



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

El arte en el aula desde una nueva perspectiva.

Presentado por: Paula Francés Jiménez

Tutelado por el profesor Dr. Miguel Herguedas

Soria, 2018

RESUMEN

El arte es un rol potencialmente vital en la educación de los niños/as. Se puede decir que se asemeja a una ventana que les permite conocer la realidad que les rodea, “*si el mundo fuese claro, el arte no existiría*” (Albert Camus). A parte de mostrarnos el mundo, también contribuye al desarrollo de su socialización, a la comunicación, pudiendo expresar a través del arte todos sus sentimientos. Sin olvidar la gran contribución al desarrollo intelectual y motor en lo que a fortalecimiento de destrezas y capacidad creativa se refiere. Por estas razones, dado su gran importancia en nuestras vidas, es imprescindible que los docentes sean capaces de ofrecer al alumnado una enseñanza artística de calidad, contextualizada y basada en sus intereses y motivaciones. Debemos ser capaces de conocer y ofrecerles herramientas y recursos necesarios para así adentrarse en el increíble mundo que abarca el arte. Para que esto sea posible, es fundamental que nuestra formación nos ofrezca todos los conocimientos necesarios para poder conseguir ese objetivo y formar no solo personas capaces de analizar e interpretar obras, sino también de producirlas y convertirse en pequeños artistas.

El arte ha quedado relegado en nuestra sociedad a un segundo plano, quizás porque no se valora lo suficiente y no se conocen los beneficios que es capaz de aportar. Los docentes son los encargados de formar a las futuras generaciones, por lo que en nuestras manos está cambiar esta idea errónea en la que hemos recaído.

Palabras clave: arte, museo, nuevas herramientas, patrimonio.

ABSTRACT

Art is a potentially vital role in children's education. It can be said that it is like a window which allows them to know the world that surrounds them. Apart from this, it also contributes to their socialization, development, based on the students' interests and motivations, offering them the necessary tools and resources to enter into the amazing world of art.

To achieve this aim, it is essential that our training offer us, and the vital knowledge, and contribute not only to creation of children capable of analyzing, interpreting works, but also producing them becoming small artist.

Art has been relegated to a secondary level in our society, maybe because it is not valued enough and we do not know the benefits it provides. Teachers are in charge of training future generations, so we have the chance of changing this misconception in our hands.

Key Words: art, museum, new skills.

ÍNDICE

CAPITULO I.....	6
INTRODUCCIÓN	6
OBJETIVOS DEL TRABAJO	7
JUSTIFICACIÓN	8
CAPITULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
LA NATURALEZA DE LA HISTORIA DEL ARTE.....	10
RAZONES POR LAS QUE ENSEÑAR HISTORIA DEL ARTE	13
ESPACIOS E INSTRUMENTOS DIDÁCTICOS	15
El museo como espacio didáctico	16
El museo en España e Italia.....	17
El videoarte como instrumento didáctico.....	20
El videojuego como instrumento didáctico.....	21
CAPITULO III: METODOLOGÍA.....	22
CAPITULO IV: PROPUESTA DIDÁCTICA	23
INTRODUCCIÓN	23
JUSTIFICACIÓN DENTRO DEL CURRÍCULUM	23
TEMPORALIZACIÓN	26
METODOLOGÍA.....	26
OBJETIVOS	27
CONTENIDOS	28

RECURSOS ESPACIALES Y MATERIALES	28
EVALUACIÓN	29
EDUCACIÓN EN VALORES	29
ATENCIÓN DE LA DIVERSIDAD	29
DESARROLLO DE LAS SESIONES	30
CAPITULO V	41
CONCLUSIONES	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
REFERENCIAS WEBGRÁFICAS	45
CAPITULO VI: ANEXOS.....	47
ANEXO I: EL DAVID Y	47
ANEXO II: EL NACIMIENTO DE VENUS.....	48
ANEXO III: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN.....	49

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

Desde el inicio de los tiempos, en la educación se han establecido diferencias entre las materias dando más importancia a unas que a otras, tanto por parte del alumnado, como del resto de la comunidad educativa, entre ellos profesorado y familias. De esta forma, las materias técnicas siempre han ocupado un primer lugar, mientras que las de humanidades y ciencias sociales no han sido lo suficientemente valoradas por parte de la sociedad en general.

Respecto a Historia del Arte, se sigue el mismo patrón, ya que tiende a transmitir la sensación de algo pesante y aburrido, debido a que la forma de enseñar se centra en clases magistrales, sin tener en cuenta la gran variedad de recursos disponibles que podrían contribuir a erradicar esta errónea concepción.

Actualmente, nos encontramos ante una sociedad cambiante y portadora de muchísimos recursos, influenciada por otras tantas instituciones con las que podemos colaborar para que el aprendizaje de nuestros alumnos sea óptimo y completo. Las TIC, el museo e incluso el dominio propagandístico, son algunos de los recursos que pueden utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Arte para, de esta manera, desarrollar un pensamiento crítico y creativo.

Así mismo, los cambios producidos a lo largo de los años en la Historia del Arte resultan imprescindibles para conocer la importancia actual de esta materia dentro de las escuelas. Por ello, hay que tener en cuenta que el arte ha estado presente siempre en la educación y no lo debemos clasificar únicamente en arquitectura, escultura y pintura ya que existen artes como la música, la poesía y el teatro que han aportado grandes beneficios en educación.

Debido a esto, mi objetivo es acentuar el valor, y la importancia de la Historia del Arte en las escuelas centrándome en la búsqueda de recursos didácticos que se adapten al patrimonio cultural de la ciudad en la que se vive y en la realización de una propuesta

didáctica en la que se apliquen los conceptos para trabajar tanto dentro como fuera del aula.

OBJETIVOS DEL TRABAJO

Como anteriormente he destacado, el objetivo principal de este trabajo es averiguar la importancia de la Historia del Arte en las escuelas y desarrollar nuevas propuestas didácticas para su aplicación en las aulas. De este mismo modo, hay que tener en cuenta la aportación de la guía didáctica hacia el Trabajo Fin de Grado.

Estos profesionales han de conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil y desarrollar estrategias didácticas tanto para promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva, como para diseñar y regular espacios y situaciones de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.

Más concretamente podrían definirse los siguientes objetivos que todo docente de Educación Infantil y/o Primaria debe plantearse:

- Analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa.
- Actuar como mediador, fomentando la convivencia dentro y fuera del aula.
- Ejercer funciones de tutoría y de orientación al alumnado.
- Realizar una evaluación formativa de los aprendizajes.
- Elaborar documentos curriculares adaptados a las necesidades y características de los alumnos.
- Diseñar, organizar y evaluar trabajos disciplinares e interdisciplinares en contextos de diversidad.
- Colaborar con las acciones educativas que se presenten en el entorno y con las familias.
- Aplicar en el aula, de modo crítico, las tecnologías de la información y la comunicación.

Así mismo, los objetivos específicos son:

- Descubrir diversos instrumentos didácticos que se utilizan para enseñar Historia del Arte.
- Mostrar nuevos métodos de enseñanza para llevarlos a cabo en el aula pudiendo utilizarse estos dependiendo de la actividad a realizar.
- Establecer las diferencias entre la relación museo-escuela de España e Italia.
- Crear una propuesta educativa para llevar a cabo en un aula de Educación Infantil utilizando diversos materiales e instrumentos didácticos, así como, la visita al museo debe formar parte dentro de esta actividad.
- Plantear e informar de algunas de las actividades que ofrece el museo a lo largo del año y de aquellas que realiza en conjunto con la escuela.

JUSTIFICACIÓN

A lo largo de mi etapa como estudiante, he observado como gran parte de mis compañeros e incluso los propios docentes establecían una distinción entre materias. Aquellas que se encuentran dentro del área científico-técnica poseían más importancia que las de ciencias sociales y humanidades. Sin embargo, siguiendo a Delgado (2015): *sin las bellas artes y/o el dibujo las artes técnicas o mecánicas perdían el sentido del gusto hacia ellas.*

No obstante, a pesar de que el área de ciencias sociales y humanidades abarca muchas materias, yo me he decantado por Historia del Arte ya que pienso que es una de las materias más infravaloradas en educación. Por este motivo principalmente he decidido hacer esta investigación y vincularla al Trabajo Fin de Grado.

