con los contenidos del arte barroco (Gobierno de Aragón, 2016). Se enmarcaría en esta unidad didáctica porque es en el período barroco cuando se introduce el realismo en pintura, aportando un nuevo tratamiento de los temas. Al introducirlo en el aula, se preguntaría al alumnado si creen que los temas cotidianos siguen siendo arte y teniendo el mismo valor que, por ejemplo, las obras dedicadas a mitología y santos vistas anteriormente en el Renacimiento. En este contexto se introduce la actividad, para reflexionar acerca de nuestra mirada sobre el mundo. Siguiendo la Orden ECD/494/2016 los criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje específicos son:

| <b>Criterios de evaluación</b>   | <b>Competencias clave</b> | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>   |
|--|---------------------------|---|
| Crit.HA.3.1. Reconocer y explicar las <b>concepciones estéticas y las características esenciales del arte de la Edad Moderna</b> , desde el Renacimiento hasta el siglo XVIII, relacionando cada uno de sus estilos con sus respectivos contextos históricos y culturales, y utilizando la terminología específica del arte en las exposiciones orales y escritas, denominando con precisión los principales elementos y técnicas. | CCEC-CAA-CCL-CSC          | Est.HA.3.1.11. Explica el siglo XVIII como época de coexistencia de viejos y nuevos estilos artísticos en un contexto histórico de cambios profundos. |

|   |                |   |
|---|----------------|---|
| <p>Crit.HA.3.4. <b>Realizar y exponer, individualmente</b> o en grupo, <b>trabajos de investigación</b>, utilizando tanto medios tradicionales como las nuevas tecnologías.</p> | <p>CD-CIEE</p> | <p>Est.HA.3.4.1. Realiza y expone un trabajo de investigación, individual o cooperativo, sobre temas como el proceso de construcción y decoración de la basílica de San Pedro del Vaticano a lo largo de los siglos XVI y XVII.</p> |
|---|----------------|---|

Dentro de la taxonomía de Bloom (1956), se encuentra en la categoría de “Aplicar”, ya que los estudiantes deben utilizar los conocimientos que han adquirido hasta ahora de una forma distinta, directamente relacionada con su vida cotidiana. Los objetivos concretos de la actividad son:

- Encontrar una experiencia estética en la vida cotidiana, demostrando el cambio de actitud necesario para vivirla.
- Desarrollar una redacción sobre la experiencia práctica convertida en estética.
- Emplear un lenguaje equivalente a la experiencia, creativo y literario.

- **Descripción de la actividad y recursos necesarios**

La actividad se llevaría a cabo al introducir la pintura barroca en el bloque 3.

○ **Materiales**

Los únicos recursos que se necesitarían para el desarrollo serían una presentación Powerpoint del docente que incite al debate y a la reflexión del alumnado. Y, posteriormente, lo que ellos mismos decidan traer a clase para exponer a sus compañeros.

○ **Temporalización y desarrollo**

Se realizaría en dos sesiones y tres fases, comenzando en la primera sesión con un debate sobre la temática de la pintura y después mandando la tarea para realizar en casa, concediendo de tiempo una semana. Se finalizaría con una sesión entera para las exposiciones orales.

La primera fase ocuparía la mayor parte de la primera sesión, tomando unos cincuenta minutos para su realización. Comenzaría con el docente introduciendo la pintura barroca con sus características generales, haciendo hincapié en el realismo. Ahora los temas se hacen más comprensibles para las clases populares, son temas crudos y cercanos a la

cotidianeidad, tratados con más detalle y nuevas gamas de colores. Artistas que lo ejemplifican son Caravaggio, Vermeer, Velázquez, Murillo... Se introduce una reflexión para el alumnado, ¿qué opinan de estos temas? ¿Los temas realistas son igualmente valiosos que los religiosos o mitológicos? Se realizaría entonces un breve debate (ver Anexo II).

Posteriormente, en la segunda fase, de menos de diez minutos, se les indicaría cómo realizar la actividad. Para comprender la belleza de la cotidianeidad deben superar sus costumbres de la percepción práctica del mundo, en el que se mira para categorizar y ser eficiente. Es decir, deben ralentizar su percepción, regodearse en las cualidades visuales de los objetos y aprender a utilizar una nueva forma de relacionarse con el mundo. Para ello, se les indicará que deben encontrar una experiencia estética en su vida cotidiana, algo que normalmente hagan de forma rápida y enfocada a la productividad, pero que ahora deben redescubrir. El docente proyectaría en pantalla distintos ejemplos, como el sol, que aparece todos los días y se puede pasar por alto, pero a lo largo de la historia del arte se ha convertido en un objeto artístico, representándolo de varias formas. O hacer el café por la mañana (ejemplo del profesor Harsh), se puede hacer café, servirlo y continuar con el día o se puede utilizar un vaso transparente, en el que se pueda apreciar cómo se entremezcla con la leche, cómo las formas juegan con el hielo... (ver Anexo III). Cada estudiante deberá encontrar un ejemplo así y documentarlo con vídeo o fotografías para exponer en clase. También deberán hacer una redacción en la que narren esa experiencia estética, que va a ser individual para cada uno. Deben emplear un lenguaje metafórico, artístico, con símiles, comparaciones... en el que intenten acceder a una dimensión expresiva. Así traducen su respuesta emocional al lenguaje escrito.

Finalmente, se produce la tercera fase de la actividad, que ocuparía una sesión entera. La redacción será recogida por el docente para su corrección y el estudiante deberá tratar de explicarlo oralmente al resto de la clase, pudiendo apoyarse en las fotografías o vídeos que haya reunido.

#### **- Comentario crítico de la actividad**

En la actividad anterior se fomenta la experiencia estética con el objeto artístico, en este caso es con el objeto natural, elementos de la vida cotidiana. Como planteó Goodman (1976) solo la actitud desinteresada provoca una experiencia estética. Por lo tanto, los estudiantes deben apartar la búsqueda de utilidad para descubrir nuevas cualidades en el mundo que les rodea. Es un ejercicio complejo, porque deben relacionarse con su contexto de una forma completamente distinta, dejando que la admiración les capture y les eleve. Deben tener en cuenta que es diferente de la satisfacción de necesidades físicas.

Esta actividad se basa en tres aspectos fundamentales que las artes favorecen, según Eisner (2002). Son el ejercicio de la imaginación, aprender a ver el mundo con una

perspectiva estética y la capacidad de traducir las cualidades de la experiencia a una forma hablada o escrita. Se pretende conseguir que los estudiantes obtengan una plataforma distinta para observar el mundo, utilizando una nueva actitud orientada únicamente al deleite y al descubrimiento. Cada persona se relaciona e interpreta el mundo de una forma única y al experimentar la vida cotidiana desde una perspectiva estética, se revela nuestra capacidad de conmovernos y nos permite ahondar en nuestra subjetividad. El arte nos hace prestar atención a las cualidades visuales y al contenido expresivo, pero para ello hay que estar dispuesto a adoptar esta nueva mirada y dejar que influya sobre nuestras emociones. Esto nos lleva a la tercera dimensión, traducir lo que hemos experimentado al lenguaje. Los estudiantes deben actuar como historiadores del arte y no sólo atender a los aspectos formales, sino que deben de intentar comunicar el carácter emocional de las obras. De esta forma, cada uno producirá piezas completamente diferentes, porque lo vivirán de manera distinta y, al tener que plasmarlo con palabras, se abren a la esfera pública y comparten su experiencia con sus compañeros. La clave es utilizar un lenguaje metafórico que supere lo literal y que permita introducirnos emocionalmente en lo que describe. Esto permite liberar nuestra imaginación y emociones, sin limitaciones.

El profesor Harsh indica que para los estudiantes la escritura que transmita las experiencias individuales comienza con una visión y termina en las palabras, y para los oyentes es al revés. La imaginación entra en juego y la conciencia se transforma. Cabe destacar que Eisner (2002), en el mismo libro, hace hincapié en cómo la enseñanza no se puede entregar al alumnado de forma pasiva, sino que ellos deben de ser capaces de aprender a movilizar su imaginación, aplicar lo aprendido al mundo real y utilizar un nuevo lenguaje y aptitudes. Y esto es precisamente lo que se pretende conseguir con esta actividad, como dice el cuarteto de Ramón de Campoamor “En este mundo traidor, nada es verdad ni mentira, todo es según el color del cristal con que se mira” (1846).

### 2.3. Experiencia 3: ¡Menuda ganga!

#### - Síntesis

Para esta actividad los estudiantes deberán sumergirse en el mundo del mercado del arte para encarnar por grupos de tres a un galerista de arte contemporáneo, un galerista de arte antiguo y un cliente adinerado que busca adquirir una pieza para su colección particular. Cada galerista dispondrá de un “catálogo” proporcionado por el docente con una serie de obras y precios tomados de la realidad. Adoptando una metodología de *role play*, la labor de estos dos personajes será la de convencer al coleccionista de comprar una pieza de su galería. Éste, tras la discusión, deberá elegir a quién compra y qué obra exactamente.

De esta manera, se trabaja el concepto del valor del arte, basado en criterios técnicos, históricos, económicos y estéticos. Cada estudiante debe decidir por sí mismo que criterios considera más importantes y a que obra o estilo le concede más valor, siendo capaz de justificar el motivo en todo momento. Determinar el valor personal que se otorga al arte contribuye a la formación de un gusto propio, fundamentado en argumentos sólidos. Se contrastan el arte antiguo y contemporáneo porque son extremos opuestos que pueden levantar controversias entre el alumnado, especialmente con el arte más reciente que muchas veces tiende a infravalorarse.

