

EL ESTUDIO DE LA HISTORIA DEL ARTE A TRAVÉS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: De la exposición virtual al Museo del Prado

Ainhoa Marcos Fernández

Asignatura: Historia del Arte 2º Bachillerato

Breve resumen de los contenidos de la ponencia:

Este trabajo nace a partir del uso de la PDI (pizarra digital interactiva) en el aula de Historia del Arte de 2º Bachillerato, con la idea de promover un aprendizaje activo en el aula que incorpora recursos propios de la **web 2.0**.

El trabajo consiste en la elaboración de unidades didácticas interactivas para la asignatura de Historia del Arte de 2º de Bachillerato combinando el uso de la pizarra digital interactiva SMART, el software de Notebook y los recursos interactivos ofrecidos por el Museo del Prado a través de su página web, desde imágenes, audioguías, imágenes de alta definición a través de google earth,... El alumno se hace partícipe de la experiencia educativa interactuando con las imágenes y analizándolas en la pizarra digital, usando herramientas como el reflector, la lupa o el rotulador mágico, que le permite analizar la composición, los focos de luz, los elementos visibles en el cuadro, los elementos iconográficos,...

A partir de este proceso los alumnos aprenden **con** las TICs, usando los medios digitales para desarrollar un aprendizaje constructivo. Hace ya cuatro años que venimos desarrollando este tipo de actividades en lo que venimos llamando Laboratorio de ciencias Sociales, cuyo proyecto presentamos al II Premio de Innovación Pedagógica, con un resultado de finalistas. La idea es mantener un laboratorio en el que el alumno tenga la oportunidad de aprender a través de la búsqueda, la experimentación y la interacción, un tipo de aprendizaje que favorezca la asimilación y aplicación del conocimiento. Todo nuestro proyecto parte de la idea de lograr una enseñanza contextualizada e individualizada. Una enseñanza que permita la interacción alumno-conocimiento a través de diferentes actividades y recursos, para que ellos mismos terminen construyendo su propio conocimiento.

Una vez trabajada en aula la unidad didáctica, en este caso se pone de ejemplo, la correspondiente a la Pintura Barroca Española, la presentación la subimos a internet y la publicamos a través de webs 2.0 que nos permiten compartir recursos, como www.issuu.com o <http://www.slideshare.net> y la publicamos en el aula virtual del centro para que alumno la tenga a su disposición para el estudio individual de la materia en casa. El último paso es realizar la visita al Museo del Prado para acceder, ya no de manera virtual, sino de manera real, al análisis de las obras.

Con la creación de un entorno interactivo de enseñanza – aprendizaje, conseguimos que el alumno se convirtiera tanto en emisor, como en receptor del proceso educativo.

Los objetivos pueden diferenciarse en las distintas áreas de trabajo:

Objetivos del área de Historia del Arte:

- Fomentar el interés y la investigación histórica por parte de los alumnos.
- Conocer y entender los aspectos formales y estéticos de la obra de arte.

- Entender la Historia del Arte como algo vivo, de cuyas experiencias podemos aprender.
- Adquirir y usar con rigor el vocabulario correspondiente a las diferentes etapas de la Historia del arte.
- Identificar y localizar en el espacio y en el tiempo las etapas artísticas en el marco de la evolución humana.
- Valorar y respetar el Patrimonio Artístico como fuente para la Historia y parte de nuestro pasado.
- Analizar y seleccionar imágenes.
- Obtener información a través de varias fuentes, para reelaborarla de manera crítica a través de su propia experiencia, es decir, aprender a construir el conocimiento

Competencia informática:

- Conocer y utilizar Internet como herramienta de trabajo.
- Utilizar el software de la pizarra digital SMART Notebook.
- Utilizar programas de transformación y creación de imagen digital como Adobe Photoshop.
- Utilizar programas de autoedición como Microsoft Word.
- Utilizar herramientas web 2.0.

Objetivos actitudinales:

- Fomentar el trabajo cooperativo (en equipo), no competitivo.
- Familiarizar a los estudiantes con un nuevo medio de trabajo del que dependerán en el futuro.
- Motivar al alumno mediante la investigación.
- Fomentar el autoaprendizaje.
- Desarrollo de estrategias de resolución de problemas.
- Lograr en el alumno un aprendizaje significativo y constructivo.
- Desarrollo de una conciencia crítica.
- Valoración positiva de su propio trabajo.
- Desarrollo de capacidades de organización del trabajo según unas pautas marcadas.
- Potenciar la participación activa y la implicación del alumno en la asignatura.

Para el desarrollo de la ponencia se realiza con una pizarra SMART

Palabras clave: NT, TIC, Arte, Barroco, PDI, Web 2.0, visita_virtual, interactividad, SMART, Notebook