



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

La Didáctica de la Historia del Arte a través de cuatro obras pictóricas icónicas

Trabajo fin de estudio presentado por:	María de las Nieves Oliver Jiménez
Tipo de trabajo:	Programación didáctica de aula
Área:	Didáctica de las artes plásticas y visuales
Director/a:	Yolanda Ríos Coello
Fecha:	26-06-2024

Resumen

Este Trabajo de Final de Grado, se centra en la enseñanza de la Historia del Arte en sexto de Educación Primaria. Su objetivo principal es incentivar el gusto por el arte y enseñar a los alumnos conceptos básicos relacionados con dicha área, a partir de cuatro obras pictóricas relevantes para la historia de España y el mundo artístico.

Teniendo en cuenta el valor que tienen el arte y las obras artísticas para el desarrollo integral del alumnado, se ha diseñado una unidad de programación centrada en metodologías activas y métodos interactivos-cooperativos.

Las actividades planteadas, junto con el uso de las TIC, pretenden dotar al alumno de conciencia histórico-cultural, apreciación y respeto por el arte, capacidad de analizar las propias emociones y las del artista, y junto con conocimientos básicos de la Historia del Arte realizar comentarios de arte y producciones artísticas.

La principal conclusión extraída del trabajo nos muestra la relevancia que tiene el arte para el desarrollo del alumnado y porqué es importante potenciarlo y trabajarlo de forma correcta en el aula, junto con las metodologías adecuadas. Y como, además, las obras artísticas pueden ser un gran recurso para ello.

Palabras clave: Historia del Arte, Educación Primaria, educación artística, obras pictóricas, metodologías activas.

Agradecimientos

En este apartado, me gustaría mostrar mi más profundo agradecimiento a todas aquellas personas que me han acompañado y apoyado durante todo este proceso:

En primer lugar, quiero agradecer a mi directora de TFG Yolanda Ríos Coello por guiarme y ayudarme tanto en todo lo que he necesitado, por solucionar todas mis dudas, por su confianza y hacer posible la consecución de este trabajo.

A toda mi familia por confiar siempre en mí, en especial a mi padre y a mi madre que tanto me han apoyado en todas mis decisiones. Gracias por estar a mi lado en todos aquellos momentos en los que más lo he necesitado. Y también a mi hermano, por apoyarme siempre, y hacerme saber que podría conseguir todo lo que me propusiera.

A mi pareja, por creer en mí y nunca dudar ni un momento de mis capacidades, apoyándome y ayudándome a avanzar en todo este proceso.

Gracias a todas las personas que habéis pasado por mi vida durante estos estudios de grado, a mis tutores de carrera que tanto me han ayudado, amigos, compañeros, alumnos y todas aquellas grandes personas que he ido conociendo.

Gracias a todos de corazón.

Índice de contenidos

1.	Introducción	8
2.	Objetivos del trabajo	10
2.1.	OBJETIVO GENERAL	10
2.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
3.	Marco Teórico	11
3.1.	La didáctica de la Historia del Arte en Educación Primaria	11
3.1.1.	Historia del Arte en el aula, relevancia y evolución.	11
3.1.2.	El valor del arte en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	14
3.1.3.	La obra de arte como recurso en el aula de Educación Primaria.....	15
3.2.	Cómo enseñar arte en el aula.....	18
3.2.1.	Metodologías.....	18
3.2.2.	Recursos para la enseñanza de obras de arte	19
4.	Contextualización	21
4.1.	Características del entorno.....	21
4.2.	Descripción del centro.....	21
4.3.	Características del alumnado	22
5.	Propuesta de programación didáctica de aula	23
5.1.	Título.....	23
5.2.	Fundamentación legislativa curricular	23
5.3.	Destinatarios.....	23
5.4.	Objetivos didácticos	24
5.5.	Saberes básicos.....	24
5.5.1.	Contenidos del currículo.....	24
5.5.2.	Contenidos propios de la unidad.....	25

5.6.	Competencias clave y competencias específicas	26
5.7.	Metodología	28
5.8.	Temporalización	28
5.9.	Sesiones y/o actividades.....	29
5.10.	Organización de espacios de aprendizaje	36
5.11.	Recursos humanos y materiales.....	37
5.12.	Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje	37
5.13.	Sistema de Evaluación	38
5.13.1.	Criterios de evaluación.....	39
5.13.2.	Instrumentos de evaluación.....	41
6.	Conclusiones.....	43
7.	Consideraciones finales.....	45
8.	Referencias Bibliográficas	46
9.	Anexo.....	49

Índice de figuras

Figura 1. <i>Diana de coevaluación de la producción artística.</i>	42
Figura 2. <i>Las meninas de Velázquez</i>	49
Figura 3. <i>Carnaval de Arlequín de Miró</i>	49
Figura 4. <i>El 3 de mayo de Goya</i>	49
Figura 5. <i>Guernica de Pablo Picasso</i>	49
Figura 6. <i>La caza del tesoro del artista: Velázquez</i>	50
Figura 7. <i>Ejemplo de diapositiva de la actividad de Plickers.</i>	51
Figura 8. <i>Código QR para la actividad Plickers</i>	51
Figura 9. <i>Preguntas del cuestionario.</i>	52
Figura 10. <i>Guía para el comentario de arte</i>	53

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Diagrama de Gantt de la planificación</i>	28
Tabla 2. <i>Actividad 1 de la unidad de programación: La caza del tesoro del artista</i>	29
Tabla 3. <i>Actividad 2 de la unidad de programación: ¡Jugamos con Plickers!</i>	30
Tabla 4. <i>Actividad 3 de la unidad de programación: Visita al museo de Joan Miró</i>	32
Tabla 5. <i>Actividad 4 de la unidad de programación: El comentario de arte</i>	33
Tabla 6. <i>Actividad 5 de la unidad de programación: La producción artística</i>	35
Tabla 7. <i>Criterios de evaluación</i>	39
Tabla 8. <i>Rúbrica de evaluación de la unidad de programación</i>	41

1. Introducción

La asignatura de Educación Plástica y Visual siempre ha quedado como una tarea pendiente en muchas escuelas, hallándose en ocasiones algo abandonada. En este Trabajo de Final de Grado (TFG), se tratará concretamente la Historia del Arte en la Educación Primaria, una disciplina que no se ve reflejada en el currículo actual, en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Concretamente, encontramos el tratamiento de esta área dentro del apartado de Educación Artística, y, así pues, podemos observar que se le otorga poca importancia a este aspecto y es apreciado en pocas pinceladas.

Cortón de las Heras (1998) afirma que la Historia del Arte sigue sin encontrar su lugar en el currículum, a pesar de las múltiples aportaciones de historiadores o pedagogos que recalcan sus beneficios. Las imágenes forman parte del día a día del alumnado, y debemos enseñarles a leerlas e interpretarlas.

Así pues, se cuenta con especial interés en el estudio y aplicación de este tema debido a los estudios universitarios de Diseño cursados previamente. Asimismo, la pasión por el arte ha jugado un papel clave a la hora de valorar cómo este puede ser un gran recurso en el aula de Educación Primaria. Esta propuesta se llevará a cabo en una clase de veintisiete alumnos en el tercer ciclo, sin ningún tipo de adaptación significativa del currículo. El centro es concertado y religioso, los alumnos que estudian en él son de clase media y de diferentes procedencias (mallorquines, peninsulares, extranjeros, etc).

En la programación didáctica de aula que se propondrá, se introducirá el concepto de Historia del Arte en sexto de Educación Primaria a través de la pintura, gracias a cuatro obras españolas relevantes en la historia. Estamos hablando de *Las Meninas* de Diego Velázquez, *El 3 de mayo en Madrid* de Francisco de Goya, *Guernica* de Pablo Picasso y *Carnaval de Arlequín* por Joan Miró.

Según Vilor (2014), las obras de arte son un recurso de distintas épocas históricas que nos ofrecen un gran medio para educar en valores, generar emoción y reflexión en el alumnado. Así pues, las obras artísticas permiten conectar el pasado y el presente, gracias a ellas los alumnos pueden localizar diferentes momentos históricos, aprender sobre cada etapa, analizar y sensibilizarse sobre temas actuales.

Debemos incidir en la importancia que tiene el arte para el desarrollo integral del alumnado. Lancaster (1991), expone la cantidad de beneficios que provoca en el niño: permite solucionar problemas de forma creativa, desarrolla actitudes positivas, permite aprender a través de los errores, y cómo el niño puede expresar sus sentimientos a través de las producciones artísticas. No debemos olvidar, además, cómo el alumno amplía sus conocimientos histórico-culturales gracias al arte.

Para abordar esta programación didáctica, en primer lugar, dentro del primer subapartado realizaremos una investigación con respecto a la Historia del Arte, la relevancia que ésta tiene y qué puede aportar dentro del aula. Seguidamente, analizaremos el valor que tiene el arte dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, y cómo colabora para una formación integral. Recalcaremos, además, cómo la obra de arte puede ser un gran recurso en las aulas de Educación Primaria, y en este mismo subapartado, presentaremos algunos detalles sobre los autores que se incluirán, las obras a trabajar y el porqué de su elección.

Finalmente, expondremos diferentes recursos y cuál es según varios autores, la mejor forma de enseñar arte en el aula.

Aunque en realidad trabajemos dentro del área de Educación Artística, haremos mención a las inteligencias múltiples de Howard Gardner (2001), la visual-espacial, será la responsable en este caso. Pese a que lo más interesante es trabajar todos los contenidos de forma interdisciplinar, ya que todas se combinan y cada ser humano posee las ocho inteligencias: lingüística, visual-espacial, lógico matemática, cinético-corporal, musical, intrapersonal, interpersonal y naturalista. En la programación didáctica que se expondrá, se observará como la Educación Plástica contará con elementos de las Ciencias Sociales (Nadal, 2015).

2. Objetivos del trabajo

2.1.OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta de programación didáctica en el aula, centrada en la Historia del Arte a partir de cuatro obras pictóricas icónicas de la historia de España, aplicadas a sexto de Educación Primaria.

2.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Realizar una revisión bibliográfica sobre los cuadros que se trabajarán en la programación didáctica de aula.
- ❖ Investigar sobre el valor del arte y la obra artística como recurso en el aula de Educación Primaria.
- ❖ Realizar una investigación sobre la didáctica de la Historia del Arte en Educación Primaria.
- ❖ Proponer actividades motivadoras que potencien el gusto por el arte, el respeto, la reflexión y la conciencia histórico-cultural.

