



Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria
y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas
(Interuniversitario)

Especialidad Humanidades

Curso 2023 – 2024

Trabajo Fin de Máster

**"La pintura del siglo XX en Canarias. Una propuesta de
innovación educativa en el marco de la asignatura Historia y
Geografía de Canarias de 3º de la ESO"**

Modalidad de Innovación Educativa

Realizado: Irene Hernández Batista

Dirigido: Dr. A. José Farrujia de la Rosa

ÍNDICE

Resumen	1
1. Introducción	2
2. Planteamiento del problema de innovación: “Historia y Geografía de Canarias”	4
2.1. Marco normativo	4
2.2. Debate en torno a “Historia y Geografía de Canarias”	5
2.3. Currículo LOMLOE de “Historia y Geografía de Canarias”	7
2.3.1. El patrimonio cultural canario en el currículo.....	8
2.4. Análisis de libro de texto de “Historia y Geografía de Canarias”	10
2.4.1. El patrimonio cultural canario en el libro de texto	11
2.4.2. Las actividades en el libro de texto	12
2.5. Propuestas de la Consejería de Educación para la integración del patrimonio cultural canario en “Historia y Geografía de Canarias”	14
2.5.1. Programa enSeñas	15
2.5.2. Red Canaria-InnovAS	16
3. La pintura del siglo XX en Canarias	19
3.1. La pintura en el marco del currículo de “Historia y Geografía de Canarias”	20
3.2. La pintura como recurso para el aprendizaje de la Geografía y la Historia	21
4. Metodología	23
4.1. Aprendizaje Basado en Proyectos	23
4.2. Aprendizaje cooperativo	24
4.3. Gamificación	25
4.4. Aula invertida.....	26
5. Propuesta de proyecto de innovación educativa	27
5.1. Fundamentación curricular.....	28
5.2. Fundamentación metodológica.....	30
5.3. Evaluación.....	31
5.4. Secuencia de actividades	31
6. Conclusiones y propuesta de mejora	38
Referencias bibliográficas	40
Anexos	46

"La pintura del siglo XX en Canarias. Una propuesta de innovación educativa en el marco de la asignatura Historia y Geografía de Canarias de 3º de la ESO"

Resumen

El objetivo principal de este trabajo es desarrollar una propuesta de innovación educativa en el contexto de la asignatura de Historia y Geografía de Canarias, tras llevar a cabo un análisis de la materia, su currículo, sus recursos disponibles y de la presencia del patrimonio cultural como contenido educativo. Esta propuesta plantea la integración del patrimonio cultural pictórico de las islas en las aulas, específicamente del siglo XX, con la finalidad de conocer la importancia de los movimientos artísticos del archipiélago y la relación de la mujer canaria con los mismos. La propuesta se plantea principalmente a través del Aprendizaje Basado en Proyectos, combinado con otras metodologías como el aprendizaje cooperativo, la gamificación y el aula invertida.

Palabras clave

Innovación educativa, Historia y Geografía de Canarias, patrimonio cultural pictórico, aprendizaje basado en proyectos

"20th century painting in the Canary Islands. A proposal for educational innovation within the framework of the subject of History and Geography of the Canary Islands in the 3rd of ESO"

Abstract

The main objective of this work is to develop a proposal for educational innovation in the context of the subject of History and Geography of the Canary Islands, after carrying out an analysis of the subject, the curriculum, the available resources and the presence of cultural heritage within education as a content. This proposal suggests integrating the pictorial cultural heritage of the islands into the classroom, specifically from the 20th century, with the aim of understanding the importance of the archipelago's artistic movements and the relation of Canarian women with them. The proposal is mainly based on project based learning combined with other methodologies such as cooperative learning, gamification and flipped classroom.

Keywords

Educational innovation, History and Geography of the Canary Islands, pictorial cultural heritage, project based learning

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Máster tiene como objetivo principal configurar una propuesta de innovación educativa en torno a la asignatura de “Historia y Geografía de Canarias” y el patrimonio cultural. Tras analizar la problemática y los recursos didácticos disponibles, tanto de la materia como de la temática, la ausencia de ellos motiva la elección para generar una propuesta, seleccionando para la misma el patrimonio cultural pictórico de Canarias y apostando por metodologías innovadoras. En los siguientes apartados se otorga coherencia y argumentación al planteamiento y se desarrolla la propuesta.

Se parte del planteamiento del problema de innovación en torno a la materia, analizando, por un lado, el debate que hubo en torno a esta, sobre el cambio de curso entre la anterior legislación (LOMCE) y la vigente (LOMLOE), y sobre la polémica que existió en torno a su obligatoriedad, habiendo una fuerte protesta al plantearse desde la Consejería de Educación la posibilidad de que fuera optativa, movilizándose a distintos colectivos y, finalmente, configurándose como una asignatura obligatoria de una hora semanal en el tercer curso de la Educación Secundaria Obligatoria (en adelante ESO). Por otro lado, analizamos la presencia del patrimonio cultural en sus diferentes recursos, como en el currículo, en su libro de texto disponible, a pesar de que pertenece a la legislación anterior; y en las propuestas de la Consejería de Educación, valorando los recursos que ofrece y el porcentaje de centros adscritos a los mismos. Tras ello, se llega a la conclusión de que es una materia en donde “lo patrimonial” está infrarrepresentado y no cuenta con los suficientes recursos disponibles, por lo que se plantea esta propuesta con la finalidad de cubrir el vacío de recursos didácticos para la misma.

Se continúa el desarrollo de este trabajo con la justificación de la temática en la que basar esta propuesta, que gira en torno al patrimonio cultural, específicamente la pintura canaria y, por temporalidad, concretamente la del siglo XX. Como mencionan Ferreras y Jiménez (2013), desde la perspectiva didáctica, el patrimonio tiene un enorme potencial educativo porque permite integrar aspectos naturales, sociales y culturales, abarcando tanto las ciencias experimentales como las ciencias sociales, formando así un todo. Se analiza por tanto la presencia de la pintura canaria dentro del currículo de la materia y, además, se estudia la pintura como herramienta y recurso para facilitar y mejorar el aprendizaje de la Geografía y la Historia, por lo tanto se elige la pintura como núcleo de la propuesta debido a su importancia histórica, patrimonial y en la identidad canaria, además de por su

potencial como herramienta educativa, justificando así la elección de la temática de esta propuesta.

Tras ello se plasman, en el marco de la innovación educativa, las teorías y metodologías innovadoras que se seleccionan para estructurar la propuesta de este trabajo. La propuesta de trabajo se basa en el modelo educativo del Aprendizaje Basado en Proyectos (en adelante ABP), donde el estudiante es el principal protagonista de su propio aprendizaje mediante un proyecto grupal y, a su vez, esta estrategia se combina en las distintas fases de la propuesta con otras técnicas didácticas o metodologías como el aprendizaje cooperativo, la gamificación y el aula invertida.

Por último, la presente investigación desarrolla una propuesta didáctica que parte de la Competencia específica 6, concretamente los Criterios de Evaluación 6.2. y 6.3. del currículo de la materia de “Historia y Geografía de Canarias”, señalando que ambos se trabajan de manera parcial al ser abordado sólo el siglo XX, ya que por limitación temporal este TFM se circunscribe a una etapa cronológica concreta. El proyecto tiene como objetivo principal que el alumnado adquiera la capacidad de valorar y reconocer el patrimonio pictórico del siglo XX de Canarias, tanto los principales movimientos artísticos, como el papel que tuvo la mujer en las artes plásticas en ese período, reflexionando sobre la igualdad real, todo ello a través de la investigación y confección de un producto final que consiste en la creación de un juego de mesa de modalidad de tablero con preguntas, el cual se realiza junto al área de Tecnología y para esto, la propuesta se estructura en torno a cinco temáticas relativas a movimientos artísticos y sus artistas más relevantes.

La propuesta busca resaltar la diversidad y la importancia histórica de la temática mediante una metodología que promueva el trabajo directo con fuentes gráficas, documentales y digitales. Se adopta una perspectiva activa, experimental, colaborativa e inclusiva, utilizando la pintura como una herramienta educativa para el aprendizaje de la Historia y la Geografía de Canarias con el objetivo de conocer, concienciar y sensibilizar al alumnado sobre la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio cultural de las islas, tal y como se recoge en el currículo de la materia.

2. Planteamiento del problema de innovación: “Historia y Geografía de Canarias”

2.1. Marco normativo

La normativa educativa más reciente y vigente fue aprobada bajo el nombre de *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, modificando la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación* (en adelante, LOMLOE). Esta ley afecta a todos los niveles de enseñanza no universitaria, así como al acceso y admisión a la universidad. Derogó la *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa* (en adelante, LOMCE) e introdujo importantes modificaciones en la *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación* (en adelante, LOE) (Biblioteca de Educación, 2022).

Entre estas importantes modificaciones que entran en vigor con la LOMLOE cabe señalar: el enfoque de derechos de la infancia entre los principios rectores del sistema, según lo establecido en la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas (1989); un enfoque de igualdad de género a través de la coeducación; un enfoque transversal orientado a que todo el alumnado tenga garantías de éxito en la educación; la importancia de atender al desarrollo sostenible de acuerdo con lo establecido en la Agenda 2030 o la necesidad de tener en cuenta el cambio digital que se está produciendo en nuestras sociedades, el cual impacta inevitablemente en la actividad educativa. Por lo tanto, el objetivo de esta ley es establecer un nuevo marco legal que amplíe las oportunidades educativas y formativas para toda la población, mejore los resultados académicos del alumnado y responda a la demanda general de la sociedad española por una educación de calidad para todos (Boletín Oficial del Estado, 2020, pp. 6-7).

En el artículo 6 de la citada ley, relativo al currículo, se señala que las Administraciones educativas definirán el currículo de las diferentes enseñanzas reguladas por esta Ley, incluyendo los aspectos básicos que constituyen las enseñanzas mínimas (p. 17).

Por ello, tal y como se recoge en el *Decreto 30/2023, de 16 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato de la Comunidad Autónoma de Canarias*, en función de la actual distribución de competencias, es la propia Comunidad Autónoma la responsable de establecer la ordenación específica y el currículo para Canarias, que incluye los objetivos, las competencias clave, los saberes básicos y los criterios de evaluación que forman parte de las enseñanzas mínimas. Además, los centros educativos, en el ejercicio de su autonomía pedagógica y conforme a su proyecto y entorno educativo, tendrán la

responsabilidad de desarrollarlo y completarlo cuando sea necesario. A su vez, este decreto recoge que la LOMLOE determina que los contenidos canarios deben corresponder al 40% de los horarios escolares (Boletín Oficial de Canarias, 2023a, p. 15324).

En relación con la asignatura marco de este trabajo, es en este Decreto donde se recoge en su artículo 23 punto 5 que “en el tercer curso de la ESO, todo el alumnado cursará la materia de Historia y Geografía de Canarias” (p. 15346) y es en el Anexo 5 de este documento donde se determina el horario escolar semanal de la ESO, estableciendo una hora semanal para esta materia (p. 17265).

2.2. Debate en torno a “Historia y Geografía de Canarias”

Antes de que con el Decreto 30/2023 entrara en vigor el currículo de la asignatura de “Historia y Geografía de Canarias”, donde se determinó como materia obligatoria que se imparte actualmente durante una hora semanal en el tercer curso de la ESO, se discutió su futuro en el Pleno del Parlamento de Canarias.

En la normativa anterior, correspondiente a la LOMCE, la asignatura se presentaba como una materia a cursar en el cuarto curso de la ESO y como materia de libre configuración, es decir, una asignatura sobre la que las administraciones educativas determinan sus contenidos (Diccionario panhispánico del español jurídico, 2023).

Mientras se trabajaba en la adaptación de la nueva ley educativa, a comienzos de abril de 2022 se publicó un borrador de la Consejería de Educación en el que la asignatura de “Historia y Geografía de Canarias” quedaría sustituida por “Historia de Canarias” y sería optativa tanto en la ESO como en Bachillerato. Todo ello generó un gran malestar, y se vio reflejado en numerosos artículos periodísticos del momento, sobre todo entre parte de la comunidad educativa, de los partidos políticos y de las formaciones sindicales.

La Consejería de Educación afirmaba que, además de con la asignatura optativa de tercer curso a elegir entre solo dos opciones, los contenidos canarios se estudiarían transversalmente en el resto de materias y eso garantizaría la formación del alumnado. En cambio, la comunidad educativa inició una recogida de firmas y afirmaban que iba a ser muy difícil preservar y proteger el patrimonio natural, histórico, arqueológico y cultural canario si no se promueve su difusión y conocimiento en una etapa tan importante como la enseñanza obligatoria. Por su parte, algunos partidos políticos confirmaron que la

necesidad de estudiar esta materia de forma obligatoria estaba contemplada en el Estatuto de Autonomía de Canarias, específicamente en el artículo 21.8, el cual establece que "serán parte integrante de los planes educativos en la etapa obligatoria materias referentes a la historia, geografía, sociedad, política y cultura de Canarias". (Jiménez, 2022)

Por todo ello, el 28 de abril de 2022 el Gobierno de Canarias publicó en su página web la noticia de que la materia motivo de debate iba a ser obligatoria en la Educación Secundaria Obligatoria, tal y como se había acordado por parte de la consejera de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias, Manuela Armas, en la sesión del Pleno parlamentario del 27 de abril. En dicha sesión se trasladó que la modificación no se concretaría en un documento final hasta que la Consejería recibiera el informe solicitado al Consejo Escolar de Canarias, el cual ayudaría a determinar la mejor opción de ordenación para el estudiantado y se destacó la importancia de mantener la estrategia del Ejecutivo regional de contextualizar los contenidos relacionados con el patrimonio natural, social, lingüístico e histórico del Archipiélago en todas las asignaturas del currículo, y de que la materia de "Historia y Geografía de Canarias" sirva como refuerzo de los conocimientos adquiridos durante la Educación Obligatoria. (Gobierno de Canarias, 2022)

La respuesta motivada del Consejo Escolar de Canarias a la solicitud de consideraciones sobre la materia de "Historia y Geografía de Canarias" llegaría firmado por su presidenta, Natalia Álvarez Martín, el 3 de mayo de 2022. En ella apoyan la propuesta de la Consejería de Educación en cuanto al enfoque y diseño curricular de la transversalidad, resaltando la importancia de dar mayor visibilidad a los conocimientos canarios a través de su integración transversal en el currículo. A su vez, reiteraron algunas consideraciones y propuestas ya realizadas en informes previos como que el abordaje de estos contenidos como objeto de conocimiento y como contexto para el desarrollo de los aprendizajes y, además, su metodología tendría que centrarse en fortalecer la formación competencial del alumnado, aplicando sus conocimientos en el contexto en el que vive y en el que probablemente desarrollará su carrera profesional. La presidenta indica que "se pretende no sólo conocer lo canario, sino también educar la mirada hacia lo canario, al acercarse a la observación, exploración, indagación, entendimiento y aplicación de los saberes canarios desde enfoques más prácticos, diseñados y contextualizados en torno a situaciones de aprendizaje que le ayuden a comprender, valorar, apreciar, querer y proteger el patrimonio natural, social e histórico-cultural de nuestras islas" (Álvarez,

2022). Por todo ello, la propuesta que dio el Consejo Escolar de Canarias es que la materia “Historia y Geografía de Canarias” sea cursada por todo el alumnado del nivel propuesto (3º ESO), como oferta autonómica única.