#### - Objetivos y sentido curricular

Esta actividad se enmarca dentro del currículo de 2º de Bachillerato, concretamente en el bloque 5, “La ruptura de la tradición: el arte en la primera mitad del siglo XX”. Este es el penúltimo bloque del temario, donde nos centraríamos en las artes plásticas, pero se contrastarían con contenidos del primer bloque, “Raíces del arte europeo: el legado clásico” (Gobierno de Aragón, 2016). Por lo tanto, se combinarían criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje:

| Criterios de evaluación   | Competencias clave | Estándares de aprendizaje   |
|---|--------------------|---|
| Crit.HA.5.1. Reconocer y explicar las <b>concepciones estéticas y las características esenciales de las vanguardias artísticas de la primera mitad del siglo XX</b> , relacionando cada una de ellas con sus respectivos contextos históricos y culturales, y utilizar la terminología específica del arte en las exposiciones orales y escritas, denominando con precisión los principales elementos y técnicas. | CCEC-CAA-CCL       | Est.HA.5.1.3. Describe el origen y características de las principales vanguardias: Fauvismo, el Cubismo (tanto analítico como sintético), Futurismo, Expresionismo, <b>Dadaísmo</b> , Abstracción y <b>Surrealismo</b> . Detalla los grupos y corrientes más significativas como los grupos expresionistas alemanes <i>El Puente</i> y <i>El jinete azul</i> , la pintura abstracta cromática y la geométrica, o las corrientes rusas de la |

|  |                         |   |
|--|-------------------------|---|
|  |                         | Abstracción Suprematismo ruso o el Neoplasticismo   |
|  |                         | Est.HA.5.1.4. Describe las características del Dadaísmo como actitud provocadora en un contexto de crisis a través de obras de Duchamp como <i>L.H.O.O.Q.</i>   |
|  |                         | Est.HA.5.1.5. Explica con detalle la importancia de los pintores españoles Picasso, Miró y <b>Dalí</b> en el desarrollo de las vanguardias artísticas.  |
| Crit.HA.5.3. <b>Realizar y exponer</b> , individualmente o <b>en grupo, trabajos de investigación</b> , utilizando tanto medios tradicionales como las nuevas tecnologías.   | CD-CIEE                 | Est.HA.5.3.1. Profundiza o realiza un trabajo de investigación sobre temas como el GATEPAC (Grupo de Artistas y Técnicos Españoles Para el Progreso de la Arquitectura Contemporánea) para exponer los resultados a tus compañeros.   |
| Crit.LCL.1.1. Reconocer y explicar las <b>concepciones estéticas y las características esenciales del arte griego y del arte romano</b> , relacionándolos con sus respectivos contextos históricos y culturales, y utilizando la terminología específica del arte en las exposiciones orales y escritas, denominando con precisión los principales elementos y técnicas. | CCEC-CMCT-CAA-CCL       | Est.HA.1.1.1. Explica las características esenciales del arte griego y romano y su evolución en el tiempo a partir de diversas fuentes.   |
| Crit.HA.1.2. Explicar la <b>función social</b> del arte griego y romano, especificando el <b>papel desempeñado por clientes y artistas</b> y las relaciones entre ellos, mediante la realización y exposición, individual o en grupo, de trabajos de investigación, utilizando tanto medios tradicionales como las nuevas tecnologías.                                   | CSC-CSC-CD-CAA-CIEE-CCL | Est.HA.1.2.1. Especifica quiénes eran los principales clientes del arte clásico, y la consideración social del arte y de los artistas mediante la labor de investigación, individual o cooperativa, sobre temas como Fidias y/o la autoría griega o romana del grupo escultórico <i>Laocoonte y sus hijos</i> . |

|   |                            |   |
|---|----------------------------|---|
| <p>Crit.HA.1.4. Respetar las creaciones artísticas de la Antigüedad grecorromana, <b>valorando su calidad en relación con su época y su importancia como patrimonio escaso e insustituible</b> que hay que conservar.</p> | <p>CSC-CAA-CCL-CMCT-CD</p> | <p>Est.HA.1.4.1. Reconoce las obras de arte clásico más relevantes y próximas al alumnado, especialmente aquellas que se conservan en Aragón y elabora un catálogo o una ruta de las mismas con breves comentarios. Manifiesta la importancia de su conservación a partir de noticias recientes, extraídas de la prensa de papel o digital.</p> |
|---|----------------------------|---|

Dentro de la taxonomía de Bloom (1956), esta actividad se encuentra en la categoría de “Analizar” y “Evaluar”, avanzando hacia procesos cognitivos de orden superior. Ahora los estudiantes deben descomponer la información, crear esquemas mentales y defender sus opiniones basándose en criterios objetivos. Por lo tanto, los objetivos específicos de la actividad son:

- Examinar en detalle las piezas presentes en los catálogos, siendo capaces de comentarlas, a pesar de no haberse visualizado durante el curso.
- Comparar las distintas piezas entre sí, manejando terminología artística.
- Emitir juicios estéticos, valorando las obras de arte en base a los criterios técnicos, históricos, económicos y estéticos, siendo capaces de defender una opinión propia basada en argumentos sólidos y no arbitrarios.
- Debatir de forma respetuosa y ordenada acerca del valor del arte, de manera que uno de los dos “galeristas” persuada al “cliente” con sus argumentos.

- **Descripción de la actividad y recursos necesarios**

La actividad se realizaría tras haber impartido los contenidos de las artes plásticas del bloque 5, para que los estudiantes tengan la base teórica necesaria para llevarla a cabo correctamente.

○ **Materiales**

Para el desarrollo de la actividad, cada grupo de estudiantes contará con dos catálogos de las dos galerías y post-its para el cliente, para que pueda escribir sus ofertas de compra. Los catálogos (ver Anexo IV) dispondrían de una portada, en la que cada galerista debe decidir el nombre de su local y escribirlo. Así se fomenta la creatividad y se favorece que el alumno se sumerja en su rol. Cada catálogo dispone de tres obras de arte diferentes, tomadas del mundo de las subastas, por lo que pueden hacerse una idea de los precios reales por los que se venden y de qué tipos de obras circulan en el mercado del arte.

Cuentan con el nombre de la pieza, el autor y datos adicionales, como la fecha, el material, técnica, algún detalle relevante... y por supuesto, el elevado precio final por el que se vendió en la realidad. En la actividad, los galeristas pueden indicarle al cliente otros precios de salida más bajos. Las obras de la Antigüedad son de autores anónimos y piezas no presentes en el currículo, una mesopotámica, otra griega y otra romana. Las obras de vanguardia son de artistas conocidos, como Dalí, Modigliani y Duchamp.

- **Temporalización y desarrollo**

Se realizaría durante una sesión de una hora, con la clase dividida en grupos de tres personas. Se comenzaría explicando en qué va a consistir la actividad y repartiendo a cada grupo el material necesario. Para repartir los roles, se permitiría escoger qué personaje encarnar dependiendo de los gustos que pudiesen tener los alumnos. En el caso de que ninguno tenga una preferencia clara, se organizarán de forma aleatoria. Con esta información y con los conocimientos que han adquirido a lo largo del curso, se espera que el alumnado sea capaz de comentar cada pieza con soltura y, sobre todo, que establezca juicios sólidos acerca de su valor. Se dan los datos necesarios para que puedan formar su propia opinión y transmitirla a sus compañeros, siendo capaces de defenderla y debatir. ¿Es más valioso el arte antiguo que el contemporáneo? ¿Tiene una obra más valor si conocemos al artista y firma la obra? ¿Es el arte abstracto menos valioso que el figurativo? ¿Es el mármol más valioso que el bronce? ¿Es el arte más valioso cuanto más caro? ¿La dificultad técnica determina inmediatamente un mayor valor y consideración? Estos son ejemplos de preguntas que se les pueden plantear a los estudiantes y que deben de ser capaces de superar y decidir por sí mismos.

- **Comentario crítico de la actividad**

Conforme pasa el curso, el alumnado va adquiriendo más conocimiento propio de la Historia del Arte y de sus herramientas como el comentario de imagen, de texto... pero, a través de las actividades planteadas aquí, también se pretende que los estudiantes vayan más allá de la teoría y aprendan a desarrollar su autonomía, sus gustos personales y que obtengan una experiencia estética significativa con el arte. Con esta actividad se pasan a registros superiores de pensamiento según la taxonomía de Bloom (1956). Se pretende que el alumnado reflexione sobre las obras, que significan para ellos, cómo las perciben y qué valor les otorgan. Deben emitir juicios estéticos propios.

Los juicios estéticos son fruto de la experiencia estética, por lo tanto, son muy subjetivos, propios de cada uno, aunque se emitan cómo si fueran universales para todos. El gusto es la capacidad de percibir belleza a través de los sentidos, pero va más allá. La mayoría de autores de teorías estéticas consideran que el gusto se puede refinar y mejorar. Los estudiantes deben analizar y evaluar, encarnando a expertos del mundo del mercado del arte. Deben superar los básicos argumentos de “me gusta” o “no me gusta”. Deberían demostrar un refinamiento en su sensibilidad, porque han adquirido conocimientos

artísticos y son capaces de realizar asociaciones entre las propiedades del objeto y su interior, lo que resulta en que la percepción del arte se intensifica y enriquece. También lo hacen sin una intención práctica, adoptando la actitud desinteresada que requiere el placer estético y que ya pusieron en práctica en la segunda actividad (Pérez y Geta, 2008).

La actividad se lleva a cabo por medio del *role play*, una metodología activa de aprendizaje cooperativo, en la que se busca que la actividad resulte más dinámica y motivadora para la clase. Es una herramienta con grandes ventajas, cómo el desarrollo de habilidades interpersonales y de comunicación, transferencia del aprendizaje a situaciones de la vida real, un aprendizaje más significativo, desarrollo de la empatía y tolerancia... (Cobo Gonzales y Valdivia Cañotte, 2017).

## 2.4. Experiencia 4: Dilo con un *haiku*

### - Síntesis

En esta última actividad nos centramos en los contenidos del último bloque del curso, como en la actividad anterior. Pero, en este caso concreto, en el arte conceptual. Nos centraremos específicamente en la figura de Yoko Ono, una artista infravalorada en la Historia del Arte. Para que el alumnado comprenda el arte conceptual, se propone la obra de “Pomelo” (1964), donde Ono concibe el pensamiento como el objeto artístico en sí mismo.

Los estudiantes entrarán de esta forma en contacto con su obra, pensada a modo de instrucciones, que son piezas redactadas de forma breve, como los tradicionales *haikus* japoneses. Son extremadamente ambiguas y abstractas, forzando al lector a utilizar su imaginación y a meditar sobre el contenido, pero también introduce realidad y literalidad, confundiendo al espectador (Demby, 2019). Tras conocer los *haikus* de Yoko Ono, se pedirá a la clase que redacten uno ellos mismos. Estos poemas suelen estar formados por tres versos de 5,7 y 5 sílabas, pero se les concederá libertad creadora. Generalmente, se inspiran en la emoción de un momento, liberan la mente y que nos permite conectar con nuestro interior (Sabater, 2019). Por lo tanto, será de gran valor para el desarrollo de la sensibilidad del alumnado.