3. Marco Teórico

3.1. La didáctica de la Historia del Arte en Educación Primaria.

Para poder iniciar la investigación de este trabajo, aportaremos en primer lugar, la perspectiva actual de la Historia del Arte en el aula y cómo esta resulta ser un gran recurso para las aulas de Educación Primaria.

3.1.1. Historia del Arte en el aula, relevancia y evolución.

La Historia del Arte en el aula es una disciplina relativamente nueva, muchas veces situada junto con las Ciencias Sociales. En los últimos años, esta disciplina se ha reservado siempre para el final de la Enseñanza no Obligatoria de Bachillerato (Asenjo, 2018).

Dentro de la Legislación Educativa, esta materia ha ocupado un lugar marginal en comparación al resto. En muchos estudios, se observa como la Historia del Arte permite innovar y guiar al alumnado en su aprendizaje. Esta disciplina debe evitar ser memorística, su objetivo principal es la observación y el análisis de una obra (Asenjo, 2018).

Según Cortón de las Heras (1998):

A pesar de que numerosos historiadores o pedagogos como De Bartolomeis (1983), Reed (1986) o Arnheim (1993) han reconocido la importancia del aprendizaje artístico en la formación de la personalidad, la Historia del Arte no ha encontrado todavía su lugar dentro del currículum (p.67).

Encontramos varios motivos por los cuales deberíamos incluir la Historia del Arte y su didáctica en las aulas, a nuestro alrededor las imágenes cada vez más toman un papel muy relevante, encontrándonos en un mundo icónico. En el futuro, este mundo será difícil de interpretar si no educamos en esta disciplina a nuestro alumnado (Cortón de las Heras, 1998).

En el currículum actual, a diferencia de antaño, localizamos en la LOMLOE dentro de los saberes básicos, en el bloque de Artes plásticas, visuales y audiovisuales, un apartado destinado a la cultura visual que pretende potenciar la alfabetización visual, a partir de técnicas y estrategias básicas de lectura.

Debemos destacar que, para la correcta lectura de una obra visual, deberemos dotar de ciertos instrumentos, los cuales deben aprenderse de forma gradual. La finalidad principal es la comprensión del bien cultural, su preservación y conocimiento (Cortón de las Heras, 1998).

Dentro de la lectura de una obra de arte, debemos incidir en primer lugar en su contexto histórico. Después, se contemplarían varios niveles de observación para completar su lectura, en el primer nivel, el alumno observa las formas y las figuras, después, se apreciará cada una de las partes de la obra dentro del conjunto, además del tono y el color, y finalmente se pasará al aspecto iconográfico (Cortón de las Heras, 1998).

Por su parte, según el profesor Gudín (2014), las pautas de observación como enseñanza-aprendizaje de la obra de arte sería la siguiente: Primera significación (primaria) el alumno observa de forma objetiva la obra de arte y los elementos principales de la misma, la segunda significación (convencional) se analiza lo que es presentado en la escena y los personajes que destacan en ella. Finalmente, en el tercer nivel (intrínseco) se trataría de identificar la intención del autor.

Actualmente, según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, la Educación Artística está organizada en cuatro bloques fundamentales: “Recepción y análisis”, “Creación e interpretación”, “Artes plásticas, visuales y audiovisuales” y “Música y artes escénicas y performativas”. Los tres primeros, serán los que englobarán nuestra programación didáctica.

Dentro de la LOMLOE, observamos algunas aportaciones a la Historia del Arte gracias a las competencias específicas, como, por ejemplo: el descubrimiento de diferentes propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, además de su análisis, descripción y recepción. También se destaca la importancia del tratamiento de estas obras para el conocimiento del pasado, y la interpretación del presente junto con la toma de conciencia y respeto por el patrimonio artístico. Debemos destacar la capacidad de crear producciones propias que expone la LOMLOE, hecho que les permitirá comunicar ideas, sentimientos y emociones.

Por otro lado, según Orbeta (2015) para su enseñanza, debemos tener en cuenta diferentes posiciones o fundamentos teóricos para poder tener consciencia de cómo se planteó su

enfoque y como debemos impartirla. Aun con la variedad de opiniones, contextos y momentos sociales en las que estas aparecieron, en la actualidad muchas coexisten.

La primera teoría, se centra en un enfoque expresionista, se plantea el para qué enseñar las artes visuales, esta surge a finales del siglo XIX y principios del XX, opositoras a la pedagogía artística de la instrucción. Las propuestas expresionistas tenían su orientación en el fortalecimiento de la emoción y las partes sensibles del individuo. Autores como, Herbert Read (Inglaterra), Irena Wojnar (Polonia) o Víctor Lowenfeld (Austria) destacan como esta educación podía contribuir a evitar la hostilidad y la violencia. Así pues, según los autores comentados anteriormente, la creatividad prevendría patologías emocionales (Orbeta, 2015).

Dentro de la educación artística, se comienza a iniciar una mirada hacia la infancia, y se valora la producción expresivo-visual infantil durante las vanguardias. Siguiendo pues con el segundo enfoque, el logocentrista, nos hallamos en la posguerra y con el inicio de la tecnologización de las sociedades, en Europa y Estados Unidos se inicia la revisión de los currículos artísticos. En contra de las visiones expresionistas, se buscaba un planteamiento racional-científico de las artes, por consecuente, va convirtiéndose en un saber que recoge conceptos que debe enseñarse por un experto (Orbeta, 2015).

Dando paso al penúltimo enfoque, el reconstruccionista, nos centramos en diferentes discusiones aportadas en las últimas décadas. Freedman (2003), presenta al maestro como guía “compañeros críticos” y a los alumnos como aquel que debe ser apoyado para desarrollar sus ideas. En este enfoque se va entendiendo la Educación artística desde una perspectiva constructivista junto con la comprensión de la cultura visual.

Por último, dentro del enfoque pragmatista, encontramos las ideas más contemporáneas recogidas por Dewey (2008), Shushterman (2002) y Rorty (1996). En este caso, se defiende que la educación del arte debe implicar no únicamente al sentido de la vista, sino a todos los restantes también (Orbeta, 2015).

Orbeta (2015), expone que el sujeto no debe únicamente aferrarse a las cuestiones estéticas de la obra, debe unirse a la vida diaria y formar sensibilidades para una vivencia integrada, deben generar una experiencia. Estas experiencias deben relacionarse con la vida, lo vivido y una experiencia personal con el arte (Dewey, 2008).

3.1.2. El valor del arte en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así pues, debemos tener en cuenta que el concepto de arte en las aulas ha ido evolucionado constantemente. Profesores, investigadores y educadores acuerdan la importancia de educar a los alumnos dentro del terreno artístico, para desarrollar diferentes valores como la expresión creativa natural, los valores sociales y morales, además de la autoestima (Hargreaves, 1991).

Muchos coinciden también en que esta educación no se aplica cómo se debería, y por ello, la Educación Artística, queda desplazada en comparación a otras asignaturas del currículum (Hargreaves, 1991).

Incluso, en ocasiones, algunos docentes no cuentan con suficiente pericia en lo que se refiere a la educación artística, quizá porque se les presentó pocas oportunidades para ello. Pero el arte y la artesanía exigen a los docentes un amplio conocimiento de materiales, herramientas, técnicas, equipo, almacenamiento etc., para dar respuesta a la gran cantidad de actividades que se presentan (Lancaster, 1991).

Lancaster (1991), defiende que el arte debe dejar de interpretarse en el aula como una actividad lúdica sin más, pero mediante el juego los alumnos consiguen también centrar su atención durante más tiempo y aprender de forma placentera.

Debemos confirmar pues que trabajar en el área de educación artística potencia: la capacidad de resolver problemas, la felicidad y disfrute del niño al vivir experiencias creativas valiosas, desarrollar la capacidad de aprender de los errores y de los éxitos, permite dotar de capacidad al niño para trabajar individualmente y acompañado, desarrolla buenas actitudes y un aprendizaje positivo, además de la capacidad de comunicar sus sentimientos a partir de las producciones artísticas (Lancaster, 1991).

Por otro lado, Lancaster (1991) expone que la construcción de conceptos artísticos para la organización de ideas y juicios documentados permitirá potenciar la educación dentro de la Historia del Arte, además junto con la ampliación del conocimiento intelectual, el niño comprende el arte a través de unos estudios histórico-culturales.

Finalmente, centrándonos en el arte actual, podemos ofrecer a nuestro alumnado diferentes temas preocupantes de la sociedad que expresan los artistas hoy en día. Como recurso

didáctico les invitará a reflexionar, pensar y desarrollar varias formas de actuar, debemos incidir así en la educación en valores gracias al arte (Vilor, 2014).

3.1.3. La obra de arte como recurso en el aula de Educación Primaria.

Siguiendo con la idea de la educación en valores gracias al arte, nos centramos en los problemas sociales que se vivían antiguamente que reflejaban las obras del momento, y también en la actualidad: injusticias, discriminación, marginalidad, etc. La escuela permite la difusión de todas las actitudes que debe desarrollar el alumnado como el respeto, la solidaridad o la justicia (Vilor, 2014).

Vilor (2014), destaca que una obra de arte comunica y pretende crear reacciones y emociones hacia el espectador. El producto de los artistas permite ver al alumnado la realidad desde la perspectiva de otra persona, y descubrir otras realidades.

El estudio de obras de arte dentro de un ámbito formal permitirá seleccionar un catálogo de uso de colores, preferencias de medio y sus dimensiones. Historiadores, críticos de arte y estudiosos a lo largo de los años han ido aportando categorizaciones estilísticas, historia, consideraciones de valor, etc. Todo ello puede adquirirse únicamente a partir de algún tipo de formación escolar, hasta ahora reservada a la educación posterior a la secundaria (Gardner, 1994).

Las artes visuales permiten la capacidad de crear tipos de símbolos visuales y espaciales, pensar en las formas, que pueden representar estas, los sentimientos que expresan y de qué forma pueden componerse o combinarse (Gardner, 1994).

3.1.3.1. Autores seleccionados para la programación didáctica.

Para este Trabajo de Final de Grado (TFG), se expondrá una programación didáctica basada en la enseñanza de la Historia del Arte a partir de cuatro pinturas icónicas en la historia de España. A continuación, se expondrán los autores y las obras propuestas, además del porqué de su elección.

