Enseñanza del Arte del Siglo XIX. Una propuesta didáctica a través de las metodologías activas para Educación Secundaria Obligatoria

1. Introducción

Los contenidos de Historia del Arte son a menudo los grandes olvidados del currículo de los diferentes cursos de Educación Secundaria Obligatoria. Si bien están presentes en asignaturas tan dispares como Geografía e Historia (obligatoria en los cuatro cursos), Educación Plástica, Visual y Audiovisual (obligatoria en 1º y 2º), Música (obligatoria en 1º y 3º y optativa en 4º), Expresión artística (optativa en 4º), Cultura Clásica (optativa en 3º y 4º), Cultura y patrimonio de Aragón (optativa en 4º) o Latín (optativa en 4º), entre otras, estos saberes suelen quedarse, en la práctica, en menciones superficiales o directamente sin trabajar por la falta de tiempo para tratar todos los contenidos de un casi inabarcable currículo.

Sin embargo, y dada su presencia -con mayor o menor grado de profundidad- en tantas materias, parece un contenido idóneo para ser trabajado en forma de situación de aprendizaje; esta novedosa figura omnipresente en la nueva ley educativa (LOMLOE) que no es sino una nueva denominación para lo que anteriormente se venían a llamar proyectos inter o multidisciplinares, insistiendo en el tan repetido tópico de colocar al estudiante en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, cuestión que ya suena repetitiva para quienes nos dedicamos a la educación y que, de diferente, únicamente tiene el nombre.

2. Marco teórico

La Historia del arte en el currículo

Los contenidos de Historia del Arte en los currículos de la enseñanza obligatoria y postobligatoria han sufrido diversas modificaciones a lo largo de los sucesivos cambios políticos en España desde la génesis de la Historia del Arte como disciplina académica (Caballero, 1993, pp. 52-60) aunque no ha cambiado en lo fundamental a lo largo de las leyes educativas en democracia.

Muchos han sido los debates en torno a la situación de la enseñanza de la Historia del Arte en colegios e institutos (Ramírez, 2006), pero la realidad es que las asignaturas que tratan exclusivamente de Historia del Arte se enseñan en Bachillerato (Historia del Arte, de 2º y Fundamentos del Arte de 1º y 2º), y que los contenidos de esta disciplina se diluyen en el currículo de la Educación Obligatoria (tanto en Primaria como en Secundaria) y buen ejemplo de ello son los libros de texto de las editoriales más frecuentemente utilizadas, donde el Arte es un medio para ilustrar o auxiliar los contenidos de Historia que, de hecho, solo aparece en un 10 o 15% de los mismos (Gómez, Molina y Pagán, 2012: 83). Además, cuando el contenido textual relacionado con la Historia del Arte no se limita a simples pies de página de fotografías de obras de arte -a menudo de cronologías posteriores al periodo histórico que analizan en el capítulo- que ilustran el tema de Historia que corresponda, aparece en partes las unidades reservadas a ampliación de los contenidos, como son algunas de las páginas del final o pequeños recuadros que incluso en sus títulos, se colocan en una jerarquía inferior con respecto al resto de contenidos (“Para saber más”, “Para ampliar”…).

El arte puede y debe ser algo más que la experiencia visual, es además una fuente iconográfica de primer nivel que ayuda a comprender el pasado y el presente, pese a que a menudo se

emplee como mera ilustración sin analizar lo que contiene (Prats y Santacana, 2001: 26).

En el caso de la presente propuesta, se ha diseñado para ser realizada desde la materia de Geografía e Historia, aunque bien es cierto que podría convertirse en una situación de aprendizaje multidisciplinar y, con ello, trabajar los contenidos afines, complementarios o similares de otras asignaturas.

Aprender sobre arte

Acercar al alumnado las manifestaciones culturales le otorga la capacidad para valorarlas (Gil, 2013, p. 405); en el caso de la Historia del Arte, se puede entender que un estudiantado que tiene nociones sobre la historia y la importancia del patrimonio artístico es más capaz de defender y promover su conservación y puesta en valor que uno que, por desconocimiento, sea menos capaz de apreciarlo.

Los sistemas simbólicos que utilizamos los humanos van más allá del razonamiento lógico racional y científico (Monteagudo y Vera, 2017: 232), de hecho, según Eisner (2004: 27), la función cognitiva de las artes es ayudarnos a aprender a observar el mundo. Aprender sobre las manifestaciones culturales es aprender también sobre el ser humano desde multitud de puntos de vista: desde la historia de las técnicas -que cambian y evolucionan a lo largo del tiempo y están íntimamente ligadas a la ciencia- hasta las emociones humanas que se plasman en las obras, pasando por la economía -el arte como negocio y expresión de los niveles económicos- o las relaciones entre cultura, religión y poder.