### - Objetivos y sentido curricular

Esta actividad también se enmarca dentro del currículo Historia del Arte de 2º de Bachillerato, en el bloque 6 “La universalización del arte desde la segunda mitad del siglo XX” (Gobierno de Aragón, 2016). Los criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje evaluables correspondientes son:

| Criterios de evaluación  | Competencias clave | Estándares de aprendizaje evaluables   |
|--|--------------------|--|
| Crit.HA.6.1. Reconocer y explicar las <b>concepciones estéticas y las características esenciales del arte desde la segunda mitad del siglo XX</b> , enmarcándolo en las nuevas relaciones entre clientes, artistas y público que caracterizan al mundo actual, y utilizar la terminología específica del arte en las exposiciones orales y escritas, denominando con precisión los principales elementos y técnicas. | CCEC-CSC-CMCT-CCL  | Est.HA.6.1.6. Describe los rasgos que caracterizan la Abstracción postpictórica, el minimalismo, el arte cinético y el <i>Op-Art</i> , <b>el arte conceptual</b> , y el <i>Arte Povera</i> , y las manifestaciones de arte no duradero: <i>Happening</i> , <i>Body Art</i> y <i>Land Art</i> . |

|   |                 |   |
|---|-----------------|---|
| <p>Crit.HA.6.4. Identificar la <b>presencia del arte en la vida cotidiana</b>, distinguiendo los muy diversos ámbitos en que se manifiesta.</p> | <p>CCEC-CSC</p> | <p>Est.HA.6.4.1. Define el concepto de cultura visual de masas y describe sus rasgos esenciales identificando el arte en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana.</p> |
|---|-----------------|---|

Dentro de la taxonomía de Bloom (1956), corresponde a la última categoría, “Crear”, siendo el más elevado proceso cognitivo de orden superior. Los estudiantes deben recabar información y crear algo nuevo, demostrando así comprensión, habilidad y creatividad. Los objetivos específicos de la actividad son:

- Examinar y valorar las instrucciones de Yoko Ono en “Pomelo”, referentes en el arte conceptual.
- Elaborar un *haiku* al estilo de la artista, capturando un sentimiento o un concepto.

- **Descripción de la actividad y recursos necesarios**

La actividad se enmarca en el bloque 6 del temario, concretamente dentro del arte conceptual.

○ **Material**

Los únicos recursos necesarios son fichas, que obtendría cada alumno individualmente (ver Anexo V). En la primera hay varias piezas que se encuentran en el libro de “Pomelo”, publicado por primera vez en 1964. Todas son instrucciones en las que Yoko Ono renuncia al control sobre la obra de arte y se la concede al espectador. Busca estimular su imaginación, por lo que la obra se crea en la mente de las personas. En la segunda ficha hay un espacio en blanco para que cada uno escriba su pieza.

○ **Temporalización y desarrollo**

La actividad se llevaría a cabo durante dos sesiones y constaría de tres fases. En la primera sesión se producen las dos primeras fases, de aproximadamente media hora cada una. En la primera, se procedería a la explicación del arte conceptual y a la introducción de la figura de Yoko Ono, una artista controvertida que los estudiantes pueden conocer, pero probablemente por la mala reputación que le concedió la prensa y no por sus méritos artísticos. En la segunda, se analizarían en conjunto todas las piezas seleccionadas, compartiendo opiniones y comentando qué es lo que nos evocan. Se mandaría cómo deberes para casa la creación de una breve instrucción como las de Yoko Ono, inspiradas en sus sentimientos, su vida cotidiana como hicieron para la segunda actividad,

pensamientos profundos o algún concepto que se les ocurra. Se les indicará que se elegirá un *haiku* entre toda la clase para representar. Como en la segunda actividad, se les concederá una semana de tiempo para redactar su pieza.

En la siguiente clase, se inicia la tercera fase, que ocuparía toda la sesión. En ella, todos los estudiantes saldrán a la pizarra para exponer su creación. Se intentará crear un ambiente íntimo, con poca iluminación y música relajante. Yoko Ono creía que el arte te permite sumergirte en un vacío, alejado de los ruidos y la complejidad de la vida cotidiana. Los *haikus* son breves poemas que pretenden liberar el alma de las personas, produciendo un efecto catártico. Así pues, se intentará favorecer esta atmósfera en clase. Finalizadas las exposiciones, se elegirá una pieza para representar. La misma artista ejecutó sus instrucciones en público, por ejemplo, “Pieza de Ritmo” fue llevada a cabo en 1965 en Nueva York y el público fue invitado a subir al escenario para tumbarse unos encima de otros y escuchar su propio corazón. O “Pieza de Vuelo” fue llevada a cabo en 1964 en Tokio y Japón, donde los asistentes subieron al escenario para saltar desde escaleras a distintas alturas (Ono, 1970). En clase se avisará de que debe ser una instrucción que podamos realizar en el aula.

#### **- Comentario crítico de la actividad**

Con esta actividad se culmina el proceso que se inicia en la primera, combinando distintos aspectos que se han ido trabajando a lo largo del curso. El alumnado ha aprendido a mirar a su interior, reconocer sus sentimientos y utilizarlos en la comprensión y análisis del arte, pero ahora también deben emplearlos para producir algo por sí mismos. Se escoge el arte conceptual porque en este estilo, la obra se desmaterializa y se convierte en un puro concepto que se dirige directamente a la mente del espectador. Por lo tanto, el lenguaje es una parte fundamental. Como ya hemos mencionado anteriormente, Eisner (2002) indica que para que el alumnado refine su sensibilidad y su pensamiento metafórico, debe liberarse de la literalidad y desarrollar su capacidad comunicativa. Con esta actividad, el alumnado ya no se limita a observar y analizar, sino que deben generar un producto creativo. Las fuentes de inspiración pueden ser sentimientos, que se trabajaron en la primera actividad, elementos que consideren estéticos de la vida cotidiana, que se trabajó en la segunda... y deben producir una instrucción abstracta, evocadora y que active el pensamiento creativo, pero a la vez plausible y con sentido.

El arte, según Tólstoi (1984) ocurre cuando se produce comunicación de emociones entre seres humanos, cuando el artista es capaz de transmitir sus sentimientos y vivencias más profundos. Si es sincero, es arte y si es buen arte, generará unión entre las personas. Así pues, con esta actividad, se pretende que los estudiantes actúen también como artistas, se redescubran, plasmando su interior en unos pocos versos y que los comuniquen a sus compañeros. Las artes refinan nuestra percepción sensorial, nuestra imaginación y nuestra sensibilidad. Con esta actividad la imaginación rompe todas las barreras y se libera y la sensibilidad que hemos desarrollado a lo largo de las actividades, nos permite

saborear las cualidades artísticas. El disfrute se puede dar de forma individual y silenciosa, pero para que los frutos de la imaginación contribuyan a la cultura, deben de representarse. Esto permite materializar una idea y establecer un diálogo con una comunidad. Como individuos, crecemos respondiendo a lo que otros sujetos aportan y, a su vez, generamos más material. Se enriquece la vida y la experiencia al compartir y comunicarse con otras personas (Eisner, 2002). Es por esto, que para completar la experiencia de los estudiantes y hacerla más significativa, se pide que se comparta, valorando el trabajo de los demás y conectando a un nivel más profundo.

Además, se utiliza a Yoko Ono como centro de esta experiencia de aprendizaje, poniendo de relieve su aportación a las artes, a pesar de ser mayoritariamente conocida por su relación con el cantante John Lennon. Él mismo la describió como “la artista desconocida más famosa del mundo”, a pesar de su importancia en el arte conceptual, tanto en performances como en escritura (Rowland, 2017). Así que, indirectamente, con esta actividad también se abre la perspectiva del alumnado a nuevas formas de arte que se alejan de las manifestaciones tradicionales que habían visto hasta ahora. Y, aunque no es el foco de la actividad, también nos centramos por primera vez en una artista femenina, ya que el currículo hace poca referencia a las mujeres creadoras. Es en la segunda mitad del siglo XX cuando surgen nuevos movimientos feministas que buscan definir la identidad de la mujer y Yoko Ono lo ejemplifica perfectamente, ya que no sólo desafía las formas tradicionales de arte, sino que también reivindica su posición como sujeto creador.

### III. ANÁLISIS COMPARADO Y VALORACIÓN DE CONJUNTO

#### - Sentido curricular y argumentación de relevancia de las actividades

Las experiencias de aprendizaje planteadas exploran cuatro procedimientos distintos para lograr un mismo objetivo: alcanzar una experiencia significativa con el arte, desarrollando la sensibilidad artística del alumnado y descubriendo la experiencia estética.

La Historia del Arte es una asignatura con poco peso en el currículo, pese a la importancia que tiene en la formación de los adolescentes. Las artes refinan nuestros sentidos para que nuestra percepción del mundo sea más sutil y placentera, estimulan la imaginación para utilizarla donde los sentidos no llegan, nos proponen nuevas formas de ver el mundo y hacen visible lo invisible de la experiencia humana (Eisner, 2002). A pesar de ello, los estudiantes la tienen en baja estima y apenas se hallan estudios de cómo mejorar su didáctica. Las condiciones socioeconómicas y las demandas del mercado influyen en el papel del arte en la sociedad, lo que resulta en su infravaloración en la educación (Palacios, 2006). No obstante, han surgido voces de varios autores que reivindican su importancia y que se centran en experiencias significativas para los estudiantes, más allá de la mera memorización y reproducción de teoría, típica de esta asignatura.

De esta forma, la experiencia estética y el enriquecimiento personal se plantea como una valiosa orientación curricular para Historia del Arte. Se pretende que los estudiantes no terminen la materia con un examen y olvidando todos los contenidos que habían memorizado, sino que aprendan a adoptar otra mirada para relacionarse con el mundo, regodeándose en las cualidades visuales de aquello que los rodea, que revaloricen sus emociones y que disfruten del arte.