De este mismo modo, la Historia del Arte no solo es una materia que se puede enseñar en los centros educativos, sino que estamos expuestos a gran cantidad de elementos visuales que forman parte de las artes plásticas o de nuestra cultura visual: los anuncios publicitarios, el arte callejero, los videos que vemos a diario, etc. Todos ellos constituyen el concepto arte y por esto debemos formar a nuestros alumnos en el lenguaje visual.

Asimismo, no solo a través del ámbito formal podemos enseñar Historia del Arte puesto que el museo y otras instituciones no formales realizan un gran apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, es necesario que se establezca una interrelación entre ambos ámbitos, el formal y el informal.

Por otra parte, cabe destacar la forma en la que se enseña esta materia dentro de las aulas puesto que lo necesario es que el docente tenga entusiasmo por aquello que enseña para así poder transmitírselo a sus alumnos. No obstante, que el docente tenga pasión por lo que enseña no es suficiente para enseñar bien esos conocimientos, sino que debe conocer diversas estrategias didácticas para implantar dentro del aula. Además, el docente debe saber utilizar los recursos y el patrimonio cultural de su entorno más próximo los cuales varían dependiendo del país, comunidad autónoma e incluso ciudad a la que pertenezca la escuela.

Bien pareciera por todo lo anterior y debido a mi estancia en Florencia, me gustaría establecer una distinción entre España e Italia en cuanto al vínculo escuela-museo.

CAPITULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

LA NATURALEZA DE LA HISTORIA DEL ARTE

El concepto “arte” es demasiado complejo y abarca diversos aspectos dentro de él, por eso resulta bastante complicado establecer una definición correcta que englobe todo lo que es. La *novena sinfonía* de Beethoven, los cuadros de Monet e incluso *La Ilíada* de Homero son grandes obras artísticas mundialmente conocidas, todo ello concebido como arte, a pesar de que pertenecen a diferentes ámbitos.

Si hacemos referencia al término Arte en el lenguaje coloquial principalmente será toda aquella actividad humana dedicada a la creación de cosas bellas. (Belda, Parra Casado, Reyero Hermosilla, & Rodríguez Molina, 2005) Por ello, el Arte no se puede determinar como una definición exacta ya que abarca un amplio abanico de posibilidades, es decir, en este caso todo creado por el hombre será arte. Cabe destacar, que el arte no es igual en todos los continentes, países, ciudades ya que geográfica, cultural y socialmente es diferente.

El arte, y más concretamente la Historia del Arte en la que nos centraremos a lo largo de este proyecto, han sufrido notables cambios a lo largo de la historia, puesto que sus procesos y configuraciones no permanecen estables, sino que están en constante cambio, como afirma García Morales (2012):

Desde la Grecia clásica hasta la actualidad el arte ha ido evolucionando de forma diversa en cada época. Por ejemplo, en la Grecia clásica, en el Renacimiento o a finales del siglo XVIII, en pleno apogeo del Neoclasicismo, la mayoría de las obras artísticas reflejaban la Belleza Ideal clásica basada en las normas y proporciones que permitían este reflejo. Así mismo, en la Edad Media se produce un cambio en la Historia del Arte considerando al Arte culpable de producir ídolos. De esta forma, empieza a aparecer una nueva tendencia religiosa cuya finalidad es enaltecer a Dios y causar devoción en el creyente. (Martínez Buena, Martínez Prades, & Martínez Verón, 1998)

Asimismo, uno de los cambios más notables que giran en torno a la Historia del Arte se produce en el siglo XVI, cuando se igualan las artes técnicas o artesanías clasificándolas en arquitectura, escultura y pintura. Actualmente esta clasificación sigue estando vigente en relación con la Historia del Arte, pero no se tienen en cuenta otras artes igual de importantes como la música, la literatura, la poesía, etc. A partir del s. XV en Italia, durante el Renacimiento es cuando se consagran los arquitectos o teóricos de la arquitectura, pintura y escultura. A partir de entonces es cuando estos artistas se dedican a luchar para que sus trabajos, que hasta ese momento eran “*texné*” o “*tekné*” dentro la sociedad, fueran géneros reconocidos como unas actividades intelectuales y de esa forma fueran registradas como artes. Por ejemplo, la importancia de la arquitectura en el mundo clásico y la perspectiva en la pintura fueron unos pasos importantes en ese reconocimiento (Belda, L.D., Parra Casado, H., Reyero Hermosilla, c. & Rodríguez Molina, G. 2005)

Tanto el concepto de arte como el artista han cambiado notablemente a lo largo de la historia, puesto que este que consideramos actualmente no es el mismo que el artista del medievo el cual con el simple hecho de dominar los dotes artesanos cualificados ya era considerado artista. (García Morales, 2012). De igual modo sucede durante la II Guerra Mundial, cuando el artista utiliza de excusa la creación de carteles publicitarios para así poder desarrollar nuevas formas artísticas como la litografía o el dibujo en tintas planas. (Sorrivas, 2015).

Así mismo, como consecuencia del desarrollo del arte, se ha producido un notable cambio en el concepto de obra puesto que no se considera lo mismo. Este cambio es debido a la autonomía que se ha experimentado en los lenguajes artísticos. (Cruz García, 2001)

Centrándonos más concretamente en la trayectoria de la Educación Plástica, se puede decir que, a lo largo del siglo XVIII, su enseñanza se reducía exclusivamente a las Academias. En ellas, el dibujo se constituía como la herramienta fundamental del artista y, por tanto, la base de esta. El aprendizaje se basaba en la copia y la reproducción de modelos o de la realidad, de ahí que la creatividad fuese inexistente. Lo único importante era hacer cosas bien hechas técnica y estéticamente. (Blázquez Rodríguez, 2014)

A pesar de dejar una importante huella en la historia, que incluso puede decirse que nunca ha sido abandonada, este modelo surgido con la Revolución Industrial pasó a un segundo lugar tras la Segunda Guerra Mundial. A partir de este momento todos esos pensamientos entran en crisis, surgiendo un nuevo modelo que promueve la espontaneidad y la libertad creativa, oponiéndose a la repetición de esquemas, en pro de la elaboración personal. El profesor en estos tiempos pasa de ser una figura autoritaria a ser un guía motivador con la idea clave de no coartar la libertad creativa. Es por ello que la obra final deja de ser lo importante, centrándose ahora todo el foco de interés en la persona que aprende. Ello conlleva la no existencia de una evaluación, ya que el objetivo fundamental es la expresión (Aguirre, 2002)

Valorando todas las características de esta corriente, se puede marcar como punto positivo su contribución al desarrollo del pensamiento divergente, fundamental para la autonomía y la creatividad en los diferentes ámbitos de la vida (Marina J.A, 2014)

Años más tarde, la Educación Plástica como Disciplina (DBAE) se alzó como movimiento imperante en este campo. En cierto sentido puede decirse que retomaba la teoría academicista al ensalzar de nuevo, en cierta medida, el papel del profesor. Promulgaba que éste/a debía poseer una formación interdisciplinar en historia, crítica, estética y práctica del arte, para así transmitirlo de forma adecuada al alumnado. Establece además que el currículo debe girar en torno al estudio de las obras de arte (Fontal Merillas, 2003)

Este modelo también se centra en dominar la alfabetización visual, es decir, en el desciframiento e interpretación del lenguaje de las diferentes imágenes: color, textura, líneas... (Hernández, F. 2000)

Sin embargo, uno de los puntos débiles que presenta es caer en el error de que conocer el lenguaje implica directamente saber crear también. Obviamente eso no es cierto, conocer los elementos del lenguaje plástico obviamente es algo muy útil, pero el error es tratarlo como lo más importante sin tener en cuenta el contexto, la cultura...

No obstante, como ya he comentado anteriormente, los cambios sociales conllevan cambios a su vez en los planteamientos de la Educación Plástica. Las nuevas tecnologías, Internet, los nuevos materiales... y todos sus posibles usos y combinaciones

“obligan” a la enseñanza artística a renovar sus argumentos. Nos encontramos frente a un panorama complejo y muy exigente, que sin duda va a exigirnos un radical cambio de actitud y una reubicación de los fundamentos de nuestra acción docente (Aguirre, 2002).