El primer artista seleccionado es Diego Rodríguez de Silva y Velázquez, nacido en Sevilla, en 1599. El pintor destacó como pintor de la corte, y se especializó en los retratos. Dentro de sus obras más icónicas, seleccionamos para el trabajo *Las meninas: las damas de honor*, (ver figura 2 en anexos 1), en este cuadro se retrata a la Infanta Margarita como figura central del cuadro. Además, en esta obra podemos ver reflejado al mismo autor, delante del caballete.

En realidad, se pretendía reflejar lo que veían los reyes Felipe IV y María Luisa que estaban siendo retratados (Justi,2008).

Velázquez, se presenta como el máximo representante del barroco español. Se le debe la incorporación del paisaje y la fábula pagana. En esta etapa observamos ausencia de sensualidad, el predominio de la temática religiosa y la aparición del tenebrismo (Acosta, 2010).

El motivo de la selección de este autor es la gran influencia que éste tuvo en la historia de España, siendo el mayor representante del barroco español, influenciando también a otros artistas europeos. Velázquez retrataba a la familia real, y de esta forma es posible ver un reflejo de la época y entender mejor el contexto histórico-cultural del momento.

Así pues, gracias a una de las más icónicas obras de Velázquez, *Las Meninas*, los alumnos podrán observar un claro reflejo de la época, las técnicas pictóricas que se hacían uso en ese momento, el soporte e incluso el tratamiento de la perspectiva. Además, es interesante introducir una obra totalmente figurativa para posteriormente comparar otras más abstractas en otros momentos históricos.

Otro autor seleccionado para la programación didáctica del aula es Francisco de Goya, nacido en 1746, que junto a Velázquez y Picasso resulta una figura muy relevante dentro del arte español. Goya también fue un importante pintor de la corte española, y pintó en su mayoría retratos de la nobleza. Además, este pintor español destacó plasmando en sus obras las debilidades humanas e injusticias sociales, mostrando así los diferentes problemas de la época oscura en la que vivió (Machale et al, 2017).

Dentro de sus obras, para la comprensión de la historia de España, resaltamos *El 3 de mayo en Madrid* (ver en figura 4 anexos 1). Esta obra representa un punto oscuro dentro de la historia de España, y como unos patriotas españoles son ejecutados por el ejército francés.

Se ha hecho selección de este artista y esta obra gracias a su gran importancia en toda la Historia del Arte, en España y Europa, cómo Velázquez. Este autor refleja un momento clave, gracias al *3 de mayo en Madrid*, durante la invasión francesa, los españoles luchan ante este hecho y reciben una represalia, nos hallamos en el comienzo de la Guerra de la Independencia Española. De esta forma, los alumnos pueden analizar como el cuadro

representa la escena nombrada, el tratamiento de la luz y los sentimientos del pintor al representarla.

Unido a Velázquez y a Goya, Picasso es uno de los pintores españoles de mayor importancia universal, nació en Málaga en 1881. Nunca siguió reglas o normas, debido a su constante innovación se dificulta encasillarlo exclusivamente en el cubismo. En su obra *El Guernica*, (ver figura 5 en anexo 1) podemos ver una clara influencia de la guerra civil española, en la que refleja una protesta contra la guerra y su crueldad (Ballesteros, 2015).

Gracias a esta obra de Picasso, los alumnos podrán contextualizar de nuevo otro momento relevante de la historia, en este caso a partir de la abstracción y la ausencia de color. Podrán comentar, observar y debatir respecto a la obra y los sentimientos del autor en ese mismo instante.

Por último, se ha seleccionado al artista Joan Miró, nacido el 1893 en Barcelona. Después de la predominancia del arte fauvista en sus obras, Miró empieza a orientarse hacia las vanguardias europeas. El inicio de la crisis de los años 30, junto con la última fase de la guerra civil, le aportará gran intensidad vital y artística, para así finalmente decantarse por el arte surrealista (Boix, 2010).

Destacamos dentro de sus obras más relevantes *El carnaval de arlequín*, (ver figura 3 anexo 1), un festival lleno de representaciones y visiones oníricas, junto con una parte humorística o incluso fantástica con elementos distorsionados (Boix, 2010).

Muchas obras de Joan Miró se ubican en la Fundación Pilar y Joan Miró en Mallorca, así pues, se nos ofrece como un gran recurso para asistir al museo y que los alumnos puedan vivir de primera mano las obras del artista, dentro de su Comunidad Autónoma. Respecto a la obra seleccionada, *El carnaval de arlequín*, podemos observar una etapa histórica y pictórica completamente diferente, vemos un cuadro lleno de color y sentimientos plasmados por el artista.

Se trata de que los alumnos puedan ser creadores de sus propias obras de arte, teniendo en cuenta su contexto histórico, la técnica pictórica a emplear y los sentimientos que pretenden reflejar. Además de poder realizar comentarios de arte, teniendo en cuenta todo lo comentado anteriormente.

3.2. Cómo enseñar arte en el aula

3.2.1. Metodologías

La metodología es un elemento clave dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, y esto se aplica a cualquier materia. En el caso de la Educación Artística, esta metodología va cogiendo más relevancia debido a un largo historial de técnicas tradicionales, en las que se ha aplicado únicamente el uso del libro de texto. Así pues, se veía reducida en el aula la libre expresión o la elaboración de producciones propias (Fontanal et al, 2015).

Según Lancaster (1991), para una correcta impartición de las artes plásticas, debemos desarrollar el conocimiento de los materiales en los niños, debemos permitirles experimentar y usarlos libremente. También es relevante que aprendan una gran variedad de destrezas prácticas, para el uso correcto de los materiales y el equipo, por otro lado, también destaca que generar oportunidades para que los alumnos puedan expresarse será primordial.

No debemos olvidar la aplicación en el aula de otras asignaturas del currículo, junto con la Educación Artística como componente activo. Dotar de oportunidades para el estudio de la naturaleza artística, histórica y cultural dará pie en el alumnado el desarrollo de valores y apreciación por las obras (Lancaster, 1991).

En lo que corresponde a nuestra materia de estudio, la Historia del Arte, debemos ser conscientes de cómo podemos despertar en nuestro alumnado las ganas de aprender mediante el tratamiento de diferentes obras de arte.

Se recomienda partir de lo general a lo particular, el tratamiento de los museos y de los cuadros como objetos desembocarán a las preguntas relacionadas con el artista y a temas relacionados con la pintura o quizá el mismo precio de los cuadros. También se destaca el abordamiento de los temas según el orden en el que se han desarrollado: primero los temas religiosos, luego los retratos, la mitología y la historia, seguida de los paisajes y finalmente las escenas de la vida cotidiana y los objetos (Barbe-Gall, 2005).

Teniendo en cuenta lo comentado anteriormente, podemos exponer que el tipo de metodología que más se adecuaría a las clases de Educación artística serían las llamadas metodologías activas junto con los métodos interactivos-cooperativos.

Escarbajal (2023), nos expone algunos ejemplos de metodologías activas, cómo, por ejemplo, el Aprendizaje Basado en Proyectos y la Gamificación.

Dentro del Aprendizaje Basado en Proyectos podemos encontrar una gran influencia del aprendizaje constructivista, en la que el alumnado aprende trabajando de forma activa, evaluando e implementando. Se trata de una actividad interdisciplinaria centrada en el discente, se pretende evitar el aprendizaje memorístico y repetitivo. En este caso, el docente cumple un papel de guía y orientador, además, durante todo el proceso, las TIC desarrollan un papel fundamental (Escarbajal, 2023).

Por otro lado, también encontramos el Aprendizaje Basado en Problemas, muy diferente al mencionado anteriormente. Se trata también de una metodología activa, pero ésta además nos permitirá desarrollar el pensamiento crítico en el alumnado, buscando en el desarrollo del trabajo una solución o respuesta a un problema. Se aprende de forma individual y colectiva, basando su aprendizaje en el descubrimiento, fortaleciendo la competencia de aprender a aprender (Bermúdez, 2021).

Un ejemplo de Aprendizaje Basado en Problemas, y que se incluirá en la propuesta didáctica es “La Caza del Tesoro”, se trata de un recurso creado a partir de las TIC, en el que se formulan una serie de preguntas y en el que los alumnos deben buscar las respuestas. La información será proporcionada por el docente, para evitar la búsqueda sin filtro en Internet, también se propone una “Gran Pregunta” que permite reflexionar y no aparece como tal en los enlaces proporcionados al alumnado (Soto, 2009).

Por último, Escarbajal (2023), nos indica que el concepto de gamificación suele ser más abstracto, ya que se trata de un área algo nueva. Se caracteriza por el uso de diferentes técnicas y elementos aplicados en el juego, como herramienta de enseñanza para fomentar el aprendizaje y motivar al alumnado.

3.2.2. Recursos para la enseñanza de obras de arte

Existen variedad de recursos para su enseñanza, y en nuestra sociedad actual, informacional, global y conectada debemos mencionar los recursos TIC, herramientas al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje (Capasso y Jean, 2013).

Por un lado, destacamos el recurso de *Google Art Project*, una herramienta creada por Google que presenta una galería virtual, permite observar y analizar miles de obras de

diferentes museos. También esta página web permite realizar un recorrido virtual por los diferentes museos, lo cual proporciona múltiples opciones para su trabajo en el aula (Capasso y Jean, 2013).

Según Seva y Vera (2018), gracias a las TIC, podemos encontrar como posible recurso aplicable en las aulas los códigos QR. Nos encontramos ante una era de nativos digitales, los alumnos prefieren las imágenes y trabajan mejor en red, también priorizan el aprendizaje mediante el juego. Gracias a las Tablet conectadas a Internet, podemos llevar a cabo las actividades desde prácticamente cualquier lugar.

Dentro de la Realidad Aumentada, encontramos la geolocalización con reconocimiento de imágenes reales y la generación de códigos QR. Estos códigos no proporcionarán aprendizaje por sí mismos, pero pueden dar pie a una posible mejora del rendimiento académico y al trabajo colaborativo en el aula (Seva y Vera, 2018).

Con respecto a un recurso algo más tradicional nos encontramos con los museos, estos han tenido que ir evolucionando y adaptándose a las necesidades de la sociedad actual. Tres de las cuatro obras que vamos a trabajar se encuentran en museos españoles, dos de ellos muy famosos: El Museo del Prado y el Museo Reina Sofía. Aunque en Mallorca se cuente con un museo destinado a Miró, la Fundación Pilar y Joan Miró, la obra que trataremos *Carnaval de Arlequín* se encuentra en Estados Unidos, en el museo Albright-Knox.