2.3. Currículo LOMLOE de “Historia y Geografía de Canarias”

Tras este periodo de debate y su confirmación para mantener la obligatoriedad de la materia en cuestión, el 23 de marzo de 2023 se publicó el anteriormente mencionado Decreto 30/2023, por el que se estableció la ordenación específica y el currículo para Canarias, y, con él, se publicaron los currículos de las materias, entre los que se incluyó el currículo de “Historia y Geografía de Canarias”, que va a ser a continuación objeto de análisis.

En su introducción, se especifica que es una materia obligatoria que se imparte en el tercer curso de la ESO, como se ha mencionado anteriormente, y su enfoque principal es el archipiélago canario y la realidad de su alumnado, tanto como objeto de estudio como contexto para el desarrollo de los aprendizajes. Su objetivo es contribuir específicamente a la adquisición de conocimientos espacio-temporales sobre los procesos geográficos e históricos, facilitando así la comprensión de los cambios en la sociedad canaria y en la organización territorial y el impacto humano en el entorno a lo largo del tiempo.

En cuanto a la contribución a los objetivos de la etapa, la naturaleza integradora y global de la materia facilita el trabajo hacia prácticamente todos los objetivos de la etapa, en mayor o menor medida. El eje central de la asignatura implica comprender la realidad social canaria en la que viven como actores activos, aprender a resolver conflictos mediante el diálogo y rechazar la violencia.

Sobre la contribución a las competencias clave (CCL, CP, STEM, CD, CPSAA, CC, CE y CCEC) la propuesta curricular de esta materia se caracteriza por su enfoque competencial y ha sido desarrollada de acuerdo con los descriptores operativos definidos en el Perfil de salida del alumnado al finalizar la enseñanza básica. Por lo tanto, en el apartado competencial de la propuesta del proyecto de innovación educativa se expondrá cómo contribuir al desarrollo de las competencias del currículo de la materia recogido en la plantilla de la Situación de Aprendizaje (Véase Anexo 5).

En el currículo de Historia y Geografía de Canarias, se han definido seis competencias específicas que se materializan en veinticuatro criterios de evaluación. Estos criterios

tienen una clara orientación competencial, conectándose directamente con los descriptores operativos del Perfil de salida, y expresan tanto las habilidades y conocimientos que se deben adquirir, como el contexto y la forma en que deben aplicarse.

Con la competencia específica (en adelante C) 1 se busca que el alumnado emplee como entorno de aprendizaje, ya sea real o virtual, la Red Canaria de Espacios Naturales Protegidos; con la C2 el objetivo es determinar si el alumnado, mediante el análisis de fuentes arqueológicas y documentales, puede crear un recorrido diacrónico sobre el proceso de formación de la sociedad canaria, desde el primer asentamiento humano hasta la actualidad; la finalidad de la C3 es comprender las diversas etapas de la economía en Canarias, analizar su impacto en el territorio y apreciar su influencia en el paisaje actual de las islas, contribuyendo a promover una percepción del patrimonio como algo vivo y presente, y que se ajuste al actual contexto cambiante.

El propósito de la C4 es que el alumnado utilice diversos datos para analizar, desde una perspectiva histórica, los cambios y continuidades en las conductas cotidianas de las poblaciones insulares, para comprender la formación del acervo cultural canario y valorar la interacción entre lo local e insular y la huella multicultural histórica del archipiélago; la C5 se enfoca en evaluar el impacto social, económico y cultural en las diversas generaciones de la población canaria, así como en el papel geoestratégico que han desempeñado las islas desde que se integraron en la esfera geopolítica internacional. Por último, la C6 se analiza en el siguiente apartado.

2.3.1. El patrimonio cultural canario en el currículo

Tras analizar el currículo de la materia, se profundiza en la presencia del patrimonio cultural y este documento enfatiza la importancia de fomentar el conocimiento, respeto y valoración del patrimonio cultural y natural de Canarias. En su introducción, el currículo conecta con la Ley Canaria de Educación, que establece en su artículo 5.2.m: “Fomentar el conocimiento, el respeto y la valoración del patrimonio cultural y natural de Canarias desde una perspectiva de creación de una convivencia más armoniosa entre la ciudadanía y el entorno” (Boletín Oficial del Estado, 2014, p. 12). Este enfoque no solo aborda valores artísticos y estéticos, sino también inmateriales y sociales, garantizando así la transmisión del legado a futuras generaciones y permitiendo un acercamiento a la identidad cultural canaria.

Los saberes propios de Canarias se integran en el currículo desde una perspectiva de educación patrimonial, concienciando y sensibilizando al alumnado sobre la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio. Este enfoque transversal destaca la identificación y puesta en valor del patrimonio como parte inseparable de la sociedad, promoviendo la implicación de la ciudadanía para lograr su sostenibilidad. Como especifica el currículo “en esta etapa, junto con su tratamiento como contextos de aprendizaje, se propone una profundización paulatina en aprendizajes específicos relacionados con el patrimonio canario” (Consejería de Educación, 2023a, p. 2).

En cuanto a la contribución a los objetivos de etapa, se indica que la asignatura facilita la valoración y el respeto por los aspectos fundamentales de la cultura y la historia propias, así como de otras poblaciones, además del patrimonio natural, social, cultural e histórico de Canarias (objetivo j).

Sobre las competencias específicas, cabe mencionar que se hace alusión al patrimonio cultural en la C3, C4 y C5, como se menciona anteriormente, pero hay que hacer especial hincapié en la C6, destacando por ser una competencia centrada exclusivamente en la cultura, con la cual se busca que el alumnado examine el papel general de la cultura y la ciencia en Canarias a lo largo de la historia y valore la relación que las islas han mantenido con las tendencias y corrientes nacionales e internacionales. A través de un enfoque analítico hacia personas y colectivos destacados en las ciencias, la cultura y el arte, así como sus obras y contribuciones, se pretende que adopten una postura crítica y reflexiva sobre las diferencias históricas de género y clase en el acceso a la cultura, los efectos del insularismo, y la importancia de las relaciones con círculos culturales externos a las islas como medio para la proyección internacional de estas y el enriquecimiento de nuestro patrimonio cultural.

Por lo tanto, la educación patrimonial está presente en el currículo vigente de la materia como un eje fundamental y como la perspectiva principal para integrar los saberes propios de Canarias, con la finalidad de que el alumnado no solo conozca y profundice sus conocimientos sobre el patrimonio cultural del archipiélago sino que desarrolle un enfoque reflexivo y crítico con el mismo y la gran importancia de su cuidado y transmisión a las siguientes generaciones, y para ello, se aboga por una visión integral del patrimonio a través de las manifestaciones materiales e inmateriales del legado patrimonial de las islas, haciendo mención directa al patrimonio arqueológico, arquitectónico, artístico, estético, etnográfico o museístico, mencionando alguna rama

patrimonial más que otra, como el arqueológico o el artístico, frente a algunos que no se mencionan, como por ejemplo, el pictórico o escultórico, pero que se puede integrar dentro del amplio campo artístico o material. Por lo tanto, se entiende que el documento aboga por una visión integral del patrimonio, aunque no haga mención de todos por igual y en la actualidad será labor de los docentes llevar al aula las distintas manifestaciones patrimoniales de cara al fin planteado.

2.4. Análisis de libro de texto de “Historia y Geografía de Canarias”

Uno de los recursos didácticos que más se han empleado en las aulas es el libro de texto, y, como señalan Ferreras y Jiménez, continúan desempeñando un papel destacado en la actualidad, ya que son el principal recurso didáctico empleado por los docentes, en ocasiones, como la única herramienta para divulgar elementos culturales, además de como medio para transmitir el currículo, y es por ello que desde hace décadas esta herramienta es un objeto de investigación educativa (2013).

Sin embargo, aunque incluyen la información necesaria para alcanzar los objetivos marcados para superar el curso académico, los manuales generalmente no fomentan la enseñanza basada en el descubrimiento o la construcción del conocimiento por parte del alumnado y, del mismo modo, todas las editoriales españolas comparten una deficiencia común, ya que los contenidos patrimoniales no están actualizados y, en consecuencia, proporcionan materiales educativos que no reflejan el conocimiento científico actual (Farrujia, Henríquez & Zavala, 2023).

Tras un análisis sobre este recurso en relación a la materia analizada, se descubre que, en la actualidad, la materia de Historia y Geografía de Canarias no cuenta con libro de texto producido por ninguna editorial y actualizado al currículo y curso vigente. El único recurso localizado y producido es de la Editorial Vicens Vives, disponible como recurso físico (Castellano, 2016) y recurso digital en su página web, pero data de 2016 y está diseñado para cuarto de la ESO, es decir, en el marco de la LOMCE, donde, como se ha especificado anteriormente, la materia se impartía en dicho curso.

2.4.1. El patrimonio cultural canario en el libro de texto

Para analizar la presencia del patrimonio cultural se emplea el único recurso disponible para la materia, que es el libro de texto anteriormente mencionado que corresponde a “GHC 4. Historia y Geografía de Canarias” de la Editorial Vicens Vives de 2016, y que se sigue empleando en distintos centros educativos de Canarias, a pesar de no corresponder al contexto legislativo actual.

Este libro de texto cuenta con cinco unidades: la primera de ellas, titulada “Canarias: escenario de la historia” se dedica en su totalidad a cuestiones geográficas del archipiélago canario; la segunda unidad, llamada “Los seres humanos” trata la evolución de los seres humanos, desde la etapa indígena hasta la sociedad contemporánea (Castellano, 2016, pp. 26-27), sin ahondar específicamente en el patrimonio cultural, mencionando la cultura material en torno a cerámica y útiles y manifestaciones artístico-religiosas como la pintura rupestre y grabados .

La tercera unidad, titulada “Las islas humanizadas” está orientada a la evolución del medio natural, rural, agrario y urbano, con el surgimiento de las primeras ciudades sin ahondar en la arquitectura como patrimonio cultural; prosigue la unidad cuatro, llamada “Canarias: un enclave geoestratégico” que expone al archipiélago como un emplazamiento geoestratégico, donde cabe mencionar la utilización de fuentes cartográficas, grabados, ilustraciones y obras pero en su mayoría como apoyo visual al temario y no como recurso para el conocimiento histórico.

Por último, en la unidad cinco, llamada “Ciencia, cultura y sociedad”, donde el epígrafe cuatro está dedicado a la cultura, se recoge de manera resumida diferentes apartados como: la cultura oficial y popular; el folclore tradicional; las festividades, costumbres y tradiciones y, por último, el arte canario, exponiendo en media página la arquitectura, escultura y pintura del siglo XIX y XX (p. 91). En relación con las imágenes, simplemente alberga tres con la finalidad de ilustrar el texto relativo a cultura popular, folclore tradicional y el arte canario, en una temática que, especialmente, podría usar el valor de la imagen y del patrimonio como una herramienta para el aprendizaje. Cabe mencionar que el epígrafe seis está dedicado a la mujer en la sociedad canaria, contextualizando el camino hacia la igualdad a nivel global y a continuación recoge el papel de la mujer en Canarias, mencionando cuatro figuras femeninas destacadas y dedicadas al arte, a la política y, sobre todo, a la lucha por los derechos de las mujeres, terminando el capítulo

con la educación y la actividad laboral de las mujeres. En relación con las imágenes, solo aparecen dos de grupos de mujeres trabajando para el sector primario, y una fotografía retrato de una de las destacadas artistas, Mercedes Pinto, pudiendo el recurso pictórico emplearse claramente más, sobre todo para una temática relevante y potencial.

En resumen, los contenidos son mayoritariamente conceptuales, y, a pesar de la integración del patrimonio cultural que se menciona, las imágenes aún sirven principalmente para describir y no incitan a la acción ni fomentan el uso activo del patrimonio y su valor como fuente de conocimiento.

2.4.2. Las actividades en el libro de texto

Para analizar las actividades presentes en el libro de texto estudiado se va a seleccionar la unidad cinco, donde se recoge la mayoría del contenido relativo a la cultura. Para ello se clasifican siguiendo la tipología de actividades aportada por Farrujia (2022), cuya estructura es la siguiente:

- Tipo 1. Complejidad cognitiva baja. Implican la identificación de información presente en los textos, hipertextos, gráficos, mapas, ejes cronológicos o imágenes del libro de texto. Se articulan, por tanto, en torno a conocimientos cerrados y no se demanda que el alumnado complemente la información.
- Tipo 2. Complejidad cognitiva media. Suelen vincularse con el desarrollo de la expresión escrita y se basan en la comprensión de los textos e hipertextos, con vistas a resumirlos, esquematizarlos o elaborar una redacción. Al igual que en las anteriores, también se centran en conocimientos cerrados.
- Tipo 3. Complejidad cognitiva alta. Propician el uso de las TIC, el trabajo cooperativo, así como los procesos de descubrimiento y experimentación. Es decir, se corresponden con actividades en las que se aplican procesos de investigación que permiten trabajar bien las competencias históricas a partir de las preguntas-problema.

La clasificación se hace en torno al tipo de actividad descrito, el agrupamiento y el recurso necesario para la misma (véase Anexo 1). A partir de la propuesta teórica de Farrujia (2022), y como se ve en el gráfico (véase Anexo 2), las actividades presentes en esta unidad cinco del libro de texto, se clasifican de la siguiente manera: más de la mitad son

de tipo 1, es decir, complejidad cognitiva baja (51,6%), de tipo 2, complejidad cognitiva media son el 29% y, por último, solo un 19,4% son de tipo 3, de complejidad cognitiva alta. Cabe destacar que la totalidad de las actividades son, a priori, para ejecutar de manera individual por el alumnado y el recurso más empleado es el libro de texto para la propia resolución de las mismas, pudiendo aplicarse para las actividades de tipo 3 la investigación en recursos externos, pero siendo estas una minoría.

Por lo tanto, se puede concluir que las actividades de la unidad cinco del libro de texto están diseñadas para tener una única respuesta correcta y con el propio libro como recurso para obtenerla, no hay ninguna propuesta de actividad grupal, y no promueven la construcción del conocimiento por parte del alumnado al haber muy pocas actividades de investigación que fomenten el aprendizaje competencial.