Fue de esta manera como a finales del siglo XX surgió una nueva manera de enfocar la educación artística: la cultura visual. Su característica fundamental es promover una perspectiva más significativa para el alumnado, relacionada con el contexto en el que vive. Critica el enfoque anterior, afirmando que la educación artística no consiste en leer una imagen, sino comprenderla críticamente (Hernández, F. 2000)

Nuestro papel como futuros docentes consiste, por tanto, en ayudar a los alumnos/as a comprender la realidad, cuestionar las informaciones, y así dotar de un sentido la realidad. Se debe introducir a los estudiantes al mundo social y simbólico y ayudarles a construir por ellos mismos un marco de representaciones que les permita interpretar los fenómenos con los que entran en relación (Hernández, F. 2000).

RAZONES POR LAS QUE ENSEÑAR HISTORIA DEL ARTE

La Historia del Arte es una materia que actualmente se imparte en todas las instituciones educativas. Cabe destacar la aportación que esta recibe en la Ley Orgánica de la Mejora de Calidad Educativa (2013) puesto que establece la Historia del Arte como materia propia en la etapa escolar de Bachillerato. No obstante, en las etapas precedentes se trabaja la Educación Plástica como materia optativa en el caso de secundaria y como materia no troncal en el caso de primaria. Respecto a la primera infancia, el arte se imparte de forma interdisciplinaria puesto que en esta etapa no se establece distinción alguna entre materias. De este mismo modo, el proceso de enseñanza-aprendizaje que gira en torno a las artes no se imparte de la misma manera en la etapa infantil que en la secundaria.

En este sentido, he podido observar como la importancia que se le otorga a la Historia del Arte no es suficiente puesto que no se imparte como materia troncal hasta la llegada a Bachillerato, un nivel de estudios que no se encuentra dentro de la etapa educativa obligatoria. (Moreno Vera, Vera Muñoz, Miralles Martínez, & Trigueros Cano, 2013)

Así mismo, tanto a la historia del arte como la Educación Plástica desempeñan un papel fundamental en la educación sobre todo en la infancia. Ya que, “contribuye a desarrollar y ejercitar la percepción de los alumnos en edad infantil, así como a reforzar su personalidad y la formación de conceptos” (Moreno Vera, Vera Muñoz, Miralles Martínez, & Trigueros Cano, 2013).

Por otra parte, el arte da inicio a la curiosidad y promueve la creatividad desarrollando la imaginación por medio de la exploración de diversos materiales y técnicas artísticas potenciando el trabajo personal y colectivo dentro del aula (Cárdenas-Pérez & Troncoso-Ávila, 2014) (Eco, 1986). Además, se produce un proceso de percepción multisensorial tras el análisis y la interpretación de las obras. (Regil, 2002) Así mismo, esa interpretación de las obras nos lleva a conocer y/o descubrir múltiples aspectos en relación con el contexto social e histórico proporcionando así una enseñanza de la Historia del Arte interdisciplinar. (Martínez Buenaga, Martínez Prades, & Martínez Verón, 1998)

Es por tanto evidente que el arte es necesario. Y lo es porque es un medio de comunicación, enormemente rico además dada su complejidad y su capacidad de condensar múltiples mensajes y de conciliarlos con el goce de la sensibilidad. (Martínez Buenaga, Martínez Prades, & Martínez Verón, 1998)

Teniendo en cuenta los múltiples beneficios que el arte aporta en el desarrollo del individuo es importante recalcar la función del docente puesto que sobre él recae todo el trabajo a realizar para desarrollar esas capacidades. Por eso mismo, el docente utiliza diversas estrategias didácticas para contribuir a los aprendizajes significativos. Así mismo, este debe inquietarse por integrar y desarrollar el pensamiento crítico al igual que la creatividad y la estimulación de las diversas habilidades cognitivas y emocionales (Cárdenas-Pérez & Troncoso-Ávila, 2014).

El problema comienza cuando los docentes que imparten esas materias piensan que con proporcionar materiales a los niños y dejarles hacer dibujos consiguen desarrollar el aprendizaje artístico. El docente debe despertar las ganas de disfrutar del Arte generando interés hacia él y por ello debe abstraerse de las formas habituales de enseñar

arte e intentar transmitir y descubrir emociones y sentimientos a través de ello. (Barbe-Gall, 2010) Por ello, la clave sería establecer un proyecto global, completo, coherente y secuenciado desde los 0-6 años. (Marín, y otros, 2002)

ESPACIOS E INSTRUMENTOS DIDÁCTICOS

La escuela es el lugar-espacio en el que se experimentan e intercambian las vivencias personales y colectivas de la mayoría de estudiantes, se adquieren la mayor cantidad de conocimientos, se desarrollan actividades tendente a reforzar habilidades emocionales, capacidades cognitivas, psicomotrices y actitudinales del alumnado, tendientes a reforzar el repertorio simbólico y representacional que explican el mundo a partir de los procesos dinámicos que se entrelazan el ámbito social, cultural y educativo. (Cárdenas-Pérez & Troncoso-Ávila, 2014)

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos afirmar que, la escuela como institución caracterizada por ser de ámbito formal es la más importante que existe. No obstante, no debe ser el único medio o institución a través del cual se desarrolle el aprendizaje, sino que lo adecuado sería que la escuela tuviese relación con otras instituciones tanto de ámbito informal como no formal. Los museos, las galerías, los teatros o las bibliotecas son algunas de las instituciones con las que los colegios deberían tener un mayor vínculo y trabajar de forma interrelacionada colaborando entre ellos para lograr que la enseñanza del arte sea integral y útil. (Moreno Vera, Vera Muñoz, Miralles Martínez, & Trigueros Cano, 2013)

De este mismo modo y como anteriormente he destacado, la Historia del Arte es muy importante para el desarrollo motriz y creativo del niño por eso en educación, principalmente en la etapa de infantil, se debería trabajar más profundamente. No obstante, no basta únicamente con ofrecer a los niños/as los materiales, sino que resulta imprescindible desarrollar una propuesta didáctica que fomente el arte en el aula de primera infancia. Una buena forma de potenciar esto sería a través de la realización de talleres de expresión visual, donde los niños, además de familiarizarse con los materiales, pueden investigar, crear libremente y de forma voluntaria temas como el retrato, el paisaje o el color. (Marín, y otros, 2002)

Por otra parte, dentro de las múltiples cualidades que posee el arte y de la cantidad de actividades que podemos realizar para que nuestros alumnos adquieran estas nociones sobre la materia, es importante destacar las diversas técnicas y estrategias que podemos utilizar dentro del aula, así como los diseños sumi-e, la pintura abstracta de Pollock, los diseños automáticos, los diseños en relación con la publicidad, la técnica del puntillismo o incluso el cubismo con Picasso. Así mismo, un claro ejemplo que se puede llevar a cabo dentro del aula sería el diseño automático a través de la reproducción musical donde los niños diseñan de forma automática conforme les transmite la canción. Otra forma de potenciar el diseño automático es diseñar conforme aquello que visualizan a través de un espejo o diseñar con los ojos cerrados aquello que crean en su mente. (Sicurelli, 2001)

El museo como espacio didáctico

Probablemente cuando se habla de museo la primera impresión que se suele dar no es la de diversión, sino al contrario. Esto ocurre debido a que el museo es una institución muy antigua y se caracteriza por ser un símbolo de la antigua generación. Indistintamente, en los años 30 la importancia de este era tal que se creó “The International Museums Office” (IOM) un cuerpo corporativo cuya propuesta más importante fue la de restauración y preservación del museo y del patrimonio cultural tras la guerra. (Cecchini, 2016) (Grassi, 2015).

