



**UNIVERSIDAD
DE BURGOS**

Facultad de Educación

TRABAJO FIN DE MÁSTER

MÁSTER EN PROFESOR DE ESO Y BACH, FP Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS

**“EL ARTE DE APRENDER ARTE”: Integrando la Historia del Arte en Educación
Secundaria Obligatoria mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos.**

Autor/a: Raquel López Presencio

Especialidad: Geografía e Historia

Tutor/a: Rosa Ana Obregón

Labrador. Curso académico:

2023-2024.



ÍNDICE:

Resumen y palabras clave.....	1
Abstract and keywords.....	1
Introducción.....	1
I. Justificación.....	1-3
II. Objetivos.....	3
III. Marco teórico.....	3-8
3.1. Innovación metodológica en Historia del Arte.....	5-6
3.2. Beneficios del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).....	6-8
IV. Metodología empleada.....	8-10
V. “El arte de aprender Arte”	10-20
5.1. Propuesta a realizar.....	12-15
5.2. Razones de la elección de la Metodología ABP.....	15-17
5.3. Actividades.....	17-20
5.3.1. Motivación.....	18
5.3.2. Iniciación.....	18
5.3.3. Desarrollo y consolidación.....	19
5.3.4. Refuerzo y ampliación.....	19-20
5.3.5. Profundización, síntesis y autoevaluación.....	20
VI. Situación de Aprendizaje nº5.....	20-44
1. Justificación de la propuesta.....	20-21
2. Objetivos.....	21-22
3. Reto (ABP).....	22
4. Competencias específicas (RD 217/2022)	22-23



5. Competencias clave y descriptores operativos.....	23-26
6. Criterios de evaluación.....	26
7. Saberes básicos (D 39/2022)	26-27
8. Metodología SA.....	27-29
9. Secuenciación de la propuesta.....	29-34
10. Medidas y soportes universales.....	34-35
11. Anexos SA.....	35-38
7.1. Resultados ficha autoevaluativa.....	38-44
VIII. Conclusiones.....	44-46
8.1. Resultados del proyecto.....	44-45
IX. Bibliografía y recursos web	
ANEXO I: Sostenibilización curricular.....	50-51
ANEXO II: Posibles dioses a trabajar.....	52/58
ANEXO III: Plantillas proyecto.....	59-61
ANEXO IV: Resultados proyectos SA nº5.....	62-65
ANEXO V: Rúbricas evaluativas.....	66-67
ANEXO VI: Gráficos autoevaluación.....	67-74
ANEXO VII: Examen realizado durante las prácticas.....	74-77

ÍNDICE DE FIGURAS:

Figura 1: Expresiones artísticas de cada Unidad Didáctica.....	12
Figura 2: Actividades a realizar en cada Unidad Didáctica.....	12-13
Figura 3: Valores de cada ítem del cuestionario de la D1.....	41
Figura 4: Valores de cada ítem del cuestionario de la D2.....	41



RESUMEN Y PALABRAS CLAVE:

La finalidad de este Trabajo Final de Máster es aplicar los conocimientos adquiridos durante el Máster Universitario de Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas. Con este propósito, se ha desarrollado una propuesta curricular para un curso académico completo, abordando la asignatura de Historia de 1º de E.S.O desde la perspectiva del Arte. En esta propuesta, el Arte se utiliza como hilo conductor a la hora de entender las causas que lo generaron, en contraste con el enfoque tradicional empleado en las aulas.

El trabajo se estructura en nueve Situaciones de Aprendizaje, aunque esta memoria se centrará exclusivamente en la Situación nº 5, ya que fue la que se implementó durante las prácticas. La ejecución de la misma ha permitido obtener una serie de resultados y conclusiones que han sido fundamentales a la hora de evaluar la eficacia del tema planteado, así como del uso de la metodología activa del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que fue la metodología aplicada en este contexto.

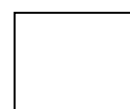
Palabras clave: Historia del Arte, ABP, Mitología griega, Instagram.

ABSTRACT AND KEYWORDS:

The main objective if this Master´s Final Projects is to apply the acquired knowledge in the Master´s. For this purpose, a curricular proposal has been developed for a complete academic year, addressing the subject of History in 1st year of E.S.O from the perspective of Art. In this proposal, Art is used as a common thread to understand the causes that generated it, in contrast to the traditional approach used in classrooms.

The project is structured in nine learning situations, although this report will focus exclusively on situation number 5, due to the fact it was the one that was implemented during our teaching training. Its execution has allowed us to obtain a series of results and conclusions that have been fundamental to evaluate the effectiveness of the topic raised, as well as the use of the active methodology of Project Based Learning (PBL), which was the methodology applied in this context.

Keywords: History of Art, PBL, Greek mythology, Instagram.



INTRODUCCIÓN:

En el ámbito educativo, la enseñanza de la Historia del Arte ha sido objeto de reflexiones y debates constantes en términos que abordan tanto su relevancia como su lugar dentro del Currículum escolar. A lo largo de los últimos tiempos, se ha atendido a una notable minimización de esta disciplina en la Educación Secundaria Obligatoria, donde su impartición se ha visto relegada a un papel secundario e incluso ha sido omitida en algunos casos. Sin embargo, la comprensión del Arte y su contexto histórico no solo enriquece la formación cultural de los estudiantes, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades estéticas, cognitivas y críticas para su crecimiento personal, académico e integral. En este contexto, este Trabajo Final de Máster se propone explorar y revalorizar la importancia de la Historia del Arte en la Enseñanza Secundaria, analizando sus beneficios pedagógicos y proponiendo estrategias y Situaciones de Aprendizaje para su integración efectiva en el Currículum escolar.

I. JUSTIFICACIÓN:

El Currículo actual de Castilla y León referente a Educación Secundaria Obligatoria (Decreto 39/2022), no plantea ninguna asignatura específica de Historia del Arte, sino que opta por integrar sus saberes y conocimientos en las materias de Geografía e Historia, contempladas a su vez como una sola dentro del marco de las Ciencias Sociales. Esto viene ocurriendo desde los tiempos de la Enseñanza General Básica (EGB), donde dicha asignatura se encuentra denominada más o menos de forma similar: unas veces “Ciencias Sociales”, otras “Ciencias Sociales. Geografía e Historia” ... etc (Ramírez, 1983, 1984).

El problema radica en que el Arte se concibe como una consecuencia más de la Historia, pasando a ser un contenido simplemente auxiliar que en muchos casos se devalúa en importancia: una gran evidencia de ello es el poco “espacio” que ocupa tanto en estándares como en criterios de evaluación, a pesar de que la derogación de leyes como la *Orden EDU/362/2015*, de 4 de mayo de 2015, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, en el Anexo I.B, donde la Historia se consideraba una mera asignatura troncal del ámbito de las Ciencias Sociales (*“los contenidos del currículo se organizan de forma que permita la construcción progresiva del aprendizaje del alumno y posibilite el conocimiento tanto del pasado como del espacio geográfico a*

lo largo de la etapa”), en pro del Decreto de 39/2022, el cual ofrece una visión mucho más holística de la materia, abordando temas como la importancia del Patrimonio Cultural.

Hasta 2º de Bachillerato, no existe una asignatura específica que cubra dicho campo, la cual, además, es optativa, ofertándose exclusivamente en los Bachilleratos referentes a Artes y Humanidades. Podemos notar, por tanto, que los planes de estudio elaborados durante las últimas legislaturas han creado un panorama en el que la única ocasión en la que se profundiza en el Arte es al final de la Enseñanza no Obligatoria de Bachillerato, considerándose algo que podríamos tildar de anecdótico para los diversos programas de estudio elaborados desde 1970 (Prats, 2003).

Este hecho, a su vez, resulta bastante contradictorio: ya hemos mencionado la considerable discontinuidad temporal y el enfoque sumamente escueto que la Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O) dedica a la Historia del Arte. Sería lógico esperar que este mismo formato, el cual dificulta el trabajo sistemático con el alumnado, se mantuviera en Bachillerato. Sin embargo, al llegar a este nivel, encontramos una asignatura específica que sí permite un trabajo continuo y prioritario (Asenjo-Travesí, 2018: 2).

Esta paradoja entre Secundaria y Bachillerato genera problemas metodológicos bastante notables. El primero de ellos es la evidente simplificación de los contenidos durante la Secundaria, el cual reduce la importancia de la Historia del Arte como elemento cultural (Asenjo-Travesí, 2018: 2). Uno de los resultados más directos es el claro desconocimiento (que, evidentemente, genera desinterés) con el que los estudiantes llegan a las clases de Historia del Arte de 2º de Bachillerato, con serios problemas y dificultades en lo que al análisis de obras respecta, muchas veces enlazadas con la incapacidad de relacionar éstas con su propio contexto histórico. Lo más lógico, es achacar estos problemas a la falta de dedicación que el propio Currículum presta a la materia, junto al hecho de que, de forma habitual, la explicación se limita a un listado de artistas, obras, fechas y estilos sin ningún tipo de conexión con los acontecimientos históricos de los que son consecuencia directa. A todo ello debe sumarse la notable exigencia y la presión añadidas al considerar dicha asignatura como posible contenido con el que subir nota en la prueba de acceso a la Universidad (bajo el propio criterio del estudiante).

Es por eso por lo que considero necesario incidir en dicha disciplina desde el primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, ya que sus contenidos pueden resultar una deseable herramienta con la que trabajar en una formación de carácter integral en el alumnado (Monteagudo-Fernández, J. y Vera-Muñoz, M.I., 2017: 231), demostrando así que son algo más que un apéndice existente en cada una de las Unidades Didácticas que remata estas a modo de colofón.

II. OBJETIVOS:

Este Trabajo Final de Máster, se ha planteado desde el inicio, como un elemento práctico, diseñado para desarrollarse y llevarse a cabo durante las prácticas del Master de Profesor de E.S.O. y BACH, FP y Enseñanzas de Idiomas, teniendo en cuenta las limitaciones inherentes a su planteamiento para todo el curso académico. Los objetivos principales son los siguientes:

- Implementar un enfoque pedagógico que utilice el Arte como medio conductor para comprender y explorar las circunstancias históricas, culturales y sociales que lo originaron, invirtiendo el modelo tradicional de enseñanza en 1º de E.S.O.
- Plantear y planificar nueve Situaciones de Aprendizaje (SA) alineadas con los bloques temáticos del Currículum de 1º de E.S.O., que dinamicen las clases, mediante una metodología que fomente una mayor implicación del alumnado.
- Promover la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico en el alumnado mediante la exploración de obras de arte y su contexto histórico, incentivando así el análisis y la producción de contenido artístico de carácter original.
- Incorporar recursos multimedia y tecnologías digitales para enriquecer las SA, facilitando de esta forma un aprendizaje dinámico e interactivo del Arte y su Historia.
- Analizar el impacto del proyecto global basado en el arte en el rendimiento académico de los estudiantes, evaluando los resultados para conocer los aciertos y los errores de la propuesta.

III. MARCO TEÓRICO:

El Arte y su Historia trascienden la mera memorización, pese a la forma en que algunas editoriales de libros los presentan. Los manuales, en muchos casos, parecen ser versiones ligeramente actualizadas de textos anteriores, sin una revisión exhaustiva

previa, lo cual da como resultado una extensión que abrumba tanto al alumnado como a los docentes (Asenjo-Travesí, 2018: 3). En lo que a manuales respecta, debemos señalar que, durante la Enseñanza Secundaria Obligatoria, el contenido propuesto en los mismos se trata de forma muy somera, y con un evidente carácter expositivo. No obstante, el Arte alcanza tanto funciones como capacidades cognitivas verdaderamente importantes en el educando, más allá de estos límites.

Han sido varios los autores como Ávila (2001), Guillén (2010) o Monteagudo y Vera (2017) los que, en su momento, advirtieron el vacío generado en la formación del alumnado de Secundaria debido a la falta de contenidos de Historia del Arte, los cuales se limitan a *“breves pinceladas en los libros de texto, donde las obras de arte ilustran los textos, pero sin describirlas, sin explicarlas y mucho menos sin interpretarlas”* (Ávila, 2001: 69).

Varios especialistas en el tema defienden la idea de que las artes garantizan una vía mediante la que explorar y comprender tanto nuestra perspectiva interna como el entorno de nuestro ser emocional. Es un hecho que estas brindan oportunidades al desarrollo de la mente (Asenjo-Travesí, 2018: 3), ofreciendo ejemplos, estímulos visuales y oportunidades a través de las cuales los estudiantes pueden desarrollar su habilidad/capacidad de pensar metafóricamente.

Ese desarrollo cognitivo al que nos referimos dista mucho del aprendizaje memorístico que se suele emplear en los contenidos de Historia del Arte. Para que este sea viable, es necesario considerar las capacidades cognitivas propuestas por el psicólogo educativo Bloom plasmadas en su Taxonomía (1956), aunque en su versión revisada por Anderson y Krathwohl en 2001. Estas capacidades representan un intento de comprender y estructurar las diferentes etapas del proceso de aprendizaje, el cual abarca desde el conocimiento hasta la evaluación, entre otras.

Bloom ordenó por categorías varias habilidades de pensamiento según una jerarquía de carácter ascendente (Churches, 2009). El primer nivel es el perteneciente a Recordar, que implica la capacidad de recuperar la información aprendida previamente (datos, teorías... etc). A continuación, nos encontramos con la Comprensión, la habilidad para entender conceptos, resumirlos e incluso explicarlos. El siguiente nivel es la Aplicación, la cual permite a los estudiantes emplear lo aprendido en otra situación que les resulte familiar. En cuarta posición nos encontramos el Análisis, que implica la capacidad de

desglosamiento de un todo en sus partes constituyentes, comprendiendo la forma de organizarse y/o la estructura de la idea en sí. El penúltimo nivel pertenece a la Evaluación, que sería la capacidad de emitir juicios de valor basados en unos criterios específicos. Finalmente, en la cúspide se puede encontrar la Creación, una generación de nuevos productos o ideas que surgen de la combinación de varias partes.

A su vez, los procesos artísticos, pertenezcan a la época que pertenezcan, desarrollan competencias en pensamiento estético, expresión, creatividad y sensibilidad artística, pese a la falta de importancia otorgada a esta área por las instituciones educativas. La educación artística persigue diversos objetivos, entre ellos, ayudar a los estudiantes a crear, experimentar y comprender las características estéticas de las imágenes presentadas en el aula, así como la relación de estas con la cultura y el Patrimonio del que forman parte. Este enfoque facilita la comprensión del Arte como un fenómeno cultural.

Podemos afirmar, por tanto, que la Didáctica de la Historia del Arte debe promover en todo momento un aprendizaje competencial. Para lograrlo, será necesario implementar ciertos cambios, especialmente a la hora de acercar la Historia del Arte y sus enfoques a la realidad del alumnado. Este hecho implica una transición desde la mera identificación de las obras (lo que venimos criticando hasta ahora), hacia una comprensión profunda de las mismas. Esto puede lograrse mediante la aplicación de las, cada vez más numerosas, innovaciones metodológicas que se están desarrollando en el campo de las Ciencias Sociales, tales como el aprendizaje cooperativo y la investigación a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), entre otras (Asenjo-Travesí, 2018: 7).

3.1. Innovación metodológica en Historia del Arte:

El aprendizaje debe constituir un proceso constructivo y personal para el estudiante, trascendiendo la mera memorización y el enfoque exclusivamente intelectual, como venimos diciendo. Es por ello por lo que la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE o Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación), establece una serie de principios generales en el Currículum y las prácticas educativas que orientan el sistema hacia la consecución de una educación equitativa, inclusiva y de calidad para todos. Estos son:

- El carácter integral de la Educación, que debe fomentar el desarrollo de la persona en todas sus dimensiones: intelectual, emocional, social y ética.
- Garantizar una educación equitativa e inclusiva, eliminando en todo momento las barreras que impidan el acceso, la participación y el aprendizaje de todos y cada uno de los estudiantes, incluyendo a aquellos que se encuentran en situaciones de vulnerabilidad.
- La Educación debe ser de calidad, consiguiendo esta mediante una enseñanza eficaz que busca el objetivo de que todo el alumnado alcance los conocimientos, habilidades y competencias necesarias.
- Se debe promover la flexibilidad en el Currículum, además de la autonomía de los centros a la hora de adaptarse a las características y necesidades del alumnado, y de su contexto sociocultural.
- El aprendizaje debe fomentar la participación activa de la propia comunidad educativa (estudiantes, docentes y familias), tanto en el proceso educativo como en la toma de decisiones sobre el mismo.
- La innovación educativa debe velar por la mejora continua de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje (E-A), incorporando metodologías y tecnologías novedosas.
- La Educación debe promover la igualdad de género y la coeducación, garantizando de esta forma un entorno educativo libre de violencia de género y de discriminación en general.
- Mediante la Educación debemos fomentar el desarrollo de una ciudadanía responsable, comprometida a su vez con la sostenibilidad y la convivencia democrática.

