



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

A-2

Metodologías activas en la Didáctica de Historia
del Arte

Active methodologies in Didactic of Art History

Autora

Carla García Rodríguez

Director

José Manuel González González

Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria,
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y
Deportivas. Especialidad Geografía e Historia.
Facultad de Educación 2023

Resumen.

La incorporación de metodologías activas y nuevos recursos en la didáctica de Historia del Arte puede ofrecer una nueva oportunidad a esta disciplina. Esta asignatura necesita que el profesorado esté comprometido y se proponga renovar las estrategias de enseñanza-aprendizaje. Hay que ser conscientes de los beneficios y los inconvenientes de estos métodos, de modo que, la intención del presente trabajo es recopilar la literatura científica y sus propuestas para fomentar una alternativa a la tradición de la enseñanza en Historia del Arte, ofreciendo información sobre algunos métodos activos y herramientas que se podrían plantear en esta asignatura.

Palabras clave: Historia del Arte, metodología activa, didáctica, aprendizaje, innovación, recursos educativos, nuevas tecnologías.

Abstract.

The incorporation of active methodologies and new resources in the teaching of Art History can offer a new opportunity for this discipline. This subject needs teachers to be committed and willing to renewing their teaching-learning strategies. It is necessary to be aware of the benefits and drawbacks of these methods, so the intention of this paper is to compile the scientific literature and its proposals to promote an alternative to the tradition of Art History teaching, offering information about some active methods and tools that could be considered in this subject.

Keywords: Art history, active methodology, didactics, learning, innovation, educational resources, new technologies.

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
2. Justificación, objetivos y metodología	2
2.1. Justificación	2
2.2. Objetivos	2
2.3. Metodología	3
3. Metodologías activas en la asignatura de Historia del Arte	5
3.1. <i>Inquiry based learning</i> - Aprendizaje basado en indagación	5
3.2. Aprendizaje Basado en Proyectos.....	7
3.3. Aprendizaje cooperativo	8
3.4. Aprendizaje basado en problemas	9
4. Recursos	12
4.1. Cine.....	12
4.2. Realidad Virtual – Realidad Aumentada	14
4.3. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)	16
4.4. Videojuegos	20
5. Beneficios y dificultades.....	23
6. Conclusiones	25
7. Bibliografía	27

1. Introducción

La Historia del Arte es una asignatura multidisciplinar que cuenta con unas condiciones específicas que otras disciplinas de ciencias sociales no tienen. Centrándonos en la Educación Secundaria Obligatoria, debemos señalar que la Historia del Arte aparece como un apéndice dentro de la enseñanza de Historia y generalmente de un modo aislado y marginal en el que no se suele incidir demasiado. En bachillerato esta disciplina se presenta con un carácter optativo y solamente se imparte durante un curso académico, segundo de bachillerato. Es decir, se imparte toda la asignatura únicamente en un año.

La problemática de esta asignatura merece la atención y el esfuerzo de los docentes para intentar solucionar este problema. Esta asignatura cada vez tiene menos demanda por parte del alumnado, y cuando los estudiantes la cursan, las experiencias no son gratificantes. De este modo, es responsabilidad de los docentes intentar plantear la asignatura con una didáctica alternativa que solvete los problemas tradicionales.

En el presente trabajo se propone una didáctica diversa a través de metodologías activas. De este modo se pretende que el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje, a través de un aprendizaje significativo. Se presentan así algunas de las metodologías y los recursos que se podrían utilizar en esta asignatura.

2. Justificación, objetivos y metodología

2.1. Justificación

El diseño curricular que ha prevalecido a lo largo de la historia de la educación en la disciplina de Historia del Arte ha sido un diseño centrado principalmente en la selección. Esta selección de contenidos ha sido similar desde hace décadas en los libros de texto de esta asignatura. Es por ello, que esta disciplina se ha centrado generalmente en la acumulación, fragmentación y la memorización de los contenidos. Lo que se puede describir como una enseñanza enciclopédica.

La tipología de currículo en Historia del Arte siempre ha defendido una enseñanza tradicional tanto en el ámbito de secundaria como en el universitario. Como indica Raúl López (2021) esta materia se ancló en una serie de sistemas de aprendizaje que se basaban principalmente en el estudio de autores y sus biografías, el estudio de obras magistrales y el análisis formal de las mismas, el estudio de los estilos y cambios divididos por etapas artísticas. Por lo tanto, la metodología aplicada siempre ha sido similar, clases magistrales usando algún recurso visual.

Es por ello que el tema elegido para abordar el siguiente trabajo fin de máster se centra en una didáctica diferente a la tradicional, centrada en las metodologías activas para estudiar la Historia del Arte. La cuestión principal por la que se ha elegido este tema recae en poder plantear esta asignatura como un mecanismo en el que los alumnos/as puedan participar completamente de forma activa, creando un trabajo creativo y haciendo que la Historia del Arte se convierta en una asignatura didáctica y entretenida.

Como estudiante de Historia del Arte tanto en mi etapa de educación secundaria obligatoria como universitaria, considero de especial interés investigar sobre alternativas en la didáctica de esta asignatura y es por esta razón la elección de este tema.

2.2. Objetivos

A continuación se exponen los objetivos que se pretenden conseguir con este trabajo:

- Obj 1. Mostrar una alternativa a la metodología tradicional en la Historia del Arte dando a conocer los beneficios de las metodologías activas.
- Obj 2. Conocer e indagar varias metodologías activas existentes en el ámbito educativo.
- Obj 3. Plantear el uso de diferentes recursos activos valorando su utilidad en el ámbito de la Historia de Arte.
- Obj 4. Realizar una comparativa entre las ventajas y las desventajas del uso de metodologías activas.

2.3. Metodología

Para diseñar este trabajo se ha llevado a cabo un proceso complejo y riguroso que ha contado con distintas fases. Una vez asignado el tema, se seleccionaron una serie de ideas variadas para abordar. En esta fase, se procedió a la recopilación de materiales bibliográficos que pudieran servir para los diferentes contenidos seleccionados. El objetivo de esta búsqueda era determinar un tema definitivo para este trabajo, ya que en algunos casos la bibliografía para trabajar era escasa. La metodología que hemos seguido para este proceso ha sido la recopilación de información analizando las diversas fuentes publicadas.

Una vez seleccionado el contenido, la segunda fase se centró en la elaboración de un índice, el trabajo se estructuró en diferentes apartados y subapartados. Por último, se realizó la búsqueda de bibliografía concreta.

Para la búsqueda de bibliografía se han consultado distintos repositorios como ResearchGate, Dialnet, Google Académico, Raco.cat, ERIC o Academia.edu. Del mismo modo, se han consultado diferentes artículos y libros que se han añadido posteriormente a la bibliografía del trabajo tanto en español como en inglés.

La estructura del trabajo se pudo diseñar una vez superadas las fases anteriores. En primer lugar, la introducción, donde se encuentra la justificación del tema, los objetivos a alcanzar y la metodología empleada para la elaboración de este trabajo. A continuación, se plantea un apartado destinado a comentar algunas de las metodologías activas que se podrían emplear para la asignatura de Historia del Arte, como son: el *Inquiry Based Learning* o Aprendizaje por Indagación, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Cooperativo y Aprendizaje Basado en Problemas. El siguiente apartado se centra en algunos recursos empleados en la disciplina de Historia del Arte que favorecen el uso de las metodologías activas. Para finalizar el cuerpo central del trabajo, se destina un capítulo a los beneficios y las dificultades de las metodologías

activas en esta disciplina.

Por último, la estructura del trabajo se cierra con unas conclusiones y un listado de bibliografía empleada para el trabajo.

3. Metodologías activas en la asignatura de Historia del Arte

Como indica García (2016) la mayoría de docentes optan por la clase magistral en la disciplina de Historia del Arte, sin embargo, son muchos estudios los que han demostrado que este método es completamente ineficaz para comprender nuestras disciplinas.

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria el currículum actual, Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y en nuestro caso el de Aragón, Boletín Oficial de Aragón número 131 de 11/07/2022, ha incorporado ciertos conocimientos relacionados con el arte; en esta etapa se mencionan algunos como el patrimonio, el arte clásico, la función de las expresiones culturales medievales y modernas, la influencia de civilizaciones como la islámica o las nuevas expresiones artísticas contemporáneas. En la mayoría de casos reales no se profundiza en estos contenidos por lo que el alumnado adquiere un nivel bajo en lo que se refiere a la disciplina de Historia del Arte (BOA, 2022).

