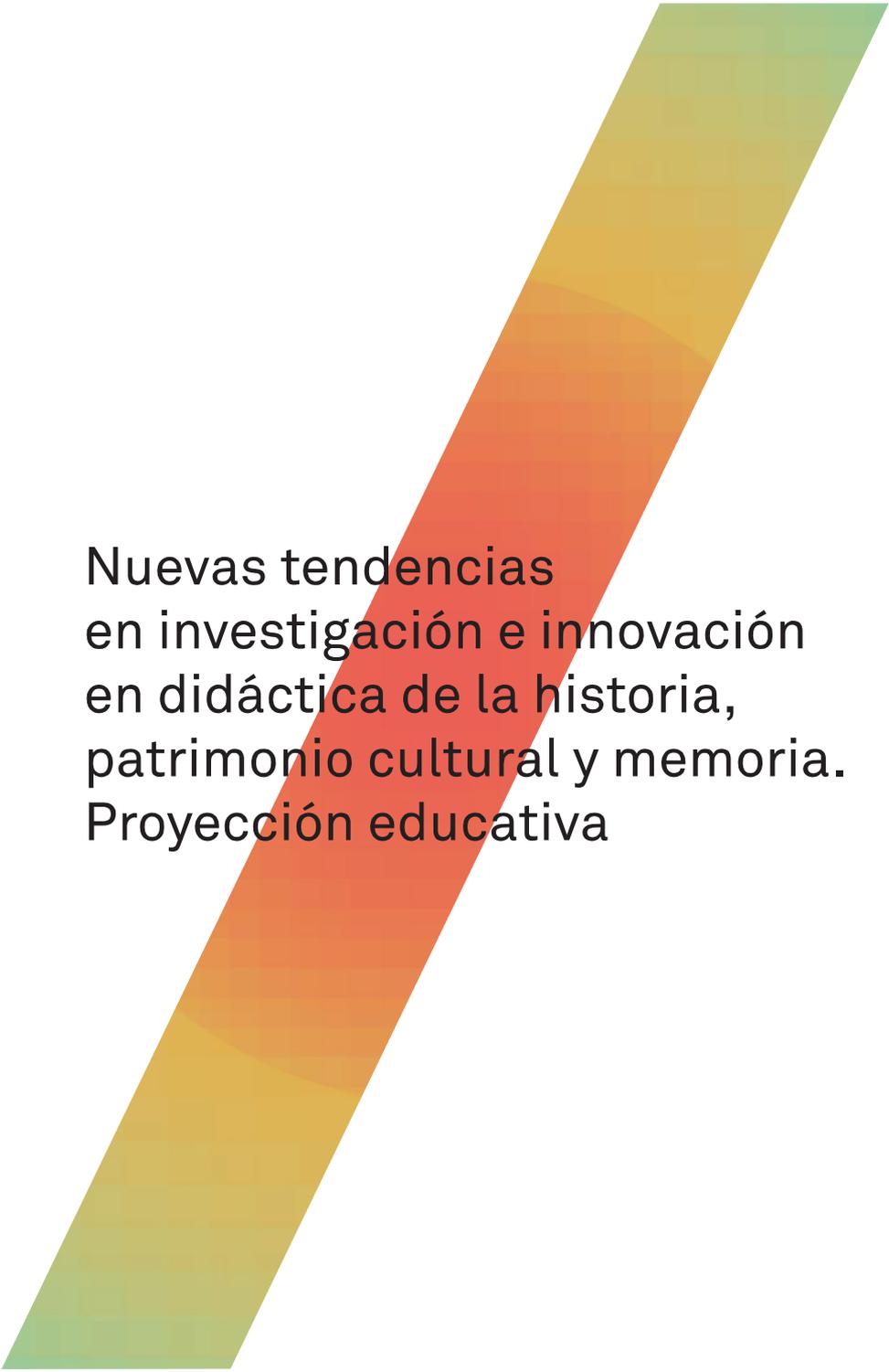


Nuevas tendencias  
en investigación e innovación  
en didáctica de la historia,  
patrimonio cultural y memoria.  
Proyección educativa

**eug** EDITORIAL  
UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

María de la Encarnación Cambil Hernández  
Fabiana de Oliveira  
Antonio Rafael Fernández Paradas  
Guadalupe Romero-Sánchez  
Adailson José Rui  
(Editores)



Nuevas tendencias  
en investigación e innovación  
en didáctica de la historia,  
patrimonio cultural y memoria.  
Proyección educativa

**Nuevas tendencias en investigación e innovación en  
didáctica de la historia, patrimonio cultural y memoria.  
Proyección educativa**

© de los textos: los autores

© de la edición: Editorial Universidad de Granada

Edita:

Editorial Universidad de Granada 2020

Campus de Cartuja

Colegio Máximo, s/n

18071 Granada

<https://editorial.ugr.es/>

**eug** EDITORIAL  
UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

Colaboran:



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



Departamento de Didáctica de las  
Ciencias Sociales  
UGR



Unes  
UNIVERSIDAD DE GRANADA

Diseño y maquetación: Catálogo Publicidad

ISBN: 978-84-338-6766-7

Depósito Legal: Gr./1474-2020

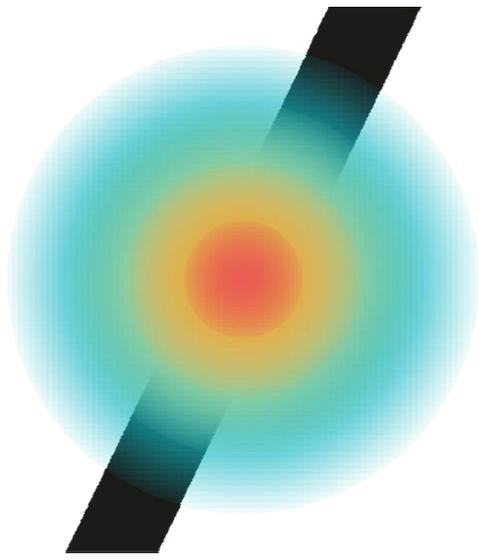
**EDITORES**

María de la Encarnación Cambil Hernández  
Fabiana de Oliveira  
Antonio Rafael Fernández Paradas  
Guadalupe Romero-Sánchez  
Adailson José Rui



**COORDINADORES DE SECCIÓN**

Carolina Alegre Benítez  
Antonio Luis Bonilla Martos  
María Luisa Hernández Ríos  
Andrés Palma Valenzuela  
Antonio Tudela Sancho