El objetivo del aprendizaje de la Historia del Arte no se limita a tener la capacidad para deleitarse, sino que debe abundar en crear y experimentar las características estéticas de las imágenes y comprender su relación con la cultura (Monteagudo y Vera, 2017: 233). Las competencias en educación

artística y en Historia del Arte pueden lograr en el alumnado la capacidad para interpretar y representar el mundo, contribuir a su desarrollo personal y adquiriendo las habilidades y competencias culturales deseables evitando también los estereotipos (Gil y Fuentes, 2019).

Además, los estudios de Historia del Arte han avanzado en las últimas décadas hacia discursos alternativos que pretenden deconstruir el canon historiográfico tradicional, especialmente en lo referido al siglo XIX, un largo periódico histórico que conviene revisar actualmente bajo la óptica poscolonial, feminista, la lucha obrera y los estudios LGTBIQ (Juberías, 2021: 311-320). En este sentido resulta interesante llevar a las aulas las reinterpretaciones existentes de las obras canónicas del siglo XIX recuperadas en clave de protesta y crítica social.

Las metodologías activas de aprendizaje

Enseñar a los adolescentes con responsabilidad conlleva algo más que tener un profundo conocimiento sobre la materia a impartir. Lejos quedó la identificación del mejor docente como el más docto, y la clase ideal como aquella en la que una veintena de adolescentes en completo silencio, sentados y tomando notas dirigen su mirada hacia un profesor con el discurso bien aprendido y cierta capacidad de oratoria.

El docente no debe ser el único con líneas en el guion de la clase y el alumnado, tampoco es el sujeto pasivo receptor de conocimiento. Con las metodologías activas de aprendizaje, el alumnado debe hacer algo más que escuchar; debe involucrarse, investigar, poner en duda, corregirse y aprender a aprender, el docente no es un simple depositario del conocimiento, los saberes que se obtienen no son meramente enciclopedistas y el aprendizaje que se logra es significativo.

Son muchas las metodologías activas de aprendizaje y cada vez están más extendidas en los centros educativos -especialmente

en los Colegios de Primaria e Infantil y en los Institutos de Educación secundaria; no tanto en las Universidades-, pero para nuestro proyecto, nos interesan especialmente el Aprendizaje Cooperativo, el Aprendizaje por descubrimiento y el Aprendizaje Basado en Proyectos.

El Aprendizaje Cooperativo es una práctica educativa en la que el alumnado aprende de manera grupal y en comunidad (Bernal y Martínez, 2009), permite trabajar todas las competencias clave, lograr un aprendizaje significativo y desarrollarse socialmente. Permite que el estudiantado trabaje de manera autónoma, ejerza responsabilidades en su proceso de aprendizaje y, además, favorece la integración de todos y todas (Domingo, 2008). Consiste en la constitución de un equipo de trabajo heterogéneo (de entre 3 y 5 personas) en la que cada miembro ejerza una determinada función o rol para la consecución de un proyecto propuesto por el docente. El grupo de trabajo cooperativo deberá planificar su trabajo y llegar a acuerdos y compromisos (Ibidem: 235). El docente será un facilitador del aprendizaje y también será evaluador tanto del proceso como del resultado; pero no será el único puesto que los miembros del grupo también se evaluarán a sí mismos, al resto del equipo y el resultado final.

El Aprendizaje por Descubrimiento supone que su contenido no se aporta directamente al alumnado de forma final (Lara, 2009), sino que se hallará tras un cierto proceso de investigación, lo cual supone la adquisición por parte del estudiante de un rol activo y logra un doble objetivo: aprender el contenido que descubre y a procurarse los rudimentos para encontrar la información o el aprendizaje que necesita.

El Aprendizaje Basado en Proyectos propone que el alumnado sea capaz de construir su propio conocimiento y desarrollar sus competencias mediante la participación en proyectos que tengan que ver con el mundo real. De alguna manera, el alumnado debe percibir que está realizando algo más allá de la pobre

simulación de la realidad en la que a menudo se convierten las actividades o ejercicios propuestos en el ámbito académico. Esta práctica suscitará en ellos un mayor interés y nivel de compromiso (Arrighi y Mañá, 2020) y aspira a producir en ellos un conocimiento duradero; un aprendizaje significativo (Lázaro, 2017) que no solo tiene que ver con producto final, sino que está especialmente ligado al proceso.