En la etapa de Bachillerato el nuevo currículum oferta una nueva asignatura, Fundamentos de Arte, el alumnado puede optar a ésta en los dos años de bachillerato. Se introducen contenidos como: las manifestaciones artísticas y su significado, técnicas, la influencia del arte en la sociedad, el uso de fuentes bibliográficas, terminología artística, los estilos y movimientos, etc. (LOMLOE, 2020). Sin embargo, la asignatura de Historia del Arte se oferta en un curso, segundo de Bachillerato, por lo que cuenta con un inconveniente, la preparación del alumnado para la Prueba de Acceso a la Universidad. Como consecuencia, la asignatura se imparte teniendo como objetivo únicamente este examen, es decir, de nuevo prevalece una metodología más tradicional que desmotiva al alumnado.

Trabajar esta asignatura con metodologías activas permitiría que los estudiantes fueran protagonistas de su aprendizaje y se fomentara la participación. En definitiva, podemos conseguir que la Historia del Arte no se perciba como una continua sucesión de imágenes, autores, fechas y características de las obras, sino que el alumnado comprenda las obras artísticas sin tener que memorizarlas.

3.1. *Inquiry based learning* - Aprendizaje basado en indagación

La atención del profesorado se debe centrar en la motivación de los estudiantes

por el aprendizaje, de este modo conseguiremos que aprendan y reflexionen a lo largo de su etapa educativa. Como señalan Aramendi, Arburua y Buján (2018) es esencial poder acercar al alumnado los procesos de enseñanza y aprendizaje con situaciones de la vida real. De este modo, la percepción por parte del alumnado de las cuestiones aprendidas, son elementos importantes que impulsan su interés por el aprendizaje.

Hay que señalar que el aprendizaje basado en indagación parte de la teoría del aprendizaje constructivista. Esta teoría defiende que los estudiantes mejoran la calidad de su aprendizaje cuando construyen sus propios conocimientos, además, deben iniciar el aprendizaje desde su experiencia y exploración. De esta manera se evita que el alumnado reciba simplemente información de manera pasiva. La teoría del aprendizaje constructivista surgió en el siglo XX y personajes como Jean Piaget, Lev Vygotsky y John Dewey la promovieron (Díaz, 2023). Muchos autores defienden que la indagación es el mejor método para la enseñanza de las ciencias ya que se fomentan habilidades como la investigación, el alumnado busca respuestas a preguntas científicas que se formulan previamente, por tanto tienen el control del aprendizaje y deben rastrear los diferentes “camino” para obtener una o varias respuestas, la comprensión y la motivación aumenta ya que cada vez obtienen nuevos datos (Romero, 2017).

La enseñanza relacionada con el arte facilita a los historiadores utilizar diferentes métodos como la indagación ya que nuestra disciplina consiste en comprender nuevas cuestiones y problemas, cuestionando de este modo las hipótesis tradicionales. Con la indagación surgen nuevas posibilidades de aprender, ya que la obra en sí deja de ser un producto para convertirse en un problema histórico e ideológico que los alumnos/as pueden investigar. Es importante que el discente conozca los métodos que se han utilizado a lo largo de la Historia del Arte para estudiar las obras, de este modo, se podrían desarrollar enfoques pedagógicos interesantes en nuestro alumnado como la iconografía y la iconología, donde se deben investigar diversas fuentes para averiguar el significado tanto de la obra como de los elementos que la componen, descubriendo así diferentes contextos y significados (Chanda, 1998). A través de este método el discente incluye en su aprendizaje otras habilidades como la observación, la búsqueda de bibliografía, la organización de su propia investigación, la revisión de información, la formulación de respuestas, el análisis e interpretación de los datos y la revisión de respuestas para comunicar un resultado al resto de compañeros y al profesor/a (Romero, 2017).

Desde este enfoque como indica Erickson (1983) utilizar la indagación en la didáctica de la Historia del Arte, es valioso para convertir el aprendizaje en un proceso de investigación con el que conseguir abordar las obras de arte desde perspectivas diferentes, de este modo cualquier alumno/a aporta nuevos conocimientos en el campo de la Historia del Arte.

A través de este método nuestro alumnado trabaja la iconografía de la obra, identificando los elementos y reconociéndolos por ejemplo, con objetos reales, verificando así las relaciones de estos objetos. Con este método el alumnado especula sobre el significado de los atributos o iconos de las obras de arte, despertando la imaginación y descubriendo interpretaciones probables basándose en un contexto histórico y cultural de la obra. El profesor en este tipo de trabajos centrados en la indagación debe ayudar a los estudiantes, proporcionando documentación como apoyo para la investigación. Con esta metodología los estudiantes se plantean preguntas sobre la obra, por ejemplo cuestiones como la situación política, económica o religiosa de la obra (Chanda, 1998).

Para el alumnado de secundaria o bachillerato, el método más adecuado relacionado con la indagación, sería desde una perspectiva de la historia social del arte. En este caso el estudiante investiga y examina la interdependencia entre la obra de arte y las pruebas existentes tanto en fuentes primarias como en secundarias. Es decir, estudiar la obra de arte como un documento testigo del tiempo en el que “vivió”. En este caso a través de diversas preguntas el alumnado debe averiguar y descubrir las respuestas relacionando la información con la obra de arte. Con este enfoque para estudiar la Historia del Arte se generan debates entre el alumnado que explora las obras de arte como un camino para aprender sobre el pasado y el presente (Chanda, 1998).

El aprendizaje activo lo encontramos cuando se incorporan ciertas actividades en el aula que involucran al alumnado, realizando acciones como pensar, razonar críticamente y creativamente, participar, explorar y desarrollar una relación con el docente. La indagación proporciona un escenario perfecto para que los estudiantes adquieran y comprendan los conceptos ya que se busca la reflexión y el protagonismo de los alumnos/as en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con esta metodología la educación no se transmite únicamente por una vía, sino que se utilizan diversos recursos y fuentes para que el discente aprenda (Torres, Caldeiro y Mäeots, 2020).

3.2. Aprendizaje Basado en Proyectos

Otra metodología que puede favorecer la comprensión de nuestro alumnado y que muchos estudios han valorado positivamente es el Aprendizaje Basado en Proyectos.

Se trabajan los contenidos de un modo sencillo e intuitivo partiendo siempre de una pregunta o un reto que los estudiantes deben resolver a través de diversas tareas o actividades de forma grupal o individual. Esta metodología siempre tiene como objetivo

llegar a un producto final por lo tanto se trata de un método activo ya que el docente guía al alumnado trabajando diferentes puntos del currículo para que entienda lo que está aprendiendo, llegamos así al aprendizaje significativo (Navarrete, Rodríguez y Belver, 2021).

Como indica Zapico (2021), el contexto del centro es una de las cuestiones más importantes a tener en cuenta por parte del profesorado cuando se plantea un trabajo de este tipo. Los centros de secundaria son variados y todos cuentan con ciertas peculiaridades que se pueden explotar para realizar proyectos. Esta metodología pretende potenciar las competencias y las cualidades de los estudiantes, además, se consigue un acercamiento a la Historia del Arte desde otra perspectiva. Las actividades que se realizan son compartidas por todos los alumnos/as, como consecuencia la motivación y la autoconfianza en el aprendizaje aumenta, el alumnado se siente participe de la sociedad y se fomenta de este modo la competencia social y cívica.

El trabajo basado en proyectos puede servirnos en la disciplina de Historia del Arte como una estrategia para reforzar el papel de las artes y de las imágenes dentro de la educación. Esta metodología exige al alumnado analizar el objeto artístico del mismo modo que lo haría un historiador, es decir, investigando, desarrollando una parte práctica y creativa en sus esquemas cognoscitivos. Se fomentan así ciertas habilidades en el alumnado y aumenta la alfabetización cultural. El alumnado debe comprender la obra de arte como un producto y reflejo de una sociedad concreta (Salido, 2020).

Como indican algunas investigaciones el uso de esta metodología para disciplinas como la Historia del Arte es beneficioso para el alumnado. Algunos proyectos llevados a cabo en secundaria admiten que la realización de un proyecto hace que los estudiantes valoren más una obra artística, ya que reflexionan sobre su contenido. La realización de actividades relacionadas con preocupaciones cotidianas y actuales de los estudiantes hace que el arte sea atractivo para ellos/as. Esta metodología es valorada positivamente por los estudiantes, además provoca resultados como la mejora de interés del alumnado hacia la materia, cuestión que se debe valorar dentro de la disciplina de Historia del Arte. Otra cuestión interesante es que aumenta la autoeficacia del alumnado ya que con la realización de actividades se sienten más capaces para la ejecución de las mismas tanto dentro del aula como fuera (Navarrete et al, 2021).