# Índice

## Nuevas tendencias en investigación e innovación en didáctica de la historia y su proyección educativa

1. LA ACCIÓN JESUÍTICA EN LA CONTRARREFORMA Y SUS PROYECCIONES PARA LA ENSEÑANZA CONTEMPORÁNEA: UN ESTUDIO DE ANTONIO VIEIRA  
Jônatas de Lacerda (UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS –MG/BRASIL) ..... 13
2. O SOFTWARE EXELEARNING COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO SOBRE A REPRESENTAÇÃO DOS INDÍGENAS BRASILEIROS DO SÉCULO XVI  
Daniel Aroni Alves y Aparecida Maria Nunes (UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS –MG/BRASIL) ..... 24
3. A EDUCAÇÃO EM TRANSFORMAÇÃO: DESAFIOS E EXPECTATIVAS COM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS  
Mario Caldonazzo de Castro y Aparecida Maria Nunes (UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS –MG/BRASIL) ..... 36
4. APRENDER HISTORIA EN INGLÉS: LOS PROBLEMAS DEL BILINGÜISMO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA  
Alba de la Cruz Redondo y Antonia García Luque (UNIVERSIDAD DE JAEN) ..... 46
5. A COMPANHIA DE JESUS NOS LIVROS DIDÁTICOS DE HISTÓRIA  
Paulo Romualdo Hernandes y Allyson Eduardo da Silva Lima (UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS –MG/BRASIL) ..... 59
6. A NOVA HISTÓRIA DA CARTOGRAFIA E O ENSINO DE HISTÓRIA: OS MAPAS ANTIGOS RECONSTRUINDO O PASSADO.  
Altino Sérgio Dias de Oliveira (UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS –MG/BRASIL) ..... 71
7. LA CLASE DE CIENCIAS SOCIALES COMO CASO DE ESTUDIO. PARÁMETROS GENERALES Y PRIMEROS RESULTADOS DE UNA INVESTIGACIÓN EN CURSO  
Diego Luna Delgado (UNIVERSIDAD DE SEVILLA) ..... 83
8. PENSAR HISTÓRICAMENTE A TRAVÉS DEL USO DE FUENTES PRIMARIAS. UN ESTUDIO EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO.  
María del Mar Felices de la Fuente (UNIVERSIDAD DE ALMERÍA) y Álvaro Chaparro Sainz (UNIVERSIDAD DE MURCIA) ..... 95



9. FEEDBACK FORMATIVA EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA Jefferson Bruno Pereira Ribeiro y Jonathan Rosa Moreira (UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - BRASIL) .....	108
10. MÉTODO MONTESSORI: LA HISTORIA EN PRIMARIA A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA MONTESSORI Miguel Ángel García Puertas y Raquel Rodríguez Huete (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	117
11. O QUE ESTAMOS FAZENDO AO TRANSCREVER E TRADUZIR UM ATO ESCRITO TEMPLÁRIO DO SÉCULO XIII? RECURSO À ESCRITA E ENSINO DE LATIM MEDIEVAL NO BRASIL Bruno Tadeu Salles y Bruna Zucherato (UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO) .....	131
12. APROXIMACIONES AL APRENDIZAJE DEL ARTE MODERNO DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO Javier Cuevas del Barrio (UNIVERSIDAD DE MÁLAGA) .....	149
13. "HISTORIA PARA TODOS": ARTE, HISTORIA, MUSEOS E INCLUSIÓN Arasy González Milea y Ana Robles Anaya (UNIVERSIDAD DE MÁLAGA) .....	156
14. UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE-SERVICIO EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA: REDES INTERGENERACIONALES, MEMORIA Y SOLIDARIDAD Elisabeth Ripoll Gil (UNIVERSIDAD DE LAS ISLAS BALEARES) .....	168



## **Del libro de texto a los nuevos entornos digitales: Materiales y recursos transmedia para la enseñanza aprendizaje de la historia**

1. VIDEOJOGOS COMO FERRAMENTAS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA E DISCUSSÕES DE GÊNEROS Camila dos Reis Silva y Claudio Umpierre Carlan (UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS -MG/BRASIL) .....	179
2. EL OBJETO DE APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA DE HISTORIA: LA REPRESENTACIÓN DEL HÉROE TEMPLARIO EN UN JUEGO VIRTUAL Thiago R. V. Garcia y Bruno Tadeu Salles (UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS -MG/BRASIL) .....	195
3. LA USABILIDAD DE LOS BLOGS EDUCATIVOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA Elba Álvarez Romera (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	207
4. LOS VIDEOJUEGOS EN LAS ESCUELAS BRASILEÑAS: UNA PROPUESTA EDUCATIVA A LA ENSEÑANZA DE HISTORIA Y LITERATURA Gabrielly Aparecida Araujo y Katia Aparecida da Silva Oliveira (UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS -MG/BRASIL) .....	220
5. VIDEOJUEGOS E HISTORIA: POSIBILIDADES DE INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN Daniel Camuñas García y M <sup>a</sup> de la Encarnación Cambil Hernández (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	232
6. ASSASIN'S CREED Y EL CAMBIO DE PARADIGMA. EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LAS CIENCIAS SOCIALES José Manuel Leiva Aldea y José Alberto Ortiz Carmona (UNIVERSIDAD DE MÁLAGA) .....	245
7. HISTORIA E INTERNET. LA WEB COMO RECURSO DOCENTE PARA EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA LOCAL MALAGUEÑA EN EL AULA Israel David Medina Ruíz (UNIVERSIDAD DE MÁLAGA) .....	260



## Innovación docente y metodológica para la enseñanza de la historia. Mirada interdisciplinar: arte, sociedad y cultura

1. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN HUMANIDADES. UN EXPERIENCIA EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA Aintzane Erkizia Martikorena (UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO/EUSKAL HERRIKO UNIBERTSITATEA) .....	277
2. LAS FIESTAS LOCALES Y SU RIQUEZA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA Samuel Galdón López, Susana Maldonado Cózar y Eduardo Melguizo Ibáñez (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	291
3. HISTORIAS PINTADAS DE UNA CIUDAD: PROPUESTA DIDÁCTICA PARA CONOCER MADRID Jesús Ángel Sánchez Rivera (UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID) .....	305
4. LA IGLESIA MAYOR COMO FUENTE DIDÁCTICA PARA LA HISTORIA LOCAL DE BAZA Juan Manuel Román Domené (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	320
5. HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS ESCÉNICAS PARA EL ESTUDIO DE LA HISTORIA EN PRIMARIA Laura Lara Mariscal (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	333
6. ITINERARIO DIDÁCTICO DE LAS ARTES DECORATIVAS: EL EJEMPLO DE LAS COLECCIONES DEL PALACIO DE VIANA DE CÓRDOBA María del Amor Rodríguez Miranda (UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA) .....	349
7. EN CUEROS O VESTIDOS: HISTORIAS ALTERNATIVAS PARA LA COMPRENSIÓN DEL TIEMPO HISTÓRICO Lidia García Garrido (UNIVERSIDAD DE MÁLAGA) .....	362
8. LA OBRA DE ARTE COMO DOCUMENTO DE ESTUDIO EN LA ASIGNATURA DE BASES PARA LA MEDICINA LEGAL, DEL GRADO EN MEDICINA Javier García-Luengo Manchado (UNIVERSIDAD ISABEL I) y María Victoria Redondo Vega (UNIVERSIDAD ALFONSO X EL SABIO) .....	374
9. HERANÇA CULTURAL E ARTÍSTICA PORTUGUÊSA NO BRASIL: O AZULEJO Karla Maria Fredel (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS/RS – BRASIL) .....	387