No obstante, la aparición de nuevos medios tecnológicos a través de los cuales se obtiene información y se observa todo lo que se desee desde cualquier rincón, es necesario una reorganización de esta institución en la que se incorporen recursos interactivos. (Grassi, 2015) (López Benito, 2014)

Como anteriormente he comentado, la diferencia en educación entre materias científico-técnicas y de ciencias sociales y humanidades es notable, pero, este no es el único ámbito en el que se produce esta distinción puesto que en los museos también ocurre. Así mismo, el hipermedia predomina más en los museos dedicados al ámbito científico que en los museos de arte. (Regil, 2002)

Debemos utilizar las más modernas técnicas museológicas y las más adecuadas TICs, para lograr una función específica del servicio (...) (Montenegro Valenzuela, 2011)

En muchas ocasiones, este cambio ya se ha producido y se ha incorporado el uso del hipermedia en gran cantidad de museos proporcionando así una mejor calidad a la hora de transmitir el contenido a los usuarios del museo. Asimismo, el hipermedia también se utiliza como herramienta didáctica puesto que múltiples museos ya tienen incorporado dentro de su página web recursos didácticos interactivos que aportan el desarrollo de contenidos artísticos. Esta herramienta es una buena opción para llevar al aula puesto que el acceso es libre y sencillo. (Regil, 2002) (López Benito, 2014)

Sin embargo, es importante tener en cuenta la aportación de Becherucci (2006), en la cual señala que el museo no constituye un organismo estático del pasado sin tener relación con la vida actual, por lo que debe desarrollar y progresar hacia el futuro cambiando el método de presentación hacia el público. Está claro que tanto el museo como la escuela deben ir adaptándose a los cambios que se producen actualmente en la sociedad, por ello ambas instituciones deberían colaborar de forma activa creando rutas didácticas, incorporando al museo dentro de la programación del centro. Para ello, sería una buena idea trabajar de forma global, concretando actividades dentro del aula y del museo, trabajando una obra o concepto de forma conjunta. (Mattozzi, 2015) (Grassi, 2015)

El museo en España e Italia

Italia es uno de los países europeos conocido mundialmente por la gran cantidad de arte que rebosa por sus calles: Florencia cumbre del Quattrocento, Roma cúspide del Cinquecento o Verona líder del arte literario, son algunos de los ejemplos principales por los que se conoce este país. En otras palabras, el patrimonio cultural que este país posee es muy rico. Ante esta situación la función del museo es prioritaria puesto que debe ser el instrumento a través del cual dar identidad y significado a estas expectativas culturales. (Montenegro Valenzuela, 2011). Por esta razón, la escuela debe ser consciente de la importante función que estos tienen y potenciarla. Siguiendo a Montenegro Valenzuela (2011): *la única forma de incorporar esta institución a la dinámica vital de nuestros días*

es hacer de ella un organismo vivo, un taller práctico, donde se reafirmen los conocimientos adquiridos en los planes de educación reglada.

Como anteriormente he comentado, Florencia destaca durante el Quattrocento italiano, por lo que posee gran cantidad de museos y obras de esta época. La ciudad cuenta con más de 60 museos entre los cuales se encuentran algunos famosos mundialmente, como la *Galleria della Accademia* o la *Galleria degli Uffizi*. Por ello, a continuación, me centraré en la relación que estos tienen con los centros educativos de la ciudad.

La *Galleria della Accademia* posee una de las figuras más representativas de la ciudad y mundialmente conocida como es el *David* de Miguel Ángel. Este museo recibe diariamente cientos de turistas deseosos de visitar esta y otras obras, siendo de esta forma una de las causas principales por las que el museo a lo largo del año no realiza ninguna actividad, proyecto o visita-guiada en relación con las escuelas del país. Asimismo, tampoco posee recursos tecnológicos, a pesar de ser un instrumento que ayuda al progreso del museo al igual que el uso de técnicas modernas museológicas y TICs. (Montenegro Valenzuela, 2011). Conviene, sin embargo, señalar que dentro de este museo se encuentra el museo de la música donde se pueden conocer varios instrumentos antiguos.

Respecto a la obra citada, se trata de una escultura tallada en una sola pieza de mármol, en la cual se destacan la gran cantidad de detalles que ejercen sobre el cuerpo de este personaje. Asimismo, existe una perfecta simetría y sintonía entre todas las partes que lo componen, excepto con sus manos puesto que produce la sensación de que las tiene mucho más grandes (Martínez Buenaga, Martínez Prades & Martínez Verón 1998). Debido a la gran importancia de esta obra y de este museo, se podría deducir que ello es aprovechado para mejorar el aprendizaje de los alumnos de la ciudad, realizando actividades conjuntas con la escuela. No obstante, la relación es prácticamente inexistente, la única facilidad que ofrecen a las instituciones educativas es el acceso gratuito. Por otra parte, he de destacar también que la única innovación tecnológica que se encuentra en la *Galleria* pertenece exclusivamente al museo de la música. (Anexo I)

En cuanto a la *Galleria degli Uffizi*, podemos decir que es mundialmente conocida por la antigüedad artística que alberga su colección, entre las cuales destacan *El*

nacimiento de Venus (Anexo II), *La Primavera* de Botticelli o *La Venus de Urbino* de Tiziano, entre muchas otras. Sin embargo, al contrario que el museo anterior, esta *Galleria* ofrece actividades destinadas a estudiantes, las cuales se encuentran divididas en etapas educativas que abarcan desde primaria hasta la “secundaria da II grado”. Cabe destacar el proyecto “*il mio primo museo*” que ofrece una primera actividad dentro del aula y una posterior dentro del propio museo (Le gallerie degli Uffizi).

Esta actividad consiste en acercar a los niños, no solo al museo, sino también a la historia de la ciudad, promoviendo de esta manera un mayor acercamiento a la ciudad de Florencia. Resulta importante señalar que el desarrollo de estos proyectos no solamente se puede llevar a cabo en la *Galleria degli Uffizi*, sino que también en otros museos o iglesias de la ciudad que se encuentran anexionados al mismo.

Finalmente, en lo referente a Florencia, considero interesante destacar las jornadas anuales que se vienen realizando desde hace varios años en esta ciudad. Estas consisten en el desarrollo de actividades en museos, bibliotecas, palacios, parques etc. conjuntamente con la escuela y/o familias. Todas ellas están patrocinadas por la comunidad fiorentina, con la finalidad de desarrollar la inteligencia artística entre muchas otras. (Firenze dei bambini 2018)

Algunas de las actividades que proponen en conjunto con la escuela y que trabajan la Historia del Arte, son varios laboratorios donde trabajan la cerámica, la época dorada del arte, el puntillismo, la introducción a la encuadernación, etc. Entre otras actividades que desarrollan la inteligencia artística, se encuentran los laboratorios o juegos a través de los cuales se van trabajando los murales. Todas ellas se caracterizan por ser innovadoras debido a la incorporación de materiales tecnológicos como sucede por ejemplo en “*creatività digitale*”, actividad que consiste en realizar dibujos sin papel, todo por medio de aparatos tecnológicos. Lo mismo sucede con “*Leonardo è un alieno!*”, consiste en contar un cuento o historia de una manera no común, utilizando un Kamishibai. Por último, destacar el “*glow-art lab: i nostri colori*” laboratorio en el cual se realiza un mural luminoso.

Por otro lado, en España, muchos museos ofrecen actividades, laboratorios y proyectos a realizar en conjunto con la escuela. Algunas de las actividades que brindan,

tratan de fomentar la creatividad, desarrollar un gusto hacia el arte y conocer diversas formas comunicativas de expresión plástica. Todo ello es llevado a cabo a través de una breve visita al museo y una posterior participación en talleres relacionados con lo explicado anteriormente. Un claro ejemplo de ello sería el proyecto “*Sopa de Letras*” ofrecido por el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, en el cual la visita-taller se centra en tres contenidos básicos: el elemento plástico, la creación de palabras y el juego. Por otra parte, resulta también interesante destacar el taller actual que se desarrolla en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el cual consiste en crear un tablero por las salas del museo, invisible para el resto de los visitantes. De este modo, los niños irán conociendo las diferentes obras de una forma más dinámica puesto que lo relacionan con el juego.

Asimismo, muchas de las antiguas propuestas en relación con el museo siguen estando vigentes y se siguen realizando en la actualidad. Cabe destacar algunas de las propuestas de Eco (1986), las cuales se centran en la relación escuela-museo en base a tres fases, antes, durante y después de la visita. Algunas de las actividades a realizar posteriormente, se basan en la realización de un diseño utilizando los mismos elementos o personajes de algunos cuadros; representar dramáticamente por medio de la imitación la obra de arte; realizar diseños utilizando diferentes técnicas como el fresco, pintura para el suelo, la tempera, pintura al óleo, etc.