3.3. Aprendizaje cooperativo

En general los estudiantes que deciden cursar la asignatura de Historia del Arte poseen escasos conocimientos sobre la materia ya que no han tratado esta asignatura

anteriormente con profundidad. El trabajo cooperativo es una metodología que trae grandes beneficios al alumnado ya que ofrece el dialogo entre ellos y requiere de compromiso para realizar las tareas. Este método tiene también la capacidad de motivar a los estudiantes, premiando tanto el esfuerzo como el logro grupal e individual y se valora tanto el proceso como el resultado (Igual, 2016).

El trabajo cooperativo puede conllevar algunas problemáticas pero como señala Molina (2018) las técnicas de esta metodología provocan contextos diferentes que atraen el interés de los estudiantes, además de adquirir el conocimiento de ciertas herramientas pertenecientes al trabajo de los profesionales. Con el aprendizaje cooperativo se trabajan competencias dentro de la asignatura de Historia del Arte como aprender a buscar y recopilar documentación sobre un tema y gestionar la información consultada, planteando por ejemplo actividades como la realización de una exposición artística. Otras tareas interesantes serían por ejemplo, la creación de folletos y guías de una exposición, la redacción de fichas de catálogo de una obra artística en un museo o la elaboración de la información destinada a los audioguías de las exposiciones para los visitantes.

A través del aprendizaje cooperativo el alumnado trabaja y aprende conjuntamente, es decir, deben asumir un papel activo en las diferentes actividades propuestas, como un equipo, consiguiendo así los objetivos que plantee el profesor. La actitud de los docentes en el trabajo con metodologías activas es crucial para que se puedan desarrollar con éxito. Se debe tener una actitud positiva, y motivadora, trasladando así a los estudiantes un clima de confianza y comodidad, además, siempre debe estar presente en los trabajos cooperativos pudiendo resolver dudas y evaluando los avances de los grupos (Moreno, 2018).

Por último, Moreno (2018) señala que esta metodología se está introduciendo paulatinamente en los centros, aunque es cierto, que destaca, y sobre todo en la disciplina que estamos tratando, el trabajo individualizado. Es urgente un cambio de mentalidad en todas las personas que componen el ámbito educativo, solo así se podrán implantar otras metodologías donde el alumnado pueda participar activamente en su propio aprendizaje motivándole a reflexionar y aprender.

3.4. Aprendizaje basado en problemas

El Aprendizaje Basado en Problemas centra su atención en fundamentos como el del filósofo Richard Rorty, el cual plantea un método constructivista que recuerda a

Jean Piaget. Estos planteamientos defienden tres ideas principalmente: la comprensión surge cuando el alumnado tiene inquietudes y curiosidad. En segundo lugar, estos estímulos son necesarios para que se dé un aprendizaje significativo, por lo tanto, la tercera idea que se defiende es que el conocimiento se consigue a través de un proceso progresivo (Tappan, 2014).

El aprendizaje con esta metodología se trabaja a través del planteamiento de un problema que debe ser complejo, original y extenso, diseñándose incluso para todo un curso lectivo, de este modo, el alumnado colabora continuamente para resolver el enigma planteado. En primer lugar, se debe partir de conceptos relevantes dentro de la asignatura, y después, plantear cuestiones “reales” (Tappan, 2014). En el Aprendizaje Basado en Problemas el alumnado es el protagonista ya que es el encargado de identificar los problemas concretos que se le proponen y además, debe investigarlos (Castillo, Cobos y Molina, 2018).

Existen ensayos con las ideas del ABP en la disciplina de Historia del Arte pero es necesario romper con los esquemas de orden cronológico y acumulación de temas, es decir, se debe plantear otro tipo de organización. Para trabajar de esta manera el docente debe especializarse en esta metodología diseñando con coherencia el curso completo. Hay que señalar que este perfil de docente no es lo más común en las aulas, sin embargo, esta práctica trae consigo beneficios para el alumnado, les obliga a investigar y como consecuencia reflexionan y emiten juicios críticos sobre su proceso de trabajo, ya que continuamente están planteando preguntas, acercamos a los estudiantes el trabajo propio de los historiadores del arte (Tappan, 2014).

Algunos proyectos llevados al aula han obtenido unos resultados positivos con el uso de esta metodología. Los estudiantes destacan especialmente la asignación de roles, la dinámica más entretenida de la clase, el contacto con fuentes primarias y secundarias, el trabajo en equipo y aprender a gestionar el grupo, la participación en clase, semejanza de los proyectos con la realidad, simulación de la vida laboral y por último, buena valoración de la evaluación continua (Castillo et al, 2018).

Con el proceso de enseñanza tradicional primero se expone la información y luego el estudiante debe aplicarla para la resolución de un problema, con el ABP este proceso se invierte, es decir, en primer lugar, se presenta un problema, después, se deben configurar una serie de pasos para averiguar las necesidades de la cuestión y buscar la información necesaria, por último, se debe volver al enigma para resolverlo (Poot, 2013).

Poot (2013) señala que todo este recorrido hace que los estudiantes tengan que

trabajar de manera colaborativa, se comparten experiencias y pueden desarrollar ciertas habilidades como la observación y la reflexión ya que el alumnado tiene responsabilidades en este tipo de aprendizaje. Por lo tanto, el ABP incorpora el desarrollo del pensamiento crítico desde el principio, ya que busca que el discente profundice y comprenda los resultados obtenidos de los problemas pudiendo abordar temas históricos, sociológicos, filosóficos, etc. Este tipo de métodos motivan al alumnado ya que se trata de una solución abierta, no existe una única respuesta, todos los estudiantes aportan ideas y buscan información para después resolver el problema, sin embargo, el objetivo central de esta metodología es utilizar el problema como base para que los estudiantes identifiquen los diferentes temas a tratar durante el curso.

Como indica Tappan (2014) es importante destacar el Aprendizaje Basado en Problemas ya que probablemente, sea la metodología más complicada para trabajar concretamente Historia del Arte, dada su particular situación en el ámbito educativo de secundaria. Esta metodología no podría convivir en un contexto que busca ordenar los temas y los objetivos, sin embargo, podría ser de las más interesantes para estudiar la Historia del Arte con el alumnado.

4. Recursos

4.1.Cine

Muchas investigaciones confirman la utilidad del cine y los medios de comunicación como una herramienta beneficiosa en el ámbito educativo. Concretamente en la asignatura de Historia del Arte este recurso sirve de gran utilidad al alumnado ya que a través de los medios audiovisuales podemos proporcionar formas innovadoras y enriquecedoras de aprendizaje y conocimiento. El cine tiene un carácter de entretenimiento que dinamiza y motiva a los estudiantes, favoreciendo tareas básicas del aprendizaje como la comprensión, el análisis, y la adquisición de conceptos y razonamiento. El cine además, favorece la relación entre profesor y alumno/a ya que los temas de estudio se tratan a partir de un elemento atractivo (Madrid, 2015). Otras ventajas que podemos encontrar a través de esta herramienta son como nos señala Rodríguez (2022) el propio acercamiento del alumnado a las obras de arte y a su contexto, existen películas de ambientación histórica que facilitan al alumnado imaginar un lugar concreto acompañado de los vestigios históricos que estudian.

Es significativo este medio ya que nos proporciona ejemplos relevantes de películas con los que abordar temas específicos del currículo de Historia del Arte y con los que ilustrar los bloques de contenidos. Además, una de las ventajas más interesantes del cine es que es una herramienta que cuenta con un carácter transversal y multidisciplinar. Los mensajes cinematográficos pueden llegar al espectador a través de diferentes lenguajes, como la palabra, la imagen, la música, el movimiento o la interpretación, esto supone una mayor activación del cerebro. La combinación de imágenes con sonidos y música tienen un poder de tracción enorme hacia el espectador, por lo tanto, se considera que el uso del cine en las aulas de Historia de Arte resulta eficaz para cumplir los objetivos del currículo (Madrid, 2015).

Sin embargo, como indica Rodríguez (2022) lo que se representa en una película nunca es una reproducción exactamente fidedigna a la realidad, por lo tanto, hay que entender este recurso didáctico como un complemento que incorporar junto a cualquier metodología empleada por el docente. Se debe usar el cine a través de un esquema riguroso, no solamente como un visionado rápido por parte del alumnado, por ello, de nuevo, el papel del docente es muy importante ya que tiene que seleccionar rigurosamente las secuencias más importantes para que se dé realmente un aprendizaje significativo. Debido al extenso contenido de la asignatura de Historia del Arte se aconseja fragmentar la película, de este modo, el alumnado centrará toda su atención en momentos específicos, surgiendo así cierto interés por el tema que se esté tratando e incluso trabajando temas transversales.