Ahora bien, pese a todos estos aspectos, no encontramos ninguna propuesta metodológica concreta para Secundaria (como norma general), que suponga una innovación con respecto al modo en que se imparte la materia (Asenjo-Travesí, 2018: 8). Por ello, esta propuesta aboga por emplear la metodología activa conocida como Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), como solución a dicho dilema.

3.2. Beneficios del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Con el fin de alcanzar los objetivos previamente expuestos y abordar la problemática descrita a modo de justificación, se propone una programación de actividades basadas

en la aplicación de la metodología denominada “Aprendizaje Basado en Proyectos” (ABP), o “Project Based Learning” (PBL) en inglés (Aritio-Solana et al, 2021: 5).

Dicha estrategia didáctica consiste en la resolución de un problema/realización de un proyecto de forma grupal, adecuándolo a los conocimientos de los estudiantes. Dicho proyecto debe ser elaborado, considerado y analizado por los docentes de forma previa, con el fin de asegurar que el alumnado dispone de los conocimientos, destrezas e instrumentos necesarios para su resolución (Aritio-Solana et al, 2021: 5).

Al referirnos a metodologías como el ABP, es fundamental considerar que la adquisición de actitudes y habilidades es tan importante como el propio proceso de aprendizaje intelectual. Entendemos por tanto que es algo necesario el enseñar de forma previa al alumnado una serie de conocimientos, que de forma posterior pueda poner en práctica. No obstante, es fundamental que dentro del proyecto se incluyan conceptos novedosos que el alumnado debe ir adquiriendo a lo largo del mismo (Aritio-Solana et al, 2021: 5). Todo ello, nos demuestra que esta metodología trasciende el aula, extendiéndose al mundo real (De la Calle, 2016: 8). Esto implica la involucración de agentes externos como por ejemplo las familias, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de participar en la sociedad de la que forma parte, fomentando tanto su competencia social como cívica.

En estos casos, la función del docente es la de guiar, dejando de lado su papel de mero transmisor de conocimientos (Reverte et al, 2006). Por su parte, los alumnos y alumnas trabajan de forma autorregulada y autónoma, cooperando de manera constante entre ellos.

El ABP tiene un impacto bastante significativo en el producto final a obtener, siendo crucial que los resultados generados por los estudiantes sean compartidos y presentados al resto. Esto ofrece una serie de beneficios durante el proceso de trabajo que mencionaremos a continuación (según Villanueva-Morales, Ortega-Sánchez y Díaz-Sepúlveda, 2021):

- Incremento de la motivación propia y el compromiso: La autenticidad de los proyectos propuestos (los cuales, por lo general, abordan problemas relevantes y reales), motiva a los estudiantes, quienes pueden ir comprobando en todo momento la aplicación práctica de aquello que van aprendiendo.

- Desarrollo de habilidades transversales: La metodología ABP fomenta habilidades esenciales como la toma de decisiones, la resolución de problemas, la reflexión metacognitiva y el pensamiento crítico. Además, promueve la capacidad de autocrítica mediante los procesos de autoevaluación y coevaluación.
- Autonomía y gestión temporal: Al ser los encargados de gestionar sus propios proyectos, los alumnos y alumnas desarrollan tanto autonomía como habilidades de organización. Aprender a planificar y ejecutar las tareas requeridas durante la elaboración del proyecto, los prepara más en profundidad para el mundo académico y laboral futuros.
- Fomento del trabajo en equipo y de la colaboración: El ABP requiere que los estudiantes trabajen de forma conjunta, mejorando así sus habilidades comunicativas y colaborativas. Además, la interacción constante entre compañeros y docentes a lo largo del desarrollo de los proyectos fortalece en todo momento dichas competencias sociales y profesionales que resultan esenciales en la metodología.
- Evaluación formativa: El proceso evaluativo llevado a cabo durante el ABP, permite una evaluación más integral del aprendizaje, puesto que se ponen en valor tanto el producto final como el proceso. Esto facilita una retroalimentación continua entre estudiante y docente, y una evaluación más representativa de las competencias adquiridas por el alumnado.
- Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): La implementación de la metodología ABP junto con las herramientas que facilitan las TIC, enriquece el proceso de E-A. Los estudiantes pueden emplear diferentes tecnologías actuales con el fin de investigar, colaborar y presentar sus proyectos, lo que amplía sus habilidades digitales e investigadoras.

IV. METODOLOGÍA EMPLEADA:

Así pues, el punto de partida de este Trabajo Final será el siguiente: un proyecto global basado en el Arte y su Historia, planeado para durar todo un curso académico. Para su total comprensión, se subdividirá en 9 Situaciones de Aprendizaje¹ (SA),

¹ 3 SA por Trimestre.

correspondiente cada una de ellas a los bloques temáticos planteados por el Currículum en la etapa de 1º E.S.O: lo novedoso del proyecto, es que planteará el Arte como medio conductor hacia las circunstancias que lo crearon, y no al revés, que es el modelo habitual en el que se presenta.

En todas las SA, se aplicará, como bien hemos planteado hasta ahora, el Aprendizaje Basado en Proyectos, implementado mediante el trabajo en grupos de entre cuatro y cinco personas, elegidos por los propios alumnos/as. Sin perder de vista el tema principal, que es el Arte, el docente puede seleccionar el apartado de la Unidad Didáctica que desee para trabajar: en el caso de la SA tratada en los apartados siguientes, por ejemplo, se trabajó con la Mitología griega.

Dentro de cada una de las Unidades Didácticas, el alumnado deberá realizar la recreación de una obra de arte que el grupo escoja, además de investigar sobre ella, sus circunstancias y el periodo histórico al que pertenece. Esta actividad fomenta la participación en la creación de una obra completamente novedosa, que será finalmente expuesta ante sus compañeros/as. Para evitar que el trabajo resulte repetitivo, se han diseñado diferentes actividades que permiten abordar el estudio del Arte desde diversas perspectivas, facilitando así la consecución de los objetivos expuestos.

Las contribuciones que presenta esta propuesta de actuación en el aula en términos de innovación son las siguientes:

- El fomento del trabajo activo (individual, grupal... etc). El alumnado se convierte en el centro del proceso de E-A. El docente, lejos de esa perspectiva memorística, busca priorizar el análisis y la comprensión (adecuados a cada etapa y curso) a través de la canalización de la información hacia los estudiantes, corrigiendo si fuese necesario el entendimiento de esta.
- El necesario uso de las TIC, que actualmente forman parte de la vida cotidiana de los alumnos y alumnas. La utilización y el manejo adecuado de estas tecnologías, no solo constituye una necesidad, sino también una “obligación” en una materia como Historia del Arte, la cual es fundamentalmente visual y precisa (Sobrino, 2011).
- La relación entre la obra, su contexto y la actualidad. En numerosas ocasiones, se da por supuesto que la obra a analizar es un reflejo de una mentalidad y un panorama cultural concretos que el alumnado percibe con dificultad, dado que

es un contexto completamente distinto al suyo. Por ello, como docentes, debemos explicar la obra y su contexto, además de esforzarnos por conseguir que el estudiante sea consciente del poder de la imagen en la actualidad, su valor como obra de arte y que comprenda que el aprendizaje trasciende lo enseñado en el aula y se relaciona con su propio mundo.

Entre los recursos utilizados (que serán más desarrollados en apartados posteriores), se incluyen:

- Materiales impresos: como folios o extractos de libros.
- Recursos didácticos de carácter tradicional: pizarras y tizas.
- Herramientas TIC: ordenadores, presentaciones audiovisuales, proyector, pantalla, altavoces... etc.

Además, se proporcionó a los alumnos/as una serie de plantillas guía facilitadas por el docente, con el fin de orientar y estructurar el trabajo de los estudiantes.

Esta combinación de la flexibilidad en la elección de los temas y grupos, junto a la variedad de recursos, ayudan a fomentar un aprendizaje colaborativo y activo, permitiendo al alumnado explorar el Arte desde un punto de vista dinámico e interactivo.

V. “EL ARTE DE APRENDER ARTE”:

El proyecto que los estudiantes emprenderán como parte de esta iniciativa se titulará “El arte de aprender Arte”. Este, aborda el estudio del Arte, su Historia y la Historia en general desde una perspectiva profunda e innovadora, proponiendo una inmersión total en el mundo del Arte a lo largo de todo un curso académico.

La estructura que lo sustenta consta de nueve Situaciones de Aprendizaje (SA), cuidadosamente diseñadas para abordar cada bloque temático establecido por el Currículum de la etapa de 1º de E.S.O. Cada SA no solo se limita a explorar un aspecto específico del arte, sino que se sumerge en el contexto histórico, cultural, económico y social que lo rodea.

A través de esta metodología, los estudiantes no solo estudiarán obras de arte, periodos históricos o movimientos artísticos, sino que también se adentrarán en los contextos mencionados anteriormente que influyeron en su desarrollo. Esta inmersión

multidisciplinaria no solo fomenta un entendimiento más completo y matizado del arte, que normalmente se pasa por alto, sino que también desarrolla habilidades cognitivas, críticas y analíticas esenciales para un aprendizaje integral.

Así, “El arte de aprender Arte”, no solo busca transmitir conocimientos sobre el Arte, trascendiendo la asignatura de Historia tal y como se contempla actualmente, sino que aspira a cultivar una apreciación más profunda y una comprensión más amplia de su significado y relevancia con el mundo contemporáneo. Todo esto se comprende como un proceso necesario a la hora de valorar la obra de arte y su contribución como entidad cultural.

Este proyecto no solo educa, sino que también inspira a los estudiantes a explorar, cuestionar y reflexionar sobre el Arte y su impacto tanto en la sociedad como en sus propias vidas: busca despertar al artista que llevan dentro, tras familiarizarse con los diversos lenguajes estéticos empleados por otros creadores.

Dentro del marco del proyecto, el alumnado deberá llevar a cabo, durante la duración de cada Unidad Didáctica, la recreación o reinterpretación de una o varias obras de arte pertenecientes al periodo que se esté estudiando, participando así en la creación de un producto final novedoso que será expuesto en clase, cuya organización y diseño dependerá completamente de ellos mismos. Para conseguir el objetivo final, el alumnado deberá trabajar en grupo, gestionando su propio trabajo con la ayuda del docente en su rol de guía. El mismo docente deberá iniciar cada Unidad Didáctica explicando el Arte como medio conductor que lleva a las circunstancias que lo crearon, desglosando a partir de él los aspectos políticos, sociales, económicos y otros factores relevantes de la época.

El desarrollo del proyecto abarcará la totalidad del curso², durante el cual se llevarán a cabo 9 situaciones de aprendizaje artístico, distribuidas de la siguiente manera:

- Al comenzar el curso, se llevará a cabo una sesión a modo de introducción de la materia, en la cual se expondrá el proyecto a los estudiantes, se detallará el cronograma y las tareas a realizar, así como la formación de grupos de trabajo. Estos grupos serán consistentes a lo largo de todas las actividades: esto, promoverá su cohesión, mejorando la dinámica de equipo y permitiendo un

² Se refiere al conjunto de clases relativas a la parte de Historia, dado que el primer año de Educación Secundaria Obligatoria inicia con el estudio de Geografía física.

desarrollo más profundo de las habilidades colaborativas entre los estudiantes. Esta sesión es fundamental, ya que permite al alumnado comprender los objetivos del curso y las expectativas del trabajo desde el comienzo.

- Se asignará a cada Unidad Didáctica una temática artística. Esta será un estilo artístico concreto, un artista o un tema que abarque ambos aspectos. Este tema no estará necesariamente relacionado con el contenido de la Unidad Didáctica, pero sí con el bloque temático a la que esta pertenece, y en todo caso, con los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que el currículo oficial establece para la materia.

5.1. Propuesta a realizar:

1º E.S.O:

TEMA/UNIDAD DIDÁCTICA	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
La Prehistoria: El Paleolítico	Artes Paleolíticas (Paleolítico, tanto en Europa como fuera de ella)
Neolítico y la Edad de los Metales	Arte Neolítico (megalitos y expresiones culturales)
Mesopotamia	Arte Mesopotámico
Egipto	Arte Egipcio
El Mundo antiguo: Grecia	Arte Griego
El Mundo antiguo: Roma	Arte Romano
La Hispania Romana: Celtas	Arte Celta
La Hispania Romana: Íberos	Arte Íbero (y Celtíbero)
Visigodos	Arte Visigodo

Figura 1: Tabla de creación propia. Expresiones artísticas de cada Unidad Didáctica.

TEMA/UNIDAD DIDÁCTICA	PRODUCTO FINAL
La Prehistoria: El Paleolítico	“Arte Callejero”
Neolítico y la Edad de los Metales	Escultura modernizada
Mesopotamia	Exposición “museística”
Egipto	Programa artístico para “Youtube”
El Mundo antiguo: Grecia	“Perfil de Instagram”
El Mundo antiguo: Roma	Podcast artístico

La Hispania Romana: Celtas	Performance en vivo
La Hispania Romana: Íberos	Collage artístico
Visigodos	“Storyboard” narrativo

Figura 2: Tabla de creación propia. Actividades a realizar en cada Unidad Didáctica.

- “Arte Callejero”: La intervención consistirá en la creación de una obra de arte en un espacio público de la escuela, como un mural o una instalación de carácter temporal (según la preferencia del docente). Los estudiantes reinterpretarán una representación artística famosa del Paleolítico, adaptándola y dándole su propio enfoque creativo. Esta actividad permitirá a los estudiantes explorar y expresar su comprensión del arte Paleolítico a través de un medio tangible y visible en el entorno escolar en el que interactúan de forma continua.
- Escultura Modernizada: En esta actividad, los participantes reinterpretarán una expresión cultural del periodo neolítico (una figura, un objeto ceremonial, una herramienta... etc), utilizando materiales modernos o reciclados. La idea es combinar técnicas y materiales contemporáneos con el estilo y los motivos propios del arte neolítico, creando de esta forma una obra que refleje tanto el pasado como el presente. Los alumnos/as pueden usar su creatividad y preferencias personales para seleccionar los materiales y la forma de la escultura a presentar, lo que les permite explorar la continuidad y la evolución de las expresiones artísticas a lo largo del tiempo.
- Exposición “museística”: El alumnado deberá crear una exposición de arte, utilizando plataformas en línea o materiales físicos, para presentar sus obras y explicar la interpretación de los temas artísticos mesopotámicos. En esta actividad, los estudiantes producirán también contenido multimedia como textos, vídeos e imágenes, proporcionando un contexto y explicaciones detalladas de su proceso creativo y la inspiración detrás de sus reinterpretaciones. Por ejemplo, los vídeos explicativos permitirán a los estudiantes describir sus obras, el proceso creativo y la inspiración detrás de ellas, incluyendo si así lo desean entrevistas con los propios estudiantes, demostraciones de técnicas artísticas y narraciones sobre el contexto histórico y cultural de Mesopotamia. Otra alternativa sería el utilizar presentaciones interactivas (mediante herramientas como Canva, Prezi, PowerPoint o Google Slides) que incluyan imágenes, textos, enlaces a recursos de carácter adicional y

grabaciones de vídeo o audio. Estas servirán como guía virtual de la exposición, ofreciendo a los espectadores una experiencia educativa e inmersiva.

- Programa de Arte para el Canal de Youtube del colegio: El proyecto trata de crear un cortometraje en el que los estudiantes recreen una obra de correspondiente al periodo egipcio a través del medio audiovisual, añadiendo un guion que refleje su visión personal, con el fin de exponerlo ante la clase para presentarlo ante sus compañeros/as. En caso de que el centro en el que se realice la propuesta disponga de un canal de Youtube, se podrá solicitar el consentimiento de los estudiantes y sus familias para compartir el cortometraje con la comunidad educativa (con la que los estudiantes se involucrarán de forma innovadora y moderna).
- “Perfil de Instagram”: Esta Situación de Aprendizaje será desarrollada a lo largo de la propuesta de intervención, por lo que se explicará en los apartados siguientes.
- Podcast Artístico: La actividad consiste en grabar un podcast en el que los alumnos describan su obra de arte, el proceso de creación, y la importancia del contexto histórico de la obra original, donde entra en juego el componente histórico. Para ello, deberán investigar y discutir varios aspectos, que de forma previa se les dejarán pautados a modo de instrucciones:

Descripción de la obra: elementos (colores, formas, detalles... etc), tema principal, estilo artístico y materiales.