El videoarte como instrumento didáctico

Otro instrumento didáctico que sirve para enseñar Historia del Arte dentro de los colegios es el videoarte. Este consiste en crear arte a través de medios audiovisuales. Este concepto al igual que muchos otros, nació debido a un cambio tras la modificación de un medio tecnológico ya existente como es la cámara de video, la cual ha ido evolucionado a lo largo de los años hasta lograr incorporarse como un instrumento pedagógico dentro de las aulas (Sorrivas, 2015)

Actualmente, este tipo de arte también conocido como *net.art*, lo podemos encontrar diariamente en Internet en redes tan conocidas como YouTube, sirviendo de gran apoyo a las explicaciones de los docentes e incluso como forma única de explicación.

(Sorrivas, 2015). Ciertamente es que este progreso no ha pasado desapercibido, ya que las nuevas tecnologías han propiciado un nuevo tipo de arte conocido como el ciberarte. De esta circunstancia nace el hecho de que los fundamentos del arte tradicional están cambiando. (Gant, 2005).

El videojuego como instrumento didáctico

Tal y como sucede con el videoarte, el videojuego nació como un instrumento lúdico que, tras el paso del tiempo, ha ido desarrollándose hasta incorporarse en las aulas como un instrumento didáctico más. Ahora bien, esta herramienta no solo se ha utilizado exclusivamente dentro del ámbito educativo formal, sino que otras instituciones como los museos también han formado parte de este desarrollo innovativo.

De la misma forma, tal y como señala Hidalgo Vázquez (2011), 2022 Para ello, esta institución debe tener en cuenta el aspecto pedagógico y lúdico o de entretenimiento. Debido a esta situación muchos museos han incorporado el videojuego interactivo como parte de la programación de la visita. De la misma manera que se han desarrollado las páginas web incorporando simples videojuegos para realizar en otros ámbitos diversos al museo.

CAPITULO III: METODOLOGÍA

Una vez establecida tanto la hipótesis como los objetivos del presente proyecto, he procedido a realizar una planificación para llevar a cabo la investigación, basándome en el estudio de diversas fuentes de información.

En primer lugar, he realizado una búsqueda aleatoria de información relacionada con la hipótesis inicial. La lectura, análisis y comprensión de esta, me ha permitido poder determinar y diferenciar la información que me resultaba útil de aquella que no, logrando de esta manera llegar a una mayor concreción de datos, estrechando el camino de búsqueda.

Este proceso se ha llevado a cabo a través de diversas bases de datos, utilizando como referencia principal la relación entre educación y arte. Para ello, el uso de varias palabras y frases ha sido clave para obtener la información deseada, entre ellas se encuentran las siguientes: *arte nella scuola, art history, arte e educazione, arte y educación, cos'è arte, dónde enseñar arte, Dove imparare arte, Historia del Arte, importancia de la Historia del Arte en educación e innovación artística.*

De este mismo modo, cabe destacar que, en la mayoría de las búsquedas los resultados obtenidos eran entre 10 y 28.000 documentos, los cuales han sido seleccionados teniendo en cuenta la hipótesis inicial.

Centrándonos en los lugares de obtención de esta información, las fuentes de mayor utilidad han sido: *Dialnet, Web of Science (WOS) y Scopus.* He de destacar también varios libros obtenidos por medio de la biblioteca de la Universidad de Florencia (Unifi) y varias páginas web de museos tanto de España como de Italia, por lo que la información se encontraba en varios idiomas, principalmente, castellano e italiano.

Finalmente, he de destacar también la información obtenida y proporcionada por el "Istituto Comprensivo Ghiberti", situado en Florencia, donde tuve la oportunidad de realizar mi periodo de prácticas, así como la investigación-acción en los diferentes museos italianos y españoles, tanto de forma presencial como virtual.

CAPITULO IV: PROPUESTA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

La unidad elegida se centra en la tercera área de Educación Infantil, es decir, "Lenguaje: Comunicación y Representación". Trabajar en torno a esta área servirá como nexo entre el mundo interior y exterior, ya que posibilita la interacción, representación y expresión de pensamientos y vivencias. De este modo, esta propuesta va dirigida a los alumnos que pertenecen al tercer curso de segundo ciclo de Educación Infantil.

A través de esta, los niños y niñas protagonizarán un acercamiento a la cultura y arte fiorentino. Además, se realizarán múltiples actividades manipulativas que ayudarán a potenciar el desarrollo motriz de nuestros alumnos. Igualmente, se familiarizarán con diversos materiales artísticos y conocerán diversas maneras de representar el arte, potenciando y desarrollando su curiosidad hacia diversas formas de interpretación y comunicación.

Por otra parte, también se incluye una pequeña visita virtual a la *Galleria degli Uffizi* en el caso de que se lleve a cabo fuera de la ciudad de Florencia. Por el contrario, si se lleva a cabo en la propia localidad, se deberá tener en cuenta la gran afluencia de turistas que recibe a lo largo del año, puesto que resulta un poco difícil el acceso sin realizar previamente una reserva. Por esta razón, se procederá a realizarla con antelación para poder asegurarnos la entrada.

No obstante, ésta no será la única colaboración con otra institución no formal, sino que realizaremos propuestas a lo largo del año en conjunto con otros museos, bibliotecas o exposiciones temporales.

JUSTIFICACIÓN DENTRO DEL CURRÍCULUM

En el presente apartado, se establece una relación entre la propuesta didáctica y los diversos elementos relativos al DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

De este modo, el Objetivo General de Área que mayor relación tiene con la propuesta es el número 10 del Área de *Lenguaje: Comunicación y representación*:

Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.

Sin embargo, también se debe tener en cuenta el objetivo 11: "*Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal*"

Igual que el objetivo 1: "*Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación*"

Asimismo, estos objetivos se encuentran vinculados con los siguientes contenidos:

Bloque 2: Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.

Bloque 3: Lenguaje artístico

- Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.
- Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica.
- Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio) para descubrir nuevas posibilidades plásticas.
- Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.
- Respeto y cuidado en el uso de materiales y útiles.

- Observación de algunas obras de arte relevantes y conocidas de artistas famosos. El museo.
- Interpretación y valoración de diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en el entorno.

Bloque 4. Lenguaje corporal.

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.
- Dramatización de cuentos, historias y narraciones. Caracterización de personajes.

Finalmente, no debemos olvidar los criterios de evaluación extraídos del DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre los cuales son los siguientes:

- 10. Explicar y escuchar planes, propuestas de trabajo, proyectos, etc. Y participar en ellos con interés.
- 23. Manipular las herramientas tecnológicas que tiene el centro de forma apropiada y emplear materiales (audiovisuales, multimedia...) adecuados a su edad.
- 24. Comunicar sentimientos y emociones espontáneamente por medio de la expresión artística.
- 25. Utilizar diversas técnicas plásticas con imaginación. Conocer y utilizar en la expresión plástica útiles convencionales y no convencionales. Explicar verbalmente sus producciones.
- 28. Tener interés y respeto por sus elaboraciones plásticas, por las de los demás, y por las obras de autores de prestigio.
- 34. Evocar y representar personajes y situaciones reales e imaginarias.
- 35. Realizar sin inhibición representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos y ajustar sus acciones a las de los demás en actividades de grupo.
- 36. Mostrar curiosidad por las manifestaciones artísticas y culturales de su entorno.

TEMPORALIZACIÓN

La duración de esta propuesta consta de siete sesiones, desarrolladas durante los meses de abril, mayo y junio entre el segundo y el tercer trimestre. La duración estimada de cada sesión será de 3 clases de una hora, aunque se podrá adaptar en función del desarrollo de la actividad, así como de las características del alumnado.

METODOLOGÍA

Los principios metodológicos utilizados en esta propuesta didáctica se basan principalmente en el aprendizaje significativo, por ello se partirá de aquellas ideas y/o conocimientos previos de nuestros alumnos, averiguándolos a través de diversas actividades iniciales. Así, partiendo de ideas previas y con la nueva información obtenida tras la realización de la unidad, los alumnos serán capaces de construir su propio aprendizaje.