3. Marco legislativo

La puesta en práctica de esta propuesta didáctica se encuentra a caballo entre el final de la LOMCE y el comienzo de la LOMLOE, precisamente en el curso en que esta segunda comienza a ponerse en práctica, como es habitual, únicamente en los cursos impares.

Los contenidos correspondientes al arte del siglo XIX corresponden, según la LOMCE (cuyo currículo se encuentra todavía en vigor para los cursos pares en el momento de escribir el presente texto), a 4º de ESO, mientras que según la LOMLOE (en vigor para los cursos impares), corresponde a 3º de ESO. Por lo tanto, pese a que el presente proyecto se ha puesto en práctica en 4º, a partir de este curso, sus contenidos son materia de 3º. Esto no supone ningún problema para replicarlo, puesto que las competencias y el nivel madurativo del estudiantado de 3º resulta, en principio, suficiente para poder realizar las actividades de esta propuesta sin problemas.

4º DE ESO (LOMCE)*			
Contenidos	**Competencias**	**Estándares**	**Criterios de Evaluación**

1. El arte y la ciencia en Europa en los siglos XVII y XVIII. 2. La ciencia y el arte en el siglo XIX en Europa, América y Asia.	CMCT-CAA-CCL-CCEC	Est.GH.4.5.1. Elabora un eje cronológico en el que sitúa los principales avances científicos y tecnológicos del siglo XIX y XX, enmarcándolos en su contexto económico, social y cultural. Est.GH.4.6.1. Comenta y analiza pinturas, esculturas, arquitectura u otras manifestaciones artísticas del siglo XIX, identificando los cambios ocurridos en las técnicas y los gustos artísticos. Est.GH.4.6.2. Compara y valora imágenes de obras de arte europeas y de otros continentes, e identifica sus diferencias más relevantes.	Crit.GH.4.5. Conocer los principales avances científicos y tecnológicos del siglo XIX, consecuencia de las revoluciones industriales. Crit.GH.4.6. Relacionar movimientos culturales como el romanticismo, en distintas áreas, reconocer la originalidad de movimientos artísticos como el impresionismo, el expresionismo y otros –ismos en Europa.

3º DE ESO (LOMLOE)*		
Competencias específicas	**Saberes básicos**	**Criterios de Evaluación**

CE.GH.1. CE. GH.2. CE.GH.7.	Bloque B. Sociedades y territorios Bloque C. Compromiso cívico local y global.	1.1. Elaborar contenidos propios en distintos formatos, mediante aplicaciones y estrategias de recogida y representación de datos más complejas, usando y contrastando críticamente fuentes fiables, tanto analógicas como digitales, del presente y de la historia contemporánea, identificando la desinformación y la manipulación. 1.2. Establecer conexiones y relaciones entre los conocimientos e informaciones adquiridos, elaborando síntesis interpretativas y explicativas, mediante informes, estudios o dosieres informativos, que reflejen un dominio y consolidación de los contenidos tratados. 1.3. Transferir adecuadamente la información y el conocimiento por medio de narraciones, pósteres, presentaciones, exposiciones orales, medios audiovisuales y otros productos. 2.1. Generar productos originales y creativos mediante la reelaboración de conocimientos previos a través de herramientas de investigación que permitan explicar problemas presentes y pasados de la Humanidad a distintas escalas temporales y espaciales, de lo local a lo global, utilizando conceptos, situaciones y datos relevantes. 7.1. Reconocer los rasgos que van conformando la identidad propia y de los demás, la riqueza de las identidades múltiples en relación con distintas escalas espaciales, a través de la investigación y el análisis de sus fundamentos geográficos, históricos, artísticos, ideológicos y lingüísticos, y el reconocimiento de sus expresiones culturales. 7.2. Conocer y contribuir a conservar el patrimonio material e inmaterial común, respetando los sentimientos de pertenencia y adoptando compromisos con principios y acciones orientadas a la cohesión y la solidaridad territorial de la comunidad política, los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos. 9.1. Interpretar y explicar de forma argumentada la conexión de España con los grandes procesos históricos de la época contemporánea, valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus habitantes a lo largo de la historia, así como las aportaciones del Estado y sus instituciones a la cultura europea y mundial.

*Los contenidos de las tablas proceden del currículo de Geografía e Historia, referenciado en la bibliografía.

4. Contexto

Esta experiencia didáctica se ha llevado a cabo en una clase 4º de ESO, en la asignatura de Geografía e Historia durante el curso 2021/2022.