Una opción sería proyectar los contenidos desde distintos enfoques, por ejemplo escogiendo películas y escenas de la misma época, realizando una actividad de comparación entre ellas. También, elegir varias escenas de una misma película y profundizar sobre ellas a través de grupos. Estos son algunos ejemplos que se podrían llevar a cabo en las aulas (Rodríguez, 2022).

Es importante destacar correctamente el momento en el que vamos a usar este recurso, Rodríguez (2022) indica que los momentos más habituales son o al comienzo de un tema o al final, también se puede dar el caso de indagar algún periodo concreto y utilizar este recurso como refuerzo de los contenidos. Otros usos según Madrid (2015) son la presentación o ilustración de debates generales, conceptos o épocas, también, profundizar en la vida u obra de un artista concreto, explicar o ilustrar lenguajes artísticos, aprender sobre la ejecución de una técnica específica o proponer actividades de investigación, crítica, reflexión, análisis, interpretación, relación/comparación o creación. Todas estas actividades se podrían llevar a cabo tanto individualmente como por grupos.

El cine es uno de los medios audiovisuales más conocidos por el alumnado, por lo tanto este recurso puede facilitar la asimilación de los contenidos, además de despertar cierto interés entre los discentes, de nuevo aquí el profesor debe motivar al alumnado, inspirarle a través del mundo del cine y complacer el aprendizaje por la Historia del Arte (Rodríguez, 2022).

Madrid (2015) destaca el género de recreación histórica ya que no solo sirven para contextualizar la historia, sino que nos ofrecen narraciones, episodios, temas o personajes que podemos vincular al mundo del arte. También ofrecen posibilidades tan valiosas como la posibilidad de analizar reconstrucciones arquitectónicas y urbanísticas que se realizan en los decorados y en las puestas en escena, así como de esculturas u otras obras que hoy en día se han perdido. La combinación entre lenguaje cinematográfico y artes plásticas resulta especialmente fructífera en el caso de las vanguardias ya que este movimiento comprendió el propio cine como una nueva expresión artística. El uso de este tipo de películas vanguardistas puede simplificar los contenidos y por lo tanto, la comprensión. Los estudiantes están habituados, como espectadores, a comprender los códigos con los que se trabaja en el mundo del cine, por lo tanto emplear este medio como herramienta didáctica tiene un poder de motivación y atractivo, además, proporciona al profesorado una estrategia innovadora y dinamizadora de la enseñanza de los contenidos curriculares.

Algunos de los beneficios más significativos de este recurso son: se trata de una

metodología interdisciplinar, el alumnado puede desarrollar la imaginación, la sensibilización y la empatía con el resto de compañeros/as. Los estudiantes aprenden el conocimiento a través de nuevos lenguajes y formas comunicativas. Se fomenta la capacidad crítica, de reflexión y de investigación, además de aumentar la perdurabilidad de los conocimientos adquiridos. Se trabajan las competencias, la motivación y el alumnado puede llegar a disfrutar del proceso de enseñanza. El cine además, también facilita la implementación del aprendizaje por descubrimiento, amplía el marco de experiencias del alumno/a y ayuda a evitar el aprendizaje memorístico. El periodo formativo de los jóvenes es una etapa compleja a nivel personal, pero también es una fase fundamental para su futuro, por lo que uno de los grandes retos que tenemos los docentes, tanto en la etapa preuniversitaria, como en la universitaria, es conseguir despertar el interés, la motivación y la curiosidad entre nuestros estudiantes. Los medios de masas, como en nuestro caso el cine, son instrumentos que están en la vida cotidiana de cualquier persona, por lo tanto, es una herramienta perfecta para intentar despertar el interés por la Historia del Arte entre el alumnado (Madrid, 2015).

4.2.Realidad Virtual – Realidad Aumentada

En primer lugar, hay que destacar cierta diferencia entre estos dos recursos. Con la Realidad Virtual el espectador visualiza un mundo creado digitalmente, perdiendo la imagen del resto del mundo que le rodea. Sin embargo, con la Realidad Aumentada, los elementos que se quieren representar quedan inmersos en escenarios reales. La Realidad Aumentada surge a raíz de la Realidad Virtual, pero como ya se ha mencionado, ambas tienen diversos planteamientos que las diferencian, este tipo de tecnología se está utilizando en muchas áreas pero hay que destacar su importancia en el ámbito del arte (Ruiz, 2011).

Hay que tener en cuenta que en el mundo actual los estudiantes conviven con factores completamente diferentes a los que estaba acostumbrada la pedagogía tradicional. El alumnado vive rodeado de estímulos sensoriales que hacen que todo su cuerpo se vea involucrado, por ello buscan lo mismo en los procesos de aprendizaje, necesitan sentirse activos y de este modo el aprendizaje les puede resultar excitante y atractivo. La realidad virtual ofrece a los estudiantes todos estos factores mencionados, además de servir como herramienta educativa que ayuda a cumplir las competencias del currículo (Biosca, 2012).

La Realidad Virtual se aplica en el campo de las artes y la cultura con grandes beneficios ya que contextualiza nuestro propio estudio. En la actualidad, existen aplicaciones que ofrecen múltiples usos en la enseñanza de la Historia del Arte. Algunos ejemplos son: museos virtuales, experiencias de mundo abierto, diseño de exposiciones,

documentales y también aplicaciones dirigidas al patrimonio cultural y arqueológico, como reconstrucciones tridimensionales de edificios y yacimientos antiguos o artefactos (Hutson y Olsen, 2021). Como señala Biosca (2012) el uso de esta herramienta podría favorecer en muchos aspectos el aprendizaje de esta asignatura, por ejemplo, ayudaría a entender la arquitectura de los edificios y los elementos que la componen. Se activan de esta manera todos los sentidos del discente y se trabaja de una forma intuitiva y natural, como si de una visita real se tratara. Es cierto, que el alumnado no puede diseñar estos mundos con la mayor libertad ya que han sido publicados y diseñados por empresas o centros de difusión cultural o investigación. Aplicar una tecnología innovadora en la didáctica de Historia del Arte favorece tanto en la calidad como en la cantidad de contenidos, desarrollando diversas competencias en el alumnado. No se trata de un aprendizaje exhaustivo de los contenidos sino que a través de la realidad virtual el alumnado puede comprender por ejemplo como se construía un edificio histórico, por lo tanto, los estudiantes aprenden de forma autónoma y activa buscando en las fuentes de información que se le ofrecen. Cuando el alumnado interactúa se produce un aprendizaje significativo, se trabajan los contenidos curriculares con una profundidad mayor que la que se da en una clase más tradicional.

Algunas investigaciones como la que se ha llevado a cabo en el centro de secundaria IES Eugeni d'Ors de Vilafranca del Penedès y que ha sido redactada por Biosca (2012) confirman que el rendimiento del alumnado empleando este recurso es fructífero, además de haber obtenido unas calificaciones bastante altas. La percepción del discente es más positiva que en una clase tradicional ya que él se siente protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Esta investigación también concluyó que el alumnado con un rendimiento alto mantuvo sus buenos resultados, pero también los estudiantes con un rendimiento más bajo, obtuvieron unas calificaciones mayores respecto al resto de asignaturas.

La integración de Realidad Virtual en la educación ha supuesto un proceso lento ya que los equipos y programas informáticos son costosos y en muchos casos los centros no han podido asumir estos gastos. Sin embargo, la tecnología ha seguido avanzando y en la actualidad los precios han disminuido, además, en el año 2001 algunas organizaciones como por ejemplo la Fundación del Mundo Helénico, el Museo de la Forma Pura o el Museo Virtual de Escultura iniciaron un plan de digitalización del patrimonio cultural y éste se puso a disposición de investigadores, empezaron a surgir experiencias de Realidad Virtual en exposiciones con fines educativos. A partir de este momento surgieron más museos virtuales, se desarrollaron juegos para contribuir en la gamificación de la Historia del Arte y en estos tres últimos años han surgido los primeros intentos de cartografiar yacimientos, asistiendo a visitas virtuales del Patrimonio Mundial de la UNESCO (Hutson y Olsen, 2021).