El aprendizaje significativo es necesario para que los alumnos formen y completen su conocimiento, es decir, sepan relacionar lo que ya saben con la nueva información. Para ello, se realizará un pequeño rompecabezas con diferentes figuras artísticas que se trabajarán posteriormente a lo largo de la unidad didáctica, debiendo explicar las sensaciones, percepciones y conocimientos que les transmite la imagen, logrando un acercamiento inicial.

No obstante, el aprendizaje significativo no es el único principio metodológico que destacar, puesto que la interacción social también realiza un papel característico en esta unidad didáctica. Esta se promueve en la actividad de interpretación, ya que obliga al niño a expresarse y comunicarse a través del lenguaje verbal y no verbal. Además, crea una relación de confianza dentro del aula puesto que desaparecen esos miedos que se generan a la hora de expresarse.

Otro principio primordial es el juego, que actúa como elemento didáctico en las actividades. La mayoría de estas fomentan una participación activa y libre de los alumnos en las cuales son los propios protagonistas (manualidades, juegos, explicaciones guiadas por el profesor, etc.)

Para la realización de esta propuesta didáctica agruparemos a los alumnos de diversas formas dependiendo de la actividad. Se efectuarán actividades en gran grupo, entre las cuales destacarán las explicaciones previas a la realización de la actividad. Asimismo, los pequeños agrupamientos servirán para la creación de murales o trabajos manuales. A través de estos diferentes tipos de agrupaciones el docente podrá observar la interacción de los alumnos entre ellos y con los maestros.

El trabajo individual será útil tanto para la creación de diseños o manualidades, como para la búsqueda de información, promoviendo la autonomía personal.

El aprendizaje, por tanto, será mayoritariamente cooperativo y colaborativo, tratando de formar pequeños grupos, parejas y/o tríos compensados, para que los alumnos más aventajados ayuden a aquellos que poseen ciertas dificultades y así lograr un enriquecimiento mutuo.

A través de esta metodología se pretende eliminar los patrones antiguos centrados en la clase magistral y aplicar nuevos métodos en los cuales los alumnos construyen su propio conocimiento, tanto individual como colectivamente, partiendo de aquello que ya conocen. Dos marionetas constituirán el eje transversal a partir del cual se realizará un viaje por otro país, otorgándole a esta unidad didáctica ese carácter significativo que se pretende conseguir.

OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden conseguir tras la realización de la propuesta didáctica son los siguientes:

- Explorar instrumentos y técnicas diversas para realizar productos gráficos, plásticos pictóricos y multimedia.
- Familiarizarse con algunas formas de arte y culturales de otro país.
- Conocer diversas manifestaciones artísticas.
- Desarrollar la motricidad fina.
- Mejorar sus conocimientos artísticos
- Familiarizarse con el museo y su función dentro de la sociedad.

CONTENIDOS

Los contenidos que se van a trabajar al realizar esta propuesta son los siguientes:

- Obras pictóricas, arquitectónicas y paisajísticas de Florencia.
- Galleria degli Uffizi: contenido y reproducción de las obras.
- Tradiciones Florentinas.
- Breve historia de los Medici.
- Ruta turística de la ciudad y los elementos que la rodean.
- Proceso de creación de una cúpula.

RECURSOS ESPACIALES Y MATERIALES

La disposición del espacio condiciona notablemente los procesos de realización de actividades dentro del aula, por ello, debemos adecuarlo de la mejor forma posible para que así el proceso de enseñanza-aprendizaje sea óptimo.

Como la mayoría de las sesiones consisten en la realización de actividades, manualidades, explicaciones simples el único espacio necesario es el aula y, si fuera necesario, el aula de expresión plástica. No obstante, ampliaremos nuestros espacios de aprendizaje al realizar una visita-taller al museo.

Los recursos espaciales no son los únicos relacionados, sino que también es necesario tener en cuenta los recursos materiales a utilizar. Por ello, estos materiales deben estar adaptados a las necesidades de los alumnos.

De este modo, los materiales que se utilizarán son varios y de diversa naturaleza. Necesitaremos material informático y audiovisual para reproducir los cuadros como pueden ser el ordenador, las tablets, el proyector, la PDI, cámara de video, etc. Por otra parte, usaremos materiales reciclados como papel, cartón, telas, revistas, cajas, vasos, platos y boles de plástico, pajitas, etc.

También usaremos materiales moldeables como la plastilina, la arcilla, etc. Sin olvidarnos de los materiales de creación artística como los pinceles, rotuladores,

acuarelas, pintura de dedos, pinturas de madera, pinturas de cera, tijeras, pegamento, lápiz, goma, cartulina, goma Eva, papel de seda, etc.

EVALUACIÓN

Los instrumentos a través de los cuales evaluaremos las nociones adquiridas por los alumnos se centran en la *ficha de seguimiento* donde se informa a las familias de los progresos de los alumnos respecto a la realización de las actividades. Así como, la *carpeta de trabajo y el cuaderno* donde se agruparán todas las actividades que se realicen a lo largo de la propuesta el cual titularán: *Viajando por Florencia*. De este modo, la evaluación no será la aplicación de una nota numérica, sino que la finalidad de la unidad es la interiorización y la adquisición de nuevos conocimientos por parte del niño lo cual se podrá observar al final de las actividades. De este mismo modo, el alumno recibirá una ficha de autoevaluación (Anexo III) en la cual le servirá al niño para ver en qué cosas ha fallado y cuales ha realizado mejor.

EDUCACIÓN EN VALORES

El aula es el mejor espacio para trabajar en valores a diario. El profesor a través del curriculum oculto puede inculcarlos tales como el respeto, la igualdad, etc. De este mismo modo, el compañerismo, la tolerancia, la convivencia son valores que se desarrollan con el tiempo y por eso el docente debe enseñarlos y dar ejemplo de ellos.

ATENCIÓN DE LA DIVERSIDAD

Resulta imprescindible destacar la adaptación de las actividades, puesto que dentro de las aulas existe una diferencia entre los estudiantes. Estos, no son todos iguales, sino que cada uno de ellos posee capacidades, adquiere conocimientos y tienen un ritmo de trabajo diverso. Dados estos casos, se deben adaptar las actividades para que así los estudiantes que no son capaces de realizar las actividades por si solos puedan desarrollar su potencial al igual que el resto de los alumnos. De este modo, se trabaja el principio de igualdad dentro del aula.

DESARROLLO DE LAS SESIONES

Sesión 1: Santa Croce

Actividad 1: Pierino Pierone	Agrupación: Gran grupo
Duración: 15 minutos	Materiales: marionetas
Objetivos: Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación	
Contenidos: Dramatización de cuentos, historias y narraciones. Caracterización de personajes.	
Criterios de evaluación: Evocar y representar personajes y situaciones reales e imaginarias.	
Descripción: Tras la vuelta del recreo o de la comida se colocará en medio de la zona de la asamblea un baúl con todo el material a utilizar durante la sesión al igual que una marioneta en forma de pintor llamado “Pierino Pierone” que será la figura principal durante todas las actividades. Pierino Pierone explicará lo siguiente a los niños: “ <i>Margaritaaaaa, margaritaaaaa (gritos y sale del baúl) Uy (espasmo de susto) me habéis asustado, yo soy Pierino Pierone un gran artista, ¿habéis visto a mi amiga Margarita Margaritone? Estábamos juntos visitando Florencia y se ha perdido, creo que para encontrarla tenemos que utilizar estas cosas raras que hay aquí (materiales para la actividad). ¿Qué podemos hacer con esto?, se os ocurre algo. Mnnnn (sonido de pensar) Lo tengo!!! podemos hacer la fachada de la Iglesia.</i> ”	

Actividad 2 : ¿Conocemos Florencia?	Agrupación: Gran grupo
Duración: 30 minutos	Materiales: Rompecabezas.
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación 	
<p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación de algunas obras de arte relevantes y conocidas de artistas famosos. 	
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicar sentimientos y emociones espontáneamente por medio de la expresión artística. 	
<p>Descripción:</p> <p>A primera hora de la mañana en la asamblea la profesora repartirá en pequeños grupos unos rompecabezas que deberán completar con diferentes figuras artísticas de Florencia. Al finalizar deberán explicar delante de sus compañeros que es lo que ven y que conocen a cerca de la imagen.</p>	