Se trata de un grupo multicultural de un centro que se encuentra en el barrio del Gancho, una zona del Casco Histórico de la ciudad de Zaragoza.

Es un grupo de 24 estudiantes de los cuales 10 proceden de haber cursado 3º de ESO de manera ordinaria, 3 están repitiendo 4º de ESO y 11, llegan al último curso de la escolaridad obligatoria procedentes de realizar 2º y 3º de ESO en el Programa de Mejora del Aprendizaje y el Rendimiento (PMAR). Este PMAR es heredero, con la LOMCE, de la antigua Diversificación y se dirige a una parte del alumnado que presenta dificultades de aprendizaje que no están relacionadas con la falta de estudio o de esfuerzo, (Real Decreto 1105/2014, 2014, p. 182) sino que se deben a otras causas y presenta una serie de características destinadas a facilitar la aplicación de metodologías distintas. El objetivo es que durante los cursos centrales de la etapa se superen las dificultades para poder enfrentarse a 4º de manera ordinaria.

Debido a un cambio metodológico que el centro comenzó a llevar a cabo en el curso 2017/2018, la cantidad de libros de texto se ha ido reduciendo progresivamente y cada uno de los alumnos de la ESO cuenta con un dispositivo personal (Chromebook) para usar tanto en el centro como fuera de él. Se trata de un equipo parecido a un ordenador portátil, pero con el sistema operativo de Chrome que utiliza unas *Office* propias y que resulta muy útil para trabajar en educación por su sencillez y multitud de posibilidades.

En cuanto a las características del alumnado, se trata de una

clase cohesionada, puesto que algunas de las particularidades del centro, en su condición de multicultural, abierto y diverso, es el respeto y la acogida. Con respecto a la convivencia, es destacable por buena; si bien surgen conflictos entre ellos, son perfectamente capaces de gestionarlos y solucionarlos de manera bastante autónoma.

Sobre su experiencia en el trabajo en equipo, están habituados a hacerlo en las distintas materias y a sacar adelante proyectos de con bastante autonomía. Su nivel de conocimientos informáticos es adecuado, pues han trabajado con equipos a lo largo de la etapa de primaria y Secundaria y, muy especialmente, durante el confinamiento de tercer trimestre de 2020.

Se trata de un centro pequeño (dos vías por cada curso) por lo que el número de docentes es reducido y, además, la plantilla es bastante estable. Como consecuencia de esto, el ambiente del centro es bastante familiar y todos los miembros de la comunidad educativa se conocen.

5. Objetivos

1. Conocer los principales avances técnicos del siglo XVIII y XIX que influyeron en las manifestaciones artísticas de la Edad Contemporánea.
2. Conocer las principales técnicas artísticas.
3. Comentar imágenes de obras de arte del siglo XIX atendiendo a sus rasgos más importantes, destacando sus particularidades y elementos diferenciadores de épocas anteriores.
4. Trabajar en grupo en torno a un objetivo en común y realizar un proyecto con cierto nivel de autonomía.
5. Familiarizarse con el empleo de fuentes bibliográficas especializadas para la realización de un trabajo académico.
6. Utilizar las TICs para la realización de un trabajo académico.

6. Desarrollo

Esta propuesta de actuación corresponde a la 4ª Unidad Didáctica de la asignatura de Geografía e Historia de 4º de ESO, que recibe el nombre de “Arte del siglo XIX”.

El material que se empleará es el siguiente: clase tradicional (pupitres, pizarra, proyector y ordenador del docente), *Chromebooks* personales del alumnado con acceso a Internet (un dispositivo por cada estudiante), biblioteca escolar y bibliografía especializada aportada por el docente procedentes de su colección personal, 4 metros de papel continuo y materiales básicos de pintura.

Está pensada para ocupar entre ocho y nueve sesiones de clase a razón de tres sesiones por semana y se lleva a cabo a finales del primer trimestre o a principios del segundo, tras haber terminado la parte del currículo dedicada a la Historia del siglo XIX.

La organización de las sesiones se realizará según el siguiente esquema:

SESIONES	ACTIVIDADES
1 y 2	Introducción a la Historia del Arte, al Comentario de una obra de arte y a las técnicas artísticas.
3	Planificación del proyecto.
4 a 8	Realización del proyecto.
9	Evaluación y autoevaluación

El proyecto, realizado en grupos de aprendizaje cooperativo consiste la grabación de un vídeo sobre uno de los seis temas seleccionados por el docente de la Historia del arte del siglo XIX [Figura 1] en el cual deberán mostrar las características específicas del mismo, hablar de las personalidades artísticas más importantes que se relacionan con ese estilo, comentar algunas obras significativas y dedicarles un apartado a las influencias posteriores de ese estilo, o esos artistas.