## El patrimonio como recurso didáctico en el ámbito escolar

1. LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN PATRIMONIO: CARACTERIZACIÓN, DIMENSIÓN ACADÉMICO-NORMATIVA Y ACCIONES PARA SU IMPLEMENTACIÓN Juan Manuel Martín García (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	397
2. LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES RENUEVA EL CONCEPTO DE PATRIMONIO HISTÓRICO, DESDE EL MONUMENTO AL BIEN CULTURAL Y LA COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA Aurora Arjones Fernández (UNIVERSIDAD DE MÁLAGA) .....	418
3. LA INNOVACIÓN EDUCATIVA DEL GRUPO ARTE Y PATRIMONIO (ARPA): PASEARTE. RUTAS CULTURALES Y RECURSOS TURÍSTICOS EN WEB Victoria Bosch Moreno, Cristina Igual Castelló, Oskar Jacek Rojewski y Eva Calvo Cabezas (UNIVERSITAT JAUME I) .....	428
4. PROYECTO DE INNOVACIÓN “FEDERICO GARCÍA LORCA EN EDUCACIÓN INFANTIL” José Manuel Gómez Román (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	440



5. “CRONISTAS Y PAPELES”: EL PATRIMONIO DOCUMENTAL MEDIEVAL Y MODERNO Y LA DIDÁCTICA DE LA HISTORIA Francisco Javier Rubio Muñoz (UNIVERSIDAD DE SALAMANCA) .....	450
6. ARTE CONTEMPORÁNEO Y PATRIMONIO CULTURAL EN EDUCACIÓN INFANTIL. APROXIMACIÓN CREATIVA, LÚDICA Y SIMBÓLICA A LA CULTURA Pilar Manuela Soto Solier (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	466
7. UN CASERÍO VASCO: EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO QUE NO ESTÁ COMO RECURSO DIDÁCTICO Teresa Campos López (UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO. UPV/EHU) .....	479
8. EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO Y MONUMENTAL COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES Antonio Luis Bonilla Martos (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	494
9. EL PROGRAMA EDUCATIVO EN PATRIMONIO “UN MAR DE HISTORIAS”. Elena Navas Guerrero (ARQUEÓLOGA MUNICIPAL DEL AYUNTAMIENTO DE ALMUÑÉCAR) .....	527
10. ARQUEOLOGÍA Y EDUCACIÓN, UN DISCURSO PARALELO ENTRE EL DOCENTE Y EL DISCENTE José Antonio González Guerao (IES J. IBÁÑEZ MARTÍN - LORCA, MURCIA) .....	540
11. EDUCACIÓN PATRIMONIAL: UNA PROPUESTA INNOVADORA PARA UN ADOLESCENTE ASPERGER María Nuria Roldán Molina y Andrea Diana Carmona Delgado (ESCUELA DE ARTES DE ALMERÍA) .....	551
12. LA INNOVACIÓN EDUCATIVA DEL GRUPO ARTE Y PATRIMONIO: RE-CREACIÓN DE LA HISTORIA DEL ARTE EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO Cristina Igual Castelló e Inmaculada Rodríguez Moya (UNIVERSITAT JAUME I) .....	563



## **Patrimonio, Memoria Histórica y Educación**

1. PROPAGANDA Y PATRIMONIO ARTÍSTICO EN LA POSGUERRA. CLAVES PARA SU ENSEÑANZA Arturo Colorado Castellary (UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID) .....	579
2. LA CASA NATAL Y MUSEO DEL PATRONATO “NICETO ALCALÁ-ZAMORA Y TORRES” DE PRIEGO DE CÓRDOBA. UN EJEMPLO DE RECUPERACIÓN DE LA MEMORIA REPUBLICANA Francisco Durán Alcalá (DIRECTOR DE LA CASA-MUSEO NICETO ALCALÁ-ZAMORA DE PRIEGO DE CÓRDOBA) .....	591
3. GIRASOLES Y MARIPOSAS. APUNTES SOBRE REPRESIÓN FRANQUISTA EN EL CINE DE JOSÉ LUIS CUERDA Yolanda López López (UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA) .....	607
4. “108. CUCHILLO DE PALO”. EL DOCUMENTAL Y LA MEMORIA HISTÓRICA EN PARAGUAY DESDE UN ENFOQUE DE GÉNERO Carolina Alegre Benítez (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	625



5. VIAJE DE MOHAMED V POR AL-ANDALUS ESPAÑOL Y MARROQUÍ EN 1956. PROPUESTAS PEDAGÓGICAS INTERCULTURALES CON UN VIDEO HISTÓRICO Chakib Chairi (ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE TETUÁN) .....	637
6. LA REPRESENTACIÓN AUDIOVISUAL DE FEDERICO GARCÍA LORCA. PROPUESTA DIDÁCTICA María-Nieves Corral-Rey (UNIVERSIDAD DE MÁLAGA) .....	653
7. LA DICTADURA DE PINOCHET Y EL CINE: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA MEMORIA HISTÓRICA Juan Miguel Martínez Martínez (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	664
8. CINE Y AUDIOVISUAL PARA TRABAJAR LA MEMORIA HISTÓRICA Y LA EDUCACIÓN CRÍTICA Antonio Tudela Sancho (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	677
9. MÉXICO / MOSCÚ: DEL EXILIO AUSENTE DE FEDERICO GARCÍA LORCA AL SUFRIENTE DESARRAIGO DE ALBERTO SÁNCHEZ José Luis Plaza Chillón (GRUPO DE INVESTIGACIÓN: UNES. UNIVERSIDAD, ESCUELA Y SOCIEDAD. CIENCIAS SOCIALES. UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	690
10. UN PATRIMONIO DOCUMENTAL ENTRE LA ESPAÑA DE LA POSGUERRA Y EL MÉXICO DEL EXILIO: LOS CUENTOS DE ALBERTO SÁNCHEZ MASCUÑÁN M <sup>ª</sup> Guadalupe Tolosa Sánchez (CENTRO NACIONAL DE INVESTIGACIÓN, DOCUMENTACIÓN E INFORMACIÓN DE ARTES PLÁSTICAS, I NBAL/SECRETARÍA DE CULTURA -MÉXICO) y M <sup>ª</sup> Luisa Hernández Ríos (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	704
11. LA GUERRA CIVIL EN ANDALUCÍA ANÁLISIS DE LOS TEXTOS ESCOLARES PARA ESO Y BACHILLERATO Santiago Jaén Milla (UNIVERSIDAD DE JAÉN) .....	716
12. PATRIMONIO FÍLMICO Y DIDÁCTICA DE LA HISTORIA. LAS POSIBILIDADES DEL COLOREADO COMO UNA NUEVA ESTRATEGIA DE APROXIMACIÓN A LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA Rafael Marfil-Carmona (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	729
13. LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA Y LA EDUCACIÓN EN VALORES. TRES PROPUESTAS METODOLÓGICAS FUERA DEL AULA Gemma María Muñoz García y Esther Jiménez Pablo (UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID) .....	749
14. LA UTILIZACIÓN PEDAGÓGICA DE LAS FUENTES AUDIOVISUALES COMO DOCUMENTO. ANÁLISIS DEL NODO EN EL AULA COMO RECUPERACIÓN DE LA MEMORIA HISTÓRICA José Enrique Monasterio (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	763
15. EL TRATAMIENTO IDEOLÓGICO DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA EN SUS RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES PARA BACHILLERATO Álvaro Anguita Ortega (UNIVERSIDAD DE GRANADA) .....	776

# APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN HUMANIDADES. UN EXPERIENCIA EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA

## *PROJECT-BASED LEARNING FOR HUMANITIES. A UNIVERSITY-CONTEXT EXPERIENCE*

### **Aintzane Erkizia Martikorena**

Departamento de Historia del Arte y Música. Facultad de Bellas Artes.  
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. Leioa, Bizkaia, España.  
Facultad de Bellas Artes

Doctora por la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. Con una amplia experiencia como técnico de Museo, en 2014 se incorpora como personal docente en la UPV/EHU donde imparte en grado y postgrado. Su línea de investigación es el arte de la época moderna en el País Vasco, en especial los muebles como sagrarios y retablos. Ha participado en numerosos congresos nacionales e internacionales y tiene publicaciones en revistas y capítulos de libros.

aintzane.erkizia@ehu.eus

### **RESUMEN:**

La incorporación de metodologías activas es una asignatura pendiente en el campo de las Humanidades, ya que proyectos educativos como el Aprendizaje Basado en Proyectos se aplican casi con exclusividad en los grados científicos. En esta comunicación presentamos una propuesta de ABP implementada en la asignatura Historia General del Arte, impartida en 2º curso de los grados artísticos de la Universidad del País Vasco, buscando abrir nuevos caminos que ayuden a la adquisición de unas competencias y capacidades relacionadas con la Historia del Arte.

**Palabras clave:** Aprendizaje Basado en Proyectos; Aprendizaje activo; Historia del Arte; enseñanza superior.

### **ABSTRACT:**

Including active methodologies is a pending subject in the Humanitie's field; educational projects such as Project-Based Learning are mostly applied in scientific studies. This presentation focuses in a PBL applied to the General History of Art

subject, which is part of the 2<sup>nd</sup> grade in the artistic degrees at the University of the Basque Country. It tries to open up new ways to help acquire the competences and skills related to History of Art.

**Key words: Project-Based Learning; Activity learning; History of Art; university-level teaching.**

## 1. Justificación del proyecto

En este trabajo pretendemos compartir una metodología innovadora llevada a cabo en la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU para ponerla en común y contrastarla con otras experiencias. Se trata de la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la asignatura *Historia General del Arte*. La iniciativa procede de un proceso formativo en metodologías activas del plan de Formación docente del profesorado universitario (FOPU) y está amparado por el Servicio de Asesoramiento Educativo (SAE-HELAZ), que pone en marcha numerosos programas de innovación educativa. Además, se ha podido desarrollar gracias al interés que muestra el equipo docente del Departamento de Historia del Arte y Música por implementar metodologías innovadoras.

Por nuestra experiencia en la docencia de esta asignatura se ha observado la **necesidad de poner al día** la metodología y los procedimientos para alcanzar el nivel de competencia marcados para los grados en los que se imparte, que son Arte, Creación y Diseño, y Conservación y Restauración de Bienes Culturales. En este sentido decidimos poner en marcha un ABP siguiendo el modelo estandarizado del método (Blumenfeld et al, 1991), porque consideramos que es una metodología especialmente adecuada en estos grados de carácter creativo que cuentan con un buen índice de experimentalidad<sup>1</sup>, excepcional en el entorno de las disciplinas humanísticas. El perfil del alumnado de estos grados se caracteriza por el gusto por la experimentación y por ser más refractario a las fórmulas tradicionales de aprendizaje unívoco. Teniendo en cuenta que el ABP requiere de un espíritu abierto, un ánimo innovador e iniciativa de acción, creemos que esta metodología es especialmente eficaz en este ámbito.

El proyecto tiene como marco las **competencias** de las titulaciones en las que implementa, porque está diseñado para la adquisición de diversas competencias explicitadas en la tabla 1.

---

1 Índices de experimentalidad de los grados en la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea: <https://www.ehu.eus/es/web/estudiosdegrado-graduakoikasketak/prezio-publikoak-eta-ordaintzeko-moduak> [consultado 22/05/2018]

**Tabla 1.** Competencias generales (G), transversales (T) y específicas (E) de los grados en los que se implementa nuestro ABP<sup>234</sup>

Actividad	Grado en Arte <sup>2</sup>	Grado en Creación y Diseño <sup>3</sup>	Grado en Conservación y Restauración de BB.CC. <sup>4</sup>
Creación de grupos y asignación de temas	G. Trabajo en equipo multidisciplinar	G. Trabajo en equipo multidisciplinar	G. Trabajo en equipo multidisciplinar
Inicio de la investigación y primer mapa conceptual	G. Indagación, cuestionamiento crítico e iniciativa	G. Indagación, cuestionamiento crítico e iniciativa	G. Documentar un Bien Cultural
	T. Reconocer relaciones entre contextos artísticos y sociales	T. Reconocer relaciones entre contextos artísticos y sociales	T. Reconocer relaciones entre contextos artísticos y sociales
	T. Detectar y revisar ideas preconcebidas del arte	T. Detectar y revisar ideas preconcebidas del arte	T. Detectar y revisar ideas preconcebidas del arte
Responder a preguntas motrices, boceto y segundo mapa conceptual	E. Comprensión crítica de la teoría e historia del arte	E. Comprensión crítica de la teoría e historia del arte	E. Comprensión crítica de la teoría e historia del arte
	E. Reconocer el valor antropológico del arte	E. Conocer la historia, la teoría y las nociones del Arte y del Diseño	E. Reconocer el valor antropológico del arte
		E. Profundizar en la comprensión crítica de la teoría e historia del arte	E. Documentar el Bien Cultural con perspectiva
Desarrollo del proyecto artístico	E. Aplicar los conocimientos al trabajo artístico creativo	E. Aplicar los conocimientos al trabajo artístico creativo	E. Aplicar los conocimientos al trabajo específico

2 UPV/EHU. Competencias del Grado en Arte. <https://gestion-alumnos.ehu.es/tmp/Memoria%20Verificada%20Arte%2021-12-11.pdf> [Consultado 22/05/2018]

3 UPV/EHU. Competencias del Grado en Creación y Diseño. <https://gestion-alumnos.ehu.es/tmp/Grado%20en%20Creacion%20y%20Diseno.pdf> [Consultado 22/05/2018]