Actividad 3: Decoramos el aula	Agrupación: individual
Duración: 1 hora	Materiales: papel carta y de colores, materiales reciclados, rotuladores...
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada 	
<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás. 	
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar diversas técnicas plásticas con imaginación. Conocer y utilizar en la expresión plástica útiles convencionales y no convencionales. Explicar verbalmente sus producciones. 	
<p>Descripción:</p> <p>Se realizará un mural con la fachada de la iglesia de Santa Croce para decorar la puerta todo ello creado a través de figuras geométricas que representen el mármol de carrara (típico toscano).</p>	

Sesión 2: Duomo

Actividad 1: Catedral Santa María del Fiore	Agrupación: Individual
Duración: 3 horas (1:30 hora para cada parte de la cúpula)	Materiales: bol de plástico, papel, rotuladores, lápiz, pegamento, pajitas, arcilla, barniz, pinceles y tijeras.
Objetivos: Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica.- Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio) para descubrir nuevas posibilidades plásticas.	
Criterios de evaluación: Utilizar diversas técnicas plásticas con imaginación. Conocer y utilizar en la expresión plástica útiles convencionales y no convencionales. Explicar verbalmente sus producciones.	
Descripción: <p>Al llegar al aula después del recreo encontramos un mapa de Florencia con una ruta a seguir y una nota de Margarita Margaritone en la que pone: <i>“Amigos de Pierino, os dejo mi ruta de viaje por la que tenemos que pasar, os espero en la Galleria dell’Accademia. La primera parada es el duomo”</i></p> <p>Para esta actividad realizaremos la cúpula del Duomo utilizando un bol de plástico en el cual cada niño realizara su propia cúpula. Decorando la parte de dentro con un diseño suyo (en papel y pegado) y la parte de fuera decorada con pajitas para las estrías de la cúpula y arcilla para la parte del ladrillo.</p>	

Sesión 3: Porcellino

Actividad 1: Fuente del Porcellino	Agrupación: Individual
Duración: 3 horas (1:30 hora para cada parte de la fuente)	Materiales: vaso de plástico, punzones, plastilina, barniz, pinceles, plato de plástico.
Objetivos: Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.	
Contenidos: Interpretación y valoración de diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en el entorno	
Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none">- Explicar y escuchar planes, propuestas de trabajo, proyectos, etc. Y participar en ellos con interés.- Utilizar diversas técnicas plásticas con imaginación. Conocer y utilizar en la expresión plástica útiles convencionales y no convencionales. Explicar verbalmente sus producciones.	
Descripción: <p>Explicaremos en el aula la historia que envuelve al porcellino y para ello, realizaremos una especie de fuente con un vaso de plástico. En primer lugar, se realizarán varios agujeros en el vaso para cuando este se llene de agua de la sensación de que es una fuente, de este modo el vaso se pegara a una base. Después, tapanán la parte de arriba del vaso con la figura que han creado con plastilina y dejarán la otra parte abierta. De este modo podrán realizar el proceso de lanzar la moneda como en la fuente real teniendo como referencia si cae dentro del vaso o fuera.</p>	

Sesión 4: Ponte Vecchio

Actividad 1: Ponte Vecchio	Agrupación: pequeños grupos
Duración: 30 minutos	Materiales: ordenador, cámara de video, altavoces y disfraces.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.	
Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none">- Realizar sin inhibición representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos y ajustar sus acciones a las de los demás en actividades de grupo.	
Descripción: <p>La siguiente parada de nuestro viaje es el Ponte Vecchio. Para conocer un poco mejor la historia de este puente crearemos una canción y haremos una representación sobre los orígenes de este puente que será grabada y subida a YouTube.</p>	

Sesión 5: Piazza della Signoria

Actividad 1: Emo-estatuas	Agrupación: individual
Duración: 30 minutos	Materiales: PDI, arcilla y acuarelas.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Interpretación y valoración de diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en el entorno.	
Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none">- Manipular las herramientas tecnológicas que tiene el centro de forma apropiada y emplear materiales (audiovisuales, multimedia...) adecuados a su edad.	
Descripción: <p>La siguiente parada es el museo abierto de las estatuas que hay en Florencia para ello, se pondrá en la pizarra digital algunas de las figuras más representativas y se preguntará a los niños por el sentimiento que les genera esa figura. Después, se realizará con arcilla una escultura libre y creada de forma autónoma por ellos mismos.</p>	

Sesión 6: Galleria degli Uffizi

Actividad 1: Que cuadro más bello.	Agrupación: Gran grupo
Duración: 1 hora	Materiales: PDI
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.	
Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none">- Tener interés y respeto por sus elaboraciones plásticas, por las de los demás, y por las obras de autores de prestigio.	
Descripción: <p>En primer lugar, trabajaremos dentro del aula cuadros como <i>El nacimiento de Venus</i>, <i>La adoración de los Reyes Magos</i>, <i>El retrato de los duques de Urbino</i>, <i>La Venus de Urbino</i>. Para ello, durante la asamblea se les reproducirá las imágenes de todos estos cuadros y se les realizarán las siguientes cuestiones:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué cuadro te gusta más?, ¿Por qué?- ¿Qué cuadro te gusta menos?, ¿Por qué?- ¿Qué sentimientos te genera el cuadro?- ¿Quiénes o qué cosas aparecen en los cuadros?- ¿Cómo están esos personajes de los cuadros?	

Actividad 2: Somos artistas	Agrupación: individual
Duración: 30 minutos	Materiales: tela, cartón, pinturas, cartulinas, folios de colores...
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal. 	
<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías. 	
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tener interés y respeto por sus elaboraciones plásticas, por las de los demás, y por las obras de autores de prestigio. 	
<p>Descripción:</p> <p>Después de conocer un poco los pensamientos e ideas de nuestros alumnos sobre los cuadros plantearemos una actividad en la que ellos sean quienes crean de forma libre y voluntaria. Les daremos diversos materiales tales como tela, cartón, pinturas, cartulinas, folios de colores... y ellos mismos deberán crear lo que se les pase por su mente al observar uno de estos cuadros.</p>	

Actividad 3: Qué museo más chulo	Agrupación: individual
Duración: 1 hora	Materiales: papel, boli y museo
Objetivos: Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada	
Contenidos: Respeto y cuidado en el uso de materiales y útiles.	
Criterios de evaluación: Mostrar curiosidad por las manifestaciones artísticas y culturales de su entorno.	
Descripción: Durante la visita al museo realizaremos un breve juego con los alumnos que consiste en descifrar un código a través de la realización de diferentes pruebas para poder salvar el cuadro “El nacimiento de Venus” que ha sido robado. De este modo, se recorrerán varias estancias del museo y los alumnos visualizarán algunos de los cuadros expuestos. Algunas de las pruebas a realizar se basarán por ejemplo en el número de cuadros o esculturas que hay, en buscar algún personaje característico de algún cuadro, etc.	

Actividad 4: Taller en el museo	Agrupación: individual
Duración: 1 hora	Materiales: pinceles, lienzos y acuarelas.
Objetivos: Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada	
Contenidos: Respeto y cuidado en el uso de materiales y útiles.	
Criterios de evaluación: Comunicar sentimientos y emociones espontáneamente por medio de la expresión artística.	
Descripción: Después de la visita, la escuela en colaboración con el museo, realizarán un breve taller artístico donde los niños se sentirán artistas creando obras sobre pequeños lienzos.	