Todos estos museos ofrecen gran variedad de actividades para todo el público en general, y también concretamente para los alumnos de Educación Primaria. Por ejemplo, el Museo del Prado en Madrid nos ofrece la opción de realizar una visita virtual, para acercar a nuestro alumnado a los cuadros más icónicos. Los tres museos ofrecen tanto visitas guiadas, como actividades muy manipulativas y participativas para los alumnos. Años atrás, los museos eran meros lugares de observación y reflexión.

4. Contextualización

La programación didáctica planteada, se llevará a cabo en un centro concertado en las Islas Baleares, concretamente en Mallorca. A continuación, se expondrán las características del entorno de la escuela, una descripción del mismo centro y las características del alumnado para poder comprender mejor a quién va dirigida la propuesta.

4.1. Características del entorno

El centro educativo al que se destinará la programación didáctica se ubica en el barrio de Son Rapinya, de la ciudad de Palma de Mallorca, en las Islas Baleares. Se trata de un lugar urbano, rodeada mayormente de viviendas con zonas comunitarias y piscinas, además de otros colegios de características similares.

En este barrio, hay dos zonas muy distinguidas en cuanto a clases sociales, una en la que se ubican habitantes de clase media y media alta, y otra zona con bloques de pisos con familias pertenecientes a la clase media baja y baja. Según el INE, el número aproximado de habitantes en Sa Vileta-Son Rapinya es de 17.993.

En cuanto a la oferta social y cultural que rodea el centro, podemos encontrar varios parques infantiles, un club de pádel, un pabellón, supermercados, gasolineras, y a pocos minutos se encuentra el Palacio Municipal de Deportes Son Moix, con piscinas y pistas de atletismo, además, muy cerca, encontramos el estadio de fútbol oficial del Mallorca.

4.2. Descripción del centro

Se trata de un centro concertado y religioso, ubicado como se ha comentado anteriormente, en el barrio de Son Rapinya, Mallorca. En él se imparten desde Educación Infantil hasta Bachillerato, incluyendo también Ciclos Formativos. Se trata de un centro muy grande, y en Educación Primaria cada curso cuenta con cuatro líneas de unos veintisiete alumnos en cada aula, a medida que van subiendo de curso, en la Educación Secundaria, se amplían también las líneas disponibles. Hay un tutor para cada clase, y en ocasiones acude un PT por curso a proporcionar ayuda a los alumnos que más lo necesitan.

El centro cuenta con multitud de espacios para ocio, y también para el uso diario de los estudiantes: pistas de tenis, zonas de pádel, piscina cubierta, dos pabellones, y un gran auditorium, además de biblioteca, una sala de música, y un pequeño teatro.

Gracias a las características y popularidad de los equipos deportivos del centro, se ofrece un proyecto especial para estudiar a aquellos alumnos federados, permitiéndoles así, compaginar los estudios y el deporte.

Además, la escuela lleva algunos años implementando un nuevo modelo de aprendizaje, en este, el alumno es el protagonista del proceso, y aprende gracias a metodologías activas y transversales con el uso de las TIC.

4.3. Características del alumnado

El alumnado de esta escuela pertenece mayormente a la clase media, y algunos a la clase media alta y media baja. Todos ellos, pertenecen a ámbitos sociales de procedencia diversa, la mayoría de los alumnos han nacido en las Islas Baleares, y alguno es peninsular. Aunque poco a poco, ha ido aumentando el alumnado procedente de la Comunidad Europea.

La programación didáctica, está dirigida concretamente a una clase de sexto curso de Educación Primaria, que cuenta con veintisiete alumnos. Se trata de un grupo sin ningún tipo de necesidad educativa significativa, aunque si es cierto que contamos con un alumno de altas capacidades y otros tres con TDAH. En el apartado de atención a la diversidad, se llevarán a cabo las medidas pertinentes para llegar a todo el alumnado.

5. Propuesta de programación didáctica de aula

La programación didáctica que se presenta en este Trabajo de Final de Grado (TFG), se centrará en metodologías activas basadas en el aprendizaje interactivo-cooperativo. La enseñanza de la materia se enfocará desde el constructivismo, para así ayudar a despertar el interés por el arte.

Así pues, se pretende dotar al alumnado de oportunidades para experimentar, valorar y apreciar el arte gracias a obras pictóricas relevantes para la Historia del arte, y concretamente, para la Historia del Arte Española.

5.1. Título

“¿Qué podemos aprender con la pintura?”

5.2. Fundamentación legislativa curricular

La propuesta de programación didáctica de aula que se expondrá quedará recogida en la legislación estatal del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Además, al llevarse a cabo en una escuela dentro de las Islas Baleares, también se registrará en función a la legislación autonómica, Decreto 31/2022, del 1 de agosto, por el cual se establece el currículum de la Educación Primaria en las Islas Baleares.

5.3. Destinatarios

Esta propuesta didáctica, irá dirigida a un grupo de sexto de Educación Primaria. La clase cuenta con veintisiete alumnos, y aunque no encontramos ninguno con dificultades educativas significativas, dentro del aula contamos con un alumno de altas capacidades y tres con TDAH. Hay muchos discentes que tienen interés en el dibujo y la pintura, por ello, se aprovechará esta motivación a la hora de llevar a cabo la programación, y también se buscará despertar el interés en aquellos alumnos que no tengan preferencia por las actividades artísticas.

Además, se trata de un grupo que trabaja de forma continua en grupo cooperativo, y los resultados y el aprendizaje son mucho mejores cuando trabajan en equipo. Por ello, potenciaremos en su mayoría las actividades en parejas, grupos pequeños y grandes grupos.

5.4. Objetivos didácticos

1. Conceptuales:

- ❖ Conocer a los diferentes pintores españoles con notable influencia en la Historia de España y del Arte.
- ❖ Identificar las obras de arte trabajadas y relacionarlas con cada momento histórico y su artista correspondiente.
- ❖ Conocer las diferentes técnicas artísticas y soportes utilizadas en cada obra.
- ❖ Entender las propias emociones y las del artista.

2. Procedimentales:

- ❖ Comentar y analizar las obras de arte trabajadas en clase.
- ❖ Hacer uso de las TIC para la realización de la actividad.
- ❖ Producir una obra artística combinando los diferentes movimientos artísticos.

3. Actitudinales:

- ❖ Valorar las obras artísticas y reflexionar sobre su aportación.
- ❖ Hacer un uso responsable y correcto de las TIC.
- ❖ Trabajar de forma respetuosa con los compañeros y con las obras de los artistas.

5.5. Saberes básicos

A continuación, se expondrán los saberes básicos que se concretan en la normativa del currículo de la LOMLOE para la Educación Artística, en la sección 1, dentro del tercer ciclo de Educación Primaria. Seguidamente, se plantearán los contenidos propios de la propuesta de programación didáctica.

5.5.1. Contenidos del currículo

A. Recepción y análisis.

- Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.
- Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios.
- Vocabulario específico de las artes plásticas y visuales.

-Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales.

B. Creación e interpretación:

-Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.

-Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas.

C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales:

-Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color.

-Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.

5.5.2. Contenidos propios de la unidad

A. Conceptuales:

- Pintores españoles relevantes: Diego Velázquez, Francisco Goya, Pablo Picasso y Joan Miró.

-Obras españolas con influencia en la Historia del Arte y de España.

- Tipología de técnicas pictóricas y soportes.

-Tiempo histórico y cronológico gracias a las obras de arte trabajadas en clase.

- Las emociones del artista.

B. Procedimentales:

- Uso de recursos tecnológicos para el aprendizaje del arte.

-Producción de obras de arte combinando diferentes movimientos artísticos.

-Trabajo cooperativo para la Educación Artística.

-Comentario y análisis de obras de arte.

C. Actitudinales:

- Interés y actitud positiva hacia obras de arte.

- Emociones derivadas por la observación activa y análisis del arte.

-Respeto por los contenidos, los artistas y los compañeros.

5.6. Competencias clave y competencias específicas

Según el artículo 9, del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, las competencias clave que se desarrollarán en esta unidad de programación serán las siguientes:

- a) La competencia en comunicación lingüística: se trabajará la expresión escrita y oral, gracias a la producción de las actividades y la exposición de estas. Además, debido al comentario de arte en conjunto con toda la clase, se potenciará también la expresión oral.
- b) Competencia digital: se trabajará esta competencia gracias al uso de diferentes recursos TIC para realizar las actividades, cómo, por ejemplo, el uso de una Tablet, el empleo de códigos QR gracias a la aplicación Plickers, y la investigación de las obras de arte mediante los museos virtuales.
- c) Competencia personal, social y de aprender a aprender: se podrá adquirir esta competencia gracias al trabajo en equipo, y el propio proceso de aprendizaje en el que el alumno debe construir el mismo y ser consciente de cómo es la mejor forma de adquirirlo.
- d) Competencia en conciencia y expresión culturales: mayormente, se trabajará esta competencia, ya que esta relacionada con la Educación Artística, su análisis, expresión y valoración.

Por otro lado, las competencias específicas aplicadas a la programación didáctica, dentro del tercer ciclo, serán las siguientes:

Competencia específica 1.

- 1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.

Competencia específica 2.

- 2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, tanto de forma individual como cooperativa.
- 2.2 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.

Competencia específica 3.

3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.

3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.

Competencia específica 4.

4.1 Participar activamente en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa utilizando elementos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diversos medios, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y de los demás.

A continuación, expondremos los descriptores que conforman el Perfil de salida del alumnado, a partir de los objetivos de etapa y las cuatro competencias específicas de esta área:

La primera competencia específica, de descubrimiento de propuestas artísticas de diferentes géneros, conecta con los siguientes descriptores de Perfil de salida: CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2.

La segunda, en cuanto a la investigación de dichas propuestas, a partir de diversos canales, medios y técnicas conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA4, CCEC1, CCEC2.

La tercera competencia específica, de expresión y comunicación de forma creativa de ideas, experiencias o emociones, se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CCEC3, CCEC4.

En la cuarta, respecto a la participación, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

5.7. Metodología

La metodología que se llevará a cabo en esta propuesta de unidad de programación posiciona al alumno como protagonista y constructor de su propio aprendizaje. Por ello, se utilizarán métodos cooperativos-interactivos, en el que los alumnos deban participar activamente, como, por ejemplo: utilizando el Aprendizaje Basado en Problemas, la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos.