4 UPV/EHU. Competencias del Grado en Conservación y Restauración de BB.CC. <https://gestion-alumnos.ehu.es/tmp/Grado%20en%20Conservacion%20y%20Restauracion.pdf> [Consultado 22/05/2018]

	G. Interpretar datos y emitir juicios	G. Interpretar datos y emitir juicios	G. Interpretar datos y emitir juicios
	E. Repensar la realidad a través de las creaciones plásticas	E. Repensar la realidad a través de las creaciones plásticas	E. Repensar la realidad a través de las creaciones plásticas
	E. Experimentar y producir nuevas articulaciones intelectivas	E. Experimentar y producir nuevas articulaciones intelectivas	E. Experimentar y producir nuevas articulaciones intelectivas
	G. Integrar conocimientos y habilidades para desarrollar proyectos artísticos	G. Integrar conocimientos y habilidades para gestionar proyectos	
			E. Reconocer el potencial de la materia como sustrato de la obra de arte
		E. Experimentar procesos y materiales propios del diseño en diversas áreas	E. Experimentar procesos y materiales en diversas áreas
	E. Invertir de sentido la experimentación artística para que sea producto	E. Invertir de sentido la experimentación artística para que sea producto	E. Invertir de sentido la experimentación artística para que sea producto
Presentación del proyecto en público	G. Transmitir información e ideas	G. Transmitir información e ideas	G. Transmitir información e ideas
	G. Responsabilizarse del acto de creación y comprometerse con él	G. Responsabilizarse del acto de creación y comprometerse con él	
	T. Realizar labores de educación y mediación artística	T. Exponer proyectos profesionales	T. Desarrollar proyectos de difusión y conservación de bienes culturales

Es necesario destacar que la implementación de este ABP supone un **cambio de enfoque** por parte del profesorado, acostumbrado -al menos en Humanidades- en poner la atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo metodológico. Sin embargo este **proyecto es finalista** -sin descuidar los aspectos metodológicos y procedimentales-, ya que el proceso y el procedimiento deben estar adecuados a un objeto, a crear un producto que no es otro que una obra de arte, porque en él se van a materializar todas las destrezas. Comprendiendo las necesidades específicas de un

alumnado que trabaja en un entorno creativo, vemos que el proceso es importante, pero es más necesario llegar al final, crear un producto, tener unos resultados claros que cumplan sus expectativas desde el punto de vista creativo, por lo que debemos plantearlo con un enfoque pragmático. En este caso, el producto final tiene valor en sí mismo más allá de la metodología, y la eficacia del método se mide por la eficacia del resultado final. Si el alumnado ve que el resultado es exitoso, interioriza de manera natural que el proceso es adecuado y lo exportará. Consideramos este enfoque muy valioso en cuanto que ofrece la posibilidad de reproducir en el entorno del aula la realidad de un proceso creativo.

Por otra parte, este proyecto incluye una **agenda oculta** destinada a derribar ciertos prejuicios que el alumnado de la Facultad de Bellas Artes tiene con respecto a la Historia del Arte. A pesar de que el alumnado comienza la asignatura con un notable grado de motivación, no podemos evitar que perciban la disciplina como pasiva y solo receptiva. El reto del profesorado consiste en mantener el nivel de motivación y encauzarlos a la acción, para que al final del curso lleguen a la conclusión, sin hacerlo de manera explícita, de que la historia del arte es un recurso y un instrumento más para el/la artista contemporáneo/a.

Con todo ello, y a través del proceso que narraremos a continuación, gracias a este proyecto ABP se pretende que el proceso de aprendizaje sea autónomo, autoregulado y consciente, algo que forma parte de los fundamentos discursivos de las metodologías denominadas activas.

## 2. El contexto de la asignatura

La asignatura *Historia general del arte* es una materia obligatoria en los grados de Arte, Creación y Diseño, y Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Se imparte en 2º curso, es de carácter anual y suma 6 créditos ECTS. Su desarrollo es responsabilidad del equipo docente de *Historia general del arte* de la Facultad de Bellas Artes, perteneciente al Departamento de Historia del Arte y Música.

Debido a que es una asignatura de 2º curso, donde todas las asignaturas son comunes para los tres grados que se ofrecen en la Facultad de Bellas Artes, cuenta con una gran cantidad de estudiantes matriculados/as que rondan los 220 cada año. A pesar de que el alumnado esté repartido en varios grupos, los/las docentes encargados de impartir la asignatura se enfrentan a clases de algo más de 100 alumnos/as, algo que, si bien dificulta la adopción de metodologías activas como el ABP, no lo impide, como se quiere demostrar en esta experiencia.

La asignatura forma parte del plan de estudios que posibilita los instrumentos disciplinares para un acercamiento a la Historia del Arte en los citados grados. Ofrece una introducción a la historia de la práctica artística abarcando un amplio arco cronológico, ya que se estudian las manifestaciones artísticas más notables realizadas desde la

Prehistoria hasta el siglo XIX. Con ello se complementa con la otra asignatura obligatoria impartida en 1º curso que es *Introducción al arte del siglo XX*, además de otras propias de cada titulación, cursadas en el 3º y 4º año académico.

Las **competencias específicas** de esta asignatura se basan en la adquisición de información y conocimientos sobre historia del arte y son éstas:

1. Conocer, caracterizar y situar cronológicamente cada uno de los estilos de la historia del arte, desde la Prehistoria hasta el tercer cuarto del siglo XIX y apreciar las distintas aportaciones que realizan a la idea y práctica de arte, para tomar conciencia de los cambios que se producen en torno al arte a lo largo de la historia.
2. Analizar, explicar y aprender los rasgos fundamentales del lenguaje plástico que utilizan los principales estilos artísticos de la historia del arte, para distinguir las particularidades de cada uno de ellos y verificar las posibles relaciones entre ellos, así como su influencia en propuestas posteriores.
3. Valorar de manera crítica la relación entre las diferentes propuestas artísticas y el contexto sociocultural para ser conscientes del marco histórico que les corresponde y su influencia en el arte.

Asimismo, las **competencias transversales**, directamente relacionadas con las mismas competencias de las titulaciones a las que pertenece esta asignatura, son:

1. Conocer la Historia, la teoría y nociones del Arte así como de la producción material y el pensamiento de los creadores a través de sus obras y textos (G7, competencia general transversal de las titulaciones).
2. Reconocer las relaciones entre las producciones y los contextos sociales en los que tiene lugar, comprendiendo la importancia de sus funciones y significados para adquirir un punto de vista reflexivo y crítico de la cultura contemporánea y de los valores de igualdad, no discriminación y cultura de la paz (G10, competencia general transversal de las titulaciones).

Además de estas competencias, para el proyecto que ahora presentamos hemos querido establecer unos **objetivos más detallados** y que sin duda contribuyen positivamente a alcanzar las competencias antedichas y favorecen la adquisición de las básicas y generales y transversales de los tres grados implicados. Son objetivos que buscan trabajar otros aspectos igualmente necesarios y muy útiles para el tipo de alumnado de nuestra facultad, y que direccionan las varias actividades que se realizan en el aula. Se pueden resumir en éstos:

1. Saber analizar las interconexiones de épocas y estilos de la historia del arte.
2. Hallar hilos conductores temáticos y formales a lo largo de la historia del arte.
3. Reconocer que las obras de arte han sido una inspiración básica para otras obras de arte a lo largo de la historia.
4. Ser capaz de encontrar la inspiración creativa propia, bien temática, formal o de cualquier otro tipo, en la historia del arte.