Además, deberán realizar un dossier para compartir con sus compañeros a través de la plataforma digital que funcione a modo de apuntes sobre el tema que les ha tocado para que el resto de los estudiantes puedan estudiar para la prueba final. Finalmente, deberán redactar una serie de preguntas para sus compañeros relacionadas con el tema que les ha tocado que precisamente serán las que aparezcan en su prueba de evaluación al final de la unidad.

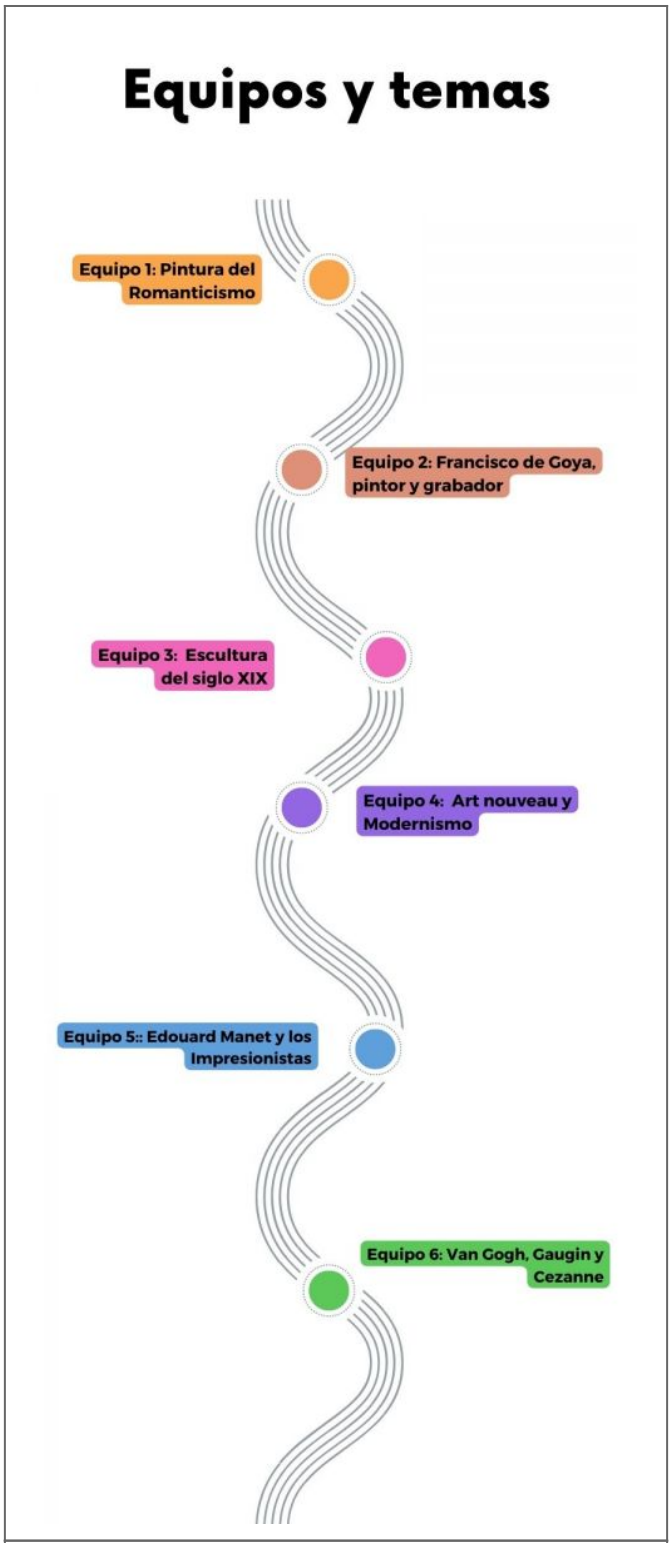


Figura 1. Distribución de equipos y temas del proyecto

Los equipos, heterogéneos, serán formados por el docente basándose en el rendimiento académico, la experiencia de trabajos realizados con aprendizaje cooperativo anteriores y las capacidades del alumnado. Los roles que desempeñarán [Figura 2] serán asimismo asignados por el profesor.