En resumen, en la actualidad, la materia que se imparte en tercero de la ESO, bajo la actual normativa LOMLOE, no cuenta con un recurso de libro de texto diseñado y producido para la misma, valiéndose los docentes de otras herramientas o de libros de texto de normativas derogadas, como el presentado en este apartado.

El análisis de este libro de texto disponible en relación al currículo de la LOMCE fue llevado a cabo por Alicia Reig (2022), quien analizó el libro en general y la unidad dos en particular y, aunque en este trabajo se ha analizado la unidad cinco, existen coincidencias en la mayoría de sus conclusiones. Reig exponía que se encontraban importantes deficiencias que mostraban una falta de correspondencia con los criterios de evaluación del currículo LOMCE. Además, indica en su análisis que el contenido está dominado por un enfoque positivista y cronológico y con un evidente desequilibrio territorial en cuanto a la representación de las islas capitalinas sobre las islas menores, y señala que el patrimonio se presenta desde una perspectiva estética, hegemónica y academicista, con escasas referencias al patrimonio cultural popular y no elitista. Sobre las imágenes indica que sirven principalmente para ilustrar el texto, coincidiendo con Reig en que es el recurso didáctico principal, prácticamente el único, y se pierde así la oportunidad de trabajar activamente con el patrimonio y ponerlo en valor. En cuanto a las actividades propuestas, se observa mayoritariamente un trabajo individual y de respuesta única, sin promover trabajo de investigación, reflexión y construcción del conocimiento. Este análisis realizado en base al currículo anterior se puede aplicar al actual, siendo la diferencia aún más notoria desde el punto de vista del aprendizaje competencial.

En conclusión, tras el análisis del recurso disponible y de su contenido, imágenes y actividades, este libro de texto no podría considerarse un recurso eficaz para construir conocimiento y que motive al alumnado a investigar sobre el pasado (Meseguer et al., 2017), pudiendo concluir que no fue un recurso didáctico de referencia para el cumplimiento del currículo de la normativa derogada LOMCE, ni lo es para el currículo de la legislación actual LOMLOE. Es crucial considerar la necesidad de utilizar críticamente los libros de texto en el aula para garantizar un aprendizaje significativo y competencial (Reig, 2022).

2.5. Propuestas de la Consejería de Educación para la integración del patrimonio cultural canario en “Historia y Geografía de Canarias”

Las Redes Educativas en Canarias son una iniciativa de la Consejería de Educación que permite a los centros públicos integrarse en una comunidad comprometida con el desarrollo de temas específicos, en la que cada año escolar se lleva a cabo la selección y renovación de los centros docentes participantes en las mismas (García, 2019).

Para la integración del patrimonio cultural canario, la Consejería de Educación pone a disposición de la comunidad educativa distintos portales y recursos educativos descritos a continuación.

Un portal digital a destacar es “**Patrimonio de Canarias: READ (Recursos Educativos Abiertos Digitales)**”, una propuesta del Área de Tecnología Educativa (en adelante, ATE). Para contextualizar, ATE es la encargada de impulsar la integración de las TIC en las aulas del archipiélago a través de servicios, asesoramiento y recursos digitales; y READ (Recurso Educativo Abierto Digital) es un material de enseñanza y aprendizaje en formato digital, disponible para la comunidad educativa y bajo una licencia abierta, lo que permite a cualquier usuario acceder, utilizar, adaptar y redistribuir los recursos sin coste ni limitaciones (Área Tecnológica Educativa, 2024). Volviendo al portal digital, “Patrimonio de Canarias: READ” es una herramienta de nueva creación y proporciona recursos educativos sobre el patrimonio natural, social y cultural de Canarias, siendo un recurso fundamental para enriquecer la educación y fomentar el patrimonio canario (ATE Gobierno de Canarias, 2024). Pone a disposición una página web con los recursos disponibles, en este caso, para trabajar el Día de Canarias, pero pudiendo ser un directorio de recursos completo para trabajar el patrimonio de las islas (ATE Gobierno de Canarias,

s.f.-a), y, a su vez, READ dispone específicamente una página web con recursos para trabajar la materia de “Historia y Geografía de Canarias” (ATE Gobierno de Canarias, s.f.-b).

2.5.1. Programa enSeñas

El Programa enSeñas del Servicio de Innovación Educativa ayuda a que los estudiantes conozcan, valoren y respeten el patrimonio histórico, natural, social y cultural de Canarias y fomenta la creación de espacios y entornos más inclusivos y sostenibles, al mismo tiempo que impulsa la transversalidad y la concienciación sobre el patrimonio cultural y el conocimiento en general de cualquier aspecto relacionado con el archipiélago (EnSeñas Gobierno de Canarias, s.f.-a). En su blog alberga distintos proyectos que forman parte del programa, además de recursos educativos, destacando una amplia selección sobre patrimonio cultural de Canarias (EnSeñas Gobierno de Canarias, s.f.-b). Para algunos de estos recursos ponen a disposición de los docentes cursos autodirigidos sobre educación y patrimonio cultural en Canarias (EnSeñas Gobierno de Canarias, s.f.-c).

Por último, cabe mencionar que cuenta con una página web propia el **Programa Enseñas Patrimonio**, inserto en la Dirección General de Patrimonio Cultural, y su objetivo principal es la difusión del patrimonio cultural canario a través de las diferentes acciones programadas. La página web alberga numerosos recursos, publicaciones, enlaces de interés como un directorio a museos y otros organismos, además de la gestión patrimonial por islas y sus instituciones. (EnSeñas Patrimonio Gobierno de Canarias s.f.)

Tras plasmar los recursos disponibles que ofrece el programa EnSeñas, cabe reflexionar sobre el número de centros que se adscriben al mismo para su uso y aplicación en la enseñanza.

Para ello se toma de referencia la Resolución N°: 1400/2023 por la que se aprueba el listado definitivo de centros participantes en el proyecto educativo “El Patrimonio a escena” (Consejería de Educación, 2023d), que parte del Programa Enseñas del Servicio de Innovación Educativa y está dirigido a todos los centros escolares no universitarios sostenidos con fondos públicos (CEIP, CEE, CER, IES, CEPA, EA, CEO y CIFP), para el curso 2023-2024 y se calcula el porcentaje de centros beneficiarios en comparación con los centros disponibles totales, haciendo uso del buscador de centros educativos de la

Consejería de Educación (Gobierno de Canarias, s.f.-a), organizando los resultados en la siguiente tabla (véase Anexo 3).

En resumen, de 809 centros educativos que pudieran haberse adscrito al proyecto de análisis, sólo 27 centros son los beneficiarios para el curso 2023-2024, lo que supone un **3,34%** del total. En cuanto a este cálculo se pueden sacar distintas conclusiones, destacando la muy baja participación de los centros en un proyecto dirigido a ellos, destacando sobremanera la diferencia entre los centros adscritos en las islas capitalinas (13 en Tenerife y 8 en Gran Canaria) en comparación con las islas menores (3 en Lanzarote y Fuerteventura y ninguno en La Gomera, La Palma y El Hierro), siendo en general unas cifras muy malas de participación, aunque se trate del estudio de un solo proyecto de un programa más amplio.

A pesar de ello, este análisis sirve para reflexionar, independientemente de los distintos recursos y proyectos que se oferten a los centros educativos desde el Programa EnSeñas, que si estos centros no se adscriben a los recursos ofertados la comunidad educativa no se podrá beneficiar de los mismos en su aprendizaje.

2.5.2. Red Canaria-InnovAS

La Red Canaria de Centros Educativos para la Innovación y Calidad del Aprendizaje Sostenible (RED CANARIA-InnovAS) está destinada a todos los centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias, los cuales pueden optar por participar en los ejes temáticos que consideren, según su disponibilidad y organización. El objetivo es fomentar mejoras en los procesos de aprendizaje mediante propuestas innovadoras y creativas en los ámbitos organizativo, pedagógico, profesional y de participación promoviendo prácticas educativas más inclusivas y evidenciar el compromiso con el desarrollo sostenible, basándose en la ética de la sostenibilidad y el cuidado de las personas y su entorno para el sostenimiento de la vida (Gobierno de Canarias, s.f.-b).

En la actualidad, son ocho los ejes temáticos disponibles, de los cuales dos están orientados a la cultura: *Arte y Acción Cultural* y *Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario*.

De ambos, cabe destacar *Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario*, ya que está orientado a la educación patrimonial y en la línea de este trabajo. Los centros educativos que seleccionan este eje contribuyen a los siguientes objetivos:

- Promover el conocimiento, valoración y disfrute del patrimonio histórico, natural, social y cultural de Canarias en los centros educativos.
- Utilizar el patrimonio canario como recurso didáctico integral, inclusivo y transversal.
- Facilitar contextos de aprendizaje para que el alumnado aprecie y respete los aspectos culturales y naturales de Canarias.
- Fomentar la participación activa y creativa del alumnado en proyectos y actividades relacionadas con el patrimonio canario.
- Desarrollar y difundir recursos didácticos sobre el patrimonio canario, con un enfoque interdisciplinar y curricular.
- Colaborar entre diferentes áreas educativas para incluir el patrimonio canario en el currículo.
- Integrar el patrimonio canario mediante la participación de las comunidades educativas.

En cuanto a este eje, hay una polémica latente tras la publicación de la Resolución 375/2024, el pasado 29 de mayo, por la que se publican las instrucciones para el desarrollo de la Red Educativa Canaria-Innovas para el curso 2024-2025 (Consejería de Educación, 2024), en la cual, de cara al siguiente curso, se elimina dicho eje. Para el siguiente curso el eje cinco pasará a denominarse *Arte, Acción Cultural y Cooperación* y en él se engloban los dos ejes vigentes mencionados anteriormente.

Tras esta publicación se comienza una petición de recogida de firmas para la continuidad del Eje de *Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario* por parte de la Fundación Canaria Tamaimos y se unen a dar difusión a la misma distintos colectivos educativos, como STEC-IC, y también medios de comunicación. Desde la Fundación afirman que “la eliminación de este eje supone restar aún más cobertura a la enseñanza de contenidos canarios en los centros educativos” (Infonorte Digital, 2024), y recuerda que gracias a la presión popular se consiguió defender la obligatoriedad de la materia “Historia y Geografía de Canarias”. Este eje incorporaba diversas iniciativas dirigidas a enseñar y transmitir nuestro patrimonio y acervo cultural al alumnado canario.

A modo de respuesta, el Director General de Ordenación de las Enseñanzas, Innovación e Inclusión de la Consejería de Educación argumenta al hilo de la polémica que el próximo curso todos los centros de Canarias tendrán una persona coordinadora de patrimonio, independientemente de si su centro se ha adscrito o pertenece a la Red InnovAS, ya que se encargará de coordinar los proyectos vinculados al patrimonio directamente desde la Consejería, al trabajar de manera conjunta con la Dirección General de Cultura y Patrimonio Histórico (Gobierno de Canarias, 2024).

El Secretariado Nacional del STEC-IC cree que “este planteamiento responde a una concepción jerarquizada del problema, que se resuelve con coordinadores que deben seguir las directrices de la Consejería en detrimento de la autonomía de los centros” y permanecerán vigilantes a los cambios anunciados para que ello no perjudique al desarrollo y valores del alumnado en relación con el acervo cultural canario (STEC-IC, 2024).

Tal y como se analizó en el apartado anterior en relación con el Programa EnSeñas, tras plasmar los recursos disponibles que ofrece la RED CANARIA-InnovAS, cabe reflexionar sobre el número de centros que se adscriben al mismo para su uso y aplicación en la enseñanza.

Para ello, se toma de referencia la Resolución N°: 654/2023 por la que se publica el listado provisional de los centros inscritos en la RED EDUCATIVA CANARIA-InnovAS para el curso 2023-2024 en centros públicos de Educación Infantil, Primaria y Secundaria de la Comunidad Autónoma de Canarias (Consejería de Educación, 2023c). Se ha seleccionado de muestra para el cálculo la isla de Tenerife y, específicamente, los dos ejes anteriormente mencionados y, en base a ello, se calcula el porcentaje de centros beneficiarios en comparación con los centros disponibles totales, haciendo uso del buscador de centros educativos de la Consejería de Educación (Gobierno de Canarias, s.f.-a), organizando los resultados del cálculo en la siguiente tabla (véase Anexo 4).

En resumen, de los 366 centros educativos de Tenerife que podían inscribirse a la Red CANARIA-InnovAS, se inscribieron 242 centros para el curso 2023-2024, lo que supone un **66,12%** del total. De ellos, un **37,70%** (138 centros) se inscribieron al Eje *Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario* y un **19,95%** (73 centros) se inscribieron al Eje *Arte y Acción Cultural*.

A pesar de que el cálculo se hace en una muestra de una sola isla y en base a un listado provisional, cabe señalar que una buena cifra de centros se inscribió a la red, y que más de la mitad de los inscritos, a su vez, se habían apuntado al eje que proponen suprimir para el próximo curso educativo, en comparación con el otro. Esto sirve para reflexionar sobre su eliminación en pro de un personal fijo de patrimonio en cada centro y la fusión de los ejes en uno común, o la posibilidad de contemplar su permanencia.

En conclusión al planteamiento del problema de innovación, para realizar un análisis exhaustivo de la presencia del patrimonio cultural canario en la educación secundaria y, concretamente, en la materia “Historia y Geografía de Canarias” es necesario centrarse en varios aspectos, que son el análisis de la materia dentro del marco normativo actual, la revisión del patrimonio en el currículo correspondiente, el análisis de uno de los recursos didácticos que más se emplean en las aulas, como es el libro de texto, y la búsqueda de las diferentes iniciativas educativas promovidas por la Consejería de Educación, destacando los Recursos Educativos Abiertos Digitales, el Programa EnSeñas y la Red Educativa CANARIA-InnovAS y sus centros adscritos.

Tras este recorrido analizando los distintos apartados, se puede concluir que el patrimonio cultural canario está infrarrepresentado y esta propuesta de innovación educativa cubre el vacío de recursos didácticos disponible para la misma.

3. La pintura del siglo XX en Canarias

Para esta propuesta de innovación educativa se escoge como eje patrimonial la pintura canaria, específicamente por la temporalidad disponible la correspondiente al siglo XX. Como se analiza a continuación, el patrimonio cultural pictórico no se menciona específicamente en el currículo de la materia y, a su vez, se ha estudiado como una buena herramienta para el aprendizaje de la Geografía y la Historia, pero tras el análisis de los recursos disponibles no hay muchas opciones disponibles que abarcan esta temática ni la temporalidad seleccionada para trabajar en el aula.

Por lo tanto, se selecciona la pintura como eje de la propuesta por creer necesario resaltar la importancia histórica de la misma, por el potencial que tiene como recurso didáctico y por formar parte del debate de la identidad canaria que llegó al arte realizado en las islas durante todo el siglo XX (Castellano, 2019), aportando así a la consecución de un catálogo de recursos para la materia trabajada en este proyecto.