Para ello, se plantean cuatro actividades que trabajan cuatro aspectos diferentes de la experiencia artística: las emociones, la experiencia estética, el gusto y la imaginación. Y cada una se desarrolla de manera diferente. La primera se basa en la observación de obras de arte, el diálogo con los compañeros y una breve redacción. Se pasa así por tres etapas; la recepción de las impresiones iniciales, la reflexión por medio de la comunicación y la plasmación final de las ideas por escrito. Es la primera vez que deben fijarse verdaderamente en las imágenes. La segunda se basa en un debate, una “investigación” individual y una exposición oral. Se traslada así lo que se ve en clase al mundo real, fomentando que los estudiantes tengan formas estéticas de experiencia en la vida cotidiana. La tercera se basa en un *role play* en el que el alumnado encarna personajes del mercado del arte. De esta forma, se contribuye a la formación de su gusto personal, expresando ideas propias y respetando la opinión de sus compañeros. La cuarta y última se basa en la creación de un objeto artístico, un *haiku*. Los estudiantes deben movilizar su imaginación y ponerse en la piel de un artista para expresar un sentimiento profundo.

Las experiencias planteadas pretenden pues mantener un mismo nexo común vinculado al diálogo de la obra de arte y el/la artista con el receptor de la obra. A su vez, tal y como ya se ha comentado, para las actividades se ha tenido en cuenta la taxonomía de Bloom (1956), para elevar los procesos cognitivos de órdenes inferiores a superiores. Por lo tanto, se evoluciona de la categoría de “Comprender” hasta la de “Crear”. A continuación, se presenta un gráfico con la progresión en las experiencias de aprendizaje:

### **Una experiencia significativa con el arte en 2º de Bachillerato**

#### **Niveles de cognición:**

Comprender y aplicar

Aplicar

Analizar y evaluar

Crear

#### **Relación actividades:**

1. Identificar como afecta el arte, que emociones evoca. Aproximación al placer estético.

2. Hallar una experiencia estética en la vida cotidiana.

3. Formular juicios estéticos, configurando un gusto artístico personal.

4. Hacer uso de la imaginación y creatividad para crear un objeto artístico.

|  |
|--|
| <p>Refinamiento de la sensibilidad.</p> <p>Desarrollo de un gusto personal, de la capacidad de mirar, escuchar y percibir.</p> <p>Capacidad de expresar ideas propias y sentimientos profundos.</p> <p>Alcance de un verdadero disfrute del arte y una experiencia estética significativa.</p> |
|--|

Respecto a las ventajas y desventajas de las experiencias de aprendizaje, todas ellas deben tenerse en cuenta antes de plantear las actividades. En la primera actividad, el gran pro es que se introduce la asignatura de forma dinámica, haciendo que el alumnado deba reconocer los sentimientos que el arte les produce, que son más intensos que los que provocan otros objetos que nos rodean. Además, las preguntas guiadas impulsan a los estudiantes a prestar más atención y, consecuentemente, distinguir mejor las cualidades formales que componen la obra de arte y que generan el contenido expresivo. También se considera beneficioso que entren en contacto con una gran variedad de formas de arte, para que les pique la curiosidad y aumente la motivación para el inicio del curso. La desventaja existente es que, al ser la primera vez que hacen este ejercicio, no sepan interpretar las piezas y no accedan a su contenido expresivo. También es posible que la expresión de sus impresiones y emociones les resulte un acto vergonzoso, resultando en una interacción poco fructífera con sus compañeros.

En la segunda actividad, resulta ventajoso que los estudiantes trasladen lo que se ve en clase a su contexto cotidiano, porque así el aprendizaje se consolida como algo beneficioso para la vida real. Además, al concederles una semana de plazo para hallar esa experiencia estética, dispondrán de suficiente tiempo para reflexionar y documentarla. Deben prestar atención a las cualidades visuales de su vida cotidiana, superando su

percepción habitual de utilidad y clasificación, porque esto limita la exploración de esas cualidades. También es positivo el ejercicio de traducirla al lenguaje escrito, porque demuestra un fuerte esfuerzo cognitivo para captar estas cualidades distintivas y transmitirlos. De esta forma, se contribuye a su sensibilidad, pero también a su capacidad mental y lingüística. La desventaja que se puede presentar es que se queden atascados y que su mirada práctica les impida ver más allá. No obstante, si se diese el caso, se les concedería de más tiempo para lograrlo, pudiendo inspirarse en sus compañeros.

En la tercera actividad, la principal ventaja es el uso de la metodología del *role play*, que permite que los estudiantes se sumerjan por completo en el papel que tengan asignado. Tienen el protagonismo absoluto y, al tener que encarnar un rol y actuar como tal, deben formar argumentos coherentes, pero basados en sus propias opiniones. Así pues, mediante la discusión del valor del arte antiguo versus el arte moderno, directamente apelaría a la configuración de su gusto personal. El riesgo principal de esta actividad es la pasividad del alumnado, ya que, si no se involucran, repercutiría en el rendimiento de todo el grupo. El objetivo es construir el conocimiento con las aportaciones de todos los miembros, con sus ideas propias, sus puntos de vista... por lo que, si alguien no contribuye, podría reducir los beneficios de la experiencia.

Finalmente, en la cuarta actividad, la ventaja es que los estudiantes deben trabajar en crear una obra de arte propia. En este proceso se desarrolla la sensibilidad y se desvelan las emociones más profundas. La experiencia estética no solo surge de ciertos objetos, sino que también del propio proceso de crear (Eisner, 2002). Esta actividad es entonces un poderoso ejercicio de la imaginación y creatividad, permitiendo una vez más que los estudiantes se redescubran a sí mismos. El contra podría ser un bloqueo creativo, ya que es un ejercicio complejo. Para evitarlo se trabajaría de forma previa el modelo de referencia, las instrucciones de Yoko Ono y se recomendaría la lectura de referencia del arte conceptual “Párrafos sobre el arte conceptual” (1967) de Sol LeWitt.

Por último, cabe mencionar que una desventaja general que se da a lo largo del curso es la falta de tiempo. La etapa de 2º de Bachillerato es la última a la que se enfrentan los estudiantes y que se sitúa antes de la realización de la prueba de acceso a la universidad. Es por ello que, las actividades planteadas son de corta duración y, dos de ellas, con tarea a realizar fuera del aula. A pesar de que no contribuyen directamente a la adquisición de contenidos teóricos que los estudiantes necesitarán para la EvAU, se considera que cada actividad aporta al enriquecimiento personal del alumnado.

#### - **Análisis comparativo**

Con el fin de mejorar la comprensión del conjunto de las actividades propuestas, se presenta una tabla que muestra sus características y objetivos con el fin de mostrar las relaciones e interacciones entre ellas.

|                      | <b>Síntesis</b>   | <b>Objetivos</b>   | <b>Valor</b>  | <b>Materiales</b>  |
|----------------------|---|--|---|--|
| <b>Experiencia 1</b> | Orientada a indagar en nuestro yo íntimo, reconocer qué emociones nos evocan las obras de arte y utilizarlas para acercarnos a ellas. Deben superar las nociones de “me gusta” o “no me gusta” y reflexionar sobre el por qué, explorando los distintos elementos de la obra de arte.   | El objetivo principal es introducir al alumnado al placer estético. Cualquiera puede acceder a él, pero para ello deben adoptar una nueva mirada, prestando atención a sus emociones inmediatas. Se pretende que el alumnado se deje conmover y profundice en su subjetividad, sus gustos personales y en lo que el arte le puede ofrecer.                                     | Esta actividad permite utilizar las emociones para acercarse al arte y la obtención de una experiencia estética en el objeto artístico. | Se necesitarán únicamente una serie de láminas de distintas obras de arte, por lo menos una de cada bloque del currículo. Algunas están presentes en el BOA y otras son de elección propia. Con esto se busca plantar la intriga en los estudiantes, que obtendrán una visión global de lo que verán durante el curso. |
| <b>Experiencia 2</b> | Orientada a aplicar la mirada desinteresada necesaria para vivir la experiencia estética. Con la Actividad 1 toman contacto con el arte, sus emociones y el placer estético. No obstante, para trasladar los conocimientos de clase a la vida real, se busca que apliquen esta nueva forma de mirar a su día a día, hallando este placer en lo natural/rutinario. | El objetivo principal es refinar la sensibilidad del alumnado. Para ello deben abandonar la mirada utilitarista y sustituirla por una mirada estética. Primero debían detenerse para explorar las cualidades de la obra de arte y ahora para percibir la vida cotidiana de otra manera. Trabajan la experiencia estética de esta manera en su doble vertiente, como placer que | Esta actividad permite obtener una experiencia estética en el objeto natural de la vida cotidiana.                                      | Los únicos recursos que presentará el docente serán ejemplos para que el alumnado tome como referencia. El resto deberá ser proporcionado por ellos mismos.  |

|                      |   |  |   |   |
|----------------------|---|--|---|---|
|                      |   | emana del arte y de la naturaleza.   |   |   |
| <b>Experiencia 3</b> | Orientada a contribuir a la formación de un gusto personal entre los estudiantes. Deben reflexionar sobre el valor del arte y cuestionarse el porqué de sus concepciones.   | El objetivo principal es que los estudiantes tomen decisiones sólidas acerca del valor de distintas obras de arte en base a una serie de criterios. Deben defender su postura, rebatir a sus compañeros y formar argumentos sólidos acerca de su gusto personal.   | Esta actividad permite la formulación de juicios estéticos de objetos bellos. | Cada grupo contará con dos catálogos de las dos galerías, en las que cada “director/a” deberá adjudicarle un nombre. Los “coleccionistas” contarán con post-its para hacer ofertas a cada galerista y negociar la compra. |
| <b>Experiencia 4</b> | Orientada a experimentar el arte conceptual, un estilo muchas veces infravalorado e incomprensido. El alumnado deberá aplicar lo aprendido hasta ahora y dejarse llevar por la poesía de Yoko Ono. Posteriormente, deberá intentar expresarse de la misma manera, capturando un momento, un sentimiento o cualquier elemento que ellos consideren digno de plasmar. | El objetivo principal es que los estudiantes materialicen una forma de arte ellos mismos. La Historia del Arte se basa principalmente en el estudio y análisis, pero para adolescentes que se están aproximando a ella, experimentar haciendo arte por sí mismos puede ser muy beneficioso para conocer la perspectiva del artista y compartir su subjetividad con el resto de la clase. | Esta actividad permite liberar la imaginación para crear un objeto artístico. | Cada estudiante contará con una ficha en la que se encuentren varias piezas del libro “Pomelo” de Yoko Ono y un espacio para que puedan redactar su propia creación.  |

Tal y como se aprecia, estas actividades permiten que el alumnado se acerque de una forma diferente a la Historia del Arte que se imparte en Bachillerato. A través de cada experiencia se accede a aspectos diferentes de la interacción humana con el arte. El alumnado aprende a adoptar una nueva mirada, reconociendo el placer estético en el objeto artístico y natural. Además, deben desarrollar su autonomía para expresar una opinión fundamentada. Y, por medio de la última actividad, deben liberar su imaginación y compartir su experiencia íntima con sus compañeros.