Figura 2. Roles de los alumnos y funciones

El rol del docente deberá ser dinamizar el aprendizaje del alumnado, velar por el buen funcionamiento de los grupos y asesorarlos, así como ser consultado para cualquier duda o problema. También deberá evaluar el proceso del proyecto, corregir los fallos y evaluar el producto final.

El alumnado, por su parte, al final de todo el proceso, realizará una prueba de evaluación personal (un test) y también evaluará el resultado final, su trabajo personal y el de sus compañeros de equipo.

El desarrollo de las sesiones se explicará a través de las siguientes tablas:

SESIÓN 1: INTROUDUCCIÓN A LA HISTORIA DEL ARTE	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA SESIÓN	1. Comprobar los conocimientos de Historia del Arte del alumnado. 2. Conocer el funcionamiento de la Unidad Didáctica, el trabajo que deben realizar y la evaluación. 3. Conocer el concepto de Historia del arte y los diferentes tipos, especialmente la Arquitectura, la Escultura y la Pintura. 4. Comenzar a familiarizarse con las principales técnicas artísticas.
TEMPORALIZACIÓN:	1 sesión de 1 hora de duración.
METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS	• Clase magistral • Empleo de las TICs
DESARROLLO DE LA SESIÓN	

La sesión comenzará con la realización de un pequeño test de apenas 8 preguntas a través de la aplicación Kahoot que requerirá el uso de los dispositivos personales del alumnado. Esta prueba hará las veces de evaluación inicial y permitirá conocer al docente el nivel de conocimientos de Historia del Arte.

Una vez realizada esta evaluación, el profesor dedicará unos minutos de clase magistral apoyada con imágenes mostradas a través del proyector. En este tiempo, explicará el concepto de Historia del Arte, partiendo del listado tradicional de las siete bellas artes y haciendo una crítica desde el siglo XIX, sugiriendo otras también tradicionales como la fotografía o el cine y terminando por plantear otros medios de expresión artística como el happening, los videojuegos, el Landart o incluso el *Carnal art* de Orlan.

Una vez finalizado este discurso, se aludirá a los contenidos aprendidos en la unidad anterior sobre la Revolución Industrial y lo que esta supuso para la construcción de edificios. De esta manera, y mostrando imágenes de la torre Eiffel o la escuela de Chicago, y comparándolas con otras de épocas anteriores, se destacarán los avances técnicos que permitieron los cambios en la arquitectura que serán la base de toda la arquitectura contemporánea.

Finalmente, apoyado con una presentación que se proyectará y una síntesis que el alumnado tendrá disponible en la plataforma online a través de sus dispositivos, se mostrará al alumnado cómo se van a desarrollar las sesiones de esta unidad, los grupos de trabajo que se les ha asignado, los roles de cada uno, el tema que van a trabajar en el proyecto, los objetivos y la manera de evaluar.

A cada grupo, además, se le entregará una ficha con el nombre de su equipo, su temática, sus miembros y los roles que deben desempeñar y otra [Figura 3] con algunas palabras clave para orientar su búsqueda bibliográfica.

Asimismo, se le recordará al alumnado que el siguiente día de clase, deben traer una bata o una camiseta para cambiarse por la posibilidad de que se manchen. También se les solicitará que, para la clase siguiente, retiren los pupitres y las sillas de la clase a los extremos de la misma de manera que quede una estancia lo más diáfana posible.



Figura 3. Ficha de equipo

SESIÓN 2: INTROUDUCCIÓN A LAS TÉCNICAS ARTÍSTICAS Y AL COMENTARIO DE LA OBRA DE ARTE	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA SESIÓN	1. Aprender los fundamentos básicos de las técnicas artísticas. 2. Familiarizarse con el comentario de una obra de arte

TEMPORALIZACIÓN:	1 sesión de 1 hora de duración.
METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS	• Clase magistral • Empleo de las TICs • Aprendizaje experiencial.
MATERIALES ESPECÍFICOS DE LA SESIÓN	• Un trozo de madera, una gubia y una lima (procedentes del taller de tecnología). • Una porción de arcilla y otra de terracota, pinceles de diferentes tipos y un cincel (procedentes del aula de plástica). • Pigmento artificial. • Una clara de huevo, un vaso de agua, un vaso con aceite. • Recipientes y removedores. • Papel continuo. • Un fragmento de lienzo. • Una cartulina.
DESARROLLO DE LA SESIÓN	

La sesión comenzará con un recordatorio de lo trabajado en la sesión anterior.

Seguidamente, se les indicará dónde tienen disponible el esquema para el comentario de una obra de arte, y el docente hará el comentario de una obra del siglo XIX como ejemplo siguiendo ese mismo esquema.