Se utilizará en su mayoría el trabajo cooperativo, que favorece el aprendizaje y la cohesión del grupo, gracias a grandes y pequeñas agrupaciones, combinando también el trabajo en pareja y algún tipo de desempeño individual.

Los espacios de aplicación de la programación serán en el aula, o incluso, si el tiempo lo permite en el patio. Los recursos materiales serán el uso de tecnologías para realizar tareas de investigación, cartulinas con códigos QR para realizar cuestionarios, y por último papeles y pinturas para realizar la producción artística.

5.8. Temporalización

La planificación temporal de la propuesta didáctica se mostrará en el siguiente diagrama de Gantt, teniendo en cuenta que las clases de Educación artística son los lunes y los miércoles:

Tabla 1. Diagrama de Gantt de la planificación

ACTIVIDADES	TIEMPO DE DURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES																			
	6-12 Mayo					13-19 Mayo					20-26 Mayo					27-31 Mayo				
	L	M	X	J	V	L	M	X	J	V	L	M	X	J	V	L	M	X	J	V
La caza del tesoro	█																			
Exposición del trabajo y Aplicación de Plickers			█			█														
Visita al museo de Joan Miró Mallorca								█												
Comentario de arte													█							
Producción artística													█					█		

Fuente: elaboración propia

5.9. Sesiones y/o actividades

A continuación, se expondrán las actividades que contendrá la unidad de programación, y éstas se dividirán en un máximo de ocho sesiones dentro del mismo mes.

Tabla 2. Actividad 1 de la unidad de programación: La caza del tesoro del artista.

Unidad Programación:	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
¿Qué podemos aprender con la pintura?	Actividad 1: La caza del tesoro del artista.	Una sesión (60 minutos).
Objetivos didácticos/aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer a los diferentes pintores españoles con notable influencia en la Historia de España y del Arte. - Conocer las diferentes técnicas artísticas y soportes utilizadas en cada obra. - Hacer uso de las TIC para la realización de la actividad. - Hacer un uso responsable y correcto de las TIC. - Trabajar de forma respetuosa con los compañeros y con las obras de los artistas. 		
Saberes básicos <ul style="list-style-type: none"> - Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales. - Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios. - Vocabulario específico de las artes plásticas y visuales. 		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Perfil de salida
1.2 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas. 2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, tanto de forma individual como cooperativa.	-Conoce las diferentes obras de los artistas trabajados en clase y sus características. -Es capaz de seleccionar información de forma eficaz y crítica según los recursos aportados en clase. -Colabora de forma cooperativa y respetuosa con sus compañeros.	Descubrimiento de propuestas artísticas de diferentes géneros: CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2. Investigación de las propuestas: CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA4, CCEC1, CCEC2.

Instrumentos de Evaluación	
Rúbrica y observación directa durante todo el proceso.	
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)	
Preguntas de ampliación para el alumno de altas capacidades, presentación de actividades de forma llamativa y una organización clara para los alumnos con TDAH.	
Descripción Actividades	Recursos
En esta actividad, se dividirá la clase en tres grupos de siete y uno de seis alumnos. Se realizará una “Caza del tesoro” (ver anexo 2), gracias al recurso proporcionado por el profesor, los alumnos deberán investigar y responder a una serie de preguntas que finalizarán con una conclusión. Cada grupo trabajará sobre una de las cuatro obras.	Tableta, Internet y hoja de preguntas proporcionada por el profesor.
Situaciones de aprendizaje	
Fase inicial: Introducción de los artistas, creación de grupos y propuesta de investigación según la obra asignada. Fase de desarrollo: investigación activa por parte del alumnado. Fase final: Etapa de reflexión y análisis respecto a la investigación realizada. Autoevaluación.	

Fuente: elaboración propia

Tabla 3. Actividad 2 de la unidad de programación: ¡Jugamos con Plickers!

Unidad Programación:	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
¿Qué podemos aprender con la pintura?	Actividad 2: ¡Jugamos con Plickers!	Dos sesiones (120 minutos).
Objetivos didácticos/aprendizaje:		
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las obras de arte trabajadas y relacionarlas con cada momento histórico y su artista correspondiente. - Hacer uso de las TIC para la realización de la actividad. - Hacer un uso responsable y correcto de las TIC. 		
Saberes básicos		
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario específico de las artes plásticas y visuales. 		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Perfil de salida
1.2 Distinguir propuestas artísticas de	-Conoce las diferentes obras de	Descubrimiento de propuestas artísticas de

<p>diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.</p> <p>4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diversos medios, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y de los demás.</p>	<p>los artistas trabajados en clase y sus características.</p> <p>- Es capaz de utilizar la aplicación de Plickers de forma correcta.</p> <p>-Expone la investigación resultante de la caza del tesoro y es capaz de realizar una escucha activa.</p>	<p>diferentes géneros: CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Expresión y comunicación de forma creativa de ideas, experiencias o emociones: CCL1, CD2, CPSAA1. CPSAA5, CC2, CCEC3, CCEC4.</p>
Instrumentos de Evaluación		
La propia aplicación de Plickers permite visualizar los resultados al instante.		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)		
Introducción de algún tipo de pregunta más complicada para retar a los alumnos más hábiles y a aquel con altas capacidades, agrupar con otros alumnos a los que tienen más dificultades.		
Descripción Actividades	Recursos	
En primer lugar, se realizará una exposición de la investigación resultante de la “Caza del tesoro”. Posteriormente, se hará uso de la herramienta Plickers (ver anexo 3), ésta nos permite realizar un cuestionario con múltiples opciones junto con toda la clase, así verificaremos la interiorización de los conocimientos. Los alumnos responden a las preguntas gracias al uso individual de un código QR, que el profesor escaneará al instante para verificar las respuestas.	Tableta, código QR y pantalla digital.	
Situaciones de aprendizaje		
Fase inicial: Introducción del contenido del cuestionario gracias a la exposición de los compañeros.		
Fase de desarrollo: Realización de las preguntas y respuestas mediante Plickers.		
Fase final: Se realiza una ronda de preguntas para resolver posibles dudas que quedaron pendientes.		

Fuente: elaboración propia

Tabla 4. Actividad 3 de la unidad de programación: Visita al museo de Joan Miró

Unidad Programación: ¿Qué podemos aprender con la pintura?	TÍTULO Actividad 3: Visita al museo de Joan Miró	TEMPORALIZACIÓN Una sesión (60 minutos).
Objetivos didácticos/aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer las diferentes técnicas artísticas y soportes utilizadas. - Entender las propias emociones y las del artista. - Valorar las obras artísticas y reflexionar sobre su aportación. 		
Saberes básicos		
<p>-Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.</p> <p>- Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios.</p> <p>-Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Perfil de salida
2.2 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.	<ul style="list-style-type: none"> -Relaciona lo estudiado en clase con la visita al museo. -Participa de forma activa en las actividades que se proponen en el museo. -Aprecia, valora y respeta el espacio y las obras del artista. 	<p>Descubrimiento de propuestas artísticas de diferentes géneros: CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Expresión y comunicación de forma creativa de ideas, experiencias o emociones: CCL1, CD2, CPSAA1. CPSAA5, CC2, CCEC3, CCEC4.</p>
Instrumentos de Evaluación		
<p>Se enviará un enlace con un test (ver anexo 4) a los alumnos para que individualmente expresen como se han sentido durante la visita y observaremos si estuvieron atentos a las explicaciones.</p>		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)		
<p>Gracias al test también podremos profundizar sobre aquello a lo que los alumnos les interese más o les cueste.</p>		

Descripción Actividades Aprovechando que contamos con un museo de uno de los artistas trabajados en clase en Mallorca, asistiremos y realizaremos una visita además de diversas actividades en él. En el museo, se proponen talleres manipulativos y cooperativos. La visita al museo asentará la posterior actividad de comentario de arte.	Recursos Cuadernos o Tabletas para tomar apuntes.
Situaciones de aprendizaje	
Fase inicial: Introducción del museo de Miró y actividades a realizar.	
Fase de desarrollo: Desarrollo de la visita y los talleres.	
Fase final: Actividad tipo test para evaluar el conocimiento y las sensaciones del alumnado respecto al museo.	

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Actividad 4 de la unidad de programación: El comentario de arte

Unidad Programación: ¿Qué podemos aprender con la pintura?	TÍTULO Actividad 4: El comentario de arte	TEMPORALIZACIÓN Una sesión (60 minutos).
Objetivos didácticos/aprendizaje:		
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las obras de arte trabajadas y relacionarlas con cada momento histórico y su artista correspondiente. - Entender las propias emociones y las del artista. - Comentar y analizar las obras de arte trabajadas en clase. - Valorar las obras artísticas y reflexionar sobre su aportación. 		
Saberes básicos		
<ul style="list-style-type: none"> - Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios. -Vocabulario específico de las artes plásticas y visuales. -Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas. 		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Perfil de salida

<p>2.2 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Analiza y reflexiona de forma respetuosa las obras de arte. -Es capaz de identificar los sentimientos del autor. -Relaciona lo estudiado en clase con el comentario. -Respeto el turno de palabra de sus compañeros. 	<p>Expresión y comunicación de forma creativa de ideas, experiencias o emociones: CCL1, CD2, CPSAA1. CPSAA5, CC2, CCEC3, CCEC4.</p>
Instrumentos de Evaluación		
<p>Se realizará una valoración gracias a la observación directa, pero se utilizará una rúbrica de evaluación para todo el proceso.</p>		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)		
<p>Se aportará a todo el alumnado una lista con las posibles preguntas del comentario de arte, así podrán leerlas y reflexionar con anterioridad. Se les permitirá realizar esta actividad previa en parejas.</p>		
<p>Descripción Actividades</p> <p>Después de haber realizado un análisis exhausto de las obras de los artistas, confirmado la interiorización de los contenidos con Plickers, y con la visita del museo de uno de ellos, realizaremos un comentario de arte con algunas preguntas que guiarán cada cuadro (ver en anexo 5), además de las que surjan de forma espontánea.</p>	<p>Recursos</p> <p>Fotocopias con preguntas, exposición de las obras en la pizarra digital. Posibilidad de visitarlas en los museos virtuales.</p>	
Situaciones de aprendizaje		
<p>Fase inicial: Introducimos la actividad y repartimos unas hojas con algunas de las preguntas del comentario de arte. Los alumnos, en parejas, reflexionarán previamente.</p> <p>Fase de desarrollo: Desarrollo del comentario de arte.</p> <p>Fase final: Finalmente, se invitará a los alumnos a hablar de sus sensaciones respecto a los cuadros trabajados.</p>		