#### **- Evaluación**

Para completar este apartado, es importante valorar el rendimiento de las actividades a través de su evaluación. Ya que estas experiencias están orientadas principalmente a fomentar el disfrute del arte por el alumnado, resultaría contraproducente evaluarlas y calificarlas, porque podría ser perjudicial conforme a los objetivos buscados. No obstante, se deben valorar los frutos de cada actividad para asegurar que han resultado exitosas. Para ello, se realizaría una evaluación final en la que los estudiantes demuestren una mejor y más significativa relación con el arte. Esto se mediría a través de una prueba escrita de preguntas cortas (ver Anexo VI).

#### **- Conclusiones**

Para finalizar el apartado, cabe destacar la relevancia que tendría esta propuesta dentro de la enseñanza y aprendizaje de la materia. Esta orientación curricular basada en la experiencia del arte sería de gran valor para los estudiantes de 2º de Bachillerato, que no han estudiado Historia del Arte hasta el momento y muchos no lo harán en el futuro. Esta propuesta se basa en la revalorización del arte y de la sensibilidad del alumnado, apartando la reproducción literal de la teoría. Se busca que experimenten el arte de forma significativa y que ello les acompañe durante el resto de su vida. De poco sirve que aprendan a recitar la teoría, si no aprecian verdaderamente el arte y el patrimonio. En cuenta, se considera más valioso que realmente se fijen en una obra y que les conmueva, hallar cualidades estéticas en el mundo, que sepan argumentar cuál es su estilo favorito y que puedan comunicar sus sentimientos.

Con las experiencias de aprendizaje propuestas se espera conseguir superar la pasividad típica con la que el alumnado aborda esta asignatura. Se espera que aprendan a interpretar las obras de arte, pasando a formar parte de ellas y descubriendo sus múltiples significados. Se busca suscitar una respuesta en cada estudiante, que, con cada forma de arte, será positiva o negativa, pero será auténtica. Deben demostrar autonomía y una gran capacidad de abstracción para identificar sus emociones y formar su opinión, liberándose de las modas o corrientes dominantes y utilizando el arte para relacionarse con el mundo (Hernández Belver y Martín Prada, 1998).

De igual modo, cuando los estudiantes aprenden a apreciar las artes y hallan formas de expresarse, se abre la puerta a la formación ciudadana y ética. Como hemos argumentado anteriormente, el arte ha perdido importancia en la sociedad, considerándose un complemento, algo innecesario. Sin embargo, al desarrollar la sensibilidad artística, se reflexiona sobre uno mismo, la sociedad actual y también da pie a comprender las distintas culturas y formas de vida del pasado. Permite el desarrollo de valores como la tolerancia, el respeto y empatía, que se ponen en práctica al compartir el resultado de las actividades con el resto de la clase. Esta perspectiva también repercute en el mantenimiento del patrimonio histórico-artístico, que, para ser conservado, debe ser conocido y respetado por la población (Rodríguez, 2009).

Por lo tanto, una experiencia significativa con el arte se revela como algo extremadamente valioso, tanto para la asignatura de Historia del Arte como para la vida real. El análisis comparativo de las cuatro actividades ha demostrado que cada una contribuye a su manera a que el alumnado se aproxime de una forma distinta al arte, fomentando el desarrollo de una experiencia estética satisfactoria, su gusto personal y una mayor capacidad de expresión de nuestro mundo interior. En suma, poder apreciar y disfrutar con una obra de arte.

## IV. BIBLIOGRAFÍA

### Referencias bibliográficas

- Caballero Carrillo, M<sup>a</sup>.R. (1992-93). La Historia del Arte en la enseñanza secundaria: perspectiva histórica y posibilidades de futuro. *Imafronte*, 5 (8-9), 51-60.
- Cobo Gonzales, G. & Valdivia Cañotte, S.M. (2017). Juego de roles. *Colección de apoyo de materiales a la docencia #1*, 4, 5-13.
- Eco, U. (2004). *Historia de la belleza*. Lumen.
- Eisner, E.W. (1972). *Educación la visión artística*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Eisner, E.W. (2002). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Paidós Educación.
- Goodman, N. (1976). *Los lenguajes del arte: aproximación a la teoría de los símbolos*. Seix Barral.
- Hernández Belver, M. & Martín Prada, J.L. (1998). La recepción de la obra de arte y la participación del espectador en las propuestas artísticas contemporáneas. *Reis*, 84, 45-63.
- Palacios, L. (2006). El valor del arte en el proceso educativo. *Reencuentro, análisis de problemas universitarios*, 46, 2-21.
- Panofsky, E. (1961). La historia del arte y las disciplinas humanistas. *Revista de filosofía*, 8 (1), 71-89.
- Pérez, M<sup>a</sup>P & Geta, A. (2008). El gusto estético. La educación del (buen) gusto. *Estudios sobre educación*, 14, 11-30.
- Rodríguez, F. (2009). Construcción ciudadana y educación artística. En L. Jiménez, I. Aguirre & L.G., Pimentel (Coords.), *Educación artística, cultura y ciudadanía* (25-31). Fundación Santillana.
- Sánchez, G. (2010). Educación estética y educación artística. Reflexiones para una enseñanza creativa. *Aula*, 16, 21-32.
- Tolstoi, L. (1984). What is Art?. En S.D. Ross (Coord.), *Art and its significance: An Anthology of Aesthetic Theory* (180-185). State University of New York Press.

### Recursos web

- Demby, N. (2009). Essay: Yoko Ono "Grapefruit". *Fluxus Foundation*. <http://fluxusfoundation.com/archive/about-yoko-fluxus-foundation-archive/grapefruit-1964/essay-yoko-ono-grapefruit/>
- García Ceballos, S. (2020). *Diseño de actividades de aprendizaje de Geografía e Historia. (2020-2021). Práctica 1*. <https://sgceballos.wixsite.com/ccss2020/la-galeria-de-arte>
- Gobierno de Aragón. (2016). *Orden ECD/294/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros*

*docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.* <https://educa.aragon.es/-/normativa-eso-bachillerato>

Gobierno de Canarias. (2015). *La Taxonomía de Bloom, una herramienta imprescindible para enseñar y aprender.* <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofestenerifesur/2015/12/03/la-taxonomia-de-bloom-una-herramienta-imprescindible-para-ensenar-y-aprender/>

Las dos linternas, tercer cuarteto. Ramón de Campoamor. (24 de junio de 2021). En *Poesías.* <https://www.poesi.as/rdc175.htm>

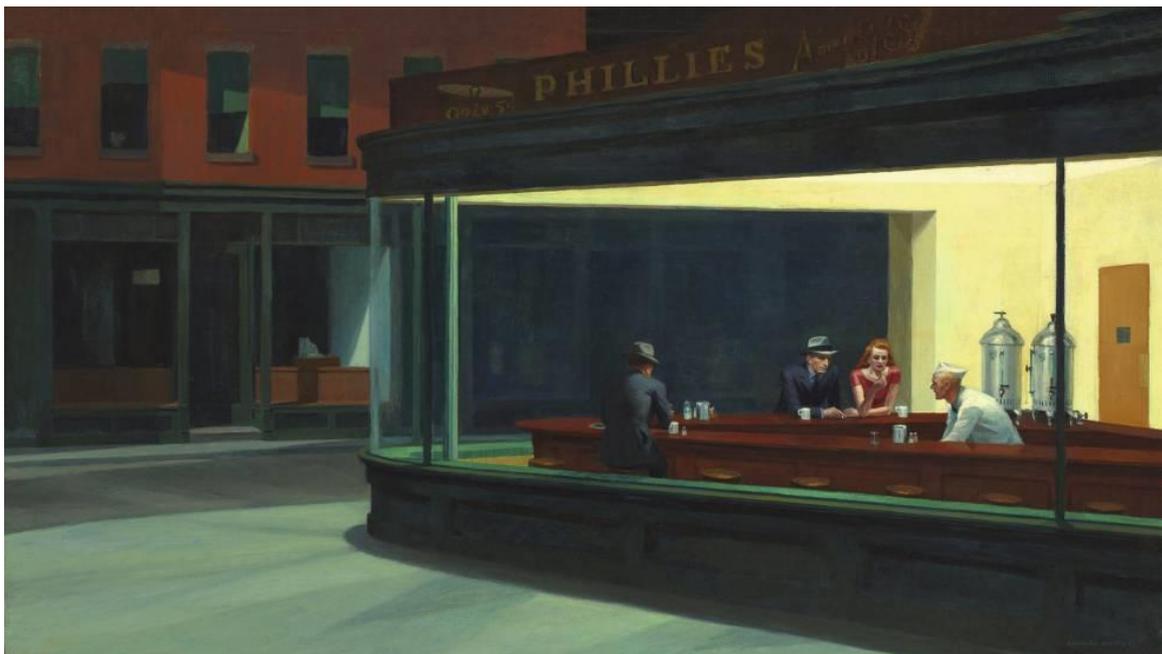
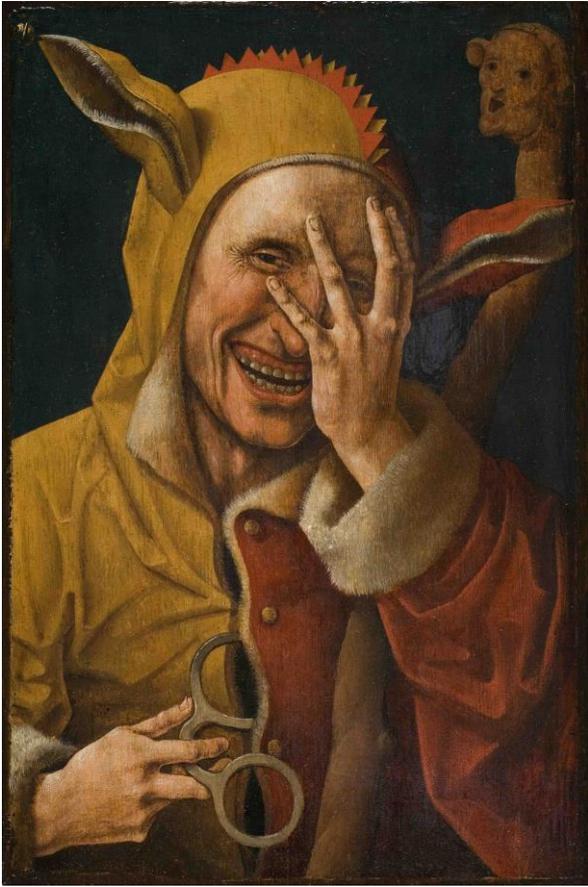
Ono, Y. (1970). *Pomelo, un libro de instrucciones de YOKO ONO.* [https://monoskop.org/images/8/83/Ono\\_Yoko\\_Pomelo\\_Un\\_libro\\_de\\_instruccion\\_es\\_de\\_Yoko\\_Ono.pdf](https://monoskop.org/images/8/83/Ono_Yoko_Pomelo_Un_libro_de_instruccion_es_de_Yoko_Ono.pdf)