Por otro lado, y en relación con la Realidad Virtual y Aumentada hay que señalar que los móviles son actualmente elementos esenciales en nuestras vidas, surge así en el contexto educativo la necesidad de incorporarlos de algún modo para que sean útiles en los procesos de aprendizaje. El desarrollo de aplicaciones móviles ha permitido que algunas de ellas se puedan utilizar con un carácter educativo y motivador entre las aulas. Algunos estudios demuestran la potencialidad de estos dispositivos pero también advierten que los centros educativos todavía no están preparados completamente para todas las tecnologías actuales, algunas razones serían por ejemplo la brecha digital que limita el uso de los móviles, y la formación y falta de recursos hacia los docentes. Sin embargo, en el caso de España las aplicaciones de patrimonio tienen una clara tendencia que se dirige hacia los ámbitos educativos, pero siguen teniendo limitaciones ya que son aplicaciones dirigidas más hacia el ámbito del turismo, por lo que no se adaptan a que el espectador adquiera un papel activo y entorpece el proceso de aprendizaje. Por esta razón, este tipo de recursos suelen desaparecer en poco tiempo de las aulas y no se integran en el currículo (Luna, Ibáñez, Rivero, 2019).

Las investigaciones sobre realidad virtual en el aula destacan el grado de motivación que se despierta entre el alumnado con la utilización de este recurso, esto es determinante en los procesos de aprendizaje ya que se activa el interés por aprender y se crea un ambiente agradable en las aulas. Se pueden destacar algunas ventajas del uso de estas herramientas como por ejemplo: todo el alumnado parte desde el mismo nivel de dificultad, se trata de una formación progresiva en el que el alumnado va observando y aprendiendo, este proceso produce satisfacción ya que se trata de un trabajo autónomo en el cual el profesor guía y orienta. El uso de este recurso también nos permite utilizar algunas de las metodologías activas mencionadas en este trabajo, como el Aprendizaje Cooperativo (Biosca, 2012).

Aunque existan ciertas ventajas la presencia de estos recursos en nuestro país aún es muy reducida por diferentes causas, se deberían desarrollar más aplicaciones que estuvieran dirigidas a espacios educativos, estableciendo relaciones entre diferentes instituciones y formando a los docentes para poder transmitir el conocimiento a través de otros recursos distintos a los tradicionales (Luna et al, 2019). Como señalan Hutson y Olsen (2021) nuestra disciplina es un excelente ejemplo para introducir este tipo de herramientas, sin embargo, es necesario ofrecer formación a los profesores, pero también al alumnado incluyendo recursos y tareas flexibles para motivar y satisfacer a los estudiantes.

4.3. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Las TIC han facilitado el proceso educativo provocando cambios sobre todo tras

la pandemia COVID-19, su uso ha sido necesario ya que la enseñanza debe adaptarse a la realidad cambiante en la que vivimos, especialmente para los docentes. La sociedad moderna demanda una actualización del sistema educativo y la aplicación de las TIC está relacionada plenamente con el proceso de informatización. El surgimiento de nuevas tecnologías va de la mano de una formación detallada y continuada del profesorado, además de la renovación de los modelos de enseñanza-aprendizaje y las metodologías (Kuzembayeva, Taganova, Spulber y Maydangalieva, 2022).

En la actualidad los medios digitales nos ofrecen muchas posibilidades, vivimos en la era digital y la sociedad es totalmente consciente de su uso en la vida cotidiana, del mismo modo nuestro alumnado. Es importante que desde la educación formal se aprovechen las ventajas que nos ofrecen las tecnologías, en concreto en materias tan visuales como la Historia del Arte (Mur y Guillén, 2019). Los adolescentes han crecido en un mundo rodeado de tecnología, lleno de estimulaciones visuales, por lo tanto, sería contradictorio continuar con el modelo de enseñanza-aprendizaje tradicional basado en la transmisión de ideas por parte del profesor. En el campo del arte estos nuevos medios nos ofrecen un apoyo muy valioso ya que hoy en día Internet garantiza la posibilidad de ver la obra con nuestros propios ojos a través de una pantalla (Morales, 2016).

El contenido que se aborda a lo largo de secundaria sobre Historia del Arte es escaso, ya que en la mayoría de casos se trata de ofrecer una contextualización de los contenidos históricos sin abordar otros temas. En segundo de Bachillerato cobra protagonismo el análisis de obras ya que el alumnado se prepara para la prueba de acceso a la Universidad. Estas dos situaciones ocasionan algunos problemas en el alumnado ya que desconocen mucha terminología artística, no terminan de comprender el procedimiento de análisis de una obra, les cuesta relacionar la obra con el contexto histórico, y todo ello desemboca en una serie de comentarios de obra mal estructurados. Surge la necesidad de “educar la mirada” de nuestros estudiantes hacia la obra de arte desde el primer curso de secundaria y las Tecnologías de la Información y la Comunicación pueden ayudar a solventar ciertos problemas (Sobrinó, 2011)

Antes de comentar algunas herramientas útiles para la asignatura de Historia del Arte hay que tener en cuenta que la introducción de las mismas supone un cambio de roles tanto en docentes como en alumnado. El docente conserva el papel tradicional de mediador y facilitador del conocimiento pero se le añaden otros como el de diseñador, colaborador, coordinador y consejero por lo que la carga de trabajo aumenta significativamente. Por otro lado, el rol del alumnado también cambia, su papel es activo ya que la tecnología y en concreto Internet les permite consultar todo tipo de información, además, muchas herramientas permiten los trabajos cooperativos por lo que los alumnos se pueden enriquecer entre ellos revisando y modificando la información que obtienen (Morales, 2016). Con el uso de las TIC en educación, la

organización y la gestión del proceso educativo se ven influenciados por la tecnología informática, el software y el apoyo metodológico, buscando obtener ciertos resultados. La tecnología se ha desarrollado con una gran velocidad surgiendo así la necesidad de introducir esta revolución a las aulas y “las TIC son una herramienta potencialmente poderosa para los cambios y las reformas educativas” (Zuzembayeva et al, 2022, p, 81).

A continuación se van a señalar algunas de las posibilidades que nos ofrecen las TIC en la asignatura de Historia del Arte y en la didáctica de Secundaria y Bachillerato.

Black Board es una plataforma educativa que cuenta con un aprendizaje en línea, es decir, el alumnado puede acceder a la plataforma y beneficiarse de todos sus recursos, en la misma línea tendríamos la aplicación Socrative. Estas herramientas nos permiten la distribución de los contenidos en diversos formatos, en texto, sonido, video o animación. Otra opción que tiene es la de generar evaluaciones ya que el docente puede llevar a cabo el seguimiento académico de los estudiantes. Estas plataformas facilitan la asignación de las tareas y el desarrollo de trabajos grupales (Morales, 2016).

Una de las aplicaciones más interesantes en la disciplina de Historia del Arte dentro de las TIC son las destinadas a visitas virtuales empleando la pizarra digital ya que pueden suplir las visitas directas, de algún modo el alumnado puede sentir la experiencia más cerca. Las guías virtuales pueden complementar ciertas didácticas y generar aprendizaje ya que ayudan a contextualizar los contenidos teóricos, motivan al alumnado y permite que interactúen entre ellos, trabajando la competencia digital, los estudiantes pueden imaginar la espacialidad y la volumetría de las obras y se promueve el interés hacia las manifestaciones artísticas. Existen en la actualidad muchas páginas webs interesantes que sirven a los docentes como recursos excelentes para llevar a cabo proyectos o actividades que hagan que el alumnado pueda asentar los conocimientos de un modo activo y motivador (Sobrino, 2011).

Otras páginas interesantes que destaca Sobrino (2011) son los blogs ya que facilitan la publicación de materiales tanto en formato texto como audiovisual, además su uso es dinámico. Este recurso favorece la selección de información, se trata de readaptar los contenidos más tradicionales a un formato sencillo e interactivo para el alumnado posibilitando la introducción de metodologías activas. En los últimos años ha crecido exponencialmente el uso de blogs como apoyo en Historia del Arte de segundo de Bachillerato.

Estos materiales ofrecen una metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la que el alumnado puede implicarse en la construcción de su propio conocimiento. Están surgiendo plataformas muy sugerentes que deberíamos poner a disposición del

alumnado y que podemos aprovechar en disciplinas menos valoradas como la Historia del Arte. Algunos usos de estas aplicaciones son por ejemplo la creación de audiogías por parte de los estudiantes que se podrían aprovechar para trabajar antes de la visita a un museo o a un monumentos histórico (Sobrino, 2011).

Como señala Morales (2016) Internet es actualmente una gran fuente de información para el alumnado, además proporciona un acceso inmediato a través de diferentes medios, como texto, videos e imágenes y facilita noticias actuales. Es importante que los docentes sepan seleccionar adecuadamente las páginas ya que en muchas ocasiones los contenidos pueden ser inapropiados.