3.1. La pintura en el marco del currículo de “Historia y Geografía de Canarias”

El currículo actual de la materia no recoge alusión directa a la pintura o al soporte pictórico, pero sí le hace alusión de manera indirecta al englobarse como parte del patrimonio cultural y artístico de Canarias:

La aproximación diacrónica y la integración de diversas disciplinas relacionadas con esta materia le confieren un fuerte potencial explicativo para entender la realidad actual de Canarias desde una perspectiva histórica. Con ella, el alumnado aprenderá a «educar la mirada» para reconocer en el entorno que lo rodea, de manera más concreta, y en el archipiélago, de forma general, los procesos geográficos e históricos cuyos vestigios han quedado integrados en el territorio de alguna manera, mediante el amplio legado patrimonial de las islas, en cualquiera de sus manifestaciones materiales o inmateriales. (Consejería de Educación, 2023a, p. 2).

De este modo, el currículo alberga la pintura como una manifestación material con la que el alumnado puede educar su mirada para analizar su contexto, tanto el cercano como el pasado, siendo el aula un espacio multicultural que vela por la importancia de conocer la historia y la geografía de Canarias, a la vez que fomenta el valor patrimonial de las islas y la conservación y transmisión del mismo.

Es en la adquisición de las competencias clave, específicamente de la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales, que el currículo recoge que el alumnado aprenderá a observar una obra de arte analizando sus aspectos formales, identificando sus lenguajes y elementos técnicos en diversos medios y soportes, y contextualizándola dentro del sentido artístico y el periodo histórico en el que se encuentra (p. 5).

La pintura tiene cabida en la Competencia específica 6, ya que puede ser uno de los medios por los que el alumnado analice el papel de la cultura a lo largo de la historia en las islas, a través de las personas, colectivos, obras y corrientes artísticas destacadas del arte, todo ello con el fin de conseguir una futura ciudadanía reflexiva sobre el legado cultural canario y crítica con las diferencias de género y clase en el acceso al mismo (p. 21).

Por último, es en los saberes básicos del currículo donde la pintura podría ser el medio de adquisición de los mismos, en su mayoría relativos al bloque III, correspondiente al

compromiso cívico y social, donde el alumnado construye saberes sobre los aspectos culturales en la configuración de la identidad canaria, las diversas formas de cultura canaria, el impacto de las principales corrientes culturales en las islas, los movimientos artísticos en el archipiélago canario y la relación de la mujer y el arte en Canarias (pp. 23-24).

3.2. La pintura como recurso para el aprendizaje de la Geografía y la Historia

A pesar de la necesidad que han tenido los seres humanos de expresarse mediante imágenes y el poder innegable que tiene el formato, es en la actualidad cuando predomina su uso antes que otro tipo de recursos o contenidos. Pero, a pesar de ello, son diversos los estudios llevados a cabo los últimos años que detectan un problema de alfabetización visual entre el alumnado, es decir, son incapaces de comprender e interpretar el contenido y los mensajes de las obras visuales que observan y del entorno que les rodea. (Echebarria & Elorza, 2023; Apaolaza-Llorente & Echebarria, 2019)

Como indican Echebarria y Elorza (2023) el estudio de la historia en la educación secundaria generalmente se vincula con la enseñanza de contenidos memorizados y conceptuales, presentados de manera lineal, acrítica y descriptiva, además de formalista, donde los contenidos históricos se tratan como productos completos y cerrados que no requieren interpretación. Por ello, señalan que el alumnado carece de habilidades críticas, analíticas e interpretativas en el arte, las cuales fomentan un pensamiento abierto y humanizan la educación, pero están “convencidas del valor de las imágenes como soporte para estudiar los acontecimientos históricos al mismo nivel que lo hacen las palabras para hilar la historia, la obra de arte se convierte en un instrumento didáctico de primera magnitud” (p. 131), que permite al alumnado consolidar los contenidos históricos previamente estudiados y desarrollar las habilidades analíticas e interpretativas necesarias para la enseñanza de la historia y la geografía.

En relación al patrimonio pictórico en la etapa universitaria, se puede extraer de Farrujia et al. (2023) en su proyecto de innovación educativa con alumnado universitario del grado en Maestro en Educación Primaria, que, en general, se observa que la muestra de estudiantado tiende a asociar el patrimonio cultural principalmente con el patrimonio arquitectónico y urbano, como monumentos, edificios o iglesias, ya que estos elementos

son muy comunes en la vida cotidiana, y, en menor grado, con las obras preservadas en museos. Desde una perspectiva didáctica, predominan las propuestas teóricas sobre las prácticas, casi no se desarrolla una finalidad crítica y, en términos generales, se nota una desconexión entre la educación patrimonial y las iniciativas intervencionistas que buscan abordar aspectos relacionados con la conservación del patrimonio.

Como sintetiza Yamila (2014), diversas investigaciones en el ámbito educativo identifican la imagen como un recurso pedagógico que contribuye a la comprensión de contenidos abstractos y difíciles de interpretar, la motivación para aprender y profundizar, la introducción de nuevos conceptos, el recuerdo de los contenidos aprendidos y enseñados, el fomento de una comunicación auténtica en el aula y vinculada a la vida cotidiana, la estimulación de la imaginación y la expresión de emociones, y a la activación de conocimientos previos. Y, tras el desarrollo de su proyecto concluye que “el uso de imágenes, fotografías y obras de arte resulta positivo para los aprendizajes de los estudiantes, en el sentido de crear instancias de comprensión y de motivación” (p. 8).

En el campo de la pintura canaria, cabe mencionar distintos artículos en publicaciones de periodicidad anual donde se emplean las obras pictóricas canarias como una fuente de investigación de la historia y la geografía cultural de las islas, como, por ejemplo, “El Paisaje de Canarias: Las artes plásticas y la geografía” de Díaz et al. (2010) publicado en El Museo Canario, que proponen una interpretación geográfica de los paisajes de las islas recreados por obras pictóricas de reconocidos artistas canarios de los siglos XIX y XX; o “La casa pintada: la arquitectura popular canaria y su representación gráfica” de Hernández (2008) publicado en Rincones del Atlántico, donde el autor hace una recreación de la gestación y evolución de la arquitectura canaria a través de fuentes históricas y pictóricas.

En conclusión, las imágenes, las fotografías y las obras de arte como recurso educativo-didáctico brindan posibilidades para comprender, analizar y explorar una diversidad de conceptos y conocimientos y reflexionar y discutir en torno a ellos. Por tanto, este recurso debería considerarse como una estrategia de enseñanza-aprendizaje que emplear en la planificación de diversas materias y en todos los niveles educativos. (Yamila, 2014).

4. Metodología

4.1. Aprendizaje Basado en Proyectos

La propuesta de innovación educativa de este trabajo se basa en el modelo educativo del ABP, donde el estudiante es el principal protagonista de su propio aprendizaje, ya que participan activamente, planifican, implementan y evalúan procesos con aplicaciones prácticas en el mundo real, más allá del entorno del aula, siendo un proceso constructivo y significativo. La metodología del ABP o *Project Based Learning (PBL)* se basa en la realización de un proyecto grupal por parte del alumnado, adaptado a sus conocimientos y previamente elaborado por los docentes para garantizar que cuentan con las herramientas y conocimientos previos necesarios para resolverlo, y que, a su vez, desarrollen una serie de destrezas durante su ejecución, proponiéndoles un proyecto para aplicar la adquisición de habilidades, actitudes y conocimientos, donde el docente es el guía. Pérez de Albéniz et al. (2021).

Esta metodología se fundamenta en las ideologías constructivistas, las cuales están influenciadas por diversas corrientes psicológicas, filosóficas y educativas. Entre los principales exponentes de esta ideología se encuentran pedagogos, psicólogos y docentes como Piaget, Ausubel, Bruner, Vygotsky y Dewey. Como indican Pérez de Albéniz et al. (2021), una frase que resume la idea de esta metodología es “La educación apoyada en el constructivismo implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son contrarios al aprendizaje, sino más bien la base del mismo” (Ausubel, 1976) (p. 5).

En la guía de Pérez de Albéniz et al. (2021), hacen una revisión de diversos autores sobre las propuestas de cuáles serían los elementos esenciales del ABP, y, entre los planteamientos revisados, destacan los siguientes pilares, a los cuales en cada proyecto se les puede otorgar mayor o menor protagonismo: a) la selección de unos contenidos significativos para el alumnado, b) la manifestación espontánea del interés de la clase a medida que avanza el proyecto, c) la creación de un escenario, d) que active en ellos la necesidad de saber, e) formular una pregunta que dirija la investigación, f) la voz y el voto para el alumnado siendo el docente la guía, g) competencias del siglo XXI como las TIC y el trabajo colaborativo, h) la investigación debe llevar al alumnado hacia unas conclusiones y consecuentemente a la innovación, i) evaluación con retroalimentación y

revisión, y, por último, j) la presentación del producto final ante una audiencia (pp. 10-11).

En cuanto a los beneficios del ABP, Pérez de Albéniz et al. (2021) hacen una revisión de la literatura donde se recogen los principales: la mejora de las competencias socioemocionales como la comunicación o la escucha, la mejora de la capacidad de trabajo en equipo y colaborativo, el logro de mejores resultados académicos, un aprendizaje más constructivo, y, por último, un mayor disfrute, interés y motivación intrínseca en el aprendizaje (pp. 14-15).

El ABP se combinará con otras técnicas didácticas o metodologías, en este caso, el aprendizaje cooperativo, la gamificación y la clase invertida (*flipped classroom*).

4.2. Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es ampliamente reconocido como un método pedagógico que fomenta tanto el aprendizaje como la socialización entre estudiantes de todos los niveles educativos. Asimismo, permite al docente lograr múltiples objetivos simultáneamente y ofrece al alumnado experiencias beneficiosas en los ámbitos social, psicológico y cognitivo, fomentando valores como la empatía, la ayuda mutua, la participación, la responsabilidad, la conciencia sobre los propios errores y la autorregulación del aprendizaje, además de contribuir al desarrollo de habilidades sociales, la inclusión y la atención a la diversidad del alumnado. (ATE Gobierno de Canarias, s.f.-c)

Johnson et al. (1999) definieron que “la cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes” y que “el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (p. 5), siendo una estrategia clave para el ABP (Yamila, 2014).

Esta metodología da lugar a estrategias didácticas que promueven la creación de espacios cooperativos para desarrollar habilidades comunicativas y sociales, responsabilizando al estudiante de su propio aprendizaje. Se basa en la teoría sociocultural de Vygotsky, que otorga un papel central a la interacción social en la construcción de aprendizajes significativos. (Ávila-Sánchez et al., 2018 citado en Peralta & Guamán, 2020).

Para implementar el aprendizaje cooperativo en la propuesta de este trabajo se forman grupos de trabajo donde el criterio de composición debe ser de máxima heterogeneidad en rendimiento-nivel de razonamiento, etnia, género, necesidades especiales de apoyo educativo, etc. y, para lograr una mejor organización interna se establecen roles, aunque de una manera muy simplificada y elegido por los propios integrantes. A su vez se aplican estructuras cooperativas, definida a continuación y se evalúa la cooperación, a través de la coevaluación y la autoevaluación.

Entre las distintas estructuras cooperativas, en esta propuesta se va a emplear la **Dinámica 1-2-4**, en la cual el alumnado trabaja la misma actividad, primero de manera individual, a continuación en pareja poniendo en común sus respuestas y, por último, en grupo con el fin de consensuar una respuesta y una reflexión final que integre todo el trabajo realizado (Gobierno de Canarias, 2018).

4.3. Gamificación

En esta propuesta de innovación educativa, cabe mencionar la aplicación de la gamificación, que, como recoge el Área Tecnológica Educativa (ATE) del Gobierno de Canarias, consiste en utilizar principios y elementos característicos de los juegos en un entorno educativo, con el objetivo de influir en el comportamiento, aumentar la motivación y fomentar la participación de los estudiantes. Su éxito en diferentes contextos ha posibilitado nuevas ideas para incorporar el juego a las situaciones de aprendizaje, ya que es un aprendizaje activo, que promueve la interacción y el trabajo en equipo pero posibilita un aprendizaje individualizado, por lo que favorece el aprendizaje (ATE Gobierno de Canarias, s.f.-d).

El objetivo de la gamificación no es que gane un individuo o un grupo, el fin es que todo el alumnado obtenga e integre el aprendizaje, siendo ahí cuando el aula llega a la meta. En la gamificación, las herramientas TIC son un recurso fundamental, sobre todo en esta propuesta en la que el alumnado es parte esencial de la propia creación y producción del juego.

En cuanto a la aplicación de la gamificación específicamente a la materia de historia, cabe mencionar la investigación de Martínez-Hita et al. (en prensa), cuyo objetivo es examinar las percepciones y opiniones de una muestra de alumnado de Educación Primaria después de implementar un proyecto de historia gamificado en el aula, y compararlas con un grupo

de control que utilizó la metodología tradicional, basada principalmente en el libro de texto. Para ello, revisan investigaciones y literatura sobre la gamificación donde coinciden en que esta metodología refleja un impacto positivo en distintos aspectos como el aprendizaje, la motivación, la implicación o el interés del alumnado y se convierte en un medio que facilita el ABP (p. 4). La investigación concluye que el empleo de la gamificación ha generado un efecto positivo en el interés por los contenidos y una mejor percepción en la materia de historia y por ello sugieren integrar la gamificación con el ABP y métodos activos de enseñanza como una forma de abordar parte de los problemas educativos actuales, como la falta de interés de los estudiantes, y para impulsar la innovación educativa (p. 17).

4.4. Aula invertida

En esta propuesta también se emplea el enfoque pedagógico de aula invertida o *flipped classroom*, en el que la instrucción directa y sencilla se lleva a cabo fuera del aula, dedicando el tiempo de clase a realizar actividades que requieren el desarrollo de procesos cognitivos más complejos, donde la interacción entre iguales y la asistencia y experiencia del docente son esenciales, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Su singularidad es el cambio de rol docente y el cambio de orden, ya que requiere de la preparación previa del estudiante mediante el estudio y búsqueda de información de manera autónoma de los contenidos, los cuales son presentados antes por el docente a través de diversos medios, para posteriormente poder desarrollar en el aula las actividades que precisan de ese conocimiento previamente adquirido (Peralta & Guamán, 2020).

Como recoge el Área Tecnológica Educativa (ATE) del Gobierno de Canarias, las ventajas de este enfoque son el incremento del compromiso del alumnado al ser corresponsable de su aprendizaje y participa de forma activa mediante actividades de cooperación; permite aprender al propio ritmo de cada estudiante; personaliza el proceso de aprendizaje y convierte el aula en un espacio donde se comparte, se debate y se resuelven cuestiones, fomentando el pensamiento crítico, analítico y creativo a la vez que se fortalece la interacción ATE Gobierno de Canarias (s.f.-e).