Con la finalidad de alcanzar todas estas competencias se desarrollan diversas actividades con otras metodologías activas, como son el Aula Invertida y el Brainstorming, además de las inevitables clases magistrales.

### 3. La pregunta detonante y el escenario

Centrándonos en la experiencia de ABP que presentamos en este trabajo, debemos señalar que la pregunta detonante que planteamos al alumnado obedece a una reflexión escuchada en la experiencia docente de esta asignatura de años anteriores. Es más, se ha creado este proyecto precisamente para que el alumnado encuentre su propia respuesta, haciéndolos protagonistas plenos de su proceso enseñanza-aprendizaje y de ahí que el ABP se titule ¿La historia del arte me sirve para algo?. El proyecto se orienta a dar respuesta a la siguiente **pregunta detonante**: ¿La historia del arte puede servir de inspiración para el arte contemporáneo?.

Desde luego, es de sobra conocido que la principal inspiración para la creación de obras de arte históricamente ha sido conocer otras obras de arte y por ello ponemos afirmar que el arte nace del arte. A pesar de ello se advierte en una buena parte del alumnado de estos grados de creación artística una tendencia de ver la historia del arte como algo lejano o pasado, sin conexión directa con la creación contemporánea, con unas obras que tratan conceptos que consideran superados, además de no pocos prejuicios a la hora de interpretarlo.

Es por ello que a lo largo de las horas dedicadas a la docencia presencial tanto en clases magistrales como en prácticas de aula, preparamos un **escenario** en el que ubicar el proyecto de ABP, con muestras de obras de arte contemporáneo que se inspiran en cada época que integran el largo programa. En este sentido, como ejemplo de inspiración en el pasado más remoto tenemos a Jeremy Deller y su *Sacrilege* de 2012<sup>5</sup>, en el que propone un Stonehenge hinchable donde los espectadores de todas las edades se divierten en la reproducción de esta obra neolítica, o el arquitecto Guillaume Bellanger que en 2014 colocó una instalación en los alineamientos de Carnac bajo el título *Les alignements de Carnac sont un jeu d'enfant*<sup>6</sup>.

Asimismo, el antiguo Egipto ha sido inspiración para infinidad de artistas, comenzando por la egiptomanía decimonónica y llegando al grupo Little Warsaw y su *The Body of Nefertiti* para la bienal de Venecia de 2002<sup>7</sup>, pasando por Vic Muniz<sup>8</sup>, cuyas numerosas obras plantean nuevas interpretaciones de obras históricas, llegando incluso a diseñadores de alta costura. Los trabajos de Victoria Diehl y su *Vida y muerte*

5 Véase el portfolio del artista en <http://www.jeremydeller.org/Sacrilege/Sacrilege.php> [consultado 22/05/2018]

6 Presentación de la intervención por el artista: <http://bellanger-visible.com/> [consultado 22/05/2018].

7 <http://www.littlewarshaw.com/nef.fanzine.pdf> [Consultado 22/05/2018]

8 <http://vikmuniz.net/library> [Consultado 22/05/2018]

de las estatuas de 2003-2007<sup>9</sup>, Yves Klein con su *Victory of Samothrace* de 1962, o el fotógrafo Alexandre Mury<sup>10</sup> ofrecen también relecturas de obras de la antigüedad grecorromana; advertimos que Picasso observó con detenimiento uno de los beatos de Liébana del siglo X y otras muchas obras históricas, cuyo rastro advertimos en el *Guernica*; Antoni Tàpies incorpora el Románico en su *Pintura romànica i barretina* de 1971 o Wim Delvoye crea nuevos *Gothic works*<sup>11</sup> en lenguaje artístico de este estilo medieval, por poner unos ejemplos. De la misma manera que las obras de la antigua Roma se basan en otras griegas, las románicas en otras romanas, algunas barrocas en otras góticas... así el arte contemporáneo tiene a su disposición toda la historia del arte para alimentarse y fomentar su creatividad.

#### 4. La actividad

Partiendo de este escenario que resulta atractivo al alumnado, creímos interesante diseñar una actividad que consiste en proponer una reinterpretación de una obra de arte de la historia y defenderla públicamente entre los/as compañeros/as de clase. Para ello es necesario elegir una obra, investigar para conocerla en profundidad, comprender bien su función, su forma, su sentido y su contexto, analizarla críticamente y finalmente, proponer una relectura. La obra escogida debe ser de un periodo artístico o estilo asignado por la profesora, y para el análisis hay que seguir un guion que se trabaja en clase durante todo el curso en las clases teóricas y prácticas. El formato de la reinterpretación es totalmente libre para incentivar la experimentación de materiales y técnicas, y puede ser desde una mini exposición con analogías con otras obras, hasta una performance, un gif, un video, una pintura, un diseño propio... El objetivo es conseguir que hagan “uso” de la historia del arte en su proceso creativo.

Por esta razón podemos afirmar que este proyecto pretende que el alumnado sea el protagonista de su proceso de aprendizaje porque debe investigar sobre una obra concreta para justificar su elección, empujándole a consulta sistemática de fuentes de diversa índole, pero además, con esta actividad se fomenta la creación artística y se estimula la reflexión, respondiendo a la renovada taxonomía de Bloom en los procesos más elevados, que es el de la creatividad (Anderson, Krathwohl, 2001).

Estas son las actividades que se han desarrollado en el proyecto:

- **Creación de los grupos de trabajo y asignación de temas.** Antes de nada, hay que crear grupos de 3-4 alumnos/as. Excepcionalmente se aceptan trabajos individuales, pero por el número de alumnos matriculados en esta asignatura...

<sup>9</sup> <https://victoriadiehl.wordpress.com/vida-y-muerte-de-las-estatuas/> [Consultado 22/05/2018]

<sup>10</sup> [https://www.artsy.net/artist/alexandre-mury/works?page=1&sort=-partner\\_updated\\_at](https://www.artsy.net/artist/alexandre-mury/works?page=1&sort=-partner_updated_at) [Consultado 22/05/2018]

<sup>11</sup> <https://wimdelvoye.be/work/gothic-works> [Consultado 22/05/2018]

natura el trabajo por grupos se torna obligatorio. Con ello se fomenta la cooperación y el trabajo en equipo. A pesar de que la configuración de los grupos es libre, se les recomienda que en cada grupo haya al menos alumnos de dos grados diferentes, para permitir un intercambio interesante de puntos de vista. Con ello se trabajan las competencias relativas al trabajo en equipo y la interdisciplinaridad. Una vez creados los grupos de trabajo la profesora asigna un tema general a cada uno.