Proceso de creación: inspiraciones, etapas del proceso creativo, errores y cambios realizados y técnicas utilizadas.

Importancia del contexto histórico: investigación sobre eventos culturales, sociales o políticos que influyeron en el arte de la época romana. Pueden realizar una discusión sobre cómo estos factores afectaron a la obra original.

Reinterpretación en el contexto actual: reflexión personal y adaptaciones y cambios realizados para reflejar su propia visión en el contexto actual.

Esta estrategia representa una sinergia excepcional entre el análisis histórico, la expresión artística y la comunicación en público. Tanto la investigación como la reflexión final de los componentes del grupo deben ser grabadas en formato audio, emulando la estructura de podcast como objetivo final para poder ser expuesto ante la clase.

- **Performance en Vivo:** La actividad consistirá en la representación multidisciplinaria de una obra de arte celta, reinterpretada a través de una performance en vivo. Una vez seleccionada la obra, los alumnos deberán reinterpretarla basándose en sus propias ideas, experiencias y el contexto actual. Esta reinterpretación podrá incluir modificaciones en el estilo, los colores, los símbolos o el mensaje que se desea transmitir. El alumnado podrá emplear elementos como la danza, el teatro y la música, explorando diversas expresiones artísticas. Esta actividad no solo les permitirá profundizar en la obra original y su contexto histórico, sino también comunicar su propia visión creativa.
- **Collage Artístico:** La actividad consistirá en la creación de un collage, una técnica artística que implica ensamblar diversos elementos visuales y textuales con el fin de crear una composición innovadora. En el contexto de la propuesta, los alumnos/as crearán un collage que combine elementos de una obra de arte íbera original con imágenes y textos que representen temas actuales. De esta manera, se desarrollarán habilidades artísticas y críticas, fomentando la expresión oral y la conexión con temas contemporáneos.
- **Storyboard Narrativo:** Esta actividad propone la elaboración de un Storyboard narrativo, una herramienta visual utilizada para planificar y contar historias mediante una serie de imágenes o ilustraciones dispuestas en secuencia. Los estudiantes crearán un storyboard que narre la historia detrás de una obra visigoda y su reinterpretación, destacando los aspectos históricos, culturales y sociales. Se desarrollarán habilidades narrativas y visuales, junto con un entendimiento más completo y crítico del arte y su impacto a lo largo del tiempo.

5.2. Razones de la elección de la Metodología ABP:

La elección de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para esta propuesta responde razones fundamentadas y claras. Este se distingue como una estrategia significativamente más motivadora para el alumnado en términos generales, en comparación por ejemplo con las clases magistrales (las cuales, sin embargo, continúan siendo necesarias y valiosas). En este contexto, se identifican en la metodología una serie de factores clave que potencian la participación, el interés y el aprendizaje activo de los estudiantes, teniendo en cuenta el uso preferente de las

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas de expresión y fusión del arte antiguo y actual:

- Trabajo Colaborativo: La metodología ABP fomenta la colaboración entre el alumnado, permitiendo a este trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes. Este tipo de trabajo no solo mejora las habilidades de comunicación y sociales, sino que también incrementa la motivación, puesto que permite a los estudiantes aprender del resto, compartiendo responsabilidades. La creación conjunta de, en este caso, un mural o una escultura, por ejemplo, fortalecerá la cohesión del grupo, generando un sentimiento de logro compartido frente a la competitividad que en ocasiones puede generarse entre ellos (Alonso-Montero, 2023: 45).
- Proyectos Personalizados y Significativos: Estos proyectos, suelen encontrarse alineados tanto con las pasiones como con los intereses de los estudiantes, lo que aumenta su motivación y, por ende, su compromiso con la actividad. Este hecho, conlleva una mayor productividad y un mejor rendimiento, mejorando el clima en el aula e incrementando la autoestima y la identidad personal del alumnado (Alonso-Montero, 2023: 45).
- Uso de las TIC como Herramientas de expresión personal: En la actualidad, las TIC ofrecen múltiples herramientas y plataformas que facilitan la implementación en el aula de la expresión creativa y el Aprendizaje de carácter interactivo. En el caso de “El arte de aprender Arte”, la creación de vídeos para mostrar y compartir tutoriales, así como de perfiles de Instagram (entre otras actividades) como plataforma expositiva, no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que además conecta a los estudiantes con el mundo actual. Además, en el caso de poder compartir estos recursos con la comunidad educativa, pueden llegar a un público más amplio y real, otorgándoles una mayor sensación de reconocimiento y propósito.
- Diversidad de Formatos y Medios: La metodología ABP permite el uso de una gran variedad de formatos y medios, facilitando que el alumnado aprenda mientras descubre, adoptando un rol activo y protagonista en la construcción de su propio proceso de aprendizaje (Johnson y Johnson, 2000, en Bravo Lucas, E. et al., 2020: 99). En esta propuesta, el alumnado realizará performances, collages, storyboards... etc, permitiendo que esa diversidad de métodos fomente

su exploración y su innovación en temas relacionados con la Historia, el Arte y la Actualidad.

- **Evaluación Formativa:** La evaluación en la metodología ABP es continua, centrándose más en el Proceso de Aprendizaje que en el producto final. Esto permite al docente ir proporcionando una retroalimentación constante a los estudiantes, además de oportunidades autoevaluativas y reflexivas que les permiten aprender del error, dejando en evidencia la existencia de inteligencias múltiples. (Bravo Lucas, E. et al., 2020: 99).
- **Integración de Arte Antiguo y actualidad:** La metodología ABP es un excelente medio para fusionar el Arte y su Historia con herramientas modernas con las que los estudiantes puedan explorar de primera mano su evolución y su relevancia en la actualidad. Esta fusión no solo enriquece su conocimiento cultural e histórico, sino que también les proporciona un enfoque contemporáneo desde el cual reinterpretar y apreciar las obras clásicas, lo que les será de gran utilidad a la hora de crear proyectos innovadores que combinen tanto el legado artístico como las oportunidades creativas actuales. Esta combinación garantiza una comprensión más profunda del Arte, destacando su continuidad y su grado de adaptación a lo largo del tiempo.

5.3. Actividades:

Una vez explicado el porqué de la elección del ABP, es conveniente mencionar la forma en la que esas propuestas anteriormente descritas van a ser planteadas en cuanto a diseño. Como punto de partida, es fundamental considerar que las actividades deben permitir al alumnado disfrutar del proceso de E-A, al tiempo que se interesan por su entorno. Asimismo, las actividades que formen parte de las Situaciones de Aprendizaje deben mostrar al alumno/a su grado inicial de competencia, y, a partir de ello, adaptarse al ritmo establecido por la clase, generando de esta forma estudiantes reflexivos y críticos respecto a sus conocimientos previos (Ruiz, 2022).

Para una mejor comprensión, dividiremos el siguiente punto en función de las actividades destinadas a cada nivel del proceso de aprendizaje según Lucea (1994) y Heredia (2004) (en González & Campos, 2014):

5.3.1. Actividades de motivación:

Una de las definiciones de la palabra “motivar” según la Real Academia Española (RAE) es la de “*Estimular a alguien o despertar su interés*”. Por lo tanto, como docentes, nuestro objetivo al plantear este tipo de actividades debe ser motivar a cada uno de los alumnos/as en el proceso de E-A hacia el contenido, atendiendo en todo momento a las necesidades individuales de cada uno de ellos. Esto les acercará al tema, activando conocimientos previos y haciendo que sean conocedores de las metas y los objetivos que se les exigen (Ruiz, 2022).

Un recurso ampliamente utilizado en este tipo de actividades es el *Brainstorming* o “Tormenta de ideas”, el cual ayuda a los estudiantes a definir el problema o tema a tratar. El docente asume generalmente el rol conductor del ejercicio, explicando previamente la forma de proceder y las reglas (participación de carácter voluntario, no repetición de ideas y respeto, ante todo). Una vez explicado el procedimiento, se permite que los estudiantes emitan sus ideas de forma libre, sin extraer conclusiones inmediatas, considerando que cuanto mayor sea el número de ideas, más cerca se estará de lograr una solución creativa al enunciado planteado. El ejercicio concluye cuando, o bien, no se presenten más ideas, o bien, se agote el tiempo estipulado para ello (Universidad del Desarrollo, centro de Innovación Docente, 2021).

5.3.2. Actividades de iniciación:

El objetivo de estas actividades es averiguar los conocimientos previos del alumnado acerca del contenido (o los contenidos) que van a ser desarrollados en clase. De esta manera, el docente puede identificar el punto de partida de cada estudiante, ajustando la enseñanza a sus necesidades y maximizando la efectividad del proceso educativo. Esto permite diagnosticar el nivel inicial del alumnado antes de iniciar la instrucción, identificando fortalezas y áreas de mejora, algo crucial para planificar las lecciones y actividades. Además, se pueden discernir las expectativas, los intereses y motivaciones de los alumnos, lo cual ayuda a diseñar actividades más atractivas y relevantes para ellos. La enseñanza ofrecida de esta forma es personalizada, ya que el docente puede adaptar su enfoque pedagógico a las necesidades específicas de los estudiantes.

Algunas actividades de iniciación incluyen: cuestionarios iniciales, mapas conceptuales, debates y esquemas.

5.3.3. Actividades de desarrollo y consolidación:

Son aquellas que están diseñadas para promover y finalmente consolidar los aprendizajes principales en los que se basa la actividad. Se centran en ahondar en los contenidos, competencias y habilidades que forman el núcleo del Currículum educativo, garantizando que los estudiantes no adquieran simplemente los conocimientos, sino que también los comprendan, los apliquen y los integren tanto en el aula como fuera de ella, ofreciéndoles una formación de carácter integral. Por ende, mediante las actividades de desarrollo, los docentes profundizan en el conocimiento con el objetivo de llevarlo a la práctica, mientras ayudan a los estudiantes a desarrollar competencias y habilidades e integrar saberes, promoviendo una visión holística del proceso de aprendizaje.

En cuanto a las actividades de consolidación, estas están diseñadas para asegurar y asentar los aprendizajes adquiridos por el alumnado. Así, refuerzan tanto los conceptos como las habilidades que han sido impartidos previamente, garantizando que los estudiantes los comprendan en su totalidad y que los puedan recordar y aplicar. Como docentes, este tipo de actividades permite evaluar si los estudiantes han (o no) alcanzado los objetivos señalados, detectando posibles “lagunas” o conceptos que puedan llegar a necesitar revisión.

5.3.4. Actividades de refuerzo y ampliación:

Las actividades de refuerzo se presentan como un tipo de herramienta educativa específicamente diseñada para abordar y superar las dificultades o deficiencias que los alumnos/as pueden experimentar durante su proceso educativo. Son fundamentales a la hora de consolidar los fundamentos considerados como esenciales antes de avanzar hacia conceptos más complejos, asegurando así una base sólida de conocimientos. Además, permiten al docente adaptar su enfoque pedagógico a cada uno de los estudiantes, asegurándose de que estos puedan alcanzar el nivel deseado de competencia y comprensión establecido.

Respecto a las actividades de ampliación, son aquellas diseñadas para los estudiantes que muestran un dominio profundo y rápido de los contenidos académicos a tratar en la propuesta, en comparación con el resto de sus compañeros/as. Estas actividades tienen como objetivo el proporcionar oportunidades desafiantes y adicionales que, en ocasiones, pueden ir más allá del Currículum estándar, permitiendo a los alumnos/as

que las realicen el explorar conceptos más avanzados, aplicando sus habilidades de forma más compleja y desarrollando un pensamiento crítico más profundo.

5.3.5. Actividades de profundización, síntesis y autoevaluación:

Las actividades de profundización son aquellas estrategias educativas diseñadas para expandir y explorar un contenido específico que ha generado un interés notable entre el alumnado. Son planificadas con el objetivo de monopolizar la curiosidad y el entusiasmo mostrado en el aula hacia un tema en particular, permitiendo un aprendizaje mucho más profundo y, sobre todo, significativo. Ayudan también a promover la exploración y la investigación autónoma de perspectivas múltiples sobre el tema a tratar.

Las actividades de síntesis de evaluación, por su parte, son herramientas educativas diseñadas para consolidar y evaluar el aprendizaje del alumnado al aplicar e integrar los conocimientos adquiridos. Su objetivo es verificar si los estudiantes han alcanzado (o no) una comprensión completa o, al menos, profunda, sobre los contenidos impartidos. Igualmente, permiten a los estudiantes reflexionar de forma crítica sobre aquello que han aprendido, identificando conexiones significativas entre ideas y desarrollando conclusiones con fundamento.

Por último, las actividades autoevaluativas son aquellas diseñadas para que los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje, evaluando su progreso y determinando su nivel comprensivo en relación con los objetivos de aprendizaje previamente establecidos. Estas actividades, fomentan la responsabilidad y la autonomía del alumno/a, a la par que le proporciona una retroalimentación para mejorar continuamente.

VI. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°5:

MITOLOGÍA GRIEGA, 1º E.S.O

“Los *Influencers* del ayer: explorando la Mitología Griega en Instagram”

1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

Esta SA, tiene el objetivo de que el alumnado investigue a fondo, mediante un trabajo colaborativo, sobre una pareja de dioses/as griegos/as. El aprendizaje se realiza de manera competencial, permitiendo a los estudiantes el desarrollo de habilidades

culturales a la par que comunicativas y lingüísticas. Para ello, se emplea el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Los estudiantes deben desarrollar habilidades de búsqueda, selección y organización de la información, a la par que practican la lectura crítica de, en este caso, fuentes de carácter histórico. Igualmente, la SA ayuda a los alumnos/as a comprender los procesos de diversa índole (geográficos, culturales e históricos), que han conformado la realidad multicultural actual, valorando la diversidad y reconociendo la riqueza de la cultura griega como germen de su estética artística. De esta forma, promovemos la cohesión y el respeto de sentimientos como el de pertenencia a un grupo o cultura. Este último, fomenta a su vez entre los alumnos/as emociones de autoestima y orgullo: ser consciente de que uno/a mismo/a forma parte de una comunidad o tradición reconocida, puede fortalecer tanto la confianza en sí mismo como el sentido del propósito. No obstante, este sentimiento puede ir más allá, suscitando emociones que catalogamos de más complejas: en algunos casos, estas pueden llegar a ser negativas (ansiedad, estrés, baja autoestima, inseguridad por no ser aceptado... etc). Como resumen, la pertenencia a una cultura o grupo lleva implícito un fuerte impacto emocional en el individuo, convirtiéndose en un aspecto esencial de la experiencia humana.

Además de lo mencionado, la Situación de Aprendizaje ha sido diseñada con el objetivo de contribuir al desarrollo sostenible (Objetivos del Desarrollo Sostenible, ODS) a través del conocimiento y la puesta en valor del Patrimonio, sea material o inmaterial.

En cuanto a los recursos a emplear, los cuales se irán desglosando durante la SA, están planteados para adaptarse en todo momento al nivel de los estudiantes. Al ser variados (libros de texto, recursos audiovisuales... etc), ofrecen varias posibilidades de aprendizaje diferentes al alumnado, que podrá elegir la que más le convenga bajo su propio criterio. Los recursos fomentarán, por un lado, la interacción y por otro la participación activa de los propios integrantes de los grupos, ya que además podrán relacionarlos con sus propios intereses y experiencias, lo cual suele ser más motivador y significativo para ellos.

2. OBJETIVOS:

1. Contrastar fuentes (primarias y secundarias) con el fin de identificar mitos y características de la pareja de dioses asignada.

2. Identificar los desafíos y restos a los que se enfrentó la civilización griega en relación con la importancia de los dioses y su mitología en su cultura, reflexionado sobre su impacto, sus causas y consecuencias actuales en torno a los ODS, con el fin de integrar estas reflexiones en la exposición final del proyecto.

3. Reconocer el papel de la mujer y de otros colectivos discriminados tanto en la mitología como en la realidad de la Grecia antigua, destacando si es posible su presencia (y, por tanto, sus contribuciones), y plasmando esta conciencia en la representación equitativa de dioses y diosas en su producto final.