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Actividad 5 de la unidad de programación: La producción artística

<p>Unidad Programación:</p> <p>¿Qué podemos aprender con la pintura?</p>	<p>TÍTULO</p> <p>Actividad 5: La producción artística</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN</p> <p>Dos sesiones o tres si es necesario (120 minutos o 180 minutos).</p>
<p>Objetivos didácticos/aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Producir una obra artística combinando los diferentes movimientos artísticos. - Trabajar de forma respetuosa con los compañeros y con las obras de los artistas. 		
<p>Saberes básicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. -Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas. -Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color. -Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual. 		
<p>Competencias específicas</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Perfil de salida</p>
<p>3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.</p> <p>3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.</p> <p>4.1 Participar activamente en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa utilizando elementos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produce su propia obra cooperando con otro compañero de forma respetuosa. -Comprende los diferentes tipos de técnicas y estilos artísticos. -Valora su propia producción, es capaz de transmitir sentimientos y reflexiona sobre ello. 	<p>Expresión y comunicación de forma creativa de ideas, experiencias o emociones: CCL1, CD2, CPSAA1. CPSAA5, CC2, CCEC3, CCEC4.</p> <p>Participación, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas: CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4</p>

Instrumentos de Evaluación	
En este caso, se hará uso de una diana de coevaluación en la que cada pareja evaluará el trabajo realizado.	
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)	
Se realizará la actividad en una agrupación premeditada en parejas para ofrecer apoyo a aquellos que tienen más dificultades.	
Descripción Actividades	Recursos
Como actividad final, se propondrá al alumnado realizar su propia producción artística. Se realizará en parejas, y deberán seleccionar un cuadro de los que se ha estudiado en clase y representarlo con el movimiento artístico contrario, por ejemplo, <i>Las Meninas</i> de Velázquez con un estilo cubista. La actividad se realizará con una lámina de dibujo DIN A3 para no limitar la ilustración, y se hará uso de una técnica húmeda, las témperas.	Papel de dibujo DIN A3, pinceles y témperas.
Situaciones de aprendizaje	
Fase inicial: Presentación de la actividad, y preparación de los materiales y el espacio (Se realizará en el exterior).	
Fase de desarrollo: desarrollo de la actividad.	
Fase final: Evaluación final con la rúbrica general y la diana de coevaluación. Conclusiones sobre la actividad.	

Fuente: elaboración propia

5.10. Organización de espacios de aprendizaje

La primera actividad de la unidad de programación se trabajará en la misma clase, los alumnos deberán trabajar en grupos, por ello, las mesas y las sillas se colocarán de forma que faciliten la interacción. El aula, es de las más amplias de sexto, así que será sencillo organizar y reorganizar el lugar según el espacio requerido.

La exposición y la aplicación de *Plickers* también se realizará en el aula, así pues, se mantendrán los grupos de la primera actividad.

En la tercera actividad, realizaremos una visita a un museo, por ello, los alumnos saldrán del aula y aprenderán en un contexto totalmente diferente, que les permitirá experimentar y trabajar las normas de convivencia en un museo de arte.

El comentario de arte, también se realizará en gran grupo dentro del aula. Pero por su lado, si el tiempo lo permite, se realizará la producción artística en el patio, donde los alumnos puedan trabajar libremente sin limitaciones y con gran cantidad de espacio.

5.11. Recursos humanos y materiales

Para llevar a cabo la unidad de programación se dispondrán de los siguientes recursos:

En cuanto a los recursos humanos, la tutora de aula será la persona que llevará a cabo la programación y por ello la principal guía de la actividad. Por otro lado, en el caso de que se necesite algún tipo de refuerzo o ayuda, podría contarse con la participación de un maestro PT o incluso con la colaboración de un maestro de la asignatura de Ciencias Sociales, para poder complementar ambos trabajos y trabajar de una forma más teórica los movimientos histórico-artísticos en dicha asignatura.

Para poder realizar las actividades, se hará uso de los siguientes recursos materiales: Tableta por cada niño en el aula, hoja de caza del tesoro, recursos web, pizarra digital, proyector, códigos QR, libretas, lápices, pinceles, témperas y hojas DIN A3 para realizar la producción artística.

5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje

En el aula en la que se aplicará la unidad de programación contamos con veintisiete alumnos, uno de ellos es de altas capacidades y tres están diagnosticados con TDAH.

Teniendo en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que se centra en proporcionar a los estudiantes una educación inclusiva y adaptada a sus diferentes necesidades de forma flexible, atenderemos a tres principios. Por ejemplo, se contemplarán diferentes formas de participación en las actividades, también se tendrá en cuenta la forma de representarlas según las individualidades del alumnado y se adaptarán a las diferentes formas de expresión (Pastor, 2019).

En primer lugar, tenemos conocimiento de que el alumno de altas capacidades tiene gusto por las actividades artísticas, por ello, ofreceremos algunas preguntas de ampliación dentro de la caza del tesoro, y también se le propondrá un reto algo más elevado a la hora de llevar a cabo la producción artística. Aunque la actividad se realice en parejas, por ejemplo, se

propondrá que se realice un cuadro algo más complicado y se transforme de abstracto a figurativo.

Por otro lado, a aquellos alumnos con TDAH se les propondrá estrategias para mejorar el control de las conductas impulsivas, la organización y planificación de tareas y habilidades para gestionar el tiempo (Carbajo, 2022).

Es importante realizar tareas llamativas, y que les conlleve participación continua, además la organización de las tareas será primordial. También será una opción, juntar a los alumnos con dificultades con otros que puedan servirles de apoyo.

5.13. Sistema de Evaluación

La evaluación es uno de los momentos más importantes de nuestra práctica docente, ya que debemos evaluar a los alumnos, nuestra propia labor y cómo se ha desarrollado la unidad de programación. Se evaluará al alumnado durante todo el proceso, de forma global, continua y formativa.

- ❖ Evaluación inicial: Antes de dar comienzo a la primera actividad de todas, realizaremos una ronda de preguntas y respuestas para valorar los conocimientos previos del alumnado. Siempre se presentarán las actividades seguidas de una lluvia de ideas, y así será posible averiguar qué es lo que los alumnos saben al respecto. Así pues, se llevará a cabo una heteroevaluación y una autoevaluación en la que los alumnos son conscientes de sus propios conocimientos.
- ❖ Intermedia: Para realizar la evaluación intermedia, se recogerán datos continuamente de todo el proceso en una rúbrica general de toda la unidad de programación. También se evaluará mediante la observación directa y los resultados instantáneos de los cuestionarios. Aquí contaremos con una heteroevaluación del profesor sobre los discentes e incluso la autoevaluación del alumnado al observar los propios resultados.
- ❖ Final: Finalmente, se propondrá realizar una diana de coevaluación para valorar la última actividad en parejas, que contendrá cuatro puntos principales: trabajo en equipo, capacidad de resolución de problemas, organización y acabado. Se concluirá con la rúbrica general de evaluación que se ha utilizado durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, centrándose así finalmente en una heteroevaluación del

profesor a los alumnos. Debemos además preguntarnos qué ha funcionado y que no durante la ejecución de las actividades y qué podemos mejorar dentro de nuestra práctica docente.

5.13.1. Criterios de evaluación

A continuación, se exponen los criterios de evaluación para la unidad de programación:

Tabla 7. Criterios de evaluación

Objetivos Didácticos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor perfil salida
- Conocer a los diferentes pintores españoles con notable influencia en la Historia de España y del Arte.	1.2 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas.	1.2 Conoce las diferentes obras de los artistas trabajados en clase y sus características.	Descubrimiento de propuestas artísticas de diferentes géneros, Perfil de salida: CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2.
-Identificar las obras de arte trabajadas y relacionarlas con cada momento histórico y su artista correspondiente.	2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas.	2.1 Es capaz de seleccionar información de forma eficaz y crítica según los recursos aportados en clase.	Investigación de propuestas, a partir de diversos canales, medios y técnicas, Perfil de salida: CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA4, CCEC1, CCEC2.
-Conocer las diferentes técnicas artísticas y soportes utilizadas en cada obra.	2.2 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas.	2.2 Valora las emociones producidas por las manifestaciones artísticas.	Expresión y comunicación de forma creativa de ideas, experiencias o emociones, Perfil de salida: CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CCEC3, CCEC4.
-Entender las propias emociones y las del artista.	3.1 Producir obras propias básicas.	3.1 Es capaz de producir obras propias básicas.	Participación, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, Perfil de salida: CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.
-Comentar y analizar las obras de arte trabajadas en clase.	3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas.	3.2 Expresa mediante la creatividad sus ideas y emociones.	
-Hacer uso de las TIC para la realización de la actividad.	4.1 Participar activamente en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas.	4.1 Participación activa en el proceso cooperativo de producciones artísticas.	
-Producir una obra artística combinando los diferentes movimientos artísticos.	4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando diferentes estrategias comunicativas.	4.3 Comparte el proyecto creativo correctamente.	
-Valorar las obras artísticas y reflexionar sobre su aportación.			
-Hacer un uso responsable y correcto de las TIC.			
-Trabajar de forma respetuosa con los compañeros y con las obras de los artistas.			

Saberes básicos

A. Recepción y análisis.

- Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.
- Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios.
- Vocabulario específico de las artes plásticas y visuales.
- Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales.

B. Creación e interpretación:

- Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.
- Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas.

C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales:

- Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color.
- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.