La tecnología ha llegado a las áreas educativas revolucionando en muchos casos los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje y las instituciones han tenido que adaptarse a los nuevos recursos informáticos (Morales 2016). Para usarlos adecuadamente hay que tener en cuenta una serie de circunstancias como: la correcta selección de herramientas, la adaptación de las aulas o la implantación de un departamento de mantenimiento. Como defienden Mur y Guillén (2019) el uso de las TIC requiere tiempo de preparación para organizar actividades que faciliten el proceso de enseñanza. Sin embargo, también nos permite que el alumnado trabaje de manera autónoma y esto garantiza al docente conocer mejor el modelo de aprendizaje de cada estudiante.

Para concluir este apartado hay que destacar tres factores que influyen al uso beneficioso de la tecnología en la educación. En primer lugar, el trabajo del profesorado, ya que son los responsables de utilizar las TIC de un modo adecuado. En la actualidad están disponibles muchos recursos online que permiten atender a la diversidad, por lo tanto, el docente se debe encargar de medir las características de cada uno de ellos e introducirlo en su programación didáctica. En segundo lugar y también relacionado con los docentes, es totalmente necesaria una actualización y mejora de las competencias del profesorado en el uso de las TIC dentro del ámbito educativo. Por último, el tercer factor está relacionado con el alumnado y su motivación, es esencial que exista cierta confianza entre el profesorado y los estudiantes para utilizar metodologías y usar materiales que activen los procesos cognitivos, desarrollando así competencias entre los estudiantes. Expertos recomiendan la utilización de las TIC en secundaria ya que aumenta y mejora la calidad del proceso de aprendizaje y se desarrolla una mayor comprensión y asimilación de los contenidos (Zuzembayeva et al, 2022).

4.4.Videojuegos

Como ya hemos citado a lo largo de todo este trabajo la tecnología ha evolucionado desmesuradamente, por esta razón en el mundo educativo los docentes somos los encargados de utilizar medios tecnológicos y aprovechar sus oportunidades para trabajar con didácticas más actualizadas. Una de las posibilidades que nos ofrecen los videojuegos es la de crear entornos de aprendizaje, el alumnado adquiere conceptos a través de una metodología diferente y trabaja con la información siendo los mediadores en la construcción de su propio aprendizaje. Muchos docentes apuestan por el uso de estos recursos en las aulas y reconocen su valor didáctico, sin embargo, en ocasiones son rechazados (Vicente, 2018).

Con el surgimiento de los *mass media*, el modo tradicional de entender las relaciones sociales se transformó radicalmente. La era tecnológica ha supuesto un antes y un después en el mundo que habitamos y estos medios son protagonistas de nuestras vidas diarias, nos informan, entretienen y además son testigo de la sociedad. En la actualidad los medios de comunicación más relevantes y con mayor influencia son internet y los videojuegos pero estos últimos sufren ciertas polémicas que se acentúan si hablamos de ellos como recursos didácticos (Escalera, 2019).

Los videojuegos se suelen inspirar en medios artísticos como la literatura el arte o el cine, pero también lo hace del mundo que nos rodea incluyendo hitos patrimoniales tan importantes como puede ser la Torre Eiffel o el Patio de los Leones de la Alhambra de Granada. De este modo, por primera vez el jugador o en nuestro caso el alumno/a puede sumergirse en un escenario tridimensional rodeado de monumentos históricos, el videojuego pasa a convertirse en un recurso de gran interés en el ámbito educativo (Millán, 2022). Las ciudades siempre han sido representadas como reflejo de la sociedad y de la cultura de una época, mostrándose así en diferentes medios, pero actualmente debemos añadir su representación en los videojuegos y en este caso la representación de las urbes cobra un significado especial ya que se configura como un personaje más del videojuego. Los escenarios en los que se configuran estas ciudades digitales permiten mezclar diferentes estilos arquitectónicos y diferentes épocas por lo que en un mismo juego podemos analizar y observar diferentes sociedades ya que coexisten varias formas de vida dentro de un mundo fantástico que cuenta con elementos reales pero también ficticios (Camuñas, 2021).

A continuación nos centramos en comentar dos videojuegos que abren un amplio abanico de posibilidades en el ámbito educativo y que establecen conexiones con épocas históricas.

El primer videojuego se llama *The Witcher* y nos sitúa en la Edad Media, dentro de la saga *The Witcher 3* nos encontramos con un personaje, Geralt, un brujo que lucha contra los demonios. En la temática nos interesan ciertos aspectos, como los espacios geográficos, por ejemplo los paisajes ingleses, estos entornos introducen claramente a los estudiantes en distintos escenarios. El protagonista también se va encontrando con personajes de diferentes estamentos por lo que puede observar distintos modos de vida. Otros elementos que se insertan en el videojuego son por ejemplo la religión y las tradiciones de la época, aparecen múltiples deidades y cultos donde se mezcla lo mítico y la religión al mismo tiempo. Este videojuego nos permite dentro del ámbito educativo relacionar algunos aspectos de la épica medieval con sucesos y lugares realmente veraces. Lo que interesa verdaderamente es que los alumnos/as se sumerjan en este mundo y puedan aprender ciertos aspectos del mismo, siendo conscientes de la ficción del propio juego (Escalera, 2019).

El segundo videojuego que se va a comentar es *Assassin's Creed*, forma parte de una saga que ambienta distintas épocas históricas en las que se incorporan ciudades y personajes célebres. El jugador puede interactuar libremente en este mundo virtual y se trata de un juego de estrategia y sigilo (Tellez e Iturriaga, 2014). Escalera (2019) señala que este juego resulta más eficaz que el anterior, sin embargo, no hay que olvidar el principal objetivo de los videojuegos, el disfrute y el entretenimiento del espectador. La utilización de los videojuegos no debe sustituir la didáctica habitual ni el papel del docente, sin embargo, puede ser una herramienta de gran utilidad para las metodologías activas y para fomentar la motivación de nuestros estudiantes (Millán, 2022).

Assassin's Creed tiene un diseño a nivel cronológico y geográfico bastante detallado esto permite aprovecharlo en disciplinas de las Ciencias Sociales ya que se pueden estudiar ciertos contenidos propios de las disciplinas, algunos ejemplos son: la arquitectura, muchos juegos prestan especial atención a la configuración de los escenarios y los edificios que componen las ciudades y los poblados, por lo tanto se podrían tratar aspectos como los tipos de edificaciones, los materiales, las técnicas, etc. (Tellez e Iturriaga, 2014). Nos interesa especialmente *Assassin's Creed II* ya que nos sitúa en la Italia del Renacimiento, tema que se incluye en el currículo y que por supuesto responde a la asignatura de Historia del Arte de 2º de Bachillerato (Millán, 2022). Como ya se ha citado, la representación de las ciudades nos “habla” también de la sociedad, pudiendo estudiar los estamentos, los trabajos más tradicionales, la vestimenta, etc. Otras perspectivas serían la política, la cultural y la geográfica (Tellez e Iturriaga, 2014).

Escalera (2019) aconseja que la metodología adecuada para trabajar estos recursos es la gamificación ya que posibilita, como se hace con las películas, la unión de la historia del videojuego con los contenidos de la materia. El profesor debe diseñar

cuidadosamente los contextos de aprendizaje ya que *a priori* es complicado emplear este tipo de herramientas en educación, pero hay que evolucionar, no podemos anclarnos en los métodos tradicionales ya que nuestro alumnado ha nacido en la era digital.

Millán (2022) destaca también la existencia de otras propuestas con objetivos particularmente pedagógicos, videojuegos calificados como *serious games*. En ellos, se plantean problemas y se proporciona información, se intenta acercar al discente a la realidad y se pueden introducir en las aulas con mayor facilidad. En la actualidad son muchas instituciones, como por ejemplo museos, las que financian este tipo de videojuegos creando contenidos interdisciplinares que sirven de un modo beneficioso a la educación patrimonial.

Los videojuegos tienen ciertas ventajas dentro del ámbito educativo, vivimos en una sociedad repleta de imágenes que ha dado lugar a un nuevo lenguaje, el uso de esta herramienta ayuda a desarrollarlo en las aulas. Por otro lado, cada vez es más complicado retener la atención de los estudiantes y estos medios cuentan con un elemento especialmente importante, la motivación, es necesario que el usuario este activo para poder cumplir las misiones, de este modo surge el aprendizaje significativo ya que el alumnado puede reflexionar sobre sus propios fallos. Otro factor valioso es que favorecen el desarrollo de ciertas competencias tanto personales como emocionales, el discente debe usar herramientas sociales, psicomotoras y cognitivas (Tellez e Iturriaga, 2014). Como indica Vicente (2018) el uso de los juegos como recurso didáctico es beneficioso para el alumnado ya que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje con la resolución de problemas y los orienta hacia un aprendizaje basado en la comprensión y la asimilación. Además, favorece aspectos como la diversión, la motivación y el interés, sobre todo en el alumnado con dificultades especiales o con un alto riesgo de abandono escolar.