4. Aprender a valorar el Patrimonio, a través del Patrimonio cultural griego representado por la mitología como forma de identidad colectiva, considerándolo de esta forma un bien común para el disfrute tanto cultural como recreativo, además de como un recurso para el desarrollo personal.

5. Establecer conexiones con el mundo contemporáneo a través de la creación de un perfil en la red social Instagram basado en los dioses, permitiendo así la interacción y comprensión de la mitología griega en un contexto actual.

3. RETO (ABP):

En grupos de 4 personas, los alumnos tienen que investigar acerca de la pareja de dioses que les ha tocado en los sobres gracias al devenir del azar. Para ello, deben encontrar información sobre sus mitos, atributos, relaciones, familias, legado cultural... etc, con el objetivo de crear un perfil de Instagram para cada dios/a que refleje fielmente su importancia en la cultura griega.

4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (RD 217/2022):

1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos. CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3, CCEC3.

3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que

contribuyan al desarrollo sostenible. STEM3, STEM4, STEM5, CPSAA3, CC3, CC4, CE1, CCEC1.

6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad. CCL5, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1.

7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos. CP3, CPSAA1, CC1 CC2, CC3, CCEC1.

5. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL):

- CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

- CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

- CCL5: Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM):

- STEM3: Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
- STEM4: Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
- STEM5: Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

COMPETENCIA DIGITAL:

- CD2: Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA):

- CPSAA1: Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
- CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo,

distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

COMPETENCIA CIUDADANA (CC):

- CC1: Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
- CC2: Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
- CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
- CC4: Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE):

- CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
- CE3: Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL (CCEC):

- CCEC1: Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
- CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Edad Media y la Edad Moderna, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas. (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1).

3.2 Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias, así como los que, en la actualidad, debemos plantear y resolver en torno a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).

6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2).

7.2 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).

7. SABERES BÁSICOS (D 39/2022):

A. Retos del mundo actual:

- Tecnologías de la información: Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento. Uso seguro de las redes de comunicación. Lectura crítica de la información.

B. Sociedades y territorios:

- Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Grecia: desde sus orígenes hasta el imperio de Alejandro Magno. Interpretación del territorio y del paisaje. La ciudad y el mundo rural a lo largo de la historia: el nacimiento de las polis. Violencia y conflictos armados. El crecimiento de los ejércitos desde los hoplitas. Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. Las formulaciones estatales en el mundo Antiguo. Origen y etapas de la historia de Roma. Monarquía, República e Imperio. Los civiles durante las guerras. La expansión por el Mediterráneo. El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.

C. Compromiso cívico:

- Dignidad humana y derechos universales. Convención sobre los derechos del Niño.
- Igualdad de género. Manifestaciones y conductas no sexistas.
- Ciclos vitales, uso del tiempo libre y hábitos de consumo: Diferencias y cambios en las formas de vida en sociedades actuales y del pasado.

8. METODOLOGÍA SA:

Esta Situación de Aprendizaje se vertebra en torno al trabajo colaborativo tipo ABP como herramienta de investigación, que incentiva la reflexión y la creatividad. La búsqueda de la información se realizó en el aula con el uso de ordenadores portátiles disponibles, mediante una serie de recursos genéricos, tras haber sido expuesto el tema a tratar en clase de forma previa. Así mismo, se pusieron a disposición del alumnado extractos de libros de texto temáticos y sobre dioses griegos. Finalmente, se proporcionó mediante el Programa Canva una plantilla imitación de un perfil de Instagram. Esta decisión que evita acceder a la red real disipa los posibles conflictos (especialmente con las familias) que esto pudiese suscitar.

Se promovió el debate (dirigido por el propio docente), con el objetivo de ayudar y facilitar la comprensión sobre el tema a tratar, puesto que quizá en primera instancia, tanto las relaciones como las influencias de las deidades pueden resultar un poco complicadas. En resumen, los recursos y materiales fueron: libros, extractos de textos y

recursos digitales (Canva) para la investigación inicial y la realización de la página, además de la pantalla digital y el proyector necesarios para la exposición del producir final.

Para atender a la diversidad (Diseño Universal del Aprendizaje, DUA), se ofreció en todo momento apoyo individualizado a aquellos alumnos y alumnas que presentaron algún tipo de dificultad a la hora de investigar o de comprender la información. Un ejemplo de esto puede ser la asignación de roles específicos dentro de lo que son los grupos, con el fin de que cada estudiante tenga una tarea acorde a sus intereses y habilidades: elaboración de textos, búsqueda de imágenes, investigación... etc. Durante la implementación de esta Situación de Aprendizaje en mi periodo de prácticas, una alumna de etnia gitana que manifiesta un considerable rechazo hacia los temas académicos se negaba a realizar la actividad. Mi tutor de prácticas, como está ya familiarizado con este tipo de situaciones, le asignó realizar una actividad complementaria. No obstante, yo había logrado establecer una buena conexión con esta estudiante, quien me había compartido situaciones personales que no se había atrevido a exponer ante otros docentes. Por ello, decidí acercarme a su mesa para observar su progreso. Hablando con ella sobre los dioses griegos, las relaciones de estos y algún que otro paralelismo con la época actual, terminó por preguntarme si podía participar de alguna forma en la investigación que sus compañeros estaban llevando a cabo. Tras hablar con uno de los grupos, que la acogió sin ningún reparo, la alumna terminó participando activamente en la búsqueda de información sobre el dios asignado a su nuevo grupo.

Con el mismo propósito, llevé a cabo una adaptación curricular para un estudiante que demostraba una clara ventaja respecto a sus compañeros en el área de la mitología, debido a su notable interés en el tema. Esta adaptación consistió en proponerle la elaboración individual de un perfil detallado de su dios griego favorito, siempre que dispusiera del tiempo y la motivación necesarios. Aceptó la tarea con entusiasmo.

En cuanto al proceso de evaluación, el peso de este se encuentra en el proceso de aprendizaje, el cual se valoró a través de la capacidad de investigación, análisis, crítica, síntesis de la información encontrada y de la presentación del perfil de Instagram en el aula. Se utilizó una rúbrica que contemplaba la capacidad del alumnado a la hora de argumentar y contrastar temas históricos, identificar problemas, reconocer

desigualdades sociales y valorar el Patrimonio cultural. Aparte, se evaluó la creatividad y la capacidad de expresión en la exposición.

9. SECUENCIACIÓN DE LA PROPUESTA:

SESIÓN 1: “La lluvia de ideas (o de Zeus)”

Duración: 55 minutos/1 sesión

- Espacio: Aula.

Toda persona, hecho, cosa, o DIOS, como es el caso a tratar, tiene su proceso de creación, o su nacimiento. Es precisamente el descubrimiento de ese origen el punto de partida con el que el alumnado sentó las bases sobre los cimientos de la religión como elemento fundamental de la cultura griega.

La sesión de introducción a la mitología griega comenzó repartiendo unos folios de tamaño A3 para que, por parejas, los estudiantes pudiesen completar la actividad que más adelante describiremos. En el reverso de estos mismos, apareció el siguiente texto, a modo de instrucciones:

“¡Bienvenidos, sus altezas! ¿Sus señores? ¿Deidades? Bueno, el caso es que bienvenidos. Esta primera actividad, os permitirá sumergiros en el que, al fin y al cabo, es vuestro mundo: la Antigua Grecia. Con ayuda de los recursos textuales y visuales, exploraréis la historia, los atributos y las características de vuestros iguales: los dioses del panteón griego. Para ello, tendréis la oportunidad de compartir todos y cada uno de vuestros conocimientos previos, de expresar vuestras ideas y de formular las preguntas necesarias para comprender el legado cultural que habéis dejado (o para heredar el trono de Zeus, ahí ya como prefiráis), tanto vosotros como vuestra increíble civilización”.

Fue proyectada una presentación (de elaboración propia) de carácter interactivo con imágenes y relatos mitológicos, a modo de introducción: la presentación abarcó los temas sobre el origen y las características de la mitología griega y las principales deidades del panteón griego.

La actividad a realizar trataba de la elaboración por parte de las parejas previamente preparadas, de un árbol genealógico de los dioses y las diosas del Olimpo, partiendo desde los Preolímpicos. La profesora, a modo de guía, fue reproduciendo la genealogía en la pizarra, para evitar que ningún alumno se perdiese. Este trabajo se realizó a partir de lecturas bibliográficas específicas que hacían referencia a la “Cosmogonía”, vídeos

ilustrativos y una lluvia de ideas en la que el alumnado participó activamente, aportando sus conocimientos y mostrando interés en el tema a tratar. Igualmente, los estudiantes demostraron su capacidad de escucha activa y de respeto hacia sus compañeros, integrando sus diferentes perspectivas, las cuales enriquecieron la propuesta de todo el grupo.

Una vez finalizada, se repartió la clase, en este caso de 30 alumnos, en grupos de 4 y 5 estudiantes. A cada uno de estos grupos se les entregó un sobre con una pareja de dioses en el interior (completamente al azar), con la que tendrían que trabajar durante las siguientes sesiones.

Los recursos a emplear fueron:

Ordenador, cañón, pantalla y altavoces, o pantalla digital.
Montaje/Presentación audiovisual.
Conexión a Internet.
Sobres con los Dioses a sortear en su interior.
Folios de tamaño A3 o cartulinas para el árbol genealógico.
Pizarra y tizas.
Materiales para la creación del árbol genealógico: rotuladores, bolígrafos, lapiceros... etc.

Y los recursos bibliográficos:

Extractos de: OLIPHANT, M. (1993): Atlas de las Grandes Culturas. Ed. Debate. Barcelona.
Extractos de: ANGELIDOU, M. (2015): Mitos griegos. Ed. Vicens Vives.
Extractos de: DEL RÍO, E. (2023): Pequeña historia de la mitología clásica (Pequeñas historias). Ed. Espasa.

SESIÓN 2, “Investigando (o cotilleando):

Duración: 55 minutos/1 sesión

- Espacio: Aula.

Nada más comenzar, la clase se dispuso en función de los grupos creados al final de la sesión anterior. A cada equipo se le repartió un folio con las siguientes instrucciones:

“Ha llegado el momento de investigar sobre vosotros (vamos, lo que es básicamente cotillear). Durante esta actividad, os sumergiréis por grupos en la investigación sobre la pareja de dioses asignada. Para ello, utilizaréis diversas fuentes fiables: libros, recursos digitales... etc. Esto os dará la oportunidad de explorar, cuestionar y, sobre todo, de reflexionar acerca de la importancia de los dioses en la cultura griega. Así, descubriréis perspectivas novedosas, y ampliaréis vuestra comprensión sobre el legado mitológico griego.

Durante la clase, tendréis que conseguir información acerca de:

- *Quiénes eran los dioses que os han tocado y QUÉ concepto representaban.*
- *Símbolos atribuidos.*
- *Hazañas importantes (como por ejemplo la construcción de un templo muy relevante consagrado a ellos o la creación de unas fiestas en su honor).*
- *Mitos en los que participaron (no todos, ¡no acabaríamos! Pero sí los más destacables).*
- *Su familia.*
- *Sus relaciones (si están casados, dentro o no del matrimonio, ya sabéis...).*
- *Importancia en la religión, la cultura, el arte (esculturas, arquitectura... ¡en fin! ¡cualquier representación artística!) y la vida cotidiana.”*

Los alumnos investigaron a fondo sobre la pareja de dioses asignada (relaciones, atributos, mitos... etc), empleando libros y fuentes digitales de carácter confiable con las que identificarles. Se les proporcionaron recursos y herramientas necesarias con las que buscar información, orientándolos en la organización de la misma: el docente pasó a tomar el rol de guía. Se buscó fomentar en todo momento la creatividad a la hora de presentar el producto final: el perfil de Instagram.

Los recursos a emplear fueron:

Ordenador, cañón, pantalla y altavoces, o pantalla digital.
Conexión a Internet.
Pizarra y tizas.
Ordenadores portátiles (en caso de que se disponga de un carro que se pueda mover), o en su defecto, un aula que cuente con recursos TIC.

Y los recursos bibliográficos:

Extractos de: Hesíodo: La Teogonía
Extractos de: Homero: La Ilíada y La Odisea.
Extractos de: GRAVES, R (2006): Dioses y héroes de la antigua Grecia. Ed. Lumen. Barcelona. También disponible digitalmente: https://www.iesjovellanos.com/archivos/dioses-y-heroes-de-la-antigua-grecia.1474443550.pdf
Extractos de: GRAVES, R (2016): Los mitos griegos. Ilustraciones de J. Mauricio Restrepo. Ed. Planeta. Barcelona.

SESIÓN 3, “Un Instagram divino”:

Duración: 40 minutos

- Espacio: Aula.

Con la clase repartida en los grupos de la sesión anterior, se volvió a entregar un folio con las pertinentes instrucciones a realizar:

“Ha llegado el momento de plasmar vuestros descubrimientos. Durante esta actividad, os convertiréis en una especie de “arquitecto” (algo así como Hipodamo de Mileto. No me miréis así, era un arquitecto famoso...) del conocimiento, planificando y organizando la información recopilada durante estos días sobre vuestra pareja divina. Utilizaréis vuestra creatividad para estructurar y, sobre todo, para dar COHERENCIA a todos los datos investigados, construyendo un perfil atractivo y detallado en el que se refleje la relevancia de estos dioses en el ámbito de la cultura griega.”

Para facilitarles la organización, se les entregó una plantilla previamente planificada por el docente, tanto de publicaciones, como de comentarios, mensajes privados y *stories*. Además, el folio de instrucciones llevaba impreso un ejemplo previamente diseñado de lo que se pretendía conseguir.

El alumnado planificó y organizó en sus grupos la información recopilada sobre sus dioses asignados (si era necesario, mediante la realización de un esquema visual en el que sintetizaron la información a tratar). Una vez organizados, crearon un perfil de Instagram detallado en el que se reflejaban la relevancia de esos mismos dioses y diosas, sus relaciones, sus mitos... etc.

Se dejó claro en todo momento que el perfil de Instagram debía estar trabajado y ser fiel a la mitología, puesto que era el entregable final que contaba buena parte de la nota.

Los recursos a emplear fueron:

Ordenador, cañón, pantalla y altavoces, o pantalla digital.
Conexión a Internet.
Plantillas guía.
Ordenadores portátiles (en caso de que se disponga de un carro que se pueda mover), o en su defecto, un aula que cuente con recursos TIC.

SESIÓN 4, “Oye, ¿cuál es tu Instagram?”:

Duración: 55 minutos/1 sesión

- Espacio: Aula con espacio en el que presentar y con proyector.

En esta sesión se llevó a cabo la presentación de los trabajos realizados por los grupos en clase, para fomentar la reflexión entre compañeros. Los alumnos explicaron sus elecciones, tanto creativas como informativas: esto fomentó la discusión y el intercambio de ideas. Se realizó de forma oral, y se fomentó la participación de todos los alumnos para que expresen sus ideas, generando un pequeño debate.

PREGUNTAS DEL DEBATE:
¿Qué has aprendido de ver los perfiles de Instagram de tus compañeros?, ¿Qué dificultades/problemas os habéis encontrado durante el proceso de creación del

perfil?, ¿Y de buscar información? (en este caso, se hizo especial hincapié en enfocar esta pregunta hacia las representaciones artísticas), ¿Por qué creéis que es importante reflexionar sobre estos temas referentes a la mitología griega?, ¿Qué relación podéis encontrar con algún tema actual?

Los recursos a emplear fueron:

Ordenador, cañón, pantalla y altavoces, o pantalla digital.

Conexión a Internet.

- **Entregable:** Perfil de Instagram grupal sobre los dioses griegos asignados.

- **Evaluables:** Perfil de Instagram y Presentación del proyecto.

SESIÓN 5, “Autoevaluación”:

Duración: 10 minutos.

El alumnado evaluó su propio desempeño en varios aspectos mediante una autoevaluación de todas las sesiones: la investigación, la organización, la creación del perfil de Instagram y la colaboración en el trabajo grupal. Así identificaron aspectos positivos (fortalezas), negativos (posibles áreas de mejora en lo que en lo que, a la investigación, presentación del proyecto y trabajo en equipo respecta), y su desarrollo personal durante el proceso de aprendizaje.

Los recursos a emplear fueron:

Ficha autoevaluativa.

- **Entregable:** Ficha autoevaluativa.