Una vez terminada la exposición, se les mostrará y se les dejará manipular por turnos los materiales para trabajar la escultura que se han traído, y se les enseñará el vocabulario específico. No será necesaria la toma de apuntes o notas porque tendrán toda la información disponibles y enlaces a vídeos explicativos disponible en la plataforma digital.

Al finalizar esta pequeña práctica, se les explicará brevemente el concepto de pigmento y aglutinante del material pictórico con ayuda del proyector y el docente, procederá a realizar las mezclas del pigmento con los aglutinantes que habrán sido debidamente pensadas y preparadas para la ocasión previamente a la vista de todos. Se les explicarán los conceptos de fresco, óleo, temple y acuarela y se les recordará para qué son útiles cada uno de ellos apoyándose en imágenes en el proyector.

Una vez realizadas las mezclas, se repartirán los pinceles, se recomendará al alumnado el uso de batas o ropa adecuada para mancharse y se extenderán dos capas de papel continuo. Se les repartirán las mezclas de las pinturas anteriormente nombradas y se les permitirá experimentar con cada una de ellas sobre el papel continuo.

SESIÓN 3: PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO Y PUESTA EN MARCHA	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA SESIÓN	1. Comprender los roles del Trabajo cooperativo que le corresponde a cada uno. 2. Organizar el trabajo.
TEMPORALIZACIÓN:	1 sesión de 1 hora de duración.
METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS	• Aprendizaje cooperativo • Aprendizaje basado en proyectos • Aprendizaje por descubrimiento
DESARROLLO DE LA SESIÓN	

La sesión comenzará en el aula recordando el sistema de aprendizaje cooperativo y los roles. Una vez realizado el recordatorio, la clase se desplazará a la biblioteca del centro.

En la biblioteca, el docente mostrará al alumnado la bibliografía disponible (tanto de la que dispone en centro, como la aportada de su colección personal) y la repartirá a cada grupo en función de la temática que le ha sido asignada. También recordará que disponen de enlaces interesantes con información online en la plataforma digital.

Comenzará la organización del trabajo a través de los coordinadores de cada equipo y bajo la supervisión del docente.

SESIONES 4 A 8: REALIZACIÓN DEL TRABAJO	
TEMPORALIZACIÓN:	4 sesión de 1 hora de duración.
METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS	• Aprendizaje cooperativo • Aprendizaje basado en proyectos • Aprendizaje por descubrimiento
DESARROLLO DE LAS SESIONES	
Las sesiones se llevarán a cabo en la biblioteca del centro, donde el alumnado podrá hacer uso de la bibliografía y donde dispone de una buena conexión a Internet. También disponen de una sala anexa a la biblioteca que podrán usar como estudio de grabación de las locuciones cuando sea necesario un espacio en silencio. En estas sesiones, el alumnado realizará el proyecto según la organización planteada el primer día con el asesoramiento constante del docente, que pasará por los diferentes grupos para supervisar el desarrollo de su trabajo.	

SESIÓN 9: EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA SESIÓN	1. Evaluar los conocimientos adquiridos. 2. Evaluar el trabajo. 3. Autoevaluar el desempeño en el proyecto.
TEMPORALIZACIÓN:	1 sesión de 1 hora de duración.

METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS	• Aprendizaje cooperativo • Aprendizaje basado en proyectos
DESARROLLO DE LA SESIÓN	
Esta sesión tendrá lugar, al menos, una semana después de la sesión 8, tiempo suficiente para que el alumnado haya podido visionar los trabajos del resto de sus compañeros que, tras ser revisados, se publicarán en la plataforma digital de la clase y estarán disponibles para su visionado, lectura y estudio. Se realizará un test de evaluación con una selección de preguntas seleccionadas por el docente de entre las redactadas por los equipos y se añadirán algunas sobre las dos primeras sesiones. Posteriormente, se realizará un proceso de autoevaluación y coevaluación por parte del alumnado. En él, a través de unas rúbricas aportadas por el docente, realizarán una evaluación de su propio trabajo, del de sus compañeros de equipo y de los productos finales; tanto los de su propio equipo como los de los demás grupos.	

7. Evaluación y calificación

La evaluación trata de recopilar información acerca de la evolución y el desarrollo del alumnado. Se analizan los aprendizajes logrados por parte del alumno y se trata de identificar los problemas a tiempo con el objetivo de solucionarlos. Consta de tres partes.