Tras haber mencionado los beneficios y las ventajas que encontramos con el uso didáctico de los videojuegos se deben citar también algunos inconvenientes, el más mencionado es que producen adicción. Otros argumentos que se han manifestado es que fomentan la violencia y la agresividad, sin embargo, no hemos encontrado ningún estudio que confirme estas ideas. Algunos casos de aislamiento también se han relacionado con el uso extremo de estos juegos así como el bajo rendimiento escolar, esta última opinión contrasta plenamente con el uso de esta herramienta en el ambiente educativo (Luengo, 2022).

5. Beneficios y dificultades

Las metodologías activas favorecen el nuevo modelo educativo que se está intentando establecer, el mundo sufre cambios constantes y nos tenemos que adaptar a las nuevas generaciones, estos planteamientos novedosos pueden traer ciertos beneficios al alumnado.

Pertusa (2022) señala que los beneficios de la aplicación de metodologías activas no solo los encontramos en las ganancias cognitivas, emocionales y sociales del alumnado, sino que mejora la calidad del sistema educativo. El profesor en su papel de educador se enriquece también de estos nuevos procedimientos, usando habilidades creativas, reflexivas, analíticas y críticas que tienen como resultado un aprendizaje mucho más motivador que la clásica tarea expositiva. La implementación de metodologías activas proporciona una visión más global y amplia del centro educativo, es decir, permite aprovechar todos los espacios efectivos del centro, que pasan a ser espacios didácticos y funcionales.

El principal objetivo de los métodos activos es estimular la competencia de aprender a aprender, centrándonos en un aprendizaje autónomo, al contrario que la enseñanza más tradicional. El alumnado tiene la oportunidad de pensar, investigar, reelaborar información y reflexionar sobre la misma por “su cuenta” siendo el profesor la figura de guía y ayuda. Otra ventaja interesante es la nueva organización del aprendizaje, existe una nueva definición de actividades y se abren espacios para llevarse a cabo, además de poder diseñar situaciones de aprendizaje interdisciplinares. Por otro lado, uno de los beneficios más sugerentes es el cambio de evaluación, centrada en los resultados del proceso de aprendizaje-enseñanza y dejando de lado las calificaciones numéricas basadas en una prueba final, es decir, se trata de una evaluación formativa y continua. Otro beneficio del uso de las metodologías activas es la importancia que adquieren las TICs y sus posibilidades para diseñar nuevos modelos didácticos (Fernández, 2006).

Diferentes investigaciones han demostrado cómo el uso de métodos más activos no influye negativamente en el rendimiento del alumnado sino que favorece algunos aspectos como la educación inclusiva ya que permiten la participación y la presencia de todos los alumnos/as (Sanahuja y Traver, 2022). Pertusa (2022) indica que la posible personalización de la enseñanza y el aprendizaje y la propia estructura organizativa de estas metodologías permite la educación del currículo a los distintos niveles del alumnado, siendo especialmente beneficiosa como ya se ha mencionado para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo que necesita adaptaciones

curriculares ya que además de la parte motivadora se utilizan formatos visuales, auditivos, manipulativos, secuenciales que compensan ciertas carencias como la dislexia, disgrafía, discalculia, TDAH, etc. Sin embargo, estas metodologías predominan más en las aulas de primaria que en las de secundaria donde aún existe una gran presencia de metodologías pasivas (Sanahuja y Traver, 2022).

Por otro lado, hay que mencionar la existencia de ciertos elementos que dificultan la aplicación de las metodologías activas y como consecuencia ocasionan ciertas desventajas.

Uno de los mayores problemas que tienen actualmente los centros educativos son las ratios de alumnos/as, las aulas están masificadas y esto perjudica el uso de métodos activos ya que requieren más tiempo que los procedimientos tradicionales en el momento de organizar a los estudiantes. Normalmente las metodologías activas requieren más recursos, sin embargo, nos encontramos con espacios e infraestructuras deficientes y en muchas ocasiones problemas tecnológicos en el equipamiento, el wifi, etc. Los centros educativos tendrían que invertir más dinero en herramientas y recursos (Sanahuja y Traver, 2022).

Sanahuja y Traver (2022) señalan también desventajas que podemos encontrar en la figura del docente, trabajar con metodologías activas requiere una sobrecarga de trabajo que no todos pueden asumir, además, los procesos burocráticos también aumentan. El temario del currículo es excesivo en la mayoría de las asignaturas de secundaria y los profesores/as temen en muchas ocasiones que con el uso de métodos activos no consigan completar las programaciones diseñadas para dar todos los contenidos.

Existe una escasa bibliografía o estudios que nos hablen sobre las desventajas de los métodos activos, sin embargo, Puig (2021) señala algunas razones por las que algunos profesores/as no hacen uso de ellos. En primer lugar, nos encontramos con la falta de formación y como ya se ha mencionado con las dificultades de organización. Existe también el “temor a lo nuevo” ya que en ocasiones los docentes se encuentran con falta de información y de motivación por parte del alumnado. Los estudiantes a veces no se toman en serio este tipo de actividades y las perciben como un esfuerzo añadido, si sumamos además, la falta de tiempo que tienen los docentes, el resultado es optar por el uso de métodos más tradicionales, opción que escogen muchos docentes todavía en la actualidad.

6. Conclusiones

Las metodologías activas mejoran la comprensión y el aprendizaje gracias a la participación del alumnado, el trabajo en equipo, el fomento de la capacidad crítica y reflexiva, la solución de retos y la adquisición de competencias y procedimientos. Si empleamos los métodos activos como retos, activaremos un elemento esencial en la educación, la motivación, además. como defiende Chanda (1998) la exploración y el descubrimiento son dos elementos que favorecen el proceso de aprendizaje-enseñanza de nuestros estudiantes despertando así el interés por ciertas disciplinas.

Las metodologías activas ayudan a aumentar el compromiso con el estudio y el trabajo de la asignatura, también se pueden diseñar actividades cooperativas y de este modo mejorar la cohesión del grupo. En Historia del Arte uno de los aspectos en los que más pueden ayudar los métodos activos es en intensificar el interés de nuestros alumnos/as además de mejorar otros como el desarrollo de habilidades y actitudes científicas. El incremento de nuevas didácticas ha despertado la conciencia y la percepción sobre la renovación de metodologías docentes y los sistemas de evaluación, y como profesores, ha surgido la necesidad de cambiar nuestros roles como bien señala Moreno (2016). El docente debe actuar como facilitador del conocimiento y guía del alumnado, ya no solo imparte temas, sino que actúa como mediador entre estos y los estudiantes. Hay que comprometerse a diseñar y poner en práctica tareas que motiven e impliquen a nuestros alumnos/as y que además, permitan desarrollar competencias, con estos objetivos los estudiantes pondrán en valor asignaturas como Historia del Arte, otorgándoles la importancia que merecen dentro del currículo.

Por otra parte, el uso de metodologías activas posibilita la introducción de recursos y herramientas novedosas que permiten a los docentes actualizar sus programas y didácticas. Autores como Kuzembeyeva, Taganova y Spulber (2022) destacan la integración de la tecnología en el proceso de enseñanza ya que sirve de ayuda para el desarrollo de competencias tanto en el alumnado como en el profesorado, la motivación como ya se ha citado aumenta y los resultados son beneficiosos.

Las ventajas de los métodos activos sobresalen de los inconvenientes y además, favorecen otros aspectos del alumnado como el ámbito personal y social ya que como indica Pertusa (2022) el sistema educativo mejora y como consecuencia se ofrece al alumnado un papel activo, cuestión que contrasta con la educación más tradicional, los estudiantes se sienten protagonistas de su propio aprendizaje y el uso de diferentes metodologías y recursos acoge también a la diversidad.

Tras haber indagado a lo largo de este trabajo sobre metodologías activas y recursos que se pueden usar en la didáctica de Historia del Arte debo señalar que la información disponible es limitada, sin embargo, todas las ideas obtenidas en mi opinión, pueden ser muy útiles para trabajar esta disciplina desde otra perspectiva. Si conseguimos que el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje, trabajando con fuentes, compartiendo ideas con el resto de compañeros/as, reflexionando y sintiéndose activo en el aula, quizás consigamos motivarles en el aprendizaje de la Historia del Arte. Sin embargo, queda un “largo camino que recorrer”, las ratios de las clases son muy altas y se debe fomentar la formación de los profesores en nuevas metodologías y tecnología, por ello, debemos seguir trabajando para conseguir un cambio en la educación que beneficie a todos y todas.