10. MEDIDAS Y SOPORTES UNIVERSALES:

Con el fin de que todas las actividades fuesen significativas y, especialmente, accesibles para todo el alumnado, se implementaron medidas y soportes universales.

En primer lugar, como docentes, fomentamos el uso de recursos textuales y visuales en todas las actividades en pro de la diversidad de estilos de aprendizaje existentes. Se

proporcionaron a los estudiantes imágenes, videos, textos e infografías explicativas, las cuales ayudaron a su comprensión sobre los contenidos, ya sea de forma visual o escrita (según sus preferencias). Además, se promovió en todo momento la utilización de herramientas de carácter digital con las que facilitar la accesibilidad a aquellos alumnos/as con necesidades específicas: por ejemplo, lectores de pantalla, subtítulos o ampliaciones textuales. De esta forma, garantizamos que todo el alumnado pueda acceder a la información adecuadamente, sin entrar en conflicto con sus capacidades auditivas o visuales.

Asimismo, fomentamos el trabajo en grupo (colaborativo) en todas las actividades, permitiendo que los estudiantes se apoyasen de forma mutua, aprendiendo unos de otros. Se organizaron dinámicas grupales, de discusión y presentaciones que fomentaron la participación de carácter activo de todos los participantes, promoviendo la variedad de ideas y perspectivas.

Para facilitar tanto la autorregulación (factor decisivo en el aprendizaje de los alumnos) como el autoaprendizaje, se proporcionaron rúbricas y guías sobre el trabajo, claras y concisas, que permitieron a los estudiantes seguir el ritmo de la propia actividad a la vez que evaluaban su proceso personal. En todo momento, el docente retroalimentó y orientó al alumnado, de forma individualizada, con el objetivo de que los estudiantes identificasen por un lado sus fortalezas y por otro sus áreas de mejora.

En lo que a las habilidades emocionales se refiere, se fomentó la expresión original y creativa (a fin de cuentas, la base del trabajo), permitiendo a los alumnos/as manifestar sus ideas, emociones, soluciones y recursos de forma libre y respetuosa. Igualmente, se buscó el fomento de habilidades comunicativas a través de la propia presentación de los proyectos finales, lo cual facilitó a los estudiantes el conectar sus aprendizajes con el entorno digital, expresándose de manera única.

En resumen, los docentes implementaron medidas y soportes universales capaces de garantizar la accesibilidad, la participación activa, la autorregulación, el desarrollo integran de los alumnos y la expresión creativa.

11. ANEXOS SA:

Referente a las rúbricas de evaluación:

En las rúbricas de evaluación, las equivalencias fueron las siguientes:

Sobresaliente: 10.
Notable: 8
Bien: 6.
No logrado: entre el 4 y el 1, dependiendo de la carencia de trabajo y esfuerzo que se muestre.

La máxima puntuación que se puede obtener en la rúbrica evaluativa sobre el trabajo y el perfil de Instagram será de 50/50, siendo esto un 80% del 100% total de la Situación de Aprendizaje en sí: al final, lo que más buscamos valorar es el proceso de aprendizaje, y no tanto el producto.

La máxima puntuación que se puede obtener en la rúbrica evaluativa sobre la exposición del perfil será de 30/30, siendo esto un 20% del 100% total de la Situación de Aprendizaje.

Referente a los mínimos a presentar:

En cuanto a la cantidad exigida de publicaciones, fueron las siguientes (aunque si los alumnos deciden hacer más, pueden):

- 6 imágenes o dibujos aportados por ellos en su feed inicial. Un vídeo de elaboración propia (ya sea recortado de uno más largo o grabado por ellos en formato de reels), equivale a 2 imágenes, PERO, si el vídeo es resubido sin modificar al perfil, tendrá el mismo valor que una imagen o dibujo.
- 3 stories destacadas a su elección: pueden ser con sus familiares, presumiendo de sus hazañas... etc.
- Una biografía en el perfil que se ajuste a lo investigado.
- Al menos 3 conversaciones en Mensajes Directos con otros seres mitológicos con los que se tenga contacto.
- Un feed de inicio que deje claro o bien las relaciones más cercanas del dios o bien los acontecimientos que sucedían en el momento.

Referente a la ficha de autoevaluación:

Materia: X

Curso: X

Grupo: X

Tema: X

Grupo de dioses:

Nombre del estudiante:

Siendo 1 el mínimo grado de implicación/interés, y 5 el máximo, responde a estas preguntas según tu propio criterio:

I. Evaluación del Trabajo grupal:

1. Participación y Colaboración (1-5):

- ¿Contribuí de manera activa y positiva durante las discusiones y actividades del grupo?
- ¿Colaboré con mis compañeros/as para alcanzar nuestros objetivos comunes?
- ¿Escuché las ideas de mis compañeros/as y compartí las mías de forma respetuosa?

2. Organización y Planificación (1-5):

- ¿Contribuí a la organización de las tareas del grupo y cumplí con mis responsabilidades asignadas?
- ¿Participé en la planificación de nuestras actividades y en la distribución equitativa de las tareas?

3. Comunicación (1-5):

- ¿Me comuniqué de manera clara y efectiva con mis compañeros durante el trabajo en grupo?
- ¿Fui receptivo/a con las opiniones y sugerencias de mis compañeros y expresé las mías de forma clara?

II. Evaluación de los Contenidos (Dioses, Religión y Mitología Griega):

1. Comprensión de los Contenidos (1-5):

- ¿Demostré comprensión sobre los dioses, la religión y la mitología griega durante las discusiones y actividades del grupo?
- ¿Fui capaz de explicar y discutir los conceptos clave relacionados con la mitología griega de manera clara y coherente?

2. Participación en la Investigación y Presentación (1-5):

- ¿Contribuí a la investigación de los temas asignados y a la recopilación de información relevante?
- ¿He adquirido conocimientos sobre los temas a tratar en el trabajo, que no tenía previamente?
- ¿Participé activamente en la preparación y presentación de nuestro trabajo sobre mitología griega?

3. Creatividad y Originalidad (1-5):

- ¿Aporté ideas creativas y originales durante la investigación y discusión de los temas?
- ¿Colaboré en la creación de presentaciones o materiales que fueran visualmente atractivos y que ayudaran a captar la atención de la audiencia?

III. Comentarios Adicionales:

7.1. Resultados ficha autoevaluativa:

Con el propósito de evaluar la satisfacción del alumnado respecto a la Situación de Aprendizaje presentada anteriormente, se elaboró y el alumnado completó una ficha autoevaluativa de naturaleza cuantitativa. El objetivo fue medir los resultados utilizando una escala tipo Likert del 1 al 5, donde el 1 representa el nivel más bajo de satisfacción y el 5 el más alto. Para preservar la sinceridad de las respuestas entre otros factores, la encuesta garantizó el anonimato de los estudiantes.

El grupo en el que se implementó la SA, contaba con 30 alumnos/as. El cuestionario, con un total de 14 ítems, se dividió en dos dimensiones, con sus referentes subdivisiones. La D1, hace referencia a la Participación y el Trabajo grupal (directamente relacionada con la metodología de trabajo empleada), abarcando los ítems del 1 al 7. La D2, referencia la evaluación propia de los contenidos aprendidos, abarca los ítems del 8 al 14. Por último, se habilitó un apartado de comentarios adicionales con el objetivo de mejorar la SA de cara al futuro. Así pues, los resultados fueron los siguientes:

- D1, “Evaluación del Trabajo grupal”:

1. Participación y Colaboración (1-5):

- Pregunta 1: “¿Contribuí de manera activa y positiva durante las discusiones y actividades del grupo?”: De los 30 alumnos/as, 16 la valoraron con un 5 (54%), 9 con un 4 (30%), 4 con un 3 (13%) y 1 con un 2 (3%).
- Pregunta 2: “¿Colaboré con mis compañeros/as para alcanzar nuestros objetivos comunes?”: De los 30 alumnos/as, 16 la valoraron con un 5 (53%), 9 con un 4 (30%) y 5 con un 3 (17%).
- Pregunta 3: “¿Escuché las ideas de mis compañeros/as y compartí las mías de forma respetuosa?”: De los 30 alumnos/as, 18 la valoraron con un 5 (60%), 7 con un 4 (23%) y 5 con un 3 (17%).

2. Organización y Planificación (1-5):

- Pregunta 4: “¿Contribuí a la organización de las tareas del grupo y cumplí con mis responsabilidades asignadas?”: De los 30 alumnos/as, 20 la valoraron con un 5 (67%), 6 con un 4 (20%) y 4 con un 3 (13%).
- Pregunta 5: “¿Participé en la planificación de nuestras actividades y en la distribución equitativa de las tareas?”: De los 30 alumnos/as, 20 la valoraron con un 5 (67%), 8 con un 4 (27%) y 2 con un 3 (6%).

3. Comunicación (1-5):

- Pregunta 6: “¿Me comuniqué de manera clara y efectiva con mis compañeros durante el trabajo en grupo?”: De los 30 alumnos/as, 26 la valoraron con un 5 (87%) y 4 con un 4 (13%).
- Pregunta 7: “¿Fui receptivo/a con las opiniones y sugerencias de mis compañeros y expresé las mías de forma clara?”: De los 30 alumnos/as, 25 la valoraron con un 5 (83%), 4 con un 4 (14%) y 1 con un 3 (3%).

- D2, “Evaluación de los Contenidos (Dioses, Religión y Mitología Griega)”:

1. Comprensión de los Contenidos (1-5):

- Pregunta 8: “¿Demostré comprensión sobre los dioses, la religión y la mitología griega durante las discusiones y actividades del grupo?”: De los 30 alumnos/as, 20 la valoraron con un 5 (67%), 2 con un 4 (7%), 7 con un 3 (23%) y 1 con un 2 (3%).
- Pregunta 9: “¿Fui capaz de explicar y discutir los conceptos clave relacionados con la mitología griega de manera clara y coherente?”: De los 30 alumnos/as, 20 la valoraron con un 5 (67%), 2 con un 4 (7%), 7 con un 3 (23%) y 1 con un 2 (3%).

2. Participación en la Investigación y Presentación (1-5):

- Pregunta 10: “¿Contribuí a la investigación de los temas asignados y a la recopilación de información relevante?”: De los 30 alumnos/as, 18 la valoraron con un 5 (60%), 6 con un 4 (20%) y 6 con un 3 (20%).
- Pregunta 11: “¿He adquirido conocimientos sobre los temas a tratar en el trabajo, que no tenía previamente?”: De los 30 alumnos/as, 20 la valoraron con un 5 (67%), 4 con un 4 (13%) y 6 con un 3 (20%).
- Pregunta 12: “¿Participé activamente en la preparación y presentación de nuestro trabajo sobre mitología griega?”: De los 30 alumnos/as, 22 la valoraron con un 5 (73%), 6 con un 4 (20%) y 2 con un 3 (7%).

3. Creatividad y Originalidad (1-5):

- Pregunta 13: “¿Aporté ideas creativas y originales durante la investigación y discusión de los temas?”: De los 30 alumnos/as, 24 la valoraron con un 5 (80%) y 6 con un 4 (20%).
- “¿Colaboré en la creación de presentaciones o materiales que fueran visualmente atractivos y que ayudaran a captar la atención de la audiencia?”: De los 30 alumnos/as, 20 la valoraron con un 5 (67%), 8 con un 4 (27%) y 2 con un 2 (6%).

PREGUNTAS	VALOR 5	VALOR 4	VALOR 3	VALOR 2	VALOR 1
D1					
P1	16	9	4	1	0
P2	16	9	5	0	0
P3	18	7	5	0	0
P4	20	6	4	0	0
P5	20	8	2	0	0
P6	26	4	0	0	0
P7	25	4	1	0	0

Figura 3: Tabla de elaboración propia. Valores de cada ítem del cuestionario de la D1.

PREGUNTAS	VALOR 5	VALOR 4	VALOR 3	VALOR 2	VALOR 1
D2					
P8	20	2	7	1	0
P9	20	2	7	1	0
P10	18	6	6	0	0
P11	20	4	6	0	0
P12	22	6	2	0	0
P13	24	6	0	0	0
P14	20	8	0	2	0

Figura 4: Tabla de elaboración propia. Valores de cada ítem del cuestionario de la D2.

7.1.1. Interpretación de los resultados:

- D1, “Evaluación del Trabajo grupal”:

- Participación activa y de carácter positivo: Según los resultados, la gran mayoría de los estudiantes (más del 50%), se consideran a sí mismos como participantes activos y muy positivos en lo que a las discusiones y actividades se refiere, autoevaluándose con la nota más alta (5). A pesar de que un porcentaje significativo se siente bastante comprometido y activo, un pequeño grupo de la clase estuvo notablemente menos involucrado en las actividades. La percepción general en cuanto a la participación activa es positiva, lo cual es crucial en un ambiente de trabajo colaborativo. No obstante, como docentes, identificar las razones existentes detrás de las calificaciones más bajas podría ayudar a mejorar la participación de todo el alumnado.
- Colaboración con los compañeros/as: La colaboración en el aula se percibe como fuerte, pero, de nuevo, hay un margen para mejorar tanto la eficacia como la equidad de la colaboración grupal.
- Escuchar y Compartir de forma respetuosa: La habilidad de escuchar activamente y de compartir ideas de manera respetuosa, es vista como una fortaleza por la mayoría de los estudiantes, lo cual es fundamental para un trabajo en un grupo que podemos catalogar de efectivo. No obstante, existe un margen de mejora para mejorar el respeto mutuo y la inclusión de todas las voces (que deseen participar) en las discusiones de trabajo.
- Contribución a la Organización del Grupo: La mayoría de los estudiantes se siente responsable y organizado/a, lo cual es un valor positivo dentro de la organización de proyectos. No obstante, un segmento notable se siente menos eficaz en este aspecto, dándonos a entender que existe la necesidad de una mejor distribución de responsabilidades o de herramientas, como una gestión del tiempo más eficaz.
- Participación en la Planificación y en la Distribución de Tareas: Aunque la mayoría participa activamente en la planificación, hay una evidente percepción de desigualdad en la distribución de tareas, indicada por aquellos que se autoevaluaron con calificaciones bajas. Mejorar la equitatividad en la distribución de tareas, podría aumentar la percepción de colaboración y de justicia dentro del grupo.
- Comunicación Clara y Efectiva: Esta es una fortaleza destacada, esencial para cualquier trabajo en grupo. Este nivel tan elevado de autopercepción positiva nos

sugiere que los estudiantes se sienten confiados en su capacidad para comunicarse, algo vital para la coordinación y la cooperación.

- Receptividad y Expresión Clara: La mayoría consideran que se expresan de forma clara y receptiva, lo cual complementa bastante bien a la comunicación efectiva. Como docentes, el asegurarse de que todos los estudiantes se sienten igualmente escuchados y entendidos, podría mejorar aún más si cabe este aspecto.

- D2, “Evaluación de los Contenidos (Dioses, Religión y Mitología Griega)”:

- Compresión de la Mitología Griega: Aunque la mayoría se siente seguro/a de su comprensión, hay una minoría significativa que parece manifestar a través de la ficha autoevaluativa sus dudas sobre el tema. Esto indica la necesidad de revisar o reforzar ciertos contenidos mediante los que asegurar una comprensión uniforme para la clase.
- Explicación y Discusión de los Conceptos Clave: La capacidad de explicar y discutir los conceptos clave también tiene áreas de mejora, particularmente para aquellos que no se sienten tan confiados en el tema a trabajar.
- Contribución a la Investigación y Recopilación de Información: Aunque la mayoría se siente activa en la investigación, hay un curioso equilibrio de estudiantes que se sienten menos involucrados. Esto puede manifestar la necesidad de implementar estrategias que fomenten una mayor participación en la fase de investigación, aunque la gran mayoría de ellos siente que ha adquirido nuevos conocimientos gracias a las técnicas empleadas.
- Aportación de Ideas Creativas y Originales: La creatividad y la originalidad son vistas como los puntos fuertes de todos los estudiantes según la ficha autoevaluativa. Fomentar un ambiente que valore y aproveche estas cualidades, como docente, puede continuar siendo una estrategia clave.
- Creación de Materiales Atractivos: La creación de materiales visualmente atractivos es mayoritariamente positiva, aunque hay una minoría que siente que apenas participó, ya que no deseaban involucrarse y se les asignaron otro tipo de actividades. Asegurar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar en esta área puede aumentar el sentido de equidad en la clase.