Fuente: elaboración propia

5.13.2. Instrumentos de evaluación

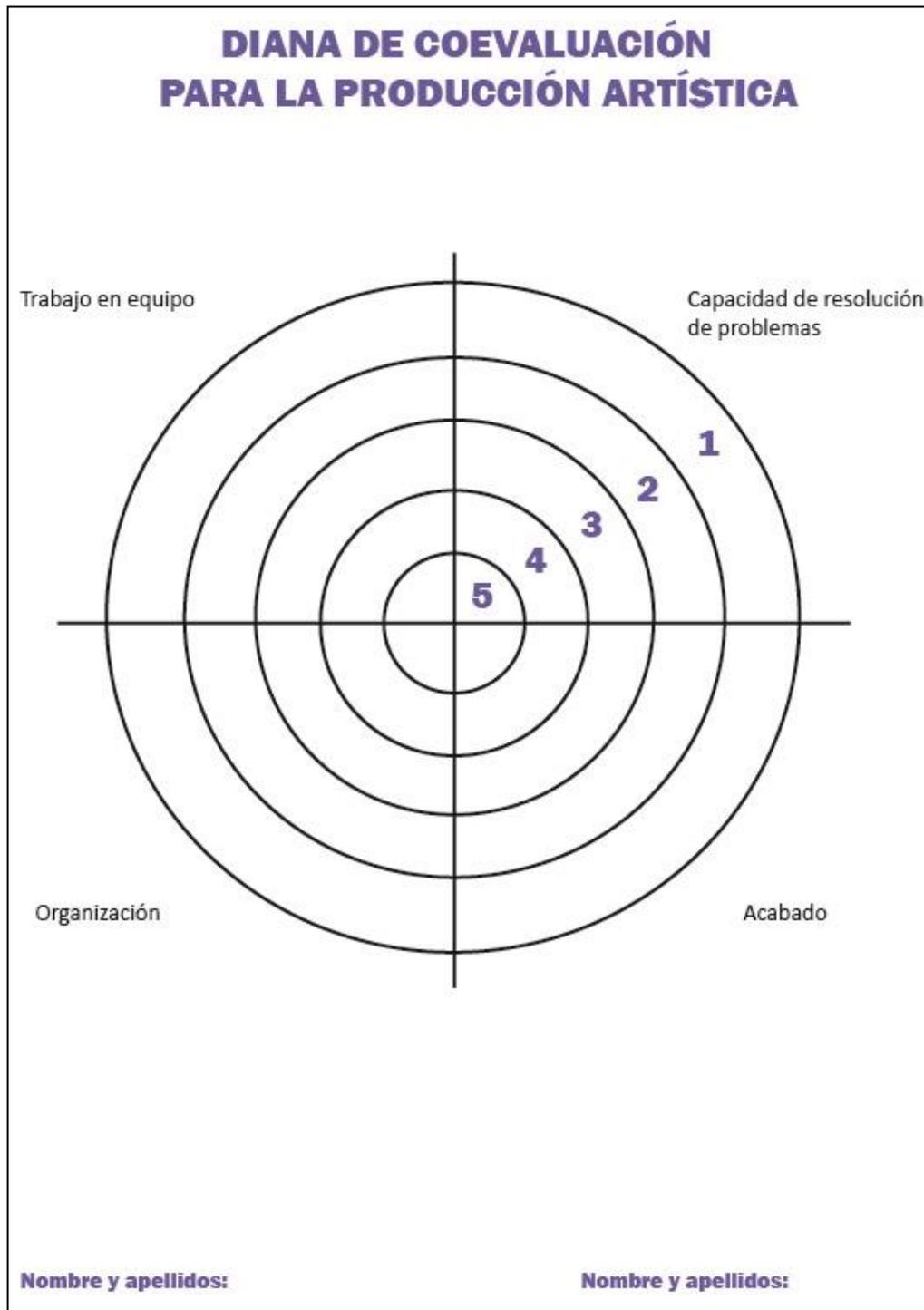
Los instrumentos de evaluación que se han utilizado son: una rúbrica general para toda la unidad de programación, observación directa, uso de cuestionarios para demostrar los conocimientos en un formato clásico y otro basado en la gamificación, y una diana de coevaluación. A continuación, se presentarán la rúbrica general y la diana:

Tabla 8. *Rúbrica de evaluación de la unidad de programación*

ÍTEMS A EVALUAR	EXCELENTE	NOTABLE	BIEN	REGULAR
Conoce y diferencia los pintores españoles trabajados en el aula	Lo realiza a la perfección y detallado	Es capaz de hacerlo sin dificultad	Los diferencia de forma básica	Tiene ciertas dificultades
Identifica las obras y las relaciona con su momento histórico y artístico	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Conoce y diferencia las diferentes técnicas artísticas y soportes	Las reconoce y diferencia a la perfección	Las reconoce y diferencia notablemente	Las reconoce y diferencia a veces	Tiene dificultades para diferenciarlas
Entiende y reconoce las emociones del artista y las suyas propias	Es capaz de identificar las emociones y expresarlas	Identifica las emociones casi siempre	Identifica las emociones de forma básica	No consigue entender las emociones
Comenta y analiza las obras trabajadas en clase	Participa activamente entendiendo la intención del artista	Comenta y analiza sin casi errores	Participa con algunos errores	Tiene dificultades en el análisis y participación
Hace uso correcto de las TIC	Utiliza las TIC perfectamente	Utiliza las TIC notablemente	Utiliza las TIC con alguna dificultad	No hace un uso correcto de las TIC
Producción artística combinando diferentes movimientos	Entiende y produce de forma excelente	Entiende y produce casi sin errores	El proceso y el resultado es satisfactorio	El alumno presenta dificultades
Valora las obras artísticas y reflexiona sobre su aportación	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Trabaja de forma respetuosa con los compañeros y las obras de los artistas	Colabora y participa activamente con respeto	Lo realiza casi sin problemas	Lo lleva a cabo con algún conflicto	Problemas con el respeto y la cooperación

Fuente: elaboración propia

Figura 1. Diana de coevaluación de la producción artística.



Fuente: Elaboración propia

6. Conclusiones

El objetivo general que se propuso al inicio de este Trabajo de Final de Grado (TFG) fue el siguiente:

Diseñar una propuesta de programación didáctica en el aula centrada en la Historia del Arte, a partir de cuatro obras pictóricas icónicas de la historia de España, aplicadas a sexto de Educación Primaria.

Así pues, se buscaba incentivar el aprendizaje de la Historia del Arte en Educación Primaria, un área que prácticamente no aparece en el currículo. Para llevar a cabo este objetivo, se decidió elegir la pintura española, un elemento muy visual que acerca a los alumnos hacia su realidad más próxima.

Por otro lado, respecto a los objetivos específicos que se marcaron, se pudo realizar una revisión bibliográfica de las obras seleccionadas para la programación didáctica de aula. Se analizó que cuadros resultaban más relevantes para el aprendizaje, y se seleccionaron momentos históricamente importantes, además de variedad de estilos pictóricos para trabajar diferentes aspectos de la Historia del Arte.

Después, para la justificación del trabajo, se investigó sobre el valor que tiene el arte y como la obra artística puede ser un buen recurso para los alumnos de Educación Primaria. Se pudo observar la cantidad de posibilidades que ofrecen las herramientas TIC para trabajar el arte, y, además, se pudo destacar el gran número de beneficios que poseen las actividades artísticas en el aula.

Así pues, teniendo en cuenta toda la información expuesta anteriormente, se propuso como tercer objetivo, la investigación sobre la didáctica de la Historia del Arte en Educación Primaria. Al realizar dicha investigación se observó su ausencia en el currículo y lo poco que esta es trabajada en clase, por ello, como último objetivo se planteó el diseño de actividades motivadoras que potencien el gusto por el arte.

Para su consecución, se han diseñado actividades basadas en metodologías activas que potencien el trabajo en equipo, por proyectos, y con el uso de las TIC en el aula para la realización de la mayoría de las actividades.

En cuanto a las principales aportaciones que ofrece este trabajo, podemos destacar esencialmente, una mirada hacia la Historia del Arte, y como esta puede ser un gran recurso educativo en las aulas de Educación Primaria.

Además, se pretende dotar de importancia a la disciplina artística, abandonada en ocasiones respecto al resto de asignaturas del currículo. Las obras de los artistas permiten viajar atrás y potenciar la conciencia histórico-cultural del alumnado, además, gracias al trabajo por proyectos trabajaremos el pensamiento crítico y reflexivo.

Los alumnos pueden apreciar, valorar y respetar el arte, además de producir el suyo propio desarrollando la creatividad y la imaginación. La selección de obras pictóricas españolas permite a los discentes acercarse a la realidad artística más cercana y entender, además de diferentes conceptos pictóricos, la situación que se vivía en cada época.

Por otro lado, en cuanto a las limitaciones que se han encontrado durante la realización de este trabajo, se ha podido observar, en su mayoría, la ausencia de información relacionada con la Historia del Arte aplicada a Educación Primaria. Esta temática se imparte en cursos superiores, sobre todo en Bachillerato, por ello se ha encontrado escasez de proyectos e información al respecto.

En cuanto a la prospectiva del trabajo, sería posible realizar las mismas actividades en otra programación didáctica, pero con cuadros diferentes, e incluso sería posible aplicar variaciones y adaptarlo a cursos inferiores, para el aprendizaje de la Historia del Arte en alumnos del primer y segundo ciclo de Educación Primaria.

Así pues, concluyo este apartado ofreciéndole una oportunidad a la Historia del Arte como recurso didáctico en el aula, brindándonos mucho más que simple pintura, todas las obras podrán transmitirnos: conocimientos, emoción, posibilidad de reflexionar, empatía, creatividad, un viaje al pasado o a los problemas actuales del artista y a los que vivimos hoy en día.

7. Consideraciones finales

En el momento en que decidí que quería ser maestra, comencé esta nueva etapa de estudios con mucha ilusión, cada curso y junto con las prácticas el gusto por enseñar y aprender fue creciendo. Ahora me hallo ante el fin de mi Trabajo de Final de Grado (TFG), dónde he podido aplicar todo lo aprendido a lo largo de estos años.

He disfrutado y aprendido mucho realizándolo, también he podido incluir mis conocimientos relacionados con el arte, gracias a mis otros estudios especializados en diseño. He descubierto que ambos grados podían unirse a la perfección, y así he podido combinar mis dos pasiones: el arte y la enseñanza.

Respecto a mi práctica docente, he podido observar una notable evolución en mí. Empecé el prácticum I bastante desconfiada y con poca experiencia, pero poco a poco junto con el desarrollo del resto de los prácticums fui aprendiendo y aplicando todo lo aprendido durante el grado. Ahora, me siento cada vez más confiada en mis capacidades, aunque sé que aun me queda un largo camino por delante, que recorreré junto con mis alumnos en los años vinientes.

Gracias a mi último prácticum, he podido desarrollar este trabajo de forma mucho más fácil, ya que para su diseño me centré en el mismo grupo dónde realicé mis prácticas. Además, pude llevar a cabo todas las clases de plástica con ellos, y esto me permitió valorar su reacción a las actividades y su forma de aprender. Y no hay nada que llene más a un profesor, que ver a sus alumnos aprender disfrutando con todo lo que se ha preparado.