7. Bibliografía

Aramendi, P., Arburua, R.M., Buján, K. (2018). El aprendizaje basado en la indagación en la enseñanza secundaria. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 109-124. <https://doi.org/10.6018/rie.36.1.278991>

Biosca Frontera, E. (2012). Aprender a construir edificios históricos en realidad virtual: una estrategia didáctica para el aprendizaje de la Historia del Arte en la Educación Secundaria. En José, H. Massimo, P. Diego, S. Azucena, V (Coords.), *Tendencias emergentes en educación con TIC* (pp. 157-174). Barcelona: Espiral.

Camuñas, D. (2021). La ciudad en el videojuego: reflejos del mundo urbano. En Gerardo, G. Carmen, R. Magdalena, R. Juan Carlos, de la Cruz (Coords). *Dualidad educativa en momentos de pandemia: entre la presencialidad y la virtualidad* (pp 191-201). Barcelona: Octaedro.

Castillo, M., Cobos, I y Molina, M. (2018): El Aprendizaje Basado en Problemas (PBL) en el aula de humanidades: Trabajo por proyectos en traducción e interpretación e historia del arte. *Revista de innovación y buenas prácticas docentes*, 7, 1-10. <https://doi.org/10.21071/ripadoc.v7i0.11663>

Chanda, J. (1998). Art History Inquiry Methods: Three Options for Art Education Practice. *Art Education*, 51(5), 17-24.

Diaz Linares, G. L. (2023). Aprendizaje basado en indagación (ABI): una estrategia para mejorar la enseñanza - aprendizaje de la química. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 27-41. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4378

Erickson, M. (1983). Teaching Art History as an Inquiry Process. *Art Education*, 36(5), 28-31.

Escalera Fernández, I. (2019). Gamificación en la educación: el rol de la Historia del Arte. *Conference Proceedings CIVINEDU*. (pp 65-70). Madrid: REDINE. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7285114>

García Piquer, D. (2016). *Nuevos enfoques para la docencia de la Historia del Arte en 2º de Bachillerato*. [Trabajo Fin de Máster, Universidad Jaume I]. Repositorio

Universitat Jaume I. <http://hdl.handle.net/10234/170114>

Hutson, J., Olsen, T. (2021). Digital humanities and virtual reality: A review of theories and best practices for art history. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(3), 491-500. <https://doi.org/10.46328/ijte.150>

Igual Castelló, C. (2016): CulturizARTE: El trabajo cooperativo como estrategia de aprendizaje en Historia del Arte. *Revista CIDUI*, 3, pp. 1-12. <https://www.cidui.org/revistacidui/index.php/cidui/article/view/931>

Kuzembayeva, G., Taganova, A., Spulber D., Maydangalieva, Z. (2022). Teacher's Perspectives on Using Information and Communication Technology in the Secondary School Practice: A Case Study. *Journal of Social Studies Education Research* 12(3). 79-97. <https://jsse.org/index.php/jsse/article/view/4341>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953.

López Castelló, R. (2021). La historia del Arte escolar en el recuerdo del profesorado de Educación Secundaria en formación. *Revista Complutense de Educación*. 32(1), 55-66.

Luengo Cortés, S.M. (2022). *Ventajas y posibles inconvenientes de la aplicación de los videojuegos en Ciencias Sociales*. [Trabajo Fin de Máster] Zagan. Repositorio Institucional de Documentos. <https://zagan.unizar.es/record/119203>.

Luna, U., Ibáñez, A., Rivero, P. (2019). El patrimonio aumentado. 8 apps de Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje del patrimonio. *Revista Interuniversitaria del Profesorado*, 94 (33.1), 43-62. <https://doi.org/10.47553/rifop.v33i1.72088>

Madrid Brito, D. (2015). El cine como recurso privilegiado para la enseñanza y su aplicación en la Historia del Arte. *Revista Latente*, 13, 21-38.

Millán Lasheras, E. (2022). *La recreación patrimonial en los videojuegos para el uso didáctico en las Ciencias Sociales*. [Trabajo Fin de Máster]. Zagan. Repositorio Institucional de Documentos. <https://zagan.unizar.es/record/119181>.

Morales Barragán, M. (2006). *La presencia de Black Board, Internet y Videoprojector*

en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la material de Historia del Arte. [Tesis doctoral, Universidad Virtual de Monterrey]. Repositorio Tecnológico Monterrey. <http://hdl.handle.net/11285/568458>

Moreno Lara, M. (2018). *El aprendizaje cooperativo como facilitador del desarrollo de las inteligencias múltiples: programación por proyectos*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad Miguel Hernández]. Repositorio RediUMH. <http://hdl.handle.net/11000/6381>

Molina Martín, A. (2018). Competencias profesionales y motivación a través del juego de rol y el aprendizaje cooperativo. Un caso práctico desde la Historia del Arte. En M. C, Ortega Navas (Coord.), *X Jornadas de Investigación en Innovación Docente Uned. Innovación educativa en la era digital*. (pp. 51-57). Madrid: UNED.

Mur, L., Guillén, M. (2019). Tecnologías digitales para la historia del arte. Experiencias basadas en el uso de Internet, Socrative y Google Drive. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 95, 23-29.

Navarrete, C., Rodríguez, C., Belver, J.L. (2021). Comprender el arte a través del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP: una experiencia en educación secundaria. *Observar*, 15, 1-19.

Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación de los centros docentes en la Comunidad Autónoma de Aragón (publicada en BOA el 11/08/2022).

Pertusa Mirete, J. (2022). Metodologías activas: la necesaria actualización del sistema educativo y la práctica docente. *Supervisión*, 21(56), 1-21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7807234>.

Poot Delgado, Carlos Antonio, (2013). Retos del Aprendizaje Basado en Problemas. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 18(2), 307-314. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29228336007>

Puig López, A. (2021). *Dificultades en la puesta en práctica de metodologías activas y preferencias del alumnado en educación secundaria*. [Trabajo Fin de Máster, Universidad de Valladolid]. Repositorio documental Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/49536>

Rodríguez Vargas, M. (2022). *El cine como recurso didáctico para el estudio de la Historia del Arte Moderno y Contemporáneo*. [Tesis Doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/75604>

Romero Ariza M. (2017). El aprendizaje por indagación, ¿existen suficientes evidencias sobre sus beneficios en la enseñanza de las ciencias? *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 14 (2), 286-299.

Ruiz Torres, D. (2011). La Realidad Aumentada y su dimensión en el arte. La obra aumentada. *Arte y políticas de identidad*, 5, 129-144.

Salido López, Pedro V. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) Educación Artística. *Revista de currículum y formación de profesorado*, 24(2), 120-143.

Sanahuja, A., Traver, S. (2022). Facilitadores y obstáculos para el cambio metodológico en secundaria: uso de metodologías activas en el aula. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 10, 55-64.

Sobrino, D. (2011). La Didáctica de la Historia del Arte con TIC. Algunas propuestas para Secundaria y Bachillerato. En Actas del Congreso Internacional. *Innovación Metodológica y Docente en Historia, Arte y Geografía*, 1056-1067. Grupo IDHAX Mazarelos. <http://hdl.handle.net/10481/63803>.

Tappan Velázquez, M. (2014). Los cursos de Historia del Arte en la enseñanza desde el enfoque del aprendizaje basado en problemas. *Encuadre*, 1-8. Encuadre.org. <https://encuadre.org/los-cursos-de-historia-del-arte-desde-el-enfoque-del-aprendizaje-basado-en-la-ensenanza/>

Tellez, D., Iturriaga, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: La Saga Assassin's Creed. *Contextos educativos* 17, (145-155).

Torres, A., Caldeiro, M., Mäeots, M. (2020). Aprendizaje basado en la indagación en el contexto educativo español. *LUZ*, 19(3), 3-18. Recuperado a partir de <https://luz.uho.edu.cu/index.php/luz/articule/viex/1056>.

Vicente Saorín, A. (2018). Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte: breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 36, 1-12. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/335131>

Zapico, C. (2019). *Recreando el Arte. El aprendizaje Basado en Proyectos para introducir la Historia del Arte en la Educación Secundaria Obligatoria*. [Trabajo Final de Máster, Universidad de Oviedo]. <http://digibuo.uniovi.es>