En resumen, las fortalezas del grupo han sido:

- La Participación Activa: La mayoría de los estudiantes se siente muy comprometido/a en las actividades grupales.
- La Colaboración eficaz: Los estudiantes creen que trabajan bien juntos para alcanzar los objetivos comunes marcados.
- La Comunicación Clara: Uno de los aspectos más fuertes, vital para la cohesión grupal.
- Creatividad y Originalidad: Los estudiantes valoran altamente sus contribuciones creativas.

Y, las áreas o puntos de mejora:

- La Comprensión Profunda: Aunque la mayoría comprende los contenidos, hay un segmento significativo que necesita mayor apoyo y, por ende, mayor implicación del docente.
- Distribución equitativa de tareas: Algunos estudiantes consideran que la distribución de tareas no siempre es equitativa, lo que podría generar percepciones de injusticia o de desequilibrio en el esfuerzo grupal.
- Inclusión en la Investigación: Fomentar una mayor participación en la investigación y en la recopilación de la información puede beneficiar a todos los miembros del grupo.

VIII. CONCLUSIONES:

Como parte de las conclusiones, se tomarán como referencia cuatro de los siete productos finales presentados por los alumnos/as de prácticas, debido a su especial interés y dedicación en el proyecto, así como por su dominio en el uso de las redes sociales: en concreto, analizaremos aquellos relacionados con Deméter, Afrodita, Hades y Atenea.

8.1. Resultados del proyecto:

El grupo encargado del Instagram sobre Deméter subió 9 publicaciones, de las cuales 3 fueron obras de Arte, y 4 *stories* de Instagram, ninguna de las cuáles incluyó obras de arte.

El grupo de Afrodita subió 9 publicaciones, con 1 obra de arte, y 5 *stories*, ninguna de las cuales contenía una obra de arte. Cabe destacar la gran influencia ejercida por

Youtube en este grupo, específicamente por el canal de entretenimiento divulgativo “Destripando la Historia”.

El grupo de Hades subió 9 publicaciones, de las cuales 4 fueron obras de arte y 3 *stories*, sin incluir ninguna obra de arte. Este grupo se vio notablemente influenciado por videojuegos como *Fortnite*, sobre el cual presentaron un vídeo en clase.

Por último, el grupo de Atenea subió 9 publicaciones, con 1 obra de arte, y 3 historias, incluyendo 1 obra de arte.

Cabe destacar que las obras seleccionadas fueron elegidas por su belleza estética, según argumentaron todos los grupos, excepto el de Atenea, y no por su conocimiento ni por las características destacables de las mismas.

Una vez vistos estos resultados, podemos sacar varias cuestiones en claro:

Los resultados obtenidos en el proyecto demuestran una fuerte influencia de los medios modernos, como los videojuegos y, en este caso, *Youtube*, en la percepción del alumnado sobre la mitología griega y sobre el Arte. Esta observación subraya la necesidad urgente de integrar el estudio del Arte en el Currículum desde el inicio, puesto que se pueden enriquecer y equilibrar de esta forma las fuentes de información y referencias culturales de los alumnos/as, proporcionando una base más sólida y diversa en su proceso educativo.

A pesar de que se podría esperar que la influencia de la estética de Pixar y Disney fuese predominante, debido a la constante exposición que los niños/as tienen a estas películas, la realidad evidencia una tendencia distinta. A medida que estos crecen, parecen distanciarse de estas estéticas más infantiles, posiblemente en un acto de rebeldía natural al dejar atrás la niñez. La atracción hacia las estéticas novedosas (*Youtube*, videojuegos, plataformas digitales... etc), nos indica su constante búsqueda de contenido y expresión que se alinee más con sus experiencias e intereses actuales. Esta transición, que se deja ver en aspectos tan sencillos, es un fenómeno interesante que refleja de forma clara cómo las influencias culturales y las preferencias evolucionan con la edad y el tiempo.

A su vez, la predominancia de influencias modernas, evidenciada por las selecciones de contenido de los estudiantes basadas en plataformas digitales, refleja de forma indirecta la carencia en una formación artística estructurada en las etapas tempranas de la

educación. Esto no solo afecta a la comprensión y apreciación del Arte, sino que también limita la capacidad del alumnado a la hora de desarrollar un análisis profundo y crítico de las obras de Arte. La elección de obras por su belleza estética, sin un conocimiento significativo de sus carencias destacables, resalta esta falta educativa. Además, estos resultados ponen de manifiesto la necesidad de los docentes de convertir todo aquello que rodea a los alumnos/as en recursos didácticos. Emplear elementos del entorno cotidiano y de interés para los estudiantes, como videojuegos y plataformas digitales, a modo de herramientas educativas estratégicas, puede hacer que el aprendizaje sea más relevante y atractivo. Al transformar estos intereses modernos en oportunidades de aprendizaje, se puede fomentar una integración más atractiva y completa en el aula del Arte en la educación de los estudiantes.

Podemos decir, por tanto, que un enfoque educativo que integre el estudio del Arte de manera sistemática permitirá al alumnado desarrollar una comprensión más profunda y matizada de la Historia y la Cultura. La inclusión del Arte en el Currículum escolar no solo enriquecerá las fuentes de información y las referencias culturales de los alumnos/as, sino que también fomentará una apreciación más completa y crítica de las diferentes formas de expresión artística y cultural existentes. Los estudiantes aprenderán de esta forma a valorar no solo la estética de las obras de arte, sino también el contexto histórico, las técnicas utilizadas, y los significados culturales y simbólicos detrás de ellas.

Este enfoque educativo, contribuirá por tanto a la formación de unos individuos más reflexivos y críticos, capaces de analizar y comprender la riqueza y la diversidad de la herencia cultural global. Al proporcionar herramientas para interpretar y valorar el Arte de manera informada, se promoverá el desarrollo de habilidades analíticas y creativas esenciales para la vida académica y personal de los estudiantes. Estos, aprenderán a ver más allá de la superficie estética de las obras de Arte, explorando sus contextos históricos, sociales y culturales. Este proceso de aprendizaje fomentará una comprensión más completa y matizada del Arte, estimulando a su vez la creatividad de los estudiantes, proporcionándoles un espacio para la innovación y la expresión personal. A través de actividades prácticas y proyectos colaborativos, podrán experimentar con distintos medios y técnicas, desarrollando su imaginación. Esta experiencia no solo enriquecerá su formación artística, sino que también contribuirá a su desarrollo personal, fomentando su autoconfianza y su expresión propia.

En conclusión, integrar el estudio del Arte en la Educación Secundaria Obligatoria es crucial para contrarrestar la influencia unilateral de los medios modernos y para fomentar una apreciación crítica y completa de las expresiones artísticas culturales. Este enfoque equilibrado enriquecerá la formación integral de los estudiantes, preparándolos para comprender y valorar la complejidad y la belleza del mundo cultural que los rodea.

IX. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS WEB:

Legislación:

España. (2020). *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, número 340. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2020/BOE-A-2020-17264-consolidado.pdf>

Gobierno de España. (2022). *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*. Boletín Oficial del Estado, número 76. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-4975>

Junta de Castilla y León. (2015). *Ley Orgánica de Educación EDU/362/2015, de 4 de mayo*. Boletín Oficial de Castilla y León, número 86. Recuperado de: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-362-2015-4-mayo-establece-curriculo-regula-implan>

Junta de Castilla y León. (2022). *Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León*. Boletín Oficial de Castilla y León, número 190. Recuperado de: <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-3.pdf>

Bibliografía y recursos web:

ALONSO MONTERO, S. (2023). *Programación Didáctica de Historia del Arte para 2º de Bachillerato / History of Art's Didactic Planning for the 2nd baccalaureate* (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Salamanca. Consultado en: <https://gredos.usal.es/handle/10366/152878>

ARITIO SOLANA, R., et al. (2021), *Iniciación al aprendizaje basado en proyectos: Claves para su implementación*. Universidad de la Rioja.

ASENJO TRAVESÍ, E. (2018). Didáctica de Historia del Arte en el sistema educativo español: Una aproximación metodológica y organizativa. *Revista Digital de Metodologías en Investigación Educativa*, número 2. Consultado en: <https://app.rdim.es/archivos/publicacion/b1405f537cc7be30f83268f39e78871d.pdf>

ÁVILA, R.M. (2001), El papel de la Historia del Arte en el Currículum, *Íber*, nº29, pp. 67-80.

ÁVILA, R.M. (2001), Las concepciones de los alumnos sobre la obra de arte y sus implicaciones didácticas, *Íber*, nº23, pp. 51-60.

BRAVO LUCAS, E., COSTILLO BORREGO, E., GALÁN BRAVO, J.L. y BORRACHERO CORTÉS, A.B. (2020). Emociones de los futuros maestros de educación infantil en las distintas áreas del currículo. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(1), pp. 96-114. DOI: 10.30827/profesorado.v24i1.8846

CHURCHES, A. (2009). Bloom's Taxonomy Blooms Digitally. *ResearchGate*. Consultado en: https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/churches-blooms-digital-taxonomy-v3_01.pdf

Consultado en:

http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/Diego_Sobrino.pdf

Consultado en: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/1808/3/JENUI_2007_036.pdf

DE LA CALLE, M. (2016). Aprendizaje basado en proyectos: posibilidades y perspectivas en ciencias sociales. *Íber*, 82, pp. 7-12. Consultado en: https://issuu.com/editorialgrao/docs/ib082_mg

GONZÁLEZ RIVERA, M.D., y CAMPOS-IZQUIERDO, A. (2014), *Intervención docente en educación física en secundaria y en el deporte escolar*. Síntesis.

GUILLÉN, M. (2010), El análisis de una obra de arte: valoración del alumnado y del profesorado sobre la enseñanza de este procedimiento en los libros de texto, *Clío* 36. Consultado en: <http://clio.rediris.es/n36/didactica/guillenclio362010.pdf>

MONTEAGUDO, J., VERA MUÑOZ, I. (2017), Qué aprenden los alumnos de E.S.O sobre historia del arte. Un análisis de la legislación y los exámenes en el caso de la Región de Murcia, *Servicio de publicaciones de la Universidad de Murcia*.

MOYA DEL SAZ, I. (2019), Programación didáctica de 1º E.S.O. (Trabajo final de máster, Universidad de Alcalá de Henares). Consultado en: https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/43678/TFM_Moya_del_Saz_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

PRATS, J. (2003). Repensar el arte en la enseñanza. Iber: Didáctica de Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 37.

RAMÍREZ, J.A (1984) La historia del arte entre las Ciencias Sociales: Estatuto epistemológico y sugerencias didácticas para la Enseñanza Media. *Boletín de Arte*, 4-5., pp. 37-64.

RAMÍREZ, J.A. (1983) *La Geografía y la Historia dentro de las Ciencias Sociales: hacia un currículum integrado*. Madrid. 1987, pp. 247-258.

REVERTE, J.R., GALLEGU, A.J., MOLINA CARMONA, R. y SATORRE, R. (2006), El Aprendizaje Basado en Proyectos como modelo docente: experiencia interdisciplinar y herramientas groupware. Universidad de Alicante.

RUIZ, O. (2022). *Situaciones de aprendizaje*. Recuperado de: <https://www.educa.jcyl.es> (Recursos educativos, PDF).

SOBRINO LÓPEZ, 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”. *Grupo IDHAX Mazarelos. Innovación Docente en Historia, Arte e Xeografía*. Universidad de Santiago de Compostela, pp. 1056-1067.

Universidad del Desarrollo, Centro de Innovación Docente, (2021), *Lluvia de Ideas o Brainstorming*. Consultado en: <https://innovaciondocente.udd.cl/files/2021/06/lluvia-de-ideas.pdf>

VILLANUEVA MORALES, C., ORTEGA SÁNCHEZ, G., y DÍAZ SEPÚLVEDA, L. (2021). Aprendizaje Basado en Proyectos: metodología para fortalecer tres habilidades

transversales. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación (REXE)*. Consultado en: <https://www.scielo.cl/pdf/rexe/v21n45/0718-5162-rexe-21-45-433.pdf>

ANEXO I: SOSTENIBILIZACIÓN CURRICULAR

ANEXO III

Anexo de sostenibilización curricular

Titulación: Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas.
Apellidos y nombre alumno/a: Raquel López Presencio
Título del trabajo: “El arte de aprender Arte”: Integrando la Historia del Arte en Educación Secundaria Obligatoria mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos.
Apellidos y nombre tutor/a: Rosa Ana Obregón Labrador

Reflexión sobre los aspectos de la sostenibilidad que se abordan en el trabajo:
Para contribuir a un mundo mejor, la ONU ha establecido 17 objetivos que abordan temas cruciales como la igualdad de género, el bienestar o el cambio climático. Estos Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), deben alcanzarse para el año 2030, una tarea que nos involucra a todos. Como docentes, nuestra función es educar e informar a los estudiantes sobre estos valores, que, aunque deberían estar integrados en cada ciudadano/a, aún hay personas que los desconocen. Podemos abordar esta falta de conocimiento desde nuestras aulas, utilizando los ODS como guía e integrándolos en el Currículum. La Situación de Aprendizaje propuesta en este Trabajo Final de Máster, se fundamenta en los siguientes ODS: 1. Objetivo número 4: Educación de calidad.

2. Objetivo número 5: Igualdad de género.

3. Objetivo número 16: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas.

Para lograr una educación de calidad, es fundamental transmitir los conocimientos de acuerdo con las necesidades de nuestro alumnado, ajustando los contenidos y tiempos a las particularidades de cada estudiante. Crear propuestas dinámicas, fundamentadas en metodologías activas e innovadoras, permite un mayor desarrollo cognitivo, así como una mayor asimilación e interés por parte de los estudiantes. En este caso, gracias al Aprendizaje Basado en Proyectos y a la Taxonomía de Bloom revisada, se ha elaborado un proyecto que fomenta tanto la creatividad como el aprendizaje. Este enfoque aborda todos los aspectos necesarios del proceso educativo, incluyendo la investigación, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la capacidad comunicativa.

A pesar de los grandes avances en igualdad de género en nuestro país, y de que la ley actual (LOMLOE), promueve la presencia femenina en las aulas y los libros de texto, sigue existiendo un gran vacío en lo que a las figuras históricas femeninas respecta. El papel de reinas, poetisas o filósofas (como es el caso tanto de la situación a tratar, como de la Unidad Didáctica en la que esta se englobaba), sigue siendo muy poco investigado, salvo algunas pequeñas excepciones. Esta Situación de Aprendizaje garantiza al alumnado la posibilidad de indagar más allá de la simple imagen de las diosas, escritoras, y mujeres de otros sectores artísticos que en el tema se tratan.

En cuanto al último ODS seleccionado, este promueve sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, proporcionando el acceso a la justicia para todos y construyendo instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles posibles. De esta forma, los alumnos/as podrán desarrollar sus sentimientos de equidad y justicia, junto con un pensamiento crítico y analítico, habilidades esenciales para participar de forma activa en sociedades justas y pacíficas. Este enfoque metodológico, permite a los estudiantes desarrollar una comprensión más crítica y profunda de la Historia y la Cultura, promoviendo así una ciudadanía más comprometida e informada.

La igualdad de condiciones y la integración de todo tipo de alumnado son fundamentales para asegurar que cada estudiante tenga la oportunidad de desarrollarse plenamente y de alcanzar su máximo potencial. Al proporcionar un entorno educativo inclusivo, equitativo y crítico, no solo fomentamos un ambiente de colaboración y respeto, sino que también preparamos a los estudiantes para enfrentar los desafíos del

mundo laboral con competencia y confianza. La integración efectiva de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, circunstancias y antecedentes (uno de los objetivos principales de los ODS), no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también fortalece las habilidades emocionales y sociales de los estudiantes. Al aprender a trabajar juntos, los alumnos/as desarrollan comprensión, empatía (habilidades dignas de una sociedad justa) y una mayor capacidad para colaborar con personas de diferentes perspectivas y orígenes, siempre desde el respeto y la consideración.

ANEXO II: POSIBLES DIOSES A TRABAJAR

Posibles relaciones

Atenea, Deméter, Hestia, Cronos,
Alcmena, Europa...



Hércules, Disney

ZEUS Y HERA



*Gods School, serie
de animación*

Posibles relaciones

Hefesto, Heracles, Cronos, Paris de Troya,
Artemisa, Apolo...

Posibles relaciones

Hera, Zeus, Pandora, Prometeo,
Ares, Tetis...



Hércules, Disney



AFRODITA Y HEFESTO



*Gods School, serie
de animación*

Posibles relaciones

Ares, Eros, Hermes, Urano,
Dioniso, Adonis...