- A partir de este momento, cada equipo debe ir pensando qué obra va a elegir y por qué. Para ello, cada miembro del equipo tiene que **informarse de ese estilo/época** y comenzar a pensar en alguna idea que permita una reinterpretación de una obra, para luego ponerlo en común en una primera reunión que deben hacer. En esa reunión deben compartir la información que han recabado y perfilar el planteamiento del trabajo entre todos/as, pero sobre todo lo que deben elegir es la obra que analizarán y presentarán, y explicar por qué. En este primer momento es cuando deben realizar un **primer mapa conceptual** que les permita reunir la información general sobre la época que les ha tocado. Cuanta más información y más completo sea el mapa, mejor criterio tendrán para elegir la obra. Es necesaria una **primera tutoría** donde se comunique a la profesora la elección de la obra y entreguen el primer mapa conceptual y, si se considera oportuno, reorientar la dirección.
- Una vez seleccionada la obra, deben hacerles las **preguntas motrices**, que se han mostrado en las clases teóricas: qué es, de cuándo es, para qué se hizo, cómo es, por qué es así y cuál es su valor. A partir de ahí pueden formular más preguntas y buscar las respuestas. Para ello, pueden repartirse el trabajo para hallar las respuestas y trabajar de forma autónoma. Con un plazo razonable, debe celebrarse una segunda reunión para compartir toda esa información y perfilar la interpretación. También en esa reunión deben comenzar a realizar los bocetos de su reinterpretación, sea del tipo que sea (bien dibujos, maquetas, ideas...), decidiendo qué formato va a tener lo que hagan (escultura, imagen, pintura, diseño, performance...). En este punto hay que elaborar un **segundo mapa conceptual**, ya concreto sobre su obra, con toda la información, y deben mostrarlo, junto con el boceto, a la profesora en una segunda tutoría.
- A partir de este momento el grupo deberá reunirse tantas veces como sean necesarias para desarrollar su proyecto artístico. Deberán ordenar las ideas, redactar un breve texto sobre la obra y la reinterpretación, citar correctamente la bibliografía y preparar su presentación. En este proceso no es obligatoria ninguna tutoría y los alumnos deben trabajar de forma autónoma.
- La última actividad es **presentar y defender su proyecto** ante la clase el día que se les ha asignado, y entregar a la profesora un dossier sobre su obra y su trabajo, que ocupe alrededor de 6.000 caracteres sin contar con la bibliografía.

## 5. Los resultados

Los proyectos que se presentaron a lo largo del curso fueron un total de 27, todos entregados a tiempo y defendidos en público. De entre todos ellos queremos destacar tres, por considerarlos bien elaborados y creativos.

El primer proyecto es obra de los alumnos Marco Eusebio y Danel Garay, ambos del Grado de Arte, quienes propusieron una lectura del arte paleolítico y, adaptándose a sus gustos y capacidades centrados en el formato audiovisual, realizaron un cortometraje de 5 minutos donde se representaba la historia de un chamán que narra en primera persona la desaparición de su pequeña comunidad paleolítica. El chamán - interpretado por Marco, uno de los componentes del grupo-, cuenta con una voz cavernosa en off que en la comunidad a la que pertenecía las mujeres dejaron de reproducirse y que los hombres, temerosos de que el grupo desapareciese, emigraron, dejando a las mujeres en la cueva. El único miembro varón del grupo que se quedó fue el chamán narrador, quien asegura que las mujeres le enseñaron a pintar las paredes, hasta que vino una tribu de caníbales que acabó con todas ellas. El chamán lamenta su extinción y añade que lo único que queda de aquel grupo humano son “las manchas en la pared” y la historia que él cuenta, mientras se superponen imágenes de pinturas de animales sobre la pared de la cueva.

Para elaborar este guion tuvieron que investigar sobre la precariedad de la vida en el paleolítico, de donde surgió el hilo conductor de su historia. Pero la principal investigación que llevaron a cabo fue en torno a las técnicas y los materiales de las pinturas rupestres, debido a que quisieron experimentar en primera persona cómo se pintaba en el paleolítico. Tras consultar bibliografía especializada, los alumnos consiguieron materiales como óxido férrico, carbón vegetal y diferentes tipos de tierra que, en sustitución de grasa animal, aglutinaron con aceite vegetal para reproducir en pequeño formato pero sobre piedra natural aquellos motivos que son habituales en las pinturas rupestres de la cornisa cantábrica, tales como bisontes, caballos o ciervos.

Fig. 1. Fotogramas del cortometraje Paleidral. Marco Eusebio y Danel Garay, 2017



El lugar elegido para la filmación fue la cueva de Kobaederra de la localidad de Kortezubi (Bizkaia), cercana a la conocida cueva de Santimamiñe (Patrimonio de la Humanidad), donde se localiza un yacimiento neolítico. En este entorno natural el actor y miembro del equipo se vistió con unas telas marrones evocando pieles de animales y se adornó el cuerpo con collares de conchas de elaboración propia, pintura negra y un cráneo de ciervo natural.

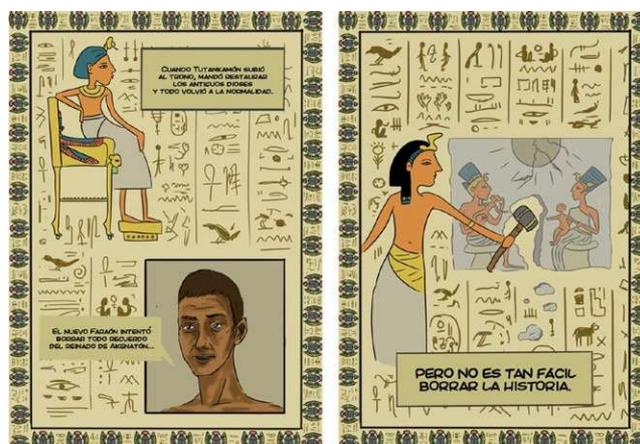
La finalidad de este vídeo es mostrar una reflexión en torno a dos conceptos: la precariedad de la vida en el paleolítico, algo que les llamó la atención personalmente, y sobre todo, la idea de que eran las mujeres las que pintaban las cuevas, idea ésta que está tomando cada vez más fuerza en las últimas investigaciones. A este respecto, es de felicitar que estos alumnos hayan incorporado esas novedades historiográficas a su trabajo y propongan una revisión de la idea de artista prehistórico, demostrando con ello una buena búsqueda de información y un análisis crítico. Por último queremos destacar que el corto fue seleccionado en el certamen BITABE Bideo Talentu Berriak (Nuevos talentos video) organizado por la UPV/EHU en colaboración con ZINEBI.