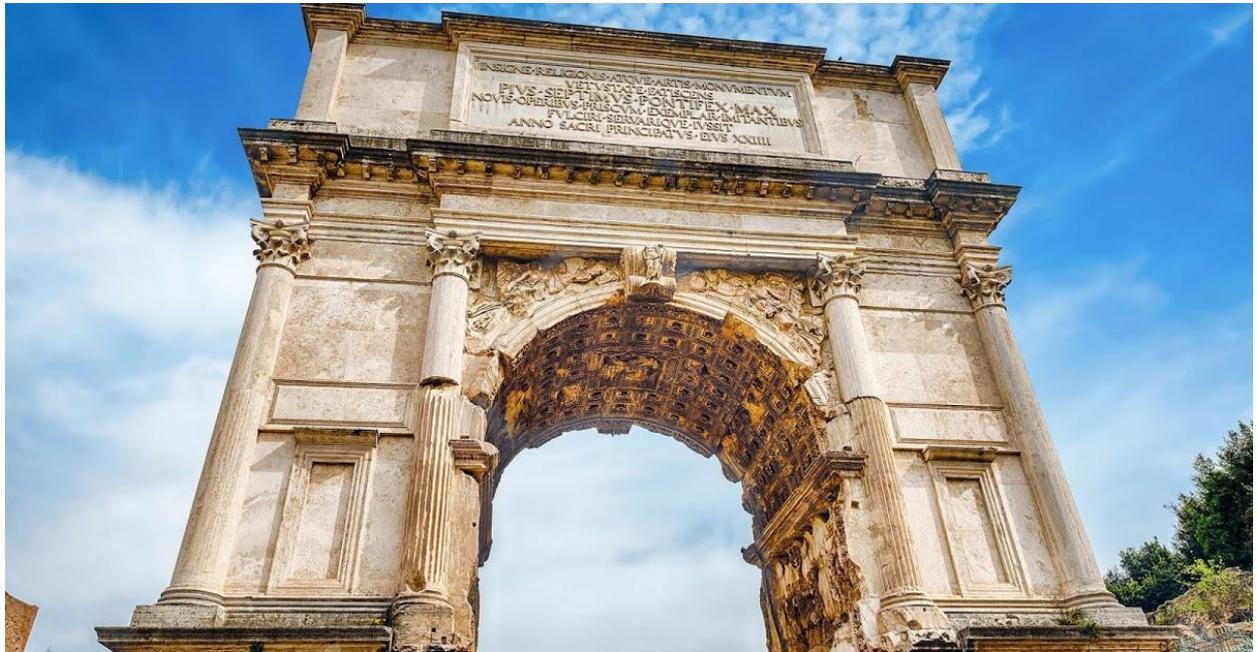
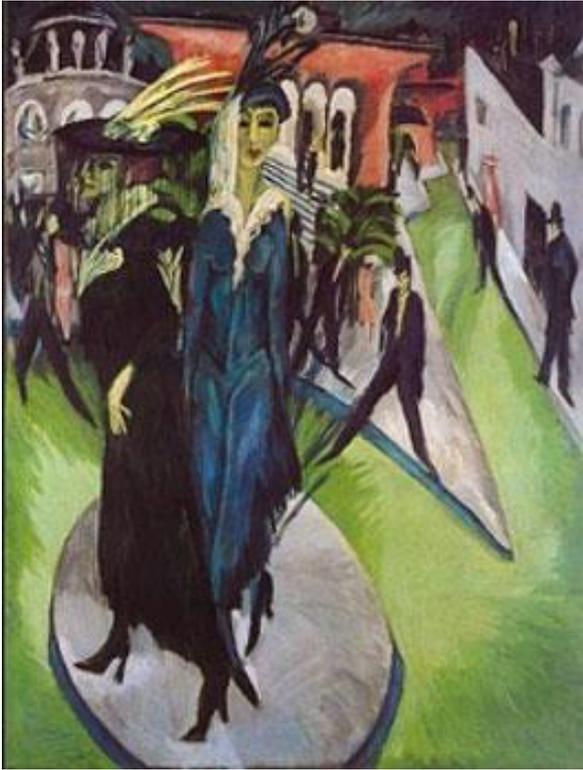
Rowland, H. (5 de enero de 2017). Yoko Ono: The World's Most Famous Unknown Artist. *Culture trip.* <https://theculturetrip.com/asia/japan/articles/yoko-ono-the-world-s-most-famous-unknown-artist/>

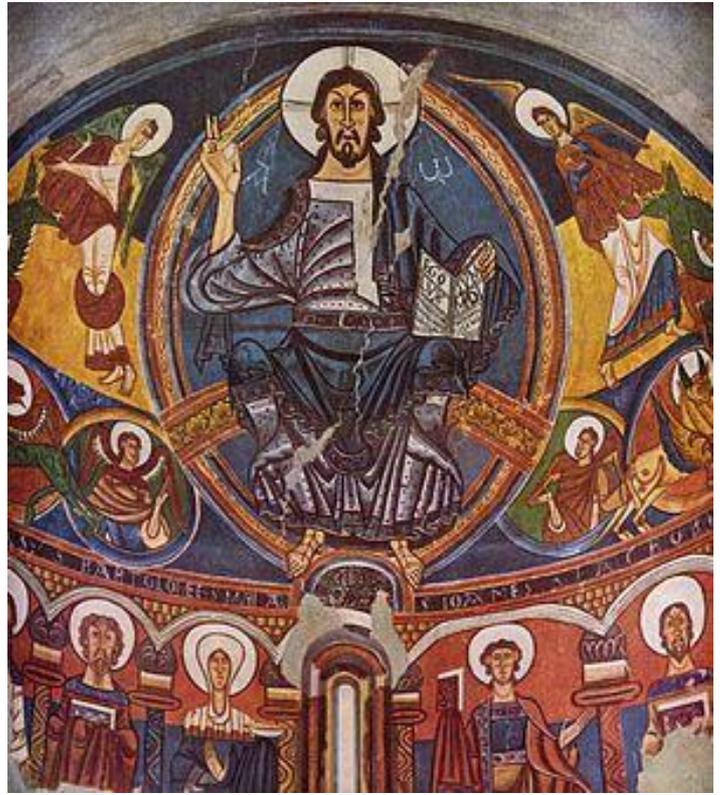
Sabater, V. (2019, 30 de mayo). *Haiku, poesía japonesa para liberar las emociones.* Extraído el 11 de junio de 2021 desde <https://lamenteesmaravillosa.com/haiku-poesia-japonesa-emociones/>

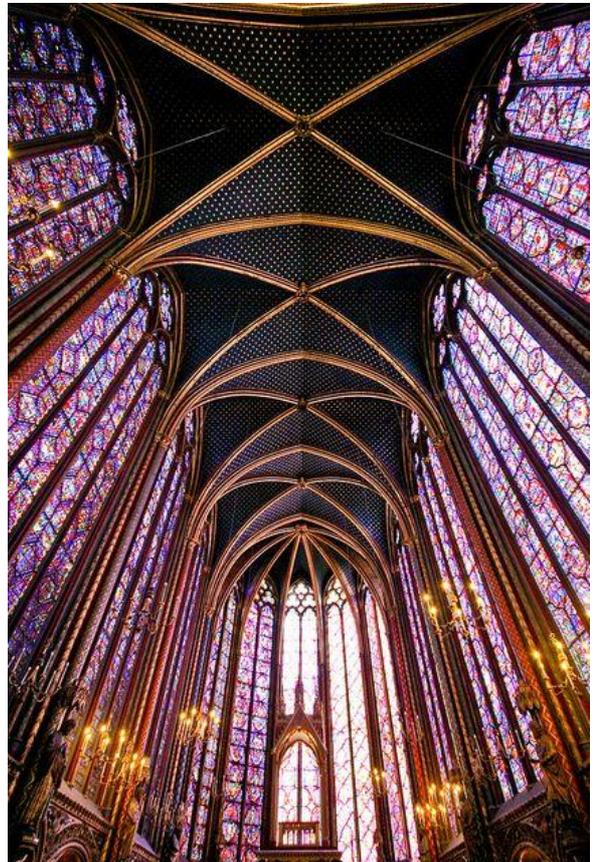
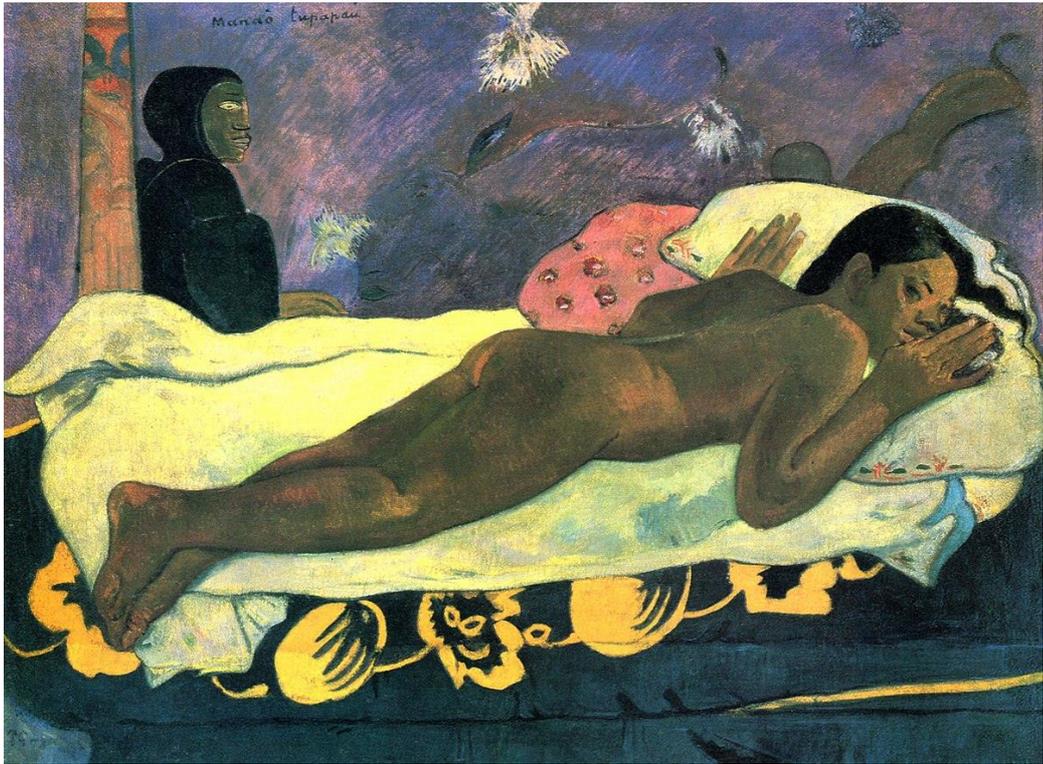
## V. ANEXOS