EVALUACIÓN INICIAL	EVALUACIÓN DE SEGUIMIENTO	EVALUACIÓN FINAL

Además de la información extraída de la evaluación inicial del de curso, de la información recopilada a lo largo del trimestre y del conocimiento sobre el rendimiento del alumnado a lo largo de la ESO, se realiza al inicio de la primera sesión un cuestionario a través de *Kahoot.*	Entre la cuarta y la octava sesión, el docente se dirige a los equipos para conocer los avances en su proceso de aprendizaje y evaluar los avances del proyecto con el objetivo de tomar las medidas necesarias en caso de existir algún problema o dificultad.	El vídeo, el dosier, la autoevaluación, coevaluación y el cuestionario final serán los instrumentos que se utilizarán para conocer el aprendizaje logrado por parte de los estudiantes y el cumplimiento de los objetivos.

La calificación es una medición cuantitativa de la adquisición de las competencias, la superación de los criterios y el aprendizaje de los contenidos. Para que este dato numérico sea lo más justo y adecuado en relación con el trabajo de cada educando, establecemos una serie de porcentajes a cada una de las actividades realizadas a lo largo de las sesiones. Se utilizan diversas rúbricas, que se compartirán en la plataforma digital para facilitar y agilizar la calificación. La no realización de alguna de las actividades o la observación de alguna conducta contraria a la convivencia influirá negativamente en la calificación, pudiendo llegar incluso a considerarse nula la participación en de un estudiante en esta actividad.

ACTIVIDAD O PRODUCTO	**INDIVIDUAL O COLECTIVA**	**CÓMO SE CALIFCA**	**PORCENTAJE**
Actitud/Esfuerzo diario/ Cumplimiento de su rol	I	Rúbrica de observación diaria 60% Autoevaluación 20% Coevaluación 20%	25%

Vídeo	C	Rúbrica que tendrá en cuenta la presentación, el guion, la gestión de información, uso correcto de las fuentes, originalidad y estética. 80% Autoevaluación 20%	40%
Dosier de apuntes	C	Rúbrica que tendrá en cuenta la selección de la información, la adaptación al formato, la redacción, la ortotipografía y la presentación. 80% Autoevaluación 20%	10%
Redacción de preguntas y respuestas tipo test	C	Rúbrica que tendrá en cuenta la redacción y adecuación de las preguntas y las respuestas. Autoevaluación 20%	5%
Prueba de evaluación	I	Calificación obtenida en la prueba de evaluación.	20%

8. Conclusiones

La enseñanza de la Historia del Arte en la Educación Secundaria Obligatoria es tan necesaria e importante como la del resto de los contenidos del currículo, el hecho de que la muchos de los libros de texto y materiales educativos de la mayoría de las editoriales degraden su importancia a meras ilustraciones de los libros de Historia, no debe desmotivar a los docentes para colocar a esta disciplina en el lugar que merece.

Tras la experiencia de la puesta en práctica de esta propuesta, podemos afirmar que es un éxito. El alumnado se muestra motivado ante la experimentación de las dos primeras sesiones, lo cual, consideramos, es un buen punto de partida para el aprendizaje.

En las sesiones de la organización y realización del proyecto, el alumnado se empodera y se responsabiliza al hacerse consciente de que del desempeño de su rol depende el éxito no solo de su trabajo sino del trabajo del resto de miembros de su equipo.

Finalmente, en la última sesión, la necesidad de evaluarse a sí mismo, a su propio trabajo y al resto de sus compañeros permite una reflexión sobre su propio trabajo que resulta muy útil para su formación.

No obstante, no hay fórmulas mágicas ni propuestas perfectas cuando se trabaja con personas, y menos cuando estas son adolescentes. En el proceso han surgido problemas. En la segunda sesión, algunos de los alumnos olvidaron traerse la indumentaria adecuada para trabajar con pintura, razón por la cual, no pudieron participar en esta actividad. En la sesión de organización tuvieron lugar los primeros roces y ciertas dudas de cómo empezar. Una vez puestos en marcha, la falta de costumbre de trabajar con bibliografía especializada les asustó en un principio por lo voluminoso de los libros y la cantidad de texto. Surgieron también algunas dudas con respecto a la estructura que debía tener el vídeo y con respecto a la selección de contenidos.

No obstante, y pese a todo, podemos afirmar que esta es una actividad útil, adecuada y motivadora para el alumnado de Secundaria y consideramos que podría adaptarse también para el alumnado de Bachiller.

Fotografía de portada: Graffitti *La liberté guidant le peuple*,

reinterpretación por el artista Pascal Boyart (PBoy) en el arrondissement 19 de París (2019).