Un segundo trabajo escogió el relieve de Nefertiti y Akenatón y sus hijos fechado hacia 1340 a.C. y ubicado en el Museo Egipcio de Berlín. El grupo estaba formado por Paula Revuelta, Laura Barquín, Elisa Moreno y Alba Rodríguez, de los Grados de Arte y Creación y Diseño, a quienes llamó poderosamente la atención la época excepcional que supuso el reinado de estos monarcas egipcios y que sus descendientes en el trono quisieron borrarlos de la historia. Esta es una época que despierta interés y curiosidad en muchas personas debido a su excepcionalidad, pero las estudiantes hicieron una reflexión en torno a este hecho. Es decir, fue una etapa de la historia de Egipto que se quiso borrar en su época, pero desde la actualidad es la que más se quiere contar.

El resultado fue un breve cómic que cuenta una vez más lo que ocurrió durante el reinado de Akenatón, a su vez narrado por un abuelo egipcio contemporáneo a los hechos que lo cuenta a sus nietos. Es decir, una narración dentro de otra narración, una en primera persona y otra desde la época contemporánea. El cómic termina con la frase “no es tan fácil borrar la historia”, dando a entender que lo que acontece en la historia deja siempre una huella, en este caso en la creaciones artísticas. Por un lado, la historia se conserva en la literatura de transmisión oral que, aunque mitificada y cambiada -y en este caso ficticia-, mantiene el recuerdo de un hecho. Pero también conservamos el testimonio directo del relieve analizado en el que se representa a ambos gobernantes con unos parámetros estéticos novedosos, como bien se sabe. Y el hecho de volver a narrarlo en el formato de cómic, actualiza el relato y lo hace revivir.

El diseño del cómic obedece a la estética del antiguo Egipto mezclado con un naturalismo en el narrador de la historia y los niños que le escuchan, volviendo a proponer una reflexión sobre el relato histórico: la historia de Atón sigue los parámetros estéticos del arte faraónico porque ya es historia, y la historia se transmite y re-transmite a través del arte. Una bonita reflexión para unas estudiantes de arte y diseño.

Fig. 2. Páginas del cómic *Atón*. Paula Revuelta, Laura Barquín, Elisa Moreno y Alba Rodríguez, 2017



Finalmente, nos gustaría destacar un último proyecto artístico elaborado por alumnos del grado de Arte y de Conservación y Restauración, que son Sara Guerra, Álex Martín y Antón Carrero. Esta vez los alumnos presentaron una instalación en clase que pretendía reflexionar sobre el realismo y la interacción con el espectador que caracteriza a la pintura barroca italiana. Para ello, eligieron la *Cena de Emaús* de Michelangelo Merisi da Caravaggio de 1596-1602, argumentando que la composición abierta de los personajes alrededor de una mesa, con un espacio vacío, es una prueba clara de que Caravaggio invita al espectador a sentarse en esa misma mesa con Jesús y los apóstoles.

Para materializar esta idea, los alumnos montaron una instalación con una reproducción de la pintura en formato tríptico y una reproducción del espacio de la pintura en tres dimensiones. Es decir, reprodujeron la obra de Caravaggio con pintura acrílica aplicada con spray y brocha sobre cartón, pero recrearon el espacio del cuadro con una mesa real en el que colocaron un bodegón contemporáneo. En esta instalación, la invitación a participar en el cuadro era literal, en tanto que colocaron una silla para que así fuera e invitaron a los compañeros/as a sentarse en ella, algo que hicieron.

Fig. 3. Instalación *Cena de Emaús*. Sara Guerra, Álex Martín y Antón Carrero, 2017



Además de todo esto, el grupo proponía conectar con el realismo barroco. En este sentido les llamó la atención que Caravaggio empleara modelos reales para representar a los apóstoles, algo que sabemos caracterizó toda la obra del italiano y que en ocasiones fue criticado por ello, aduciendo que ese realismo restaba sacralidad a los personajes. Pues bien, en esta instalación la sacralidad de la escena es eliminada intencionadamente a través del bodegón. En la pintura sobre la mesa se coloca una cena servida, y en primer plano, un cesto con frutas de clara alusión simbólica, ya que encontramos manzanas (señalando el pecado original), uvas (haciendo alusión a la eucaristía y, con ello, la salvación garantizada por Cristo), y una granada, símbolo tradicional de la resurrección. Frente a estas alusiones religiosas, el bodegón real de la instalación cuenta con plátanos y peras, un bote de Nesquik, dos botellas de agua, un azucarero y un pequeño flexo, objetos cotidianos en nuestra sociedad y que no tienen ninguna alusión simbólica. Con ello, convierte en real una escena sagrada como lo hace Caravaggio, pero de una forma totalmente diferente.

Por razones de espacio no podemos traer aquí más proyectos interesantes que presentaron los/as alumnos/as, pero creemos que con estos ejemplos podemos hacernos una idea del tipo de trabajos que presentan. Sin duda será muy interesante observar en años sucesivos cómo esta práctica estimula la creatividad del alumnado cuyo fruto serán otros tantos productos artísticos.

## 6. Conclusiones

A modo de conclusión queremos llamar la atención sobre los resultados que hemos obtenido con la implementación experimental de este ABP. Por un lado, uno de los resultados es discursivo, debido a que esta experiencia nos ha permitido general un discurso respecto a la posibilidad de incorporar un ABP a un grado de Humanidades, lo que demuestra no sólo que es perfectamente asimilable, sino que además es muy eficaz. También obtenemos un resultado metodológico debido a que estamos dando una pauta y un ejemplo para importar una metodología activa al ámbito humanístico que, como se ha indicado al principio, procede de un cambio de enfoque.

Por otra parte, tal vez el resultado más vistoso es el material, porque los productos finales que ha generado este proyecto tienen un valor intrínseco y se justifican por sí mismo, que es precisamente la característica fundamental y distintiva de estos grados artísticos. La creación de una obra de arte haciendo uso de la historia del arte ha sido uno de sus principales logros. Esto ha generado un aumento notable de interés por esta asignatura entre el alumnado, a juzgar por las conversaciones mantenidas con ellos, y es algo que queremos destacar especialmente porque nos indica que se ha cumplido la agenda oculta planeada.

Son también innegables los resultados positivos que se obtienen en alcanzar las competencias asignadas tanto a los grados como a la propia asignatura. En la tabla 1 se

han redactado las que son explícitas y que se cumplen con el trabajo directo, pero no podemos olvidar que hay otras competencias colaterales que también se alcanzan con este proyecto.

Por último, no queremos terminar este trabajo sin animar a los/las docentes de Humanidades a diseñar nuevos proyectos educativos en enseñanza superior y a darlos a conocer en publicaciones especializadas, sobre todo en los grados que por naturaleza son creativos. Publicar los proyectos y sus resultados favorece la implantación de los mismos en otros centros, ya que los/las docentes contamos con más modelos de proyectos. Esperamos que esta intervención contribuya a ello.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, L. W. y Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Blumenfeld, P. C. et al (1991). Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. *Educational Psychologist*, 26:3-4, 369-398.
- Krajcik, J.S. y Blumenfeld, P. C. (2005). Project-Based Learning. En R. K. Sawyer (ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 317-333). Cambridge: Cambridge University Press.
- Martí, J. A., Heydrich, M., Rojas, M. y Hernández, A. (2009). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46, 158, 11-21.