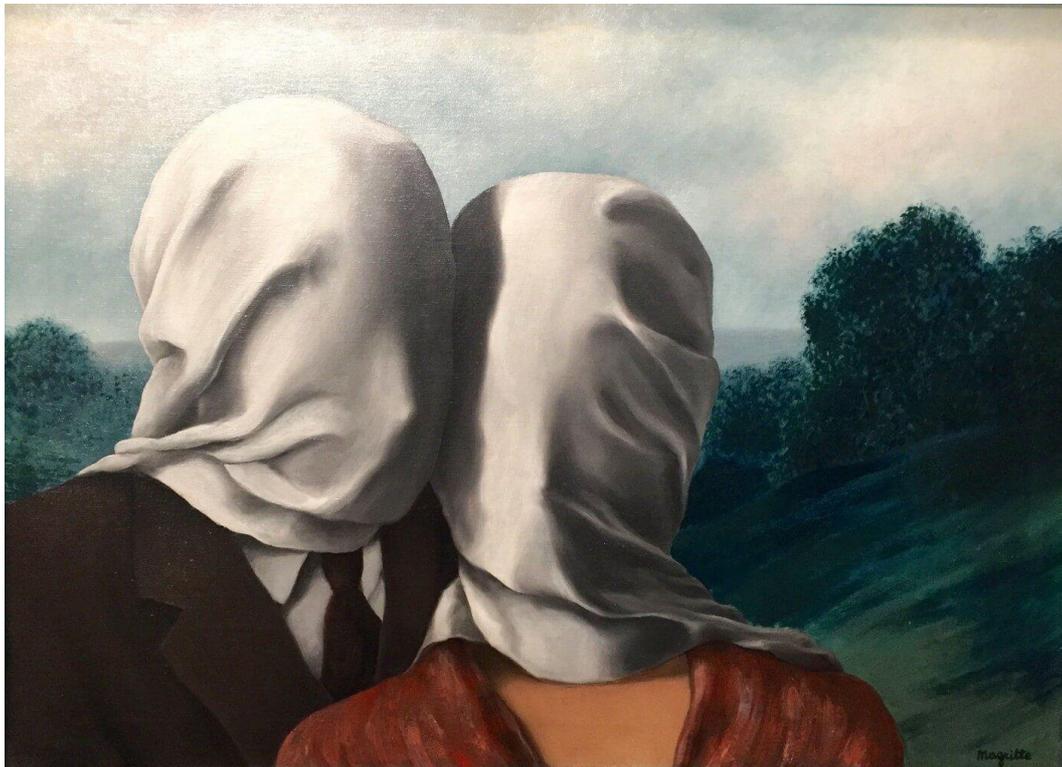
### Anexo I. Obras de arte para la Actividad 1.













**Anexo II. Introducción del debate para la actividad 2. Elaboración propia.**

*Debate:* ¿Los temas realistas son igual de valiosos que los temas religiosos?



La virgen de las rocas - Da Vinci (1483-86)

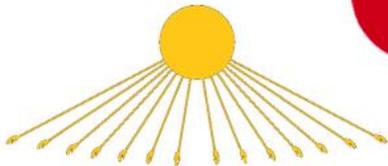


Niños comiendo uvas y melón - Murillo (1645-50)

**Anexo III. Ejemplos para la actividad 2. Elaboración propia.**

*¿Crees que elementos de la vida cotidiana pueden ser bellos?*

Por ejemplo, el SOL



Representado en diferentes culturas de varias formas

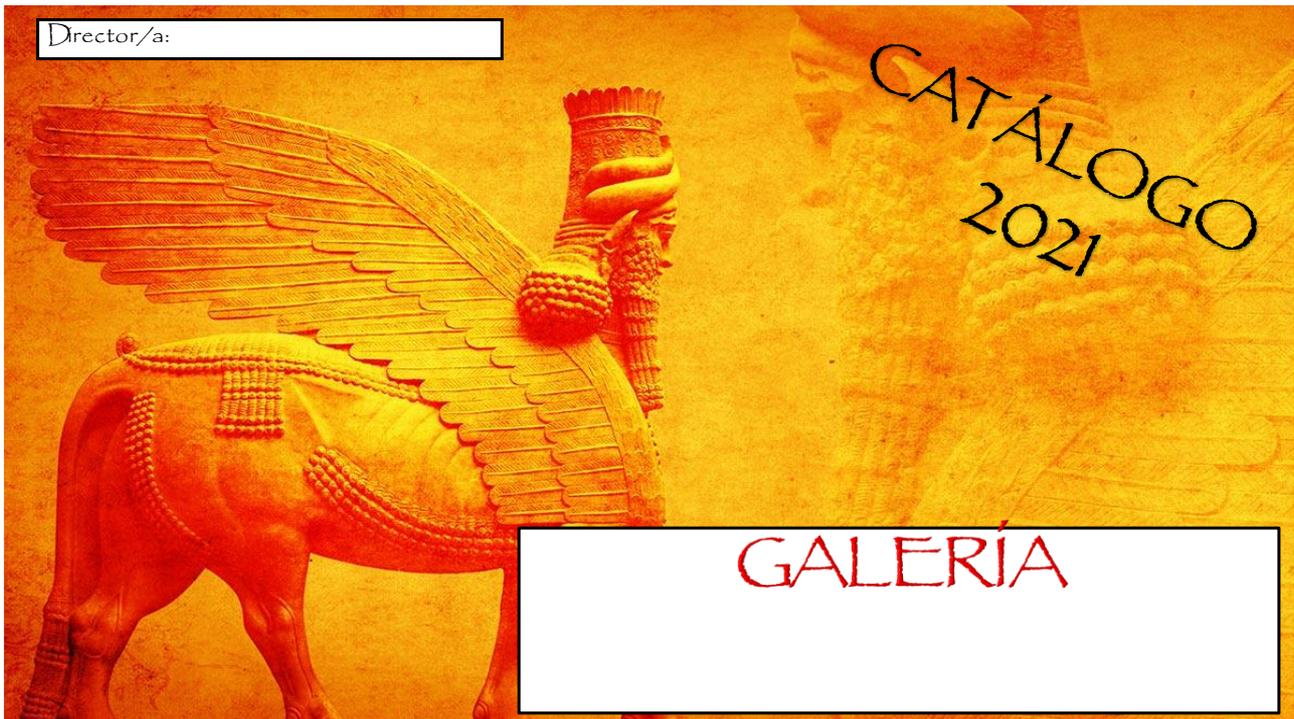
O el CAFÉ



vs

Hasta lo más insignificante puede ser bello si aprendes a mirar

Anexo IV. Catálogos para la actividad 3. Elaboración propia.



### LA LEONA DE CUENOL

- Imperio Elamita (2700 a.C. – 539 a.C.)
- Piedra blanca caliza
- Diosa que representa fortaleza y poder
- Posible antiguo talismán

57'2 millones \$

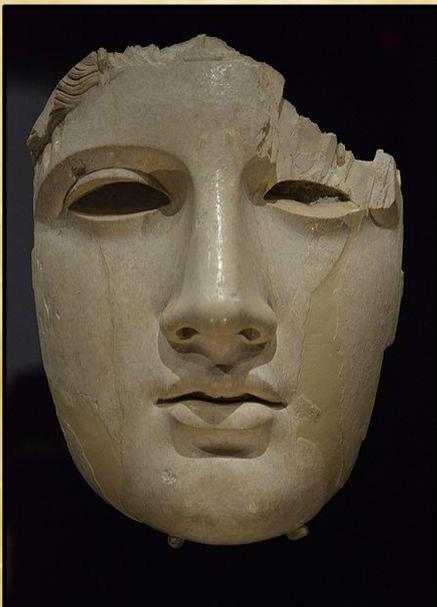
## ARTEMISA Y EL CIERVO



- Imperio Romano (siglo I a.C. – I d.C.)
- Bronce
- Diosa cazadora después de disparar su arco

28'6 millones \$

## ROSTRO DE APOLO



- Grecia Antigua (siglo V a.C.)
- Mármol
- Dios del sol
- Posiblemente esculpida por Fidias

10 millones \$

DIRECTOR/A:

# CATÁLOGO 2021

## GALERÍA

### ESTUDIO PARA LA MIEL ES MÁS DULCE QUE LA SANGRE – SALVADOR DALÍ



- Surrealismo (1926-27)
- Óleo sobre madera
- Es un estudio para la obra original, que perteneció a Coco Chanel, pero que ahora está desaparecida.