Sesión 7: Piazzale Michelangelo

Actividad 1: Skyliner	Agrupación: individual
Duración: 1 hora	Materiales:
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.	
Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none">- Utilizar diversas técnicas plásticas con imaginación. Conocer y utilizar en la expresión plástica útiles convencionales y no convencionales. Explicar verbalmente sus producciones.	
Descripción: <p>La siguiente parada es la Piazza Michelangelo, explicaremos a nuestros alumnos que es un mirador donde se visualiza todo Florencia y realizaremos un “<i>Skyline</i>” de Firenze para decorar las ventanas de nuestra clase. Para finalizar, realizaremos un montaje en el cual aparece esta imagen y ellos deben encontrar a “Margarita Margaritone”. Posteriormente pondremos en la PDI un video donde aparezca despidiéndose de esta forma: “<i>¡Al fin nos hemos encontrado chicos! Estoy cansadísima me voy a ir a descansar con Pierino Pierone, espero que os haya gustado este viaje y volver a vernos dentro de poco en otro viaje por Italia.</i>”</p>	

CAPITULO V

CONCLUSIONES

En primer lugar, quiero destacar que el museo como institución educativa realiza actividades en conjunto con la escuela proporcionando a estos recursos a los cuales no tienen acceso. En los últimos años el museo ha tenido que actualizarse y mejorar para no quedarse como una institución obsoleta y anticuada. Por ello algunos de los museos han incorporado nuevos medios tecnológicos o museográficos obteniendo así esta mejora. De este mismo modo, cabe destacar que, el museo suele ser dominio del estado por ello depende del país en el que se encuentre. Tanto en España como en Italia se ofrecen actividades, proyectos, talleres a realizar con, sobre y en el museo. En muchas ocasiones y debido a la gran cantidad de personas que frecuentan el museo resulta difícil disfrutar de las obras como en realidad se debería.

Por otro lado, hay que destacar que la cultura, tradiciones y leyes de un país lo identifican lo cual hacen que el sistema educativo y la forma de educar sea totalmente diferente en cada país. Asimismo, el aprendizaje y enseñanza de la Historia del Arte puede variar dependiendo del lugar en el que nos encontremos ya que se puede encontrar de forma más implícita dentro del currículo. En nuestro caso, se debería realizar un cambio en la ley orgánica de educación donde se potencie más las materias de Bellas Artes y se trabaje de forma transdisciplinar.

Asimismo, la escuela no debería centrarse únicamente en enseñar Historia del Arte, sino transmitir sentimientos y emociones a nuestros alumnos logrando así que amen y sientan placer por la Historia del Arte. Para ello, lo mismo que ha sucedido con los museos está sucediendo con la forma de enseñar Historia del Arte y es que está evolucionando. De esta manera, se han creado nuevos métodos o instrumentos de aprendizaje como pueden ser el videoarte o el videojuego. Estrategias didácticas como el aprendizaje significativo o el juego se producen en estas circunstancias puesto que son mecánicas diversas a las tradicionales centradas en clases magistrales.

En conclusión, tanto la escuela como los museos intentan desarrollarse tecnológicamente y aplicar el uso de nuevas herramientas en la actividad diaria que realizan. Buscando así un progreso y una mejora del aprendizaje y de la forma de enseñar a los alumnos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, Imanol (2002): *En la encrucijada*, Cuadernos de Pedagogía, nº 312, Monográfico sobre arte y educación.
- Barbe-Gall, F. (2010). *Cómo hablar de arte a los niños*. NEREA.
- Becherucci, L. (2006). Lezioni di Museologia. En C. Cresti, & A. Pontecorboli (Ed.), *Museologia e museografia: Teoria e prassi* (pág. 145). Firenze: IAAS-EDAP-International Association for Arts and Sciences.
- Belda, L. D., Parra Casado, H., Reyero Hermosilla, C., & Rodríguez Molina, G. (2005). *La enciclopedia del estudiante: Historia del Arte* (Vol. 17). Torrelaguna, Madrid, España: Santillana Educacion, s.L.
- Blázquez Rodríguez, M. (2014). El arte múltiple y su crítica institucional desde 1960. Doctorado. Facultad de Bellas Arte, Universidad Complutense de Madrid.
- Cárdenas-Pérez, R. E., & Troncoso-Ávila, A. (Setiembre-Diciembre de 2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Revista electrónica educare*, 18(3), 191-202.
doi:<http://dx.doi.org/10.15359/ree.18-3.11>
- Cecchini, S. (2016). L'Italia e l'Europa negli anni Trenta. Musei, storia dell'arte, critica e restauro nei documenti dell'inchiesta internazionale sulla formazione dei restauratori. *Il capitale culturale*, 429-458. doi:<http://dx.doi.org/10.13138/2039-2362/1535>
- Cruz García, R. (2001). Cómo enseñar arte a través de los medios. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 166-169.
- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. (BO. Núm 1 de 2 enero 2008)
- Delgado, D. C. (2015). Enseñanza de la Historia del Arte. Orígenes e Ilustración. *IMAFRONTA*(24), 43-72.

- Eco, R. (1986). *A scuola col museo: guida alla didattica artistica*. Milano: strumenti Bompiani.
- Fontal merillas, O. (2003): *La educación Patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e Internet*. Gijón. TREA
- Gant, M. L. (junio de 2005). Museos y arte digital. *Mus-A revista de los museos de Andalucía*(5), 31-33.
- García Morales, C. (febrero de 2012). ¿Qué puede aportar el arte a la educación? El arte como estrategia para una educación inclusiva. *ASRI- Arte y Sociedad. Revista de Investigación*(1).
- Grassi, C. (2015). *Il museo tra storia, cultura e didattica. Funzione educativa e ruolo sociale*. Pisa: Edizioni ETS.
- (2018). *Guía del trabajo de fin de grado*. Soria: Universidad de Valladolid-Facultad de Educación de Soria.
- Hermoso-Espinosa, S., & Montijano Cañellas, M. (2013-2014). Breve historia de un proyecto. Origen y desarrollo del portal de arte y cultural Homines.com. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*(40-41), 638-644.
- Hernández, F., (2000): *Educación y Cultura visual*. Barcelona. Octaedro
- Hidalgo Vásquez, X. P. (2011). Videojuegos Un arte para la historia del arte. Doctorado, Universidad de Granada.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. (BOE núm.295 de 10 de diciembre de 2013)
- López Benito, V. (octubre de 2014). Los recursos interactivos en línea de los museos de arte como recurso educativo para el aula. *Íber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*(78), 1-9.
- Marín, R., Bustamante, M., Casares, L., Flores, N., García, T., Martínez, V., . . . Ruiz, M. (2002). Arte infantil y educación artística. *Arte, Individuo y Sociedad. Anejo I*, 111-144.

- Marina, J.A-(Coord.) (2014) Creatividad en la educación, educación de la creatividad. Claves para hacer de la creatividad un hábito. Barcelona. Hospital de Sant Joan de Déu (Ed.)
- Martínez Buenaga, I., Martínez Prades, J. A., & Martínez Verón, J. (1998). *Historia del Arte Bachillerato 2 curso*. (E. García Almiñana, Ed.) Paterna, Valencia, España: Ecir, S.A.
- Mattozzi, I. (2015). Il museo nel curricolo di storia: una questione di trasposizione didattica. *Educar em Revista*(58), 69-85.
- Montenegro Valenzuela, j. (2011). El museo como instrumento en la didáctica del patrimonio. *Patrimonio cultural de España*(5), 137-149.
- Moreno Vera, J. R., Vera Muñoz, M. I., Miralles Martínez, P., & Trigueros Cano, F. J. (2013). El retrato en Educación Infantil: Una propuesta didáctica sobre arte. *Clío & Asociados*(17), 249-266.
- Regil, L. (Abril-Junio de 2002). Nuevos balcones digitales: La incorporación del Hipermedia en los Museos de Arte. *BIBLIOS*(12), 1-9.
- Sicurelli, R. (2001). *Tecniche per la creatività artistica visiva: Dal punto e la linea al ritratto dal fotomontaggio ai suoni del colore*. Trento: Erickson.
- Sorrivas, N. (2015). El videoarte como herramienta pedagógica. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 81-94.

REFERENCIAS WEBGRÁFICAS

Firenze dei bambini, (2018). Firenze, Italia: Recuperado de:

<https://www.firenzebambini.it/programma/>

Galleria dell'Accademia di Firenze. Firenze, Italia: Recuperado de:

<http://www.galleriaaccademiafirenze.beniculturali.it/p/contatti.html>

Le gallerie degli Uffizi. Firenze, Italia: Recuperado de: <https://www.uffizi.it/>

Museo Nacional Thyssen-Bornemisza (2018). Madrid, España: Recuperado de:

<https://www.museothyssen.org/>

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (2018). Madrid, España: Recuperado de:

<http://www.museoreinasofia.es/>

CAPITULO VI: ANEXOS

ANEXO I: EL DAVID Y



ANEXO II: EL NACIMIENTO DE VENUS



ANEXO III: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

							
							
							
							