En resumen, esta propuesta tiene como base metodológica el ABP, donde el estudiante es el principal protagonista de su propio aprendizaje mediante un proyecto grupal. Esta estrategia se combina en las distintas actividades con otras técnicas didácticas o

metodologías: el aprendizaje cooperativo, la gamificación y el aula invertida, a través de trabajo en equipo, el juego y diversas dinámicas que promueven la cooperación, la motivación y la corresponsabilidad del alumnado con su aprendizaje, respectivamente.

5. Propuesta de proyecto de innovación educativa

Título de la Situación de Aprendizaje:

“Desafío artístico: creando un juego de mesa a través de la pintura canaria”

Esta situación de aprendizaje desarrollada (véase Anexo 5), diseñada para llevarse a cabo durante siete sesiones en el tercer trimestre, en línea con el currículo de esta materia, tiene como objetivo principal que el alumnado adquiera la capacidad de valorar y reconocer el patrimonio pictórico del siglo XX de Canarias, tanto los principales movimientos artísticos como el papel que tuvo la mujer en las artes plásticas en ese período.

Todo ello en el contexto de la asignatura Historia y Geografía de Canarias, en el cual, tras el análisis de la inestabilidad de la materia y el análisis de su currículo y de parte de los recursos disponibles, como es el libro de texto disponible correspondiente a la normativa anterior y la oferta de proyectos, programas y redes de la Consejería de Educación, como el Programa EnSeñas o la Red Canaria-InnovAS, se concluye la falta de representación del patrimonio cultural canario y, en general, de recursos didácticos para la asignatura, diseñando esta propuesta como recurso para aportar a la creación de un catálogo de proyectos en línea con el currículo, con el aprendizaje competencial y, sobre todo, con la valoración del patrimonio canario.

La propuesta se estructura a través de diversas actividades, aplicando la Taxonomía de Bloom para la era digital de Andrew Churches (2008), la cual parte de la Taxonomía de Objetivos Educativos de Benjamin Bloom de 1956 y de la Taxonomía Revisada de Bloom de Lorin Anderson de 2001. Esta teoría propone que se debe partir de Habilidades de Pensamiento de Orden Inferior hacia las Habilidades de Pensamiento de Orden Superior, por lo que las actividades de este proyecto parten de la demanda cognitiva baja para llegar a las actividades de demanda cognitiva alta (Farrujia, 2022), con un producto final que consiste en la creación de un juego de mesa de modalidad de tablero con preguntas, elaborado por los estudiantes sobre la pintura canaria del siglo XX. La propuesta se organiza en torno a cinco temáticas relacionadas con movimientos artísticos y sus artistas más relevantes, que se trabajan en pequeños grupos heterogéneos. Cada grupo investiga

su temática asignada y formula las preguntas en torno a las cuales se basará el juego. Para lograr estos objetivos, la secuencia de actividades se ha diseñado según los principios de Merrill (2009): activación, demostración y centralidad de la tarea en la primera actividad; aplicación en la segunda y tercera actividad; e integración y metacognición en la cuarta actividad.

La finalidad de esta propuesta es valorar la importancia del patrimonio cultural pictórico de Canarias y el papel de la mujer en este ámbito artístico durante el siglo XX. Se pretende destacar su diversidad y relevancia histórica mediante una propuesta que fomente el trabajo directo con fuentes gráficas, documentales y digitales, desde una perspectiva activa, experimental, cooperativa e inclusiva, introduciendo la pintura como una herramienta para el aprendizaje de la historia y geografía de Canarias.

Este proyecto se realiza junto al área de Tecnología, ya que es en horario de esa materia donde el alumnado diseña y produce los materiales del juego, como el tablero, las fichas, y el fruto de la investigación: las tarjetas de preguntas, teniendo libertad para determinar el diseño, con la guía del docente de dicha materia (véase Anexo 6).

5.1. Fundamentación curricular

Los **Criterios de Evaluación** seleccionados para esta propuesta, en base al currículo de la materia, son dos de la Competencia específica 6, pero cabe mencionar que ambos se trabajan de manera parcial al ser tratado sólo del siglo XX, ya que por limitación temporal se circunscribe a una etapa cronológica concreta. Estos criterios de evaluación son:

- **6.2.** Buscar y seleccionar información sobre la importancia de los movimientos artísticos en Canarias en el patrimonio artístico de las islas para elaborar contenidos propios en distintos formatos, a partir de fuentes tanto analógicas como digitales.
- **6.3.** Comunicar por medio de narraciones, pósteres, presentaciones, exposiciones orales, medios audiovisuales y otros productos digitales, la relación de la mujer y el arte en Canarias, para abordar su participación en movimientos artísticos, literarios..., argumentando acerca de la igualdad real de hombres y mujeres, actuando en contra de cualquier actitud y comportamiento discriminatorio por razón de género.

En cuanto a los **saberes básicos**, la selección que se trabaja en la propuesta planteada es la siguiente:

Bloque I. Retos del mundo actual:

- 1. Sociedad de la información. 1.1. Búsqueda, tratamiento de la información, uso de datos en entornos digitales y evaluación de la fiabilidad de las fuentes. Uso específico del léxico relativo a los ámbitos histórico, artístico, patrimonial y geográfico de Canarias.
- 2. Cultura mediática. 2.1. Aprendizaje de técnicas y métodos de las ciencias sociales: análisis de textos, interpretación y elaboración de mapas, esquemas y síntesis, representación de gráficos e interpretación de imágenes a través de medios digitales accesibles.

Bloque III. Compromiso cívico y social:

- 5. Identificación de los aspectos geográficos, históricos, ecosociales y culturales en la configuración de la identidad canaria. Multiculturalidad y globalización: enriquecimiento del acervo común.
- 6. Conocimiento de las diversas formas de cultura canaria: la cultura popular y la oficial. Tradiciones, fiestas y folclore. Diversidad social y multicultural. Integración social y cultural y cohesión con el entorno.
- 8. Análisis del impacto de las principales corrientes culturales y científicas en Canarias. Movimientos artísticos en el archipiélago canario. La mujer y el arte en Canarias.

Por último, en relación a la fundamentación curricular, cabe mencionar la **contribución al desarrollo de los descriptores operativos de las competencias clave** que se lleva a cabo en esta propuesta:

La CCL1 y CCL5 se aplican a todas las actividades, ya que involucran la expresión en diversas formas y la utilización ética de los sistemas de comunicación, respectivamente. La CCL3 se aplica a las actividades uno y dos, enfocándose en la localización, selección y contraste de información de distintas fuentes.

La CD1 se aplica a las actividades uno y dos por la correcta búsqueda y uso de internet, y la CD2 se aplica a las actividades dos y tres en la gestión del entorno personal digital.

La CC1 y la CC4 se aplican a todas las actividades, abarcando la comprensión de ideas relacionadas con la dimensión social y ciudadana de la identidad propia, así como los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan; y la comprensión de las relaciones sistémicas entre actuaciones locales y globales, respectivamente.

La CCEC1, CCEC2 y CCEC4 se aplican a todas las actividades, abarcando el conocimiento, la apreciación crítica y el respeto por el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando su enriquecimiento; el disfrute, reconocimiento y análisis autónomo de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio; y la selección y el uso creativo de diversos medios y soportes para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa.

5.2. Fundamentación metodológica

En cuanto a la **metodología**, esta propuesta se basa metodológicamente en el ABP, donde el estudiante es el principal protagonista de su propio aprendizaje a través de un proyecto grupal. Este proyecto se adapta a sus conocimientos previos necesarios para resolverlo, permitiendo desarrollar una serie de destrezas durante su ejecución y aplicar habilidades, actitudes y conocimientos adquiridos.

En esta propuesta, el ABP se combinará con otras técnicas didácticas o metodologías, como el aprendizaje cooperativo, la gamificación y la clase invertida (*flipped classroom*). Estas se integrarán en las distintas actividades mediante el trabajo en equipo, el juego y diversas dinámicas que fomentan la cooperación, la motivación y la corresponsabilidad del alumnado en su aprendizaje, respectivamente.

Los **modelos de enseñanza** implementados en esta propuesta son:

- Investigación guiada (INVG): El profesorado delimita los aspectos a investigar y orienta a los estudiantes en la localización y uso de la información.
- Investigación grupal (IGRU): Búsqueda de información en grupo, destacando la interacción del alumnado y la construcción colaborativa del conocimiento.
- Enseñanza no directiva (END): Enfoque centrado en el alumnado, promoviendo el desarrollo de sus cualidades personales sin intervención del profesorado.
- Enseñanza directiva (EDIR): Entrenamiento de habilidades y destrezas, a través de la muestra del procedimiento, una práctica guiada y una práctica autónoma.

- Deductivo (DEDU): Partiendo de conceptos generales, el alumnado debe identificar y caracterizar ejemplos concretos proporcionados.
- Inductivo básico (IBAS): Se comienza con casos particulares para llegar a generalizaciones y reglas.

5.3. Evaluación

La evaluación del alumnado será continua, formativa e integradora (Boletín Oficial de Canarias, 2023b, p. 31454). Para esta situación de aprendizaje, la evaluación se plantea de la siguiente manera:

Las técnicas de evaluación que se utilizarán incluyen la observación directa y sistemática para recopilar información continua en cada sesión, y el análisis de documentos para valorar las diversas producciones resultantes del trabajo.

Las herramientas de evaluación a emplear son el diario de clase del profesorado, elaborado mediante observación directa y sistemática; y una escala de valoración y rúbrica para el análisis de los diferentes documentos y formatos entregados como parte del proyecto. La rúbrica incluye un apartado para valorar el trabajo realizado durante el proceso, basado en las anotaciones del docente en el diario de clase.

Los instrumentos de evaluación, son el Documento de trabajo, evaluado con la escala de valoración, y la Presentación de entrega final, evaluada con la rúbrica.

Los tipos de evaluación según el agente incluyen la heteroevaluación para los instrumentos mencionados, así como la coevaluación y la autoevaluación.

5.4. Secuencia de actividades

En esta propuesta de situación de aprendizaje se llevan a cabo cuatro actividades a lo largo de siete sesiones, se proponen actividades aplicando la Taxonomía de Bloom para la era digital de Andrew Churches (2008) por la cual se parte de Habilidades de Pensamiento de Orden Inferior hacia las Habilidades de Pensamiento de Orden Superior, por lo que las distintas actividades parten de la demanda cognitiva baja para llegar a las actividades de demanda cognitiva alta (Farrujia, 2022) estructuradas en una secuencia en base a los principios de Merrill (2009). A continuación se muestra un cronograma de la secuencia:

Cronograma de secuencia de actividades de la SA <i>“Desafío artístico: creando un juego de mesa a través de la pintura canaria”</i>		
Actividades	Temporalización	Principio de Merrill
Actividad 1. Reflexionando sobre nuestro arte	2 sesiones	Activación Demostración Centralidad de la tarea
Actividad 2. Entre libros y pantallas: investigando la pintura canaria del siglo XX	2 sesiones	Aplicación
Actividad 3. Pasamos a la acción: construyendo un juego de mesa	2 sesiones	Aplicación
Actividad 4. Jugando a aprender	1 sesión	Integración Metacognición

Actividad 1. Reflexionando sobre nuestro arte

- Primera sesión:

La situación de aprendizaje comienza, siguiendo los principios de Merrill (2009), con una actividad de activación que se desarrolla en dos sesiones. La primera sesión se basa en el uso de la plataforma "Mentimeter", donde el docente crea una presentación para fomentar la participación activa del alumnado. Los estudiantes deben acceder a este recurso digital desde sus Chromebook, ya que se lanzan al proyector preguntas, abiertas y de tipo test que deben responder. En el caso de no disponer de Chromebook, las respuestas se pueden anotar en la pizarra.

La actividad comienza con una pregunta abierta dirigida a los estudiantes: “¿Qué palabras te vienen a la mente cuando piensas en pintura canaria?”, con el objetivo de generar una lluvia de ideas, explorar sus conocimientos previos y facilitar debates entre el gran grupo. También se añaden preguntas tipo test u otros contenidos básicos necesarios para el proyecto (como, por ejemplo, qué es de un movimiento artístico) en base al nivel del alumnado, lo que podría llevar la secuencia a la fase de demostración.

Después de esta introducción, se explica al alumnado una tarea para realizar en casa, entregándoles una ficha (véase Anexo 7) donde deben registrar las respuestas obtenidas

al entrevistar a sus familiares sobre sus conocimientos de pintura canaria. Esta tarea, que utiliza la metodología de aula invertida (*flipped classroom*), es un trabajo individual para el cual se proporciona una batería de preguntas que los estudiantes deben copiar:

1. *¿Conoces algún movimiento artístico de pintura que se diera en Canarias en el siglo XX?*
2. *¿Conoces algún pintor de Canarias del siglo XX?*
3. *¿Conoces alguna pintora de Canarias del siglo XX?*
4. *¿Has notado alguna diferencia en el número de pintoras y pintores y sus obras que conocías?*
5. *¿Crees que se invierte lo suficiente en la enseñanza del patrimonio canario en el centro educativo? ¿Y fuera de él (televisión, redes, museos, ayuntamientos...)?*

- **Segunda sesión:**

En la segunda sesión, se inicia con una dinámica cooperativa 1-2-4, donde el alumnado compara las respuestas de sus familiares con sus compañeros. Con la parte individual completada en la ficha entregada, se comienza directamente con el trabajo en parejas y luego se continúa con el trabajo en grupo. El objetivo es que reflexionen sobre la importancia del patrimonio canario y lo conocido o desconocido que puede ser para su entorno más cercano y para ellos mismos.

Tras estas actividades de activación y demostración, se lleva a cabo la centralidad de la tarea y se explica el proyecto a realizar, las temáticas a trabajar y la división de los grupos. El proyecto consiste en la creación de un juego de mesa de modalidad de tablero y preguntas, elaborado por el alumnado sobre la pintura canaria del siglo XX. La propuesta se organiza en torno a cinco temáticas, trabajadas en cinco grupos de 5/6 miembros (según ratio para aulas de 25/30 alumnos). Cada grupo investiga su temática asignada, utilizando recursos tanto analógicos como digitales, y confecciona quince preguntas por grupo, que posteriormente formarán las tarjetas del juego.

Los cinco grupos están definidos por el docente para asegurar que sean heterogéneos e inclusivos. En cuanto a los roles, todos serán investigadores e investigadoras, pero uno de los miembros será el portavoz, elegido por el grupo.