4.9 millones \$

## LHOOQ – MARCEL DUCHAMP



- Dadaísmo (1919)
- Ready-made: pintasobre una fotografía
- Desmitifica un icono de la Historia del Arte

345-577.000 \$

## NU COUCHE – AMADEO MODIGLIANI



- Escuela de París (1917)
- Óleo sobre tela
- Firmado por el artista
- El más famoso y más grande de sus desnudos

157 millones \$

## Anexo V. Ficha para la actividad 5. Elaboración propia.

Poemas tomados de: Ono, Y. (2006). Pomelo. Taller de ediciones.

**Pintura para el viento (1961)**  
Hacer un agujero en una bolsa llena de semillas de cualquier clase y poner la bolsa al viento

**Pieza olor (1963)**  
Usar una tarjeta de visita sin nombre. Ponerle en cambio una dirección y un olor.

**Pieza silábica (1964)**  
Decidirse a usar una sílaba en particular el resto de la vida. Registrar las cosas que ocurren como resultado de esto.

**Pintura para construir en la propia cabeza (1962)**  
Observar cuidadosamente tres cuadros. Mezclar bien en la cabeza.

**Pieza de reloj (1963)**  
Adelantar todos los relojes del mundo dos segundos sin que nadie se entere.

**Pieza de dormir I (1960)**  
Escribir todas las cosas que se desea hacer. Pedir a otros que las hagan y dormir hasta que terminen de hacerlas. Dormir todo lo que se pueda.

**Pieza de viaje (1964)**  
Hacer una llave. Buscar una cerradura donde entre. Si se encuentra, quemar la casa que la contiene.

**Pieza de sangre (1960)**  
Usar la propia sangre para pintar. Seguir pintando hasta desmayarse. (a)  
Seguir pintando hasta morir. (b)

**Pieza de Venus de Milo (1964)**  
Entregar pequeños trozos a la gente que acude a verla. Pedirles que los lustren en casa. Pedirles que los devuelvan dentro de 50 años para volver a armar la Venus.



Pomelo

**Pieza de confusión (1964)**  
Usar las cosas hasta que se derritan. Enjuagarse los dedos pegajosos después de usarlas.  
Usar las cosas hasta que se evaporen. Tomar agua después de usarlas.  
Usar las cosas hasta que se pongan secas y duras. Hacer con ellas una flauta.

和

### Ahora, escribe tu propio haiku

## EVALUACIÓN FINAL

- ¿Podrías poner un ejemplo de una vez que hayas utilizado tus propias emociones para interpretar una obra de arte fuera de las actividades?
- ¿Crees que ahora observas mejor el mundo que te rodea? ¿Sientes que lo disfrutas un poco más?
- Escribe una opinión tuya sobre cualquier aspecto de la Historia del Arte, da igual si crees que es poco popular o controvertida. Justifica tu respuesta. Por ejemplo: *Hallo la obra de Borromini infravalorada respecto a Bernini porque, a mi parecer, hacer que los materiales baratos parezcan suntuosos demuestra una mayor maestría...*
- ¿Piensas que hacer el *haiku* te ha servido para aprender a comunicarte de una manera diferente? ¿Te ha resultado fácil o difícil expresar conceptos abstractos?

## Referencias de todas las imágenes:

1. Loco riendo. Jacob Cornelisz van Ootsanen (1500). (10 de junio de 2021). En *tendencias del arte*. <http://www.tendenciasdelarte.com/festival-historia-del-arte/>
2. Lamia. John Waterhouse. (10 de junio de 2021). En *Wikipedia*. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John\\_Waterhouse\\_-\\_Lamia\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_Waterhouse_-_Lamia_-_Google_Art_Project.jpg)
3. Zgustova, M. (28 de junio de 2020). Edward Hopper y la soledad, pinturas que son profecías. *El País*. [https://elpais.com/elpais/2020/06/26/eps/1593192585\\_389847.html](https://elpais.com/elpais/2020/06/26/eps/1593192585_389847.html)
4. Postdamer Platz. Kirchner (1914). En *Más de arte*. <https://masdearte.com/especiales/kirchner-primitivismo-libre/>
5. Ártemis Efesia. (10 de junio de 2021). En *Universidad Complutense de Madrid*. [http://repositorios.fdi.ucm.es/Mythos/view/mostrar\\_imagen.php?idrecurso=247&ido\\_v=377](http://repositorios.fdi.ucm.es/Mythos/view/mostrar_imagen.php?idrecurso=247&ido_v=377)
6. Beata Ludovica. Gian Lorenzo Bernini. (10 de junio de 2021). En *Wikipedia*. [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Cappella\\_palluzzi-albertoni\\_di\\_giacomo\\_mola\\_\(1622-25\),\\_con\\_beata\\_ludovica\\_alberoni\\_di\\_bernini\\_\(1671-75\)\\_e\\_pala\\_del\\_baciccio\\_\(s.\\_anna\\_e\\_la\\_vergine\)\\_05.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Cappella_palluzzi-albertoni_di_giacomo_mola_(1622-25),_con_beata_ludovica_alberoni_di_bernini_(1671-75)_e_pala_del_baciccio_(s._anna_e_la_vergine)_05.jpg)
7. Castel, J.A. (2020, 4 de mayo). *La Cámara de arte*. Extraído el 10 de junio de 2021 desde <https://www.lacamaradelarte.com/2016/04/el-arco-de-tito.html>
8. San Clemente de Tahul. (10 de junio de 2021). En *Wikipedia*. [https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81bside\\_de\\_San\\_Clemente\\_de\\_Tahull](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81bside_de_San_Clemente_de_Tahull)
9. Caballero con la mano en el pecho. El Greco. (10 de junio de 2021). En *Wikipedia*. [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_caballero\\_de\\_la\\_mano\\_en\\_el\\_pecho](https://es.wikipedia.org/wiki/El_caballero_de_la_mano_en_el_pecho)
10. El espíritu de los muertos vela. Gauguin. (10 de junio de 2021). En *Wikipedia*. [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_esp%C3%ADritu\\_de\\_los\\_muertos\\_vela](https://es.wikipedia.org/wiki/El_esp%C3%ADritu_de_los_muertos_vela)
11. Norsworthy, S. (2009, 18 de mayo). *Flickr*. Extraído el 10 de junio de 2021 desde <https://www.flickr.com/photos/scottnorsworthy/5097877079/>
12. Piedad Bandini. Miguel Ángel. (10 de junio de 2021). En *Arte Miguel Ángel*. <https://www.artemiguelangel.com/la-piedad-de-florenca-de-miguel-angel-el-autorretrato-del-artista/>
13. Lovers. Magritte. (10 de junio de 2021). En *Tallenge Store*. <https://www.tallengestore.com/products/lovers-les-amants-rene-magritte-art-by-rene-magritte>
14. Calvo Santos, M. (2017). *El Coloso*. Goya representa al Godzilla hispano, de múltiples y enigmáticas interpretaciones. <https://historia-arte.com/obras/el-coloso>
15. Mas Casals, C. (2020). *Antropometría*. Medir el cuerpo de una mujer. <https://historia-arte.com/obras/antropometria>
16. Flatiron. (10 de junio de 2021). En *Designing buildings wiki*. [https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/Flatiron\\_Building](https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/Flatiron_Building)

17. La Virgen de las Rocas. Da Vinci. (14 de junio de 2021). En *Wikipedia*. [https://es.wikipedia.org/wiki/Virgen\\_de\\_las\\_rocas#/media/Archivo:Leonardo\\_Da\\_Vinci\\_-\\_Vergine\\_delle\\_Rocce\\_\(Louvre\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Virgen_de_las_rocas#/media/Archivo:Leonardo_Da_Vinci_-_Vergine_delle_Rocce_(Louvre).jpg)
18. Niños comiendo uvas y melón. Murillo. (14 de junio de 2021). En *Wikipedia*. [https://es.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1os\\_comiendo\\_uvas\\_y\\_mel%C3%B3n#/media/Archivo:Bartolom%C3%A9\\_Esteban\\_Perez\\_Murillo\\_-\\_Trauben-und\\_Melonenesser.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1os_comiendo_uvas_y_mel%C3%B3n#/media/Archivo:Bartolom%C3%A9_Esteban_Perez_Murillo_-_Trauben-und_Melonenesser.jpg)
19. Inti. (14 de junio de 2021). En *Pinterest*. <https://www.pinterest.es/pin/526639750168098244/>
20. Bandera de Japón. (14 de junio de 2021). En *Banderas del mundo*. <https://banderasdelmundo.org/asia/japon/>
21. Sol Luis XIV. (14 de junio de 2021). En *Pngwing*. <https://www.pngwing.com/es/free-png-kfvxg>
22. Sol Akhenaton. (14 de junio de 2021). En *Pinterest*. <https://www.pinterest.es/pin/49539664625902294/>
23. Café con hielo. (24 de junio de 2021). En *Chew your booze*. <http://chewyourbooze.com/resource/iced-whiskey-coffee/>
24. Taza de café. (24 de junio de 2021). En *Wikipedia*. <https://jv.wikipedia.org/wiki/Mug>
25. Portada del catálogo antiguo: Adan, M. (2019). *Lamasus, los toros alados de Siria*. <https://www.ocesaronada.net/lamasus-los-toros-alados-de-asiria/>
26. Antigüedades: The Art Wolf. (2006-2021). *Most expensive antiquities ever sold*. <https://theartwolf.com/art-market/most-expensive-antiquities/>
27. Portada del catálogo vanguardista: La habitación roja. Matisse. (10 de junio de 2021). En *3 minutos de arte*. <https://3minutosdearte.com/pintura/cuadros-fundamentales/la-habitacion-roja-1908-henri-matisse/>
28. Playa, J. (2011). La venta millonaria de un Dalí. *La vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20110211/54113243629/la-venta-millonaria-de-un-dali.html>
29. García-Osuna, C. (2021). Tres rarezas de Dubuffet, Duchamp y Tamara de Lampicka se encuentran en una subasta de Londres. *La vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/magazine/experiencias/20210413/6643673/tres-rarezas-dubuffet-duchamp-tamara-lempicka-venden-londres-15-abril.html>
30. Ars Ars. (2018). *Nu Couche* de Amadeo Modigliani se remata en 157'2 millones de dólares. *Ars Magazine*. <https://arsmagazine.com/nu-couche-de-amadeo-modigliani-se-remata-en-1572-millones-de-dolares/>
31. Mantecón, M. (2014). Yoko Ono, vis a vis. <http://www.m-arteyculturavisual.com/2014/06/18/yoko-ono-vis-a-vis/>