Posibles relaciones

Urano, Gea, Zeus, Océano,
Hera, Metis...



God Of War,
Videojuego



REA Y CRONOS



*Saturno devorando
a su hijo, Goya*

Posibles relaciones

Zeus, Hera, Deméter, Hestia,
Poseidón, Ares...

Posibles relaciones

Afrodita, Zeus, Cíclopes, Tetis,
Nix, Rea...



Fan art

ΓΕΑ Y URANO



Fan Art

Posibles relaciones

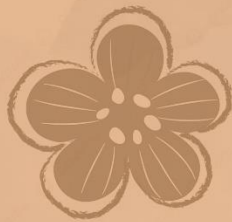
Cronos, Zeus, Gigantes, Prometeo,
Rea, Océano...

Posibles relaciones

Deméter, Zeus, Hécate,
Hermes, Orfeo, Eurídice...



Gods School, serie
de animación



HADES Y PERSÉFONE



Hércules, Disney

Posibles relaciones

Zeus, Poseidón, Deméter, Hestia,
Heracles, Cronos...



Posibles relaciones

Medusa, Pegaso, Arión,
Zeus, Hades, Hestia...



Destripando la historia



POSEIDÓN Y DEMÉTER



Gods School, serie
de animación

Posibles relaciones

Perséfone, Hades, Zeus, Arión,
Dioniso, Rea...



Posibles relaciones

Zeus, Hestia, Poseidón, Eris,
Hera, Aracne...



Gods School, serie
de animación

ATENEA Y ARTEMISA



*Destripando la
historia*

Posibles relaciones

Apolo, Leto, Zeus, Hestia,
Paris de Troya, Afrodita...



ANEXO III: PLANTILLAS PROYECTO



dionisobaco._



6
Publicaciones

5678
Seguidores

57
Siguiendo

Dioniso 🍇
¡Que no pare la fiesta! Hasta tengo unas con mi nombre. 🎉
También me conocen como Libertador :)
📍 Eleusis, Grecia (cerquita de Atenas).
[www.https://portal.cajadeburgos.com/colegioaureliogomezescolar/proyecto-enologico/](https://portal.cajadeburgos.com/colegioaureliogomezescolar/proyecto-enologico/)

Siguiendo

Mensaje

Contactar



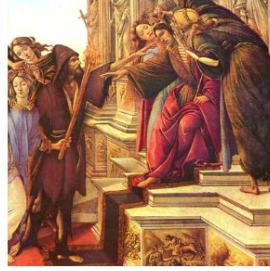
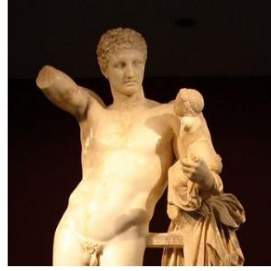

Ari<3


Yo mismo 😊













Q Buscar

Nota...



Tu nota

que torpe
que eres



||| Sola
Kevin Roldan



||| Pretendient
JuakinPelukin



Mensajes

Solicitudes



hoy se sale 💪 🌞
afrod1ta._ : Si n... 20 min



elreydelcotarro
2 mensajes nuevos · 2 h



deemeeter
Pobre 😞 · 2 h



Para ti ▾



Tu historia



penteoreydetebas



eldelaforja



persef0ne



ANEXO IV: RESULTADOS PROYECTOS SA N°5



Afrodită _urania



Publicaciones

Seguidores

Siguiendo

Afrodita💕💖

Gracias al amor hay vida en el mundo 📖💫 (aunque yo no
nací a través de él 😊)

 **Léucade**
(Grecia)

Siguiendo

Mensaje

Contactar

Yo misma:)



Hermes❤️

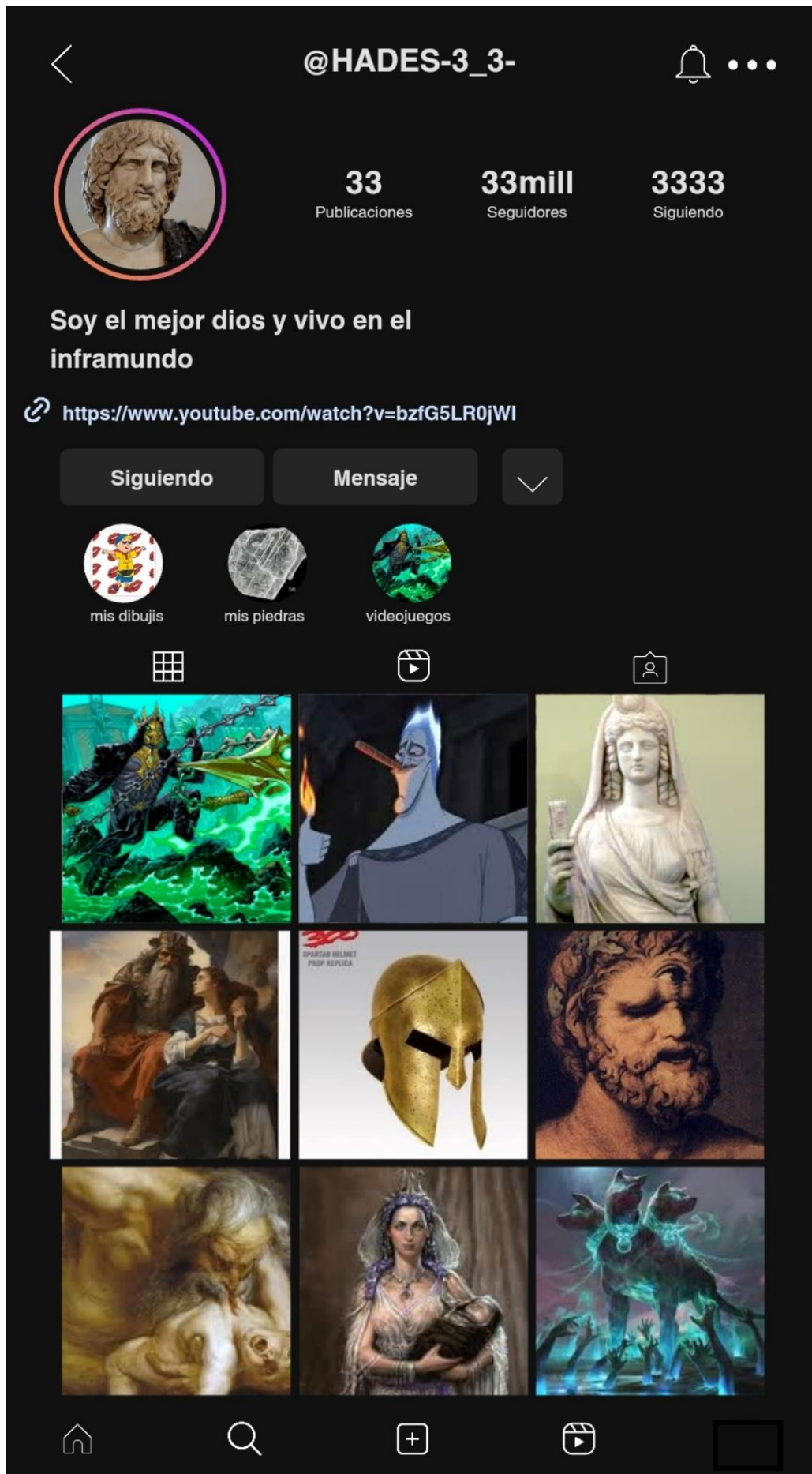


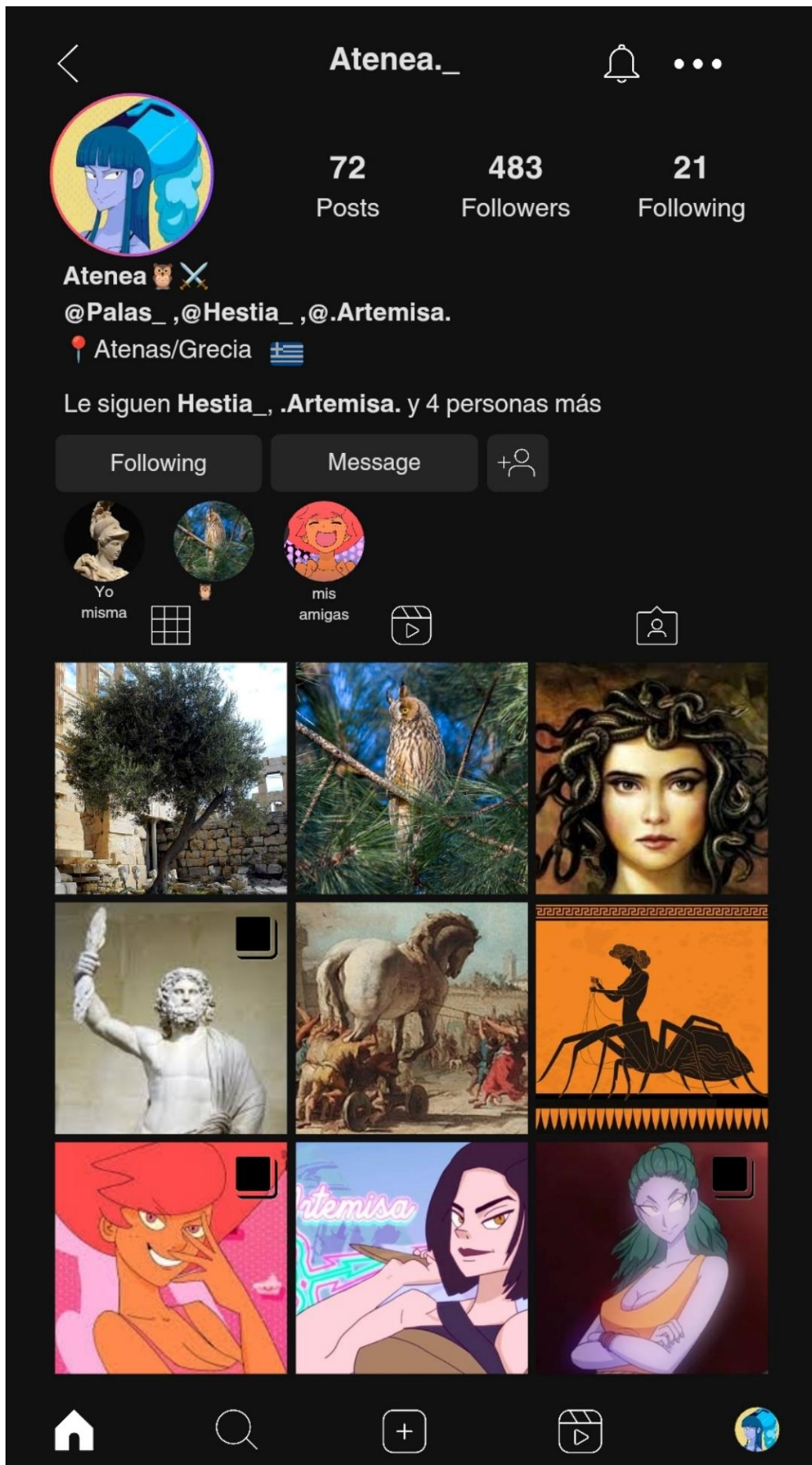
Dioniso ❤️



Hefesto

Ares 







0_dem.eter_0



607

Publicaciones

500 mil

Seguidores

24

Siguiendo

Deméter 🌾

Diosa de la agricultura y la cosecha

He sido canguro así que si me queréis
contactar

<https://youtu.be/EeyTtYC8wnE?si=F7k17sN9ApDiXxTI>

Siguiendo

Mensaje

Contactar



Familia



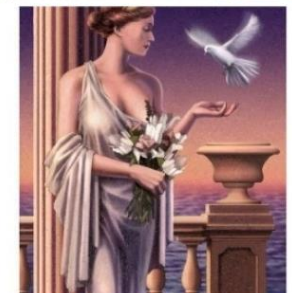
Historia



Canción



Sobre mí



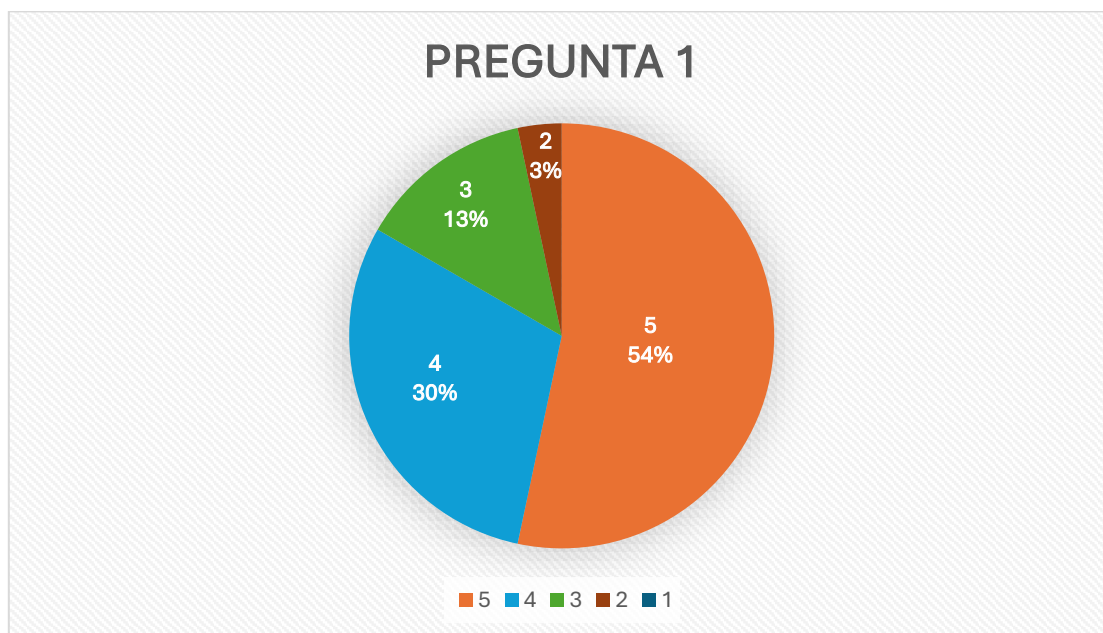
ANEXO V: RÚBRICAS EVALUATIVAS

RÚBRICA DE EVALUACIÓN - - PERFIL DE INSTAGRAM

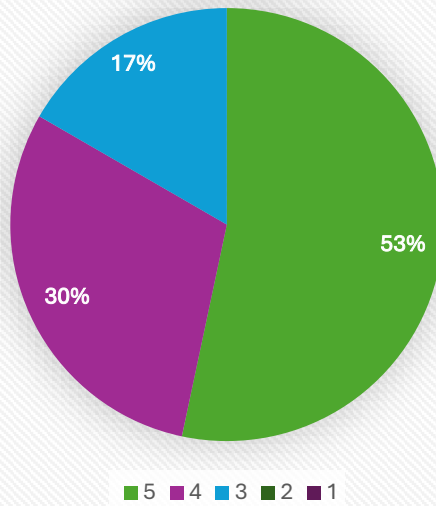
CRITERIOS	NO LOGRADO	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
Cantidad de publicaciones y dedicación	No llega ni a la mitad de imágenes, dibujos o videos solicitados. No demuestra ningún cuidado a la hora de presentarlo.	Usa la mitad de imágenes, dibujos o videos solicitados. El trabajo está presentado siguiendo un mínimo de coherencia.	Supera la mitad de imágenes, dibujos o videos pero no llega a lo solicitado. El trabajo se presenta cuidado y con buena presentación.	Cuenta con las imágenes, dibujos o videos solicitados. El trabajo se encuentra perfectamente cuidado y presenta coherencia.
Contenido y relevancia	Contenido sin relevancia o desconectado totalmente del tema.	Contenido bastante limitado, con información superficial o irrelevante.	Contenido adecuado, con información relevante y algunas conexiones evidentes.	Contenido sólido, con varios detalles específicos y conexiones claras.
Responsabilidad y trabajo en grupo	El grupo no trae sus materiales de trabajo a lo largo de las sesiones, ni participa de forma colaborativa, por lo que ningún miembro asume su responsabilidad.	Solo algunos de los miembros del grupo traen el material necesario, y se dificulta el trabajo colaborativo.	El grupo no trae sus materiales de trabajo, pero participan colaborativamente, asumiendo cada uno su responsabilidad.	El grupo trae sus materiales de trabajo a lo largo de las sesiones, además de participar de forma colaborativa, asumiendo cada uno su responsabilidad.
Diseño y creatividad	El diseño del perfil no se relaciona con la estructura solicitada o bien está copiado de alguna cuenta verdadera de Instagram.	El perfil no está ordenado ni es creativo, aunque se ajusta a la estructura solicitada.	El perfil está ordenado, pero carece de creatividad, aunque se relaciona con la estructura solicitada.	El perfil está ordenado, es creativo, con imágenes y videos claros, relacionándose con la estructura solicitada.
Ortografía y redacción	Varios errores ortográficos (más de 5) y mala redacción.	Algunos errores ortográficos llamativos (máximo 5), y la redacción tiene faltas.	Presenta alguna falta leve de ortografía pero está bien redactado.	No presenta ninguna falta de ortografía, y su redacción está bien estructurada.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN - EXPOSICIÓN ORAL				
ÍTEMS	NO LOGRADO	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
Estructura y organización	Carencia total de estructura. No hay ningún equilibrio entre la cantidad de letra y las imágenes a lo largo de la presentación.	Con estructura débil: falta de introducción o conclusión. La presentación cuenta con varias imágenes, pero hay demasiada letra.	Sigue la estructura básica, con una introducción clara, cuerpo organizado y conclusión. La presentación mantiene un equilibrio entre la cantidad de letra y cantidad de imágenes.	Sigue la estructura con una introducción efectiva, un desarrollo claro y una conclusión concisa. La presentación guarda un equilibrio entre la cantidad de letra y de imágenes.
Vocabulario y claridad	Uso de un vocabulario o inapropiado o poco claro.	Uso limitado de vocabulario, con expresiones que pueden resultar confusas.	Uso adecuado de vocabulario, con expresiones claras y comprensibles para todos.	Uso sólido de vocabulario, con expresiones precisas y variadas, muy enriquecido.
Voz y entonación	Monótono, sin apenas variación en la entonación.	Entonación limitada, con falta de énfasis en algunos puntos importantes.	Entonación adecuada, con variación moderada y énfasis en puntos clave, para llamar la atención.	Entonación sólida, con variación efectiva y énfasis claro, captando así al oyente.
Control sobre el tema a exponer	Lee la presentación de forma continua y apenas demuestra dominio escénico, generando inseguridad.	Lee en ocasiones la presentación pero se nota que ha preparado la exposición.	Apenas lee la presentación y demuestra dominio escénico frente a sus compañeros.	No lee la presentación, demostrando así su control sobre el tema. Tiene buena presencia escénica y consigue captar la atención.

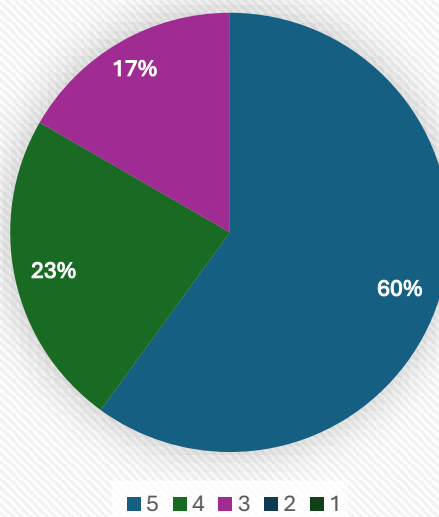
ANEXO VI: GRÁFICOS AUTOEVALUACIÓN



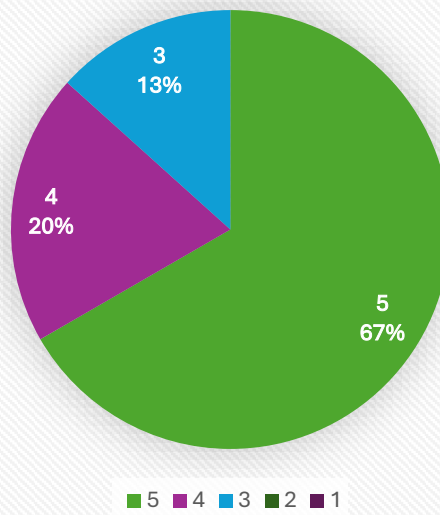
PREGUNTA 2



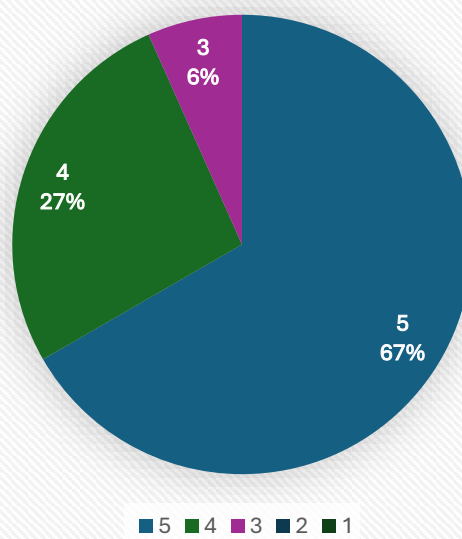
PREGUNTA 3



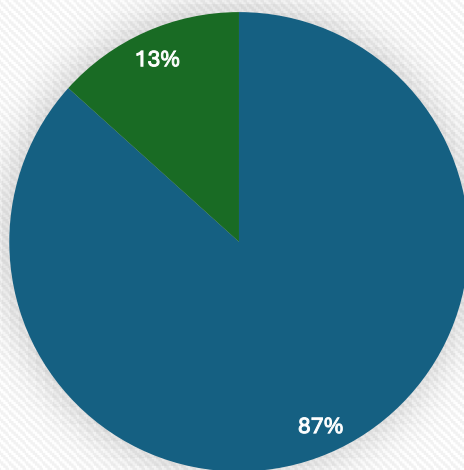
PREGUNTA 4



PREGUNTA 5

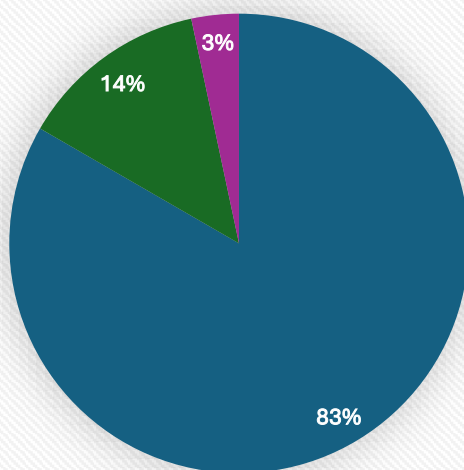


PREGUNTA 6



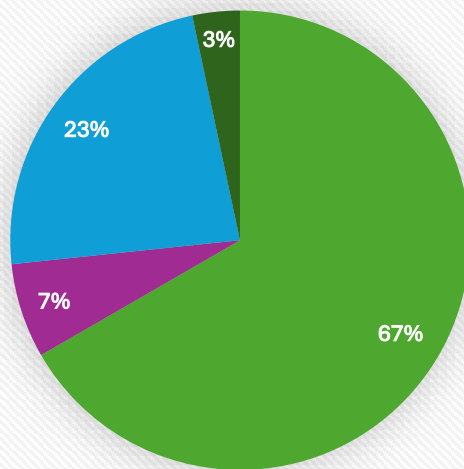
■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1

PREGUNTA 7



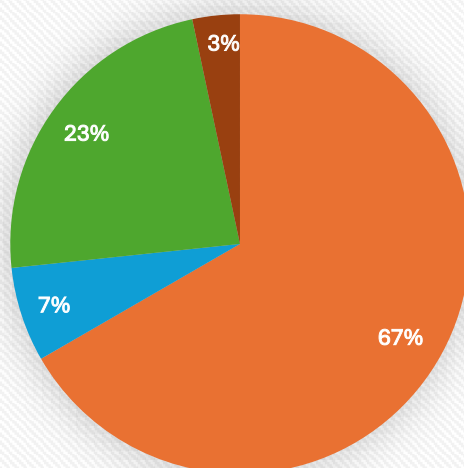
■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1

PREGUNTA 8



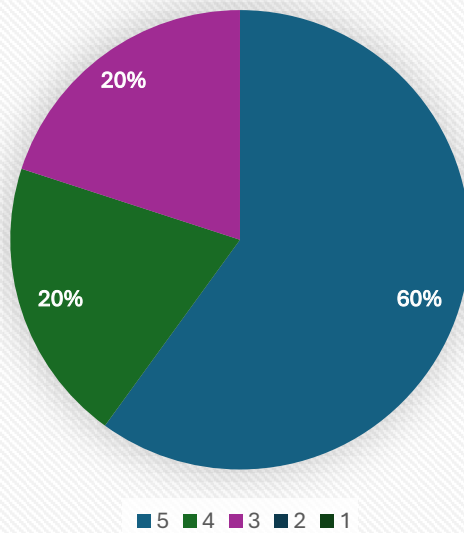
■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1

PREGUNTA 9

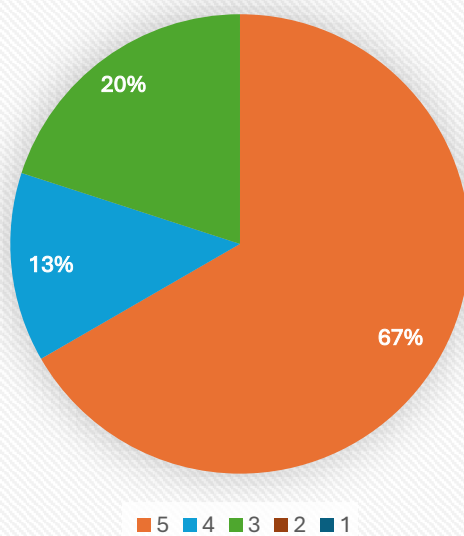


■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1

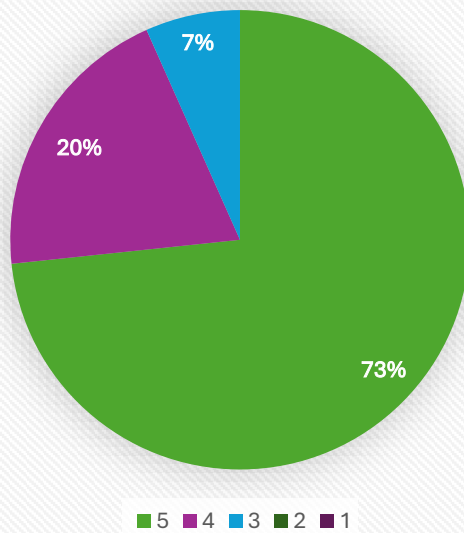
PREGUNTA 10



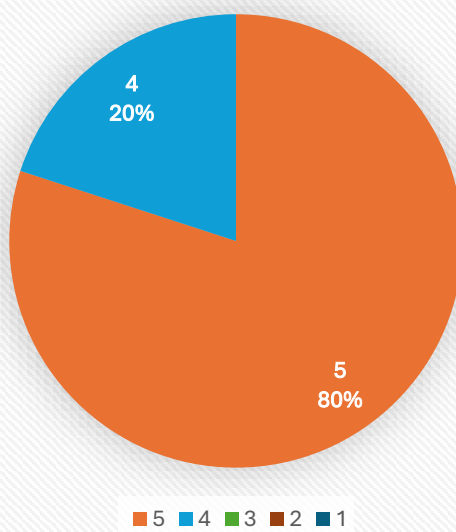
PREGUNTA 11

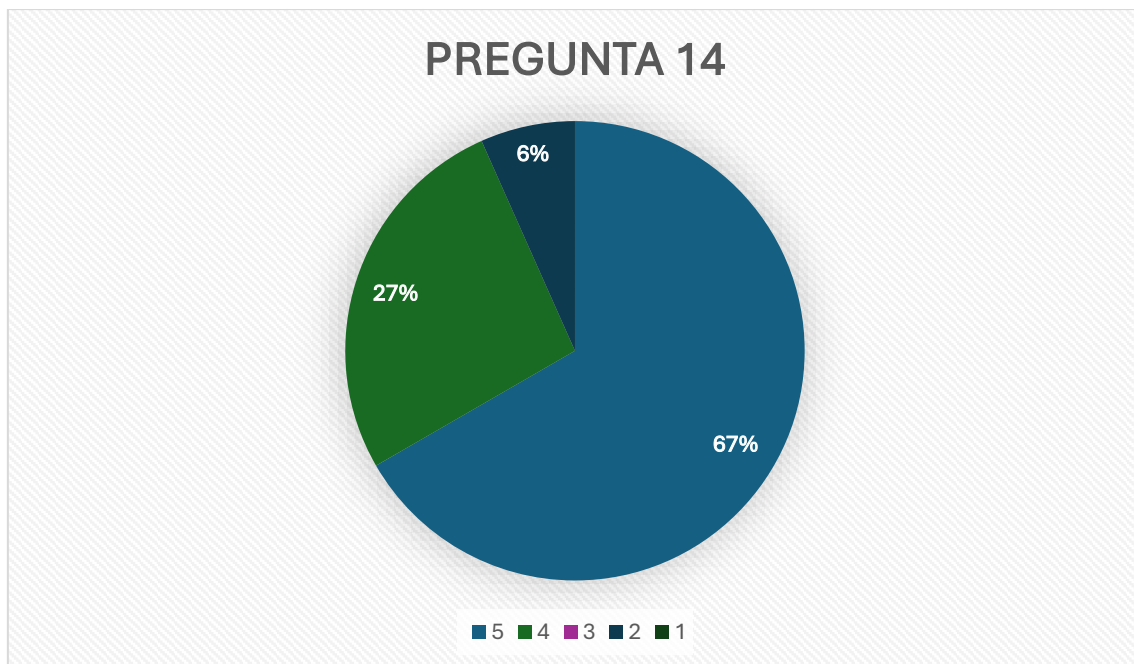


PREGUNTA 12



PREGUNTA 13





**ANEXO VII: EXAMEN ELABORADO DURANTE EL PRÁCTICUM
RELACIONADO CON EL TEMA:**

EXAMEN ANTIGUA GRECIA 1º E.S.O:

Nombre:

1- Responde las siguientes preguntas tipo test (1 puntos):

- ¿Cuáles son las tres zonas geográficas en las que se desarrolló la civilización griega?:

a) La Península Balcánica, la Península del Peloponeso y la Ática.

b) La Grecia Europea, la Grecia Asiática y la Grecia Insular.

c) La Grecia Europea, la Grecia Asiática y la Grecia Africana.

- ¿Cómo se llama la obra literaria que cuenta la historia de la Guerra de Troya?:

a) Antígona.

b) Ilíada.

c) Odisea.

- ¿A qué civilización pertenece el mito del Minotauro?:

a) Minoica.

b) Micénica.

c) Doria.

- ¿Por qué algunos ciudadanos griegos decidieron abandonar sus ciudades durante la Época Arcaica?

a) Porque querían expandir sus dominios y crear imperios.

b) Porque creían que iban a encontrar extensas riquezas.

c) Por las malas cosechas y el aumento de la población.

- ¿Cómo se llama la plaza central en las ciudades griegas?:

a) Acropolis.

b) Agora.

c) Stoa.

- ¿Cuál era la institución ateniense más importante?:

a) Consejo de los Quinientos.

b) Asamblea.

c) Tribunales.

2- Elabora el siguiente eje cronológico con las etapas y las fechas correspondientes (2 puntos):

--	--	--	--	--	--

3- Define los siguientes conceptos (2 puntos):

- Polis:
- Democracia:
- Guerras médicas:
- Oligarquía:
- Alejandro Magno:
- Sociedad griega:

4- Une con flechas los siguientes nombres con sus logros (0,5 puntos):

Praxíteles	Con él, Atenas alcanzó su “siglo de oro” (siglo V a.C.)
Leónidas	Se le considera el primer Historiador de todos los tiempos
Sócrates	Escribió la famosa tragedia griega “Antígona”
Sófocles	Fue uno de los filósofos más famosos de la Antigua Grecia
Pericles	Fue el rey espartano que lideró la batalla del Peloponeso
Heródoto	Creó una técnica mediante la que dotar a las esculturas de movimiento

5- Completa la siguiente tabla sobre los dioses griegos (0,5 puntos):

DIOS	DIOS DE
	Sabiduría
Ares	
	Mar
Hades	
	Amor

6- ¿Cuáles eran las etapas de la escultura griega? ¿Y sus características? (2 puntos):

7- Señala las partes de los siguientes órdenes clásicos (2 puntos):