Finalmente, debo decir que termino esta etapa muy feliz, con muchas ganas de adentrarme en una nueva, que me proponga nuevos retos y experiencias que siempre atesoraré.

8. Referencias Bibliográficas

- Acosta, M. (2010). El barroco con Velázquez. *Revista de Claseshistoria*, (77), 1-21.
<file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-ElBarrocoConVelazquez-5163748.pdf>
- Asenjo, E. (2018). Didáctica de la Historia del Arte en el sistema educativo español. Una aproximación metodológica y organizativa. *Revista RDIM*, (2), 1-14.
<https://app.rdim.es/archivos/publicacion/b1405f537cc7be30f83268f39e78871d.pdf>
- Ballesteros, E. (2015). *Historia del arte español: Picasso*. (4ª ed). Hiares Multimedia.
<https://bv.unir.net:2769/es/ereader/unir/43017>
- Barbe-Gall, F. (2009). *Cómo hablar de arte a los niños*. Editorial Nerea, S.A.
- Bermúdez, J. (2021). El aprendizaje basado en problemas para mejorar el pensamiento crítico: revisión sistemática. *Innova Research Journal*, 6(2), 77-89.
<https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1681>
- Boix, A. (2010). *Joan Miró: El compromiso de un artista, 1968-1983*. [Tesis doctoral, Universitat de les Illes Balears]. Biblioteca digital de les Illes Balears.
<https://ibdigital.uib.es/greenstone/sites/localsite/collect/tesisUIB/index/assoc/TDX-0208.dir/TDX-0208111-121936.pdf>
- Capasso y Jean. (2013). LAS TIC EN LAS PROPUESTAS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA. Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. *Question*, 1(38), 1-14.
<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1817/1593>
- Carbajo, M. (2022). Pautas de intervención con alumnado con Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH). *International Journal of New Education*, (9), 137-161.
- Cortón de las Heras, M. (1998). La lectura de la obra de arte en Educación Primaria. *Revista Tendencias pedagógicas*, 67-70.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/125394/1733-3576-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Decreto 31/2022, del 1 de agosto, por el cual se establece el currículum de la Educación Primaria en las Islas Baleares.

- Escarbajal, A. (2023). Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria. *International Journal of New Education*, 11, 5-25.
- Fontal, O., Marín, S., García, S. (2015). *Educación de las artes visuales y plásticas en Educación Primaria*. Ediciones Paraninfo, S.A.
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. (1ª ed). Ediciones Paidós Ibérica S.A.
https://www.academia.edu/10698009/Educacion_artistica_y_desarrollo_humano
- Gudín de la Lama, E. (2014). La pauta de observación. Redescubrir una herramienta para trabajar la competencia cultural y artística. En J. Pagés y A. Santisteban (coords.), *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro: investigación e innovación en didáctica de las ciencias sociales* (vol.1, pp. 391-400). España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Hargreaves, D. (1991). *Infancia y educación artística*. (4ª ed). Ediciones Morata S.L.
https://edmorata.es/wp-content/uploads/2020/11/HARGREAVES-Infancia_prw.pdf
- Justi, C. (2008). *Velázquez y su época*. (1ª ed). Parkstone International.
<https://bv.unir.net:2056/lib/univunirsp/reader.action?docID=915259>
- Lancaster, J. (1991). *Las artes en la Educación Primaria*. (3ª ed). Ediciones Morata S.L.
- Malache, M., Bruyns, E. y Soler, L. (2017). *Francisco de Goya: De los Fastos de la Corte a la crítica social*. (1ª ed). Lemaitre Publishing.
<https://bv.unir.net:2056/lib/univunirsp/detail.action?docID=5151815>
- Nadal, B. (2015). Las inteligencias múltiples como una estrategia didáctica para atender a la diversidad y aprovechar el potencial de todos los alumnos. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 8(3), 121-136.
- Orbeta, A. (2015). *EDUCACIÓN ARTÍSTICA. Investigación, propuestas y experiencias recientes*. (1ª ed). Ediciones Universidad Alberto Hurtado.
<https://bv.unir.net:2769/es/ereader/unir/68469?page=25>
- Página del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (<https://www.museoreinasofia.es/>)
- Página de la Fundación Pilar y Joan Miró en Mallorca. (<https://miromallorca.com/es/>)

Página del Museo del Prado. (<https://www.museodelprado.es/>)

Página del Instituto Nacional de Estadística. (<https://www.ine.es/index.htm>)

Pastor, C. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación Educativa*, 6(9), 55-66.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Seva y Vera. (2018). Aprender arte en primaria a través de Códigos QR. *Revista estudios*, (36), 1-21. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/estudios/article/view/33516/33042>

Soto, M. (2009). Las cazas del tesoro en educación. *Innovación y experiencias educativas*, (14), 1-10.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MANGELES_SOTO_2.pdf

Vilor, A. (2014). La obra de arte como recurso para la educación en valores en Educación Primaria. *Revista pedagógica*, 27, 173-188.

9. Anexo

ANEXO 1: Imágenes de las pinturas utilizadas para la programación didáctica.

Figura 2. *Las meninas de Velázquez*



Fuente: National Geographic.

Figura 3. *Carnaval de Arlequín de Miró*



Fuente: HA! Historia Arte.

Figura 4. *El 3 de mayo de Goya*



Fuente: Fundación Goya en Aragón.

Figura 5. *Guernica de Pablo Picasso*



Fuente: Museo Reina Sofía.

ANEXO 2: Ejemplo de recurso de “La caza del tesoro del artista” (Velázquez).

Figura 6. La caza del tesoro del artista: Velázquez

¿Qué podemos aprender de la pintura?

LA CAZA DEL TESORO DEL ARTISTA



Soy Diego Velázquez, parece ser que te toca investigar un poco sobre mi obra: Las Meninas

Introducción:

Diego Velázquez es un pintor con gran influencia en la Historia de España, él retrataba a la familia real. El objetivo de esta caza del tesoro es conocer más de cerca una de sus obras más relevantes.

Preguntas:

1. ¿Qué tipo de técnica y soporte se utilizan?
2. ¿Qué tipo de género pictórico es?
3. ¿En qué museo está esta obra?
4. ¿Qué personajes aparecen en el cuadro?
5. ¿Quién es el personaje central y por qué?
6. ¿Se pretende transmitir algún tipo de emoción?
7. ¿Dirías que es una obra figurativa o abstracta?
8. ¿Por qué el mismo pintor aparece en la obra?
9. ¿Qué significa la cruz pintada en su pecho?
10. ¿Se pintó en ese mismo momento o después?

Recursos:

- Página web del Museo del Prado
- Página web Historia National Geographic Las Meninas
- Historia Arte: Los secretos de Las Meninas
- Smells Like Art: Géneros pictóricos

LA GRAN PREGUNTA:

¿Por qué crees que esta obra es relevante para la Historia del Arte y de España? Justifica tu respuesta.

Evaluación:

Conocer las diferentes obras de los artistas trabajados en clase y sus características.

Es capaz de seleccionar información de forma eficaz y crítica según los recursos aportados en clase.

Colabora de forma cooperativa y respetuosa con sus compañeros.

Excelente	Notable	Bueno	Regular
-----------	---------	-------	---------



Fuente: Elaboración propia. Cuadro extraído de la página web del Museo del Prado e imagen de Velázquez libre de derechos de Picryl.

ANEXO 3: Actividad ¡Jugamos con Plickers!

Figura 7. Ejemplo de diapositiva de la actividad de Plickers.

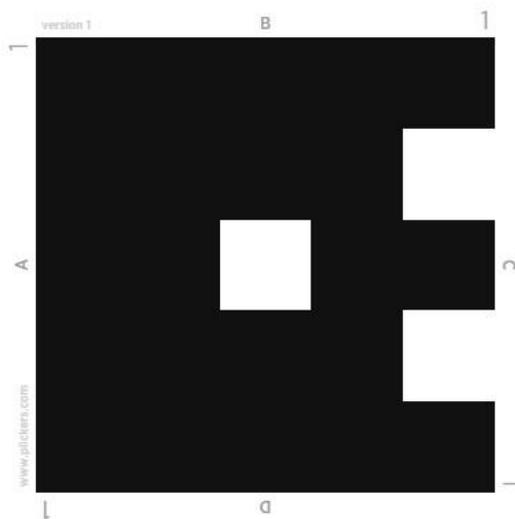


¿A quién
corresponde esta
obra?

- A Diego Velázquez
- B Fernando Donanfer
- C Joan Miró
- D Francisco de Goya

Fuente: Elaboración propia

Figura 8. Código QR para la actividad Plickers



Fuente: Página oficial de Plickers.

ANEXO 4: Cuestionario del museo

Figura 9. Preguntas del cuestionario.

Visita al museo de Joan Miró

Aquí deberás responder sinceramente reflexionando y justificando tu opinión

¿Cuál es la obra de Joan Miró que hemos trabajado en clase?

Tu respuesta _____

¿Cómo te has sentido durante la visita? ¿Por qué?

Tu respuesta _____

¿Crees que con esta visita comprendes mejor al artista? Justifica tu respuesta.

Tu respuesta _____

¿Qué movimiento artístico predomina en las obras que has visto en la visita?

Tu respuesta _____

¿Qué tipo de emociones te han transmitido sus pinturas? Justifícalo.

Tu respuesta _____

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 5: Preguntas para el comentario de arte

Figura 10. Guía para el comentario de arte

GUÍA PARA EL COMENTARIO DE ARTE

Primer paso:

- ¿En qué momento histórico ocurrió?
- ¿Quién es el pintor?
- ¿Qué técnica y soporte utiliza?

Segundo paso:

- ¿Qué vemos a primera vista?
- ¿Cuántos personajes aparecen?
- ¿Qué está ocurriendo?
- ¿Hacia dónde miran?
- ¿Dónde está el centro de la pintura?

Tercer paso:

- ¿Quién o quiénes son los protagonistas?
- ¿De qué crees que trata la obra?
- ¿Qué intención tienen los personajes?

Cuarto paso:

- Identifica la intención del autor.
- ¿Cuáles son las emociones que pretende expresar?
- ¿Cuáles son las tuyas?

Nombre de los integrantes del grupo:

Fuente: Elaboración propia