Las temáticas están estructuradas en torno a una selección de los movimientos artísticos más relevantes de la pintura del siglo XX en Canarias, incluyendo contenidos mínimos

de artistas hombres y mujeres, en busca de la igualdad, y llevarán a cabo una investigación guiada por el docente. La distribución es:

Distribución de grupos y temáticas		
Distribución	Movimientos artísticos	Principales artistas
Grupo 1	El modernismo El expresionismo	Nestor Martín-Fernández de la Torre, Lía Tavío José Aguiar, Carmen Arozena
Grupo 2	El impresionismo Los acuarelistas canarios	Nicolás Massieu y Matos Francisco Bonnín, Vicki Penfold, Eva Fernández
Grupo 3	El surrealismo	Óscar Domínguez, Juan Ismael Elena Lecuona, Yolanda Granziani
Grupo 4	La Escuela Luján Pérez y el indigenismo	Felo Monzón, Jorge Oramas, Antonio Padrón, Jane Millares
Grupo 5	La abstracción	Manolo Millares, César Manrique Lola Massieu, Pino Ojeda, Maribel Nazco

Este enfoque pedagógico permite al alumnado explorar de manera activa y cooperativa la cultura y pintura canaria, así como el papel de la mujer en esta rama, desarrollando al mismo tiempo habilidades de investigación, análisis y desarrollo, y fomentando el trabajo colaborativo.

En esta actividad se trabajan ambos criterios de evaluación y la totalidad de los saberes básicos, además no es una actividad evaluable, pero si se lleva a cabo observación directa y sistemática a través del diario de clase del profesorado y el alumnado genera dos productos, las respuestas del Mentimeter y la ficha de dinámica 1-2-4.

Actividad 2. Entre libros y pantallas: investigando la pintura canaria del siglo XX

- Tercera y cuarta sesión

En las siguientes dos sesiones comienza el trabajo de aplicación en el contexto de investigación. En la tercera sesión, se realiza una consulta de los recursos analógicos disponibles en la biblioteca del centro educativo, y en la cuarta sesión, se trabaja en el aula con recursos TIC (ya sea en el aula TIC o con Chromebook disponibles en el aula habitual) para utilizar recursos digitales. Durante estas sesiones de investigación, los distintos grupos deben ser capaces de extraer la información necesaria relacionada con su temática para elaborar las preguntas del juego. Para ello, el docente les proporciona una Guía (véase Anexo 8) que incluye:

- Pautas sobre la información a incluir en la elaboración de las preguntas: *en qué consiste el movimiento artístico, cuáles son sus características técnicas más destacadas, quiénes son sus artistas más representativos, tanto hombres como mujeres, y cuáles son sus obras más importantes*. Además, se valorará positivamente que extraigan información sobre geografía e historia y que elaboren alguna pregunta basada en una pintura, sirviendo de repaso.
- Un listado orientativo de fuentes analógicas y digitales. En cuanto al listado analógico, se contempla el disponible en la biblioteca del centro, pero también se recomiendan algunos libros que el docente podría aportar.

Para evaluar el trabajo realizado durante estas sesiones, cada grupo debe confeccionar y entregar un Documento de trabajo (véase Anexo 9), que se facilita al inicio por parte del docente. En este documento, deben registrar grupalmente: las fuentes consultadas, tanto analógicas como digitales; la información seleccionada de la que luego extraerán las preguntas del juego; y un apartado de reflexión que cada miembro debe rellenar individualmente, con preguntas como: *¿Qué dificultades has encontrado a la hora de investigar, tanto en analógico como en digital, sobre el movimiento artístico? ¿Crees que hay igualdad entre los artistas hombres y mujeres, tanto en analógico como en digital? Reflexiona en base a los recursos consultados, sus títulos y la información encontrada en ellos.*

En esta actividad se trabajan ambos criterios de evaluación y la totalidad de los saberes básicos. Es una actividad evaluable a través del análisis de documentos con una escala de valoración (véase Anexo 10) del Documento de trabajo entregado por los grupos, y,

además, se sigue haciendo observación directa y sistemática a través del diario de clase del profesorado.

Actividad 3. Pasamos a la acción: construyendo un juego de mesa

- Quinta y sexta sesión

Una vez realizado y entregado el Documento de trabajo con la investigación, es momento de continuar con el principio de aplicación y confeccionar las quince preguntas relativas a cada temática, las cuales deben reflejar el contenido mínimo exigido en la Guía. Para ello, cuentan con dos sesiones que se llevan a cabo en un aula con recursos TIC (ya sea un aula TIC o con Chromebook disponibles en el aula habitual). También tienen a su disposición el Documento de trabajo, que el docente devuelve, ya que contiene las fuentes utilizadas y la información extraída.

Para diseñar las preguntas, los estudiantes pueden optar por preguntas abiertas o tipo test (de tres opciones) y pueden incluir imágenes, siempre que indiquen su origen, por si desean basar alguna pregunta en el reconocimiento de una obra o en algún elemento o atributo presente en ella, dando cierta libertad para que el alumnado aporte sus ideas. Como producto evaluable, deben crear una presentación donde en cada diapositiva se incluya una pregunta, su respuesta y una imagen si se utiliza, llegando a un total de quince diapositivas, una por pregunta. Al finalizar, deben enviar la Presentación de entrega final al docente, quien evalúa el trabajo mediante una rúbrica, considerando el proceso gracias al diario de clase y el resultado final con el documento remitido.

Paralelamente y como se ha mencionado, este proyecto se realiza conjuntamente con el área de Tecnología. En esa asignatura se diseña y produce el tablero, las fichas, tanto de puntos como de avance, y las tarjetas con las preguntas una vez confeccionadas, dejando libertad al alumnado para determinar el diseño, pudiendo inclusive confeccionar una caja para su conservación o ponerle un nombre al juego, ya que este producto es elaborado por y para el gran grupo.

En esta actividad se trabajan ambos criterios de evaluación y la totalidad de los saberes básicos. Es una actividad evaluable a través del análisis de documentos con una rúbrica (véase Anexo 11) de la Presentación de entrega final, y, además, se sigue haciendo observación directa y sistemática a través del diario de clase del profesorado.

Actividad 4. Jugando a aprender

- Séptima sesión

Una vez finalizado el proceso de investigación, confección y creación, llega el momento de probar el resultado final y dedicar gran parte de la última sesión a jugar con el juego de mesa creado, tanto en los grupos heterogéneos como en el gran grupo, alcanzando así el punto de integración y demostrando la adquisición efectiva del aprendizaje.

Tras ello, se termina la sesión y la situación de aprendizaje con distintas actividades de reflexión como fase de metacognición. La primera de ellas es una reflexión entre el gran grupo guiada por el docente a través de unas preguntas sobre la satisfacción con el resultado, cómo ha sido el proceso de trabajo, qué cuestiones se deben mejorar, qué aprendizajes creen que han obtenido, si creen que había igualdad o desigualdad entre artistas hombres y mujeres en el siglo XX y si creen que la hay ahora, y abierto a temas que puedan surgir.

Finalmente, se entrega al alumnado un documento de coevaluación (véase Anexo 12) para evaluar el trabajo del grupo heterogéneo y un documento de autoevaluación (véase Anexo 13) para realizar una reflexión individual sobre sus logros y dificultades en este proyecto y aprendizaje. Ambos documentos, si el tiempo lo permite, se completan y entregan en el aula. De lo contrario, se pueden entregar en la siguiente clase, ajustando el tiempo según la duración del juego y del debate grupal, priorizando las actividades de reflexión y discusión.

En esta actividad se trabajan ambos criterios de evaluación y la totalidad de los saberes básicos, además, no es una actividad evaluable, pero si se lleva a cabo observación directa y sistemática a través del diario de clase del profesorado y el alumnado genera como productos, el juego de mesa (pero el resultado final maquettato es evaluable en Tecnología) y los documentos de coevaluación y autoevaluación.

Por último, y según el docente y el centro educativo, se puede valorar la presentación del producto final. Una opción puede ser añadir el proyecto a la mediateca del centro, un servicio ofrecido por la Consejería para alojar recursos de manera virtual o, de manera física, ponerlo a disposición del alumnado en algún espacio común del centro.

6. Conclusiones y propuesta de mejora

El presente Trabajo de Fin de Máster y su propuesta didáctica pretenden aportar un recurso de cara a la necesidad detectada de confeccionar un catálogo de herramientas y recursos didácticos sólidos en línea con el currículo y con el aprendizaje competencial, tanto para la materia de “Historia y Geografía de Canarias” como para el patrimonio cultural canario, en este caso específico, el pictórico.

El recorrido llevado a cabo parte del análisis de la problemática sobre la estabilidad y obligatoriedad de la materia y la presencia del patrimonio cultural en su currículo y algunos de los recursos disponibles, como el libro de texto conforme a la normativa anterior y la oferta disponible e inscripción a los proyectos, programas y redes de la Consejería de Educación, con lo cual se concluye que existe una falta de representación y, en general, de recursos didácticos para la asignatura, concretamente que pongan en valor el patrimonio cultural canario.

Tras ello, se ha determinado la temática seleccionando específicamente el patrimonio cultural pictórico, tras analizar la presencia de la pintura en el currículo y el beneficio de la misma como herramienta para el aprendizaje de la Geografía y la Historia. Además, se determina la base metodológica de la propuesta que se basa en el modelo educativo del ABP, la cual se combina en las distintas actividades con otras técnicas didácticas o metodologías como el aprendizaje cooperativo, la gamificación y el aula invertida.

La finalidad de la propuesta de innovación educativa que se ha planteado es que el alumnado adquiera la capacidad de valorar y reconocer el patrimonio pictórico del siglo XX de Canarias, tanto los principales movimientos artísticos, como el papel que tuvo la mujer en las artes plásticas en ese período y su igualdad real entre hombres y mujeres, a través de distintas actividades de activación, demostración, aplicación, integración y metacognición, para crear cooperativamente un producto final. La propuesta tiene como objetivo destacar la diversidad y la relevancia histórica de la temática mediante una metodología que fomente el trabajo directo con fuentes gráficas, documentales y digitales desde una perspectiva activa, experimental, colaborativa e inclusiva.

Como propuesta de mejora de este proyecto, se podría contemplar que, al contar la materia con un currículo estructurado de manera diacrónica y disponiendo de una mayor temporalidad, podría haberse planteado una propuesta que abarcara la misma estructura pero en una temporalidad más amplia, por ejemplo, desde las primeras representaciones

de época indígena hasta la actualidad, pudiendo verse durante todo el curso académico de la materia de una manera transversal y no solamente en el tercer trimestre. En cuanto a la temática, tratándose de una propuesta más amplia podría albergar más ramas del patrimonio canario, a pesar de los beneficios detectados en el uso del soporte pictórico, podría trabajarse con diverso patrimonio material e inmaterial de las islas, más acorde a una propuesta que abarque todo o parte del curso académico. El producto final confeccionado por el alumnado podría servir como una herramienta de repaso e integración de la totalidad de la materia mientras abarcan, conocen y ponen en valor el patrimonio cultural material e inmaterial de Canarias.

Tras el trabajo realizado, tanto por el análisis de la problemática llevado a cabo, la propuesta de innovación educativa planteada, como por la posible propuesta de mejora, se llega a la conclusión de que hay que tener en cuenta que se trata de una materia que ha pasado por un período de inestabilidad, tanto para los docentes como para el alumnado, al cambiarse el curso en el que se impartía, cuestionarse su obligatoriedad y no contarse con recursos suficientes para la misma, realidad esta última que sigue vigente. A ello, se suma que la materia cuenta con una hora semanal y se debería abogar por una mayor presencia de “Historia y Geografía de Canarias” en el horario escolar.

El propio currículo de la materia enfatiza la importancia de fomentar el conocimiento, respeto y valoración del patrimonio cultural de Canarias y los saberes propios se integran en el currículo desde una perspectiva de educación patrimonial, pero esto es difícilmente abarcable teniendo en cuenta el horario tan reducido para ello, por lo tanto tendría que haber ciertos cambios y mejoras que faciliten el cumplimiento del currículo sin que ello suponga tener que hacer un sobreesfuerzo para poder enseñar, concienciar y sensibilizar al alumnado sobre el gran patrimonio cultural con el que cuentan las islas Canarias y la importancia de su cuidado, disfrute y transmisión.

Referencias bibliográficas

- Álvarez Martín, N. (2022, 3 de mayo). *Respuesta motivada del Consejo Escolar de Canarias a la solicitud de consideraciones sobre la materia de Historia y Geografía de Canarias*. Consejo Escolar de Canarias. <https://tinyurl.com/y94usdx5>
- Apaolaza-Llorente, D. y Echeberria Arquero, B. (2019). Haciendo historia: fuentes primarias y metodologías para trabajar el pensamiento histórico en secundaria. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 34(1), 29-40. <https://tinyurl.com/7ajunxar>
- Área Tecnológica Educativa (ATE) (2024). *Dossier Recursos Educativos Abiertos Digitales READ*. <https://tinyurl.com/2he4rdvn>
- ATE Gobierno de Canarias (s.f.-a). *Patrimonio de Canarias: READ (Recursos Educativos Abiertos Digitales)*. Área de Tecnología Educativa (ATE). Recuperado el 13 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/ya9bz3wu>
- ATE Gobierno de Canarias (s.f.-b). *Historia y Geografía de Canarias: READ (Recursos Educativos Abiertos Digitales)*. Área de Tecnología Educativa (ATE). Recuperado el 13 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/mr3ber8v>
- ATE Gobierno de Canarias (s.f.-c). *Aprendizaje cooperativo. “Uno para todos, y todos para uno”*. Kit de pedagogía y TIC. Recuperado el 17 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/bddjammr>
- ATE Gobierno de Canarias (s.f.-d). *Gamificación ¡A jugar!*. Kit de pedagogía y TIC. Recuperado el 15 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/mstn2a84>
- ATE Gobierno de Canarias (s.f.-e). *Aprendizaje invertido (flipped learning)*. Kit de pedagogía y TIC. Recuperado el 15 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/yemz4xej>
- ATE Gobierno de Canarias (2024, 17 de mayo). *Descubre el Nuevo Portal de Recursos Educativos sobre el Patrimonio de Canarias*. Área de Tecnología Educativa (ATE). Recuperado el 13 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/4evx7sra>
- Biblioteca de Educación (2022, 6 de octubre). *LOMLOE: Nueva ley de educación*. Recuperado el 4 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/3ynpv3h4>

- Castellano, J. M. (s.f.). *GHC 4. Historia y Geografía de Canarias (Digital) (Aula 3D)*. Editorial Vicens Vives, S.A. Recuperado el 4 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/3wmwvkkks>
- Castellano, J. M. (2016). *GHC 4. Historia y Geografía de Canarias*. Editorial Vicens Vives, S.A.
- Castellano Gómez, E. (2019). Azul en la mirada: un acercamiento a la identidad canaria desde el arte. *Cliocanarias*, 1, 59-68. <https://tinyurl.com/26kzhfkn>
- Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes del Gobierno de Canarias (2023b, 23 de marzo). *Currículos de las materias y los ámbitos de la Educación Secundaria Obligatoria LOMLOE en Canarias*. Recuperado el 4 de junio de <https://tinyurl.com/267kn3bw>
- Churches A. (2008). *Bloom's Digital Taxonomy* [La taxonomía de Bloom para la era digital]. <https://tinyurl.com/4nx62n38>
- Echeberria Arquero, B., & Elorza Insausti, M. (2023). Imagina el pasado. La enseñanza de la historia a través de fuentes iconográficas. *UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 15, 128–138. <https://doi.org/10.30827/unes.i15.27491>
- Educagob Portal del sistema educativo español (s.f.). *LOMLOE: Ley de educación*. Recuperado el 4 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/bddfrm2k>
- EnSeñas Gobierno de Canarias (s.f.-a). *Blog del Programa Enseñas*. Programa enSeñas. Recuperado el 13 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/5n7fcvz5>
- EnSeñas Gobierno de Canarias (s.f.-b). *Patrimonio Cultural de Canarias*. Programa enSeñas. Recuperado el 13 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/2dfyt7xw>
- EnSeñas Gobierno de Canarias (s.f.-c). *Cursos autodirigidos: educación y patrimonio cultural de Canarias*. Programa enSeñas. Recuperado el 13 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/yd72265n>
- EnSeñas Patrimonio Gobierno de Canarias (s.f.). *Nuestro patrimonio, tu legado*. Programa EnSeñas Patrimonio. Recuperado el 13 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/ntzvawu5>
- Equipo Pedagógico CEP Tenerife Sur (s.f.). Modelos de enseñanza. *Revista El Bucio*, 21, 18-24.

- Díaz Hernández, R., Domínguez Mujica, J. & Moreno Medina C. (2010). El paisaje de Canarias: Las artes plásticas y la geografía. *El Museo Canario*, 65, 73-124. <https://tinyurl.com/yckush5t>
- Farrujia de la Rosa, A. J. (coord.) (2022). *Patrimonio cultural, género y educación. Los libros de texto como transmisores del conocimiento en primaria y secundaria*. Ediciones Octaedro. <https://doi.org/10.36006/16334-1>
- Farrujia de la Rosa, A. J., Henríquez Ritchie, P. S., & Zavala Martínez, T. E. (2023). El patrimonio indígena como realidad controversial en la formación inicial del profesorado de primaria en Canarias y México. *REIDICS*, 12, 28-49. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.12.03>
- Ferreras Listán, M. & Jiménez Pérez, R. (2013). ¿Cómo se conceptualiza el patrimonio en los libros de texto de Educación Primaria?. *Revista de Educación*, 361, 591-618. DOI: 10.4438/1988-592X-RE-2013-361-234
- García Somalo, C. (2019). Las Redes Educativas en Canarias. *Participación educativa*, 6(9), 155-164. <https://tinyurl.com/48h6femx>
- Gobierno de Canarias, (s.f.-a). *Buscador de centros educativos*. Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes. Recuperado el 19 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/3f9eczbd>
- Gobierno de Canarias (s.f.-b). *Red Canaria-InnovAS*. Programas, proyectos y redes. Recuperado el 13 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/zp38e9yx>
- Gobierno de Canarias (2018, 17 de octubre). *Aprendizaje cooperativo: Dinámica 1-2-4*. La clase de Ruymán. Consejería de Educación de Canarias. <https://tinyurl.com/bdzk84z7>
- Gobierno de Canarias (2022, 27 de abril). *La materia de Geografía e Historia de Canarias será obligatoria en la ESO*. Portal de Noticias del Gobierno de Canarias. <https://tinyurl.com/bdedj777>
- Gobierno de Canarias (2024, 6 de junio). *La persona coordinadora de patrimonio tampoco será opcional en los centros educativos de Canarias*. Portal de Noticias del Gobierno de Canarias. <https://tinyurl.com/ydnndf5d>
- Hernández Gutiérrez, A. S. (2008). La casa pintada: la arquitectura popular canaria y su representación gráfica. *Arquitectura y paisaje: La arquitectura tradicional en el*

- medio rural de Canarias, Rincones del Atlántico*, 5, 258-359.
<https://tinyurl.com/rrrjsemk>
- Infonorte Digital (2024, 5 de junio). *Tamaimos denuncia la eliminación del Eje de Patrimonio Social, Cultural e Histórico canario en los centros educativos de las islas*. Infonorte Digital. <https://tinyurl.com/mrrvs7br>
- Johnson, D. W. y Johnson, R. T. & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Editorial Paidós.
- Jiménez, J. (2022, 8 de abril). *Docentes se movilizan para que la materia Historia y Geografía de Canarias se mantenga y sea obligatoria en la ESO*. Canarias Ahora. <https://tinyurl.com/f2fb6z5b>
- Martínez-Hita, M., Miralles-Martínez, P. & Gómez, C. J. (En prensa). Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones del alumnado. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 25. <https://tinyurl.com/33p4z23s>
- Mentimeter (s.f.). Mentimeter. Recuperado el 15 de junio de 2024 de <https://www.mentimeter.com/es-ES>
- Merrill, M. D. (2009). "First Principles of Instruction." In C. M. Reigeluth & A. Carr-Chellman (Eds.), *Instructional Design Theories and Models III*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Meseguer Gil, A. J., Arias Ferrer, L. & Egea Vivancos, A. (2017). El patrimonio arqueológico en los libros de texto de Educación Secundaria. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, 33, 65-82. DOI: 10.7203/DCES.33.11003
- Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.
- Pérez de Albéniz Iturriaga, A. (coord.), Fonseca Pedrero, E. (coord.), Lucas Molina, B. (coord.) (2021). *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos. Claves para su implementación*. Universidad de La Rioja.
- Real Academia Española (s.f.). Asignatura de libre configuración autonómica. Diccionario del español jurídico. <https://tinyurl.com/3hb85srd>

- Reig Gómez A. (2022). *El Patrimonio Cultural Subacuático en Canarias como recurso educativo en el contexto de la asignatura Historia y Geografía de Canarias*. Universidad de La Laguna. <https://tinyurl.com/3znd9jw7>
- STEC-IC (2024, 11 de junio). *El STEC-IC reclama mayor presencia de los contenidos relacionados con el patrimonio y con la igualdad*. STEC-IC. <https://tinyurl.com/2pz6av6f>
- Yamila Rigo D. (2014). Aprender y enseñar a través de imágenes. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación en artes y humanidades digitales*, 6. <https://tinyurl.com/yrf4mfzz>

Legislación consultada

- Boletín Oficial de Canarias (2023a, 23 de marzo). *DECRETO 30/2023, de 16 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC-A-2023-058-848)*. <https://tinyurl.com/decreto-30-2023>
- Boletín Oficial de Canarias (2023b, 23 de marzo). *ORDEN de 31 de mayo de 2023, por la que se regulan de evaluación y la promoción del alumnado que cursa las etapas de la Educación Infantil, la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, y se establecen los requisitos para la obtención de los títulos correspondientes, en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC-S-2023-110)*. <https://tinyurl.com/orden-31-5-2023>
- Boletín Oficial del Estado (2006, 4 de mayo). *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE-A-2006-7899)*. <https://tinyurl.com/LO-2-2006>
- Boletín Oficial del Estado (2013, 10 de diciembre). *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE-A-2013-12886)*. <https://tinyurl.com/LO-8-2013>
- Boletín Oficial del Estado (2014, 25 de julio). *Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria (BOE-A-2014-9901)*. <https://tinyurl.com/ley-6-2014>
- Boletín Oficial del Estado (2018, 5 de noviembre). *Ley Orgánica 1/2018, de 5 de noviembre, de reforma del Estatuto de Autonomía de Canarias (BOE-A-2018-15138)*. <https://tinyurl.com/LO-1-2018>

- Boletín Oficial del Estado (2020, 29 de diciembre). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación* (BOE-A-2020-17264). <https://tinyurl.com/ley-organica-3-2020>
- Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes del Gobierno de Canarias (2023a, 23 de marzo). *Currículo LOMLOE Canarias de Educación Secundaria Obligatoria, 2022-2023. Historia y Geografía de Canarias*. <https://tinyurl.com/374v9cbj>
- Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes del Gobierno de Canarias (2023c, 1 de junio). *Resolución de la Dirección General de Ordenación, Innovación y Calidad por la que se publica el listado provisional de los centros inscritos en la Red Canaria de centros educativos para la Innovación y Calidad del Aprendizaje Sostenible (RED EDUCATIVA CANARIA-InnovAS) para el curso 2023-2024 en centros públicos de educación infantil, primaria y secundaria de la comunidad autónoma de canarias*. <https://tinyurl.com/2w7vbt7z>
- Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes del Gobierno de Canarias (2023d, 7 de diciembre). *Resolución de la Dirección General de Ordenación de las Enseñanzas, Inclusión e Innovación, por la que se aprueba y ordena la publicación del listado definitivo de los centros sostenidos con fondos públicos no universitarios admitidos y excluidos en el proyecto de innovación El Patrimonio a Escena para su desarrollo durante el curso escolar 2023-2024*. <https://tinyurl.com/yc7wpc6r>
- Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes del Gobierno de Canarias (2024, 29 de mayo). *Resolución de la Dirección General de Ordenación de las Enseñanzas, Inclusión e Innovación, por la que se publican las instrucciones para el desarrollo de la Red Canaria de Centros Educativos para la Innovación y Calidad del Aprendizaje Sostenible (RED EDUCATIVA CANARIA-InnovAS), en centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de Canarias durante el curso 2024-2025*. <https://tinyurl.com/dpabr667>
- Consejería de Educación y Universidades (2016, 4 de julio). *Currículo LOMCE Canarias de Educación Secundaria Obligatoria, Historia y Geografía de Canarias*. <https://tinyurl.com/ypnhjdkp>

Anexos

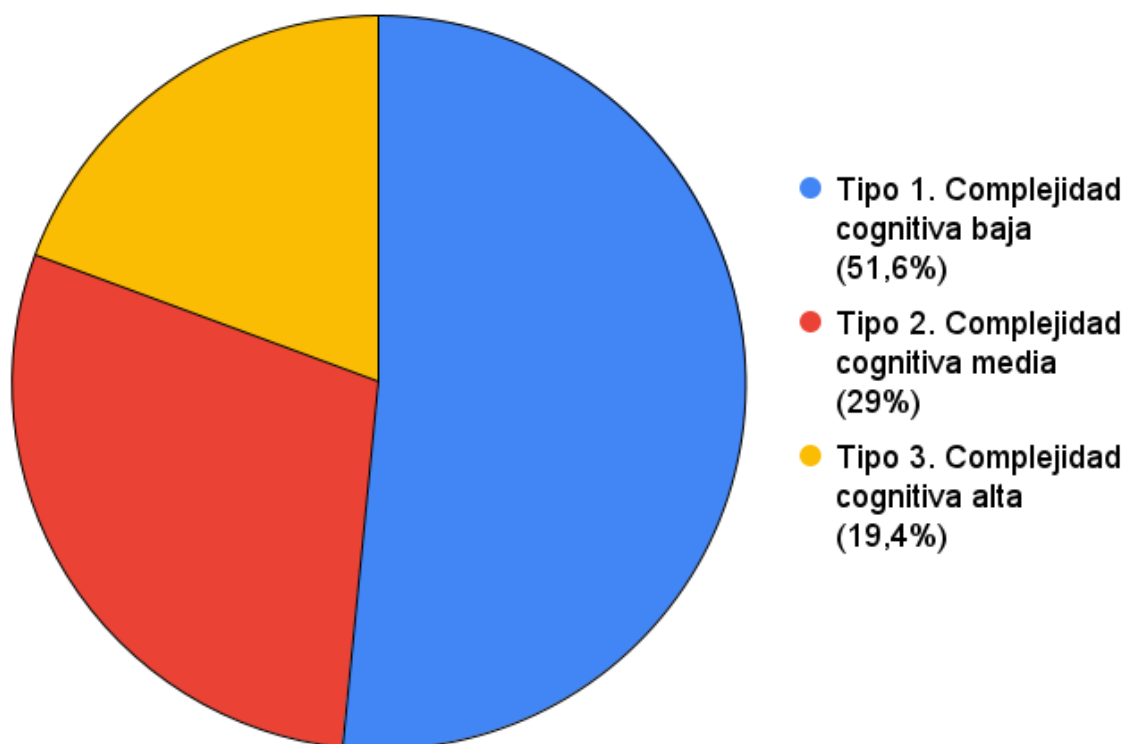
Anexo 1: Tabla de clasificación de la tipología de las actividades de la unidad 5 del libro de texto *GHC 4. Historia y Geografía de Canarias*.

CLASIFICACIÓN TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES (UNIDAD 5)				
Epígrafe / Página	Nº de la actividad	Tipología de actividades	Agrupación	Recursos didácticos
Portada / p. 83	1	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Portada / p. 83	2	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Portada / p. 83	3	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 1 / p. 85	1	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 1 / p. 85	2	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 1 / p. 85	3	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 2 / p. 87	1	Tipo 2	Individual	Contenido libro
Epígrafe 2 / p. 87	2	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 2 / p. 87	3	Tipo 3	Individual	Investigación/TIC
Epígrafe 3 / p. 89	1	Tipo 2	Individual	Contenido libro
Epígrafe 3 / p. 89	2	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 3 / p. 89	3	Tipo 2	Individual	Contenido libro
Epígrafe 4 / p. 91	1	Tipo 2	Individual	Contenido libro
Epígrafe 4 / p. 91	2	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 4 / p. 91	3	Tipo 2	Individual	Contenido libro
Epígrafe 4 / p. 91	4	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 5 / p. 93	1	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 5 / p. 93	2	Tipo 2	Individual	Contenido libro
Epígrafe 5 / p. 93	3	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 5 / p. 93	4	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 6 / p. 95	1	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 6 / p. 95	2	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 6 / p. 95	3	Tipo 2	Individual	Contenido libro

Epígrafe 7 / p. 97	1	Tipo 2	Individual	Contenido libro
Epígrafe 7 / p. 97	2	Tipo 1	Individual	Contenido libro
Epígrafe 7 / p. 97	3	Tipo 2	Individual	Contenido libro
Área de aprendizaje / p. 98	1	Tipo 3	Individual	Investigación/TIC
Área de aprendizaje / p. 98	2	Tipo 3	Individual	Investigación/TIC
Área de aprendizaje / p. 99	3	Tipo 3	Individual	Investigación/TIC
Área de aprendizaje / p. 99	4	Tipo 3	Individual	Investigación/TIC
Área de aprendizaje / p. 99	5	Tipo 3	Individual	Investigación/TIC

Anexo 2: Gráfico del perfil de las actividades de la unidad 5 del libro de texto *GHC 4. Historia y Geografía de Canarias*.

Perfil de las actividades del libro - Unidad 5



Anexo 3: Tabla de centros beneficiarios del Proyecto educativo "El Patrimonio a escena" del Programa EnSeñas para el curso 2023/2024

Centros beneficiarios del Proyecto educativo "El Patrimonio a escena"				
Programa EnSeñas - curso 2023/2024				
Dirigido a: CEIP, CEE, CER, IES, CEPA, EA, CEO y CIFP				
Isla	Nº de centros dirigidos totales	Nº de centros beneficiarios totales	Tipo de centro beneficiario	Porcentaje
La Palma	63	0	0	0
La Gomera	13	0	0	0
El Hierro	11	0	0	0
Tenerife	302	13	9 IES, 4 CEIP	4,30%
Gran Canaria	305	8	6 IES, 1 CEIP, 1 CEO	2,62%
Fuerteventura	54	3	2 IES, 1 CEIP	5,56%
Lanzarote	61	3	1 IES, 2 CEIP	4,92%
Total	809	27	IES, CEIP, CEO	3,34%

Anexo 4: Tabla de centros beneficiarios de la RED EDUCATIVA CANARIA-InnovAS para el curso 2023/2024

Centros beneficiarios de la RED EDUCATIVA CANARIA-InnovAS		
Listado provisional - curso 2023/2024		
Dirigido a: Centros públicos de educación infantil, primaria y secundaria		
Isla: Tenerife		
Nº de centros dirigidos totales	366	Porcentaje
Nº de centros inscritos totales	242	66,12%
Inscritos al Eje <i>Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario</i>	138	37,70%
Inscritos al Eje <i>Arte y Acción Cultural</i>	73	19,95%

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

N.º y Título de la SA: “Desafío artístico: creando un juego de mesa a través de la pintura canaria”

Período de Implementación: Desde la semana n.º a la semana n.º

N.º sesiones: 7

Trimestre: 3º

Autoría: Irene Hernández Batista

Estudio: 3º ESO

Área/Materia/Ámbito: Historia y Geografía de Canarias

IDENTIFICACIÓN

Descripción:

En esta situación de aprendizaje el alumnado aprenderá a buscar y seleccionar información sobre la importancia de los movimientos artísticos en Canarias en el patrimonio artístico de las islas, a elaborar contenidos propios en distintos formatos, a partir de fuentes tanto analógicas como digitales y a comunicar por medio de narraciones en formato pregunta y debates la relación de la mujer y el arte en Canarias para abordar su participación en movimientos artísticos, argumentando acerca de la igualdad real de hombres y mujeres, actuando en contra de cualquier actitud y comportamiento discriminatorio por razón de género; y aprenderá saberes básicos como la búsqueda, tratamiento de la información, uso de datos en entornos digitales, evaluación de la fiabilidad de las fuentes y uso específico del léxico relativo a los ámbitos histórico, artístico, patrimonial y geográfico de Canarias; el aprendizaje de técnicas y métodos de las ciencias sociales; la identificación de los aspectos geográficos, históricos, ecosociales y culturales en la configuración de la identidad canaria; el conocimiento de las diversas formas de cultura canaria y el análisis del impacto de las principales corrientes culturales en Canarias, tanto los movimientos artísticos en el archipiélago canario como la mujer y el arte en Canarias.

Aplicando la Taxonomía de Bloom para la era digital de Andrew Churches (2008) se parte de Habilidades de Pensamiento de Orden Inferior hacia las Habilidades de Pensamiento de Orden Superior, por lo que las distintas actividades de este proyecto parten de la demanda cognitiva baja para llegar a las actividades de demanda cognitiva alta (Farrujia, 2022) con un producto final que consiste en la creación de un juego de mesa de modalidad de tablero y preguntas, confeccionado por el alumnado sobre la pintura canaria del siglo XX. La propuesta se estructura en torno a cinco temáticas, relativas a movimientos artísticos y sus artistas más relevantes, a trabajar en pequeños grupos heterogéneos, los cuales investigan la temática asignada y confeccionan las preguntas en torno a las que se basa el juego. Para la consecución de estos objetivos, se ha planteado la secuencia de actividades según los principios de Merrill (2009): los principios de activación, demostración y centralidad de la tarea en la primera actividad, el principio de aplicación en la segunda y tercera actividad y, por último, los principios de integración y metacognición en la cuarta actividad.

La finalidad de los aprendizajes de esta propuesta es poner en valor en el aula el patrimonio cultural pictórico de Canarias y el papel de la mujer en este campo artístico en el siglo XX. Se busca reflejar su diversidad y su relevancia para el conocimiento histórico mediante una propuesta que promueve el trabajo directo con fuentes gráficas, documentales y digitales. Esto se realizará desde una perspectiva activa, experimental, cooperativa e inclusiva.

Este proyecto se realiza junto al área de Tecnología, ya que es en esa materia donde el alumnado diseña y produce los materiales del juego, como el tablero, las fichas, y el fruto de la investigación: las tarjetas de preguntas, teniendo libertad para determinar el diseño con la guía del docente (véase Anexo 6).

Justificación:

Esta situación de aprendizaje, en línea con el currículo de esta materia, tiene como objetivo principal que el alumnado adquiera la capacidad de valorar y reconocer el patrimonio pictórico del siglo XX de Canarias, tanto los principales movimientos artísticos como el papel que la mujer tuvo en las artes plásticas en ese período. Todo ello en el contexto de la asignatura Historia y Geografía de Canarias, en el cual, tras el análisis de la inestabilidad de la materia y el análisis de su currículo y de parte de los recursos disponibles, como es el libro de texto disponible correspondiente a la normativa anterior y la oferta de proyectos, programas y redes de la Consejería de Educación, como el Programa EnSeñas o la Red Canaria-InnovAS, se concluye la falta de representación del patrimonio cultural canario y, en general, de recursos didácticos para la asignatura, diseñando esta propuesta como recurso para aportar a la creación de un catálogo de proyectos, en línea con el currículo y, sobre todo, con la valoración del patrimonio canario.

Por ello, esta situación de aprendizaje se enmarca dentro del currículo de la materia a través de los criterios de evaluación 6.2. y 6.3., aunque se trabajen de manera parcial al abarcar el siglo XX específicamente, valorando su importancia patrimonial y sus necesidades de gestión, conservación, investigación y difusión para futuras generaciones, introduciendo la pintura como una herramienta para el aprendizaje de la historia y geografía de Canarias. Todo ello a través del aprendizaje basado en proyectos y de una secuencia de actividades pensadas según los principios de Merrill (2009), para las cuales deben ser capaces de trabajar cooperativamente mediante el uso de la investigación de diversas fuentes, tanto análogas como digitales y de las Tecnologías de la Información, para materializar estos aprendizajes en el producto final y su consecuente reflexión, complementando así la situación de aprendizaje.

Por su parte, esta situación de aprendizaje puede anclarse o hacer uso de los recursos disponibles que los programas, planes y ejes temáticos de la Red Canaria-InnovAS proporcionan. Cabe mencionar que, en relación a la Agenda 2030, esta propuesta puede aportar a la consecución del Objetivo 4 por una educación de calidad y al Objetivo 5 por la igualdad de género.

Evaluación:

En base a la Orden del 31 de mayo por la que se regula la evaluación y la promoción del alumnado que cursa la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria, recoge su artículo 14 que la evaluación del alumnado será continua, formativa e integradora. Para esta situación de aprendizaje la evaluación se plantea de la siguiente manera:

- Con esta propuesta se aborda la competencia específica 6, específicamente los criterios de evaluación 6.2. y 6.3., así como los siguientes descriptores operativos de las competencias clave: CCL1, CCL3, CCL5, CD1, CD2, CC1, CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC4.
- Las técnicas de evaluación que se van a utilizar son la observación directa y sistemática para recoger información de manera continua en cada sesión, y el análisis de documentos, para valorar las diferentes producciones resultado del trabajo.
- Las herramientas de evaluación a emplear son el diario de clase del profesorado, elaborado gracias a la observación directa y sistemática; y escala de valoración y rúbrica para el análisis de los distintos documentos y formatos que entregan al docente como parte del proyecto, añadiendo en la rúbrica un apartado de valoración del trabajo desempeñado en el proceso que se extrae de las anotaciones del docente en el diario de clase.
- Los instrumentos de evaluación, es decir, los distintos documentos que se entregan al docente son un documento de trabajo, que se evalúa con la escala de valoración; y la presentación de entrega final que se evalúa con la rúbrica.
- Los tipos de evaluación según el agente es la heteroevaluación para los instrumentos mencionados y, también la coevaluación y la autoevaluación.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencia específica:

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
6	Situar la presencia de Canarias dentro de las principales corrientes culturales y científicas del mundo occidental, así como el impacto de estas en el desarrollo del archipiélago a través de la biografía de personas destacadas, del estudio de sus obras, de sus actuaciones o declaraciones públicas y de los escenarios que transitaron, así como de los colectivos sociales a los que pertenecieron para comprender las relaciones e implicaciones en el desarrollo cultural del archipiélago.	CCL1, CCL3, CCL5, CD1, CD2, CC1, CC4, CCEC1, CCEC2

Criterios de evaluación:

Número/Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
6.2.	Buscar y seleccionar información sobre la importancia de los movimientos artísticos en Canarias en el patrimonio artístico de las islas para elaborar contenidos propios en distintos formatos, a partir de fuentes tanto analógicas como digitales.	CCL1, CCL3, CD1, CD2, CC1, CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC4

Criterios de evaluación:

Número/Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
6.3.	Comunicar por medio de narraciones, pósteres, presentaciones, exposiciones orales, medios audiovisuales y otros productos digitales, la relación de la mujer y el arte en Canarias, para abordar su participación en movimientos artísticos, literarios..., argumentando acerca de la igualdad real de hombres y mujeres, actuando en contra de cualquier actitud y comportamiento discriminatorio por razón de género.	CCL1, CCL5, CD2, CCEC1, CCEC2, CCEC4

Saberes básicos:

I-1.1., 2.1.; III- 5, 6, 8

Fundamentos metodológicos:

Metodología:

Esta propuesta tiene como base metodológica el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** donde el estudiante es el principal protagonista de su propio aprendizaje mediante un proyecto grupal, adaptado a sus conocimientos previos necesarios para resolverlo y desarrollan una serie de destrezas durante su ejecución para aplicar a la adquisición de habilidades, actitudes y conocimientos.

En esta propuesta, el ABP se combinará con otras técnicas didácticas o metodologías, en este caso, **el aprendizaje cooperativo, la gamificación y el aula invertida (*flipped classroom*)** en las distintas actividades a través de trabajo en equipo, el juego y diversas dinámicas que promueven la cooperación, la motivación y la corresponsabilidad del alumnado con su aprendizaje, respectivamente.

Modelos de enseñanza:

- **Investigación guiada (INVG):** El profesorado acota los aspectos a investigar y les guía en la localización y uso de la información.
- **Investigación grupal (IGRU):** Búsqueda de información en grupo, lo importante es la interacción del alumnado y la construcción colaborativa del conocimiento.
- **Enseñanza no directiva (END):** Enfoque centrado en el alumnado a través del desarrollo de sus cualidades personales. El profesorado no interviene.
- **Enseñanza directiva (EDIR):** Entrenamiento de habilidades y destrezas: se muestra el procedimiento, se realiza una práctica guiada seguido de una práctica autónoma.
- **Deductivo (DEDU):** Partiendo de conceptos generales, el alumnado debe identificar y caracterizar los ejemplos concretos que se le suministran.
- **Inductivo básico (IBAS):** Se parte de lo particular para realizar generalizaciones y reglas.

Contribución al desarrollo de los descriptores operativos de las competencias clave:

La CCL1 y CCL5 se aplica a la totalidad de las actividades al ser la expresión en distintas formas y la utilización ética de los sistemas de comunicación, respectivamente. La CCL3 se aplica a la actividad uno y dos al ser la localización, selección y contraste de información de distintas fuentes.

La CD1 se aplica a la actividad uno y dos al ser la correcta búsqueda y uso en internet y la CD2 se aplica a la actividad dos y tres al ser la gestión del entorno personal digital.

La CC1 y la CC4 se aplican a la totalidad de las actividades al comprender ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan; y comprender las relaciones sistémicas entre actuaciones locales y globales, respectivamente.

La CCEC1, CCEC2 y CCEC4 se aplican a todas las actividades, abarcando el conocimiento, la apreciación crítica y el respeto por el patrimonio cultural y

artístico, implicándose en su conservación y valorando su enriquecimiento; el disfrute, reconocimiento y análisis autónomo de las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio; y el conocimiento, la selección y el uso creativo de diversos medios y soportes para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa.

Agrupamientos:

- **Trabajo individual (TIND):** El individuo afronta las situaciones-problema sin ayuda de otro.
- **Trabajo en parejas (TPAR):** El individuo afronta las situaciones-problema con ayuda de otro compañero.
- **Grupos heterogéneos (GHET):** El grupo se forma en un momento dado con personas que tienen perfiles, características e intereses distintos para afrontar una situación, problema o demanda.
- **Gran grupo (GGRU):** El grupo-aula completo.

Recursos:

- Mentimeter
- Batería de preguntas para entrevista
- Ficha de dinámica 1-2-4
- Ordenador o Chromebook
- Guía
- Recursos disponibles en la biblioteca del centro educativo
- Documento de trabajo
- Juego de mesa
- Documento de coevaluación
- Documento de autoevaluación

Espacios:

- Aula con recursos TIC
- Casa
- Centro (biblioteca)
- Aula

Actividad 1. Reflexionando sobre nuestro arte

La situación de Aprendizaje comienza en la primera sesión, siguiendo los principios de Merrill, con una actividad de activación que se lleva a cabo en dos sesiones. La primera sesión se estructura en torno a la plataforma “Mentimeter” donde el docente crea una presentación con el fin de fomentar la participación activa del alumnado. A dicho recurso digital expuesto en el proyector, el alumnado debe acceder desde sus Chromebook, ya que se lanzan preguntas, abiertas y de tipo test, que deben responder. En el caso de no disponer de recursos digitales como Chromebook se pueden sustituir por anotar las respuestas del alumnado en la pizarra. Este recurso comienza con una pregunta abierta hacia el alumnado: “¿Qué palabras te vienen a la mente cuando piensas en pintura canaria?”, con la finalidad de tener una lluvia de conceptos, acercarnos a sus conocimientos previos y dar pie a distintos debates en el gran grupo. A su vez, a este recurso se le añaden otro tipo de preguntas, véase tipo test, o contenido básico expositivo necesario para llevar a cabo el proyecto (como, por ejemplo, qué es un movimiento artístico), según el nivel del alumnado, pudiendo llegar a la fase de demostración.

Tras esta introducción se plantea al alumnado una tarea que deben hacer en casa y realizar una entrevista a sus familiares más cercanos sobre sus conocimientos de pintura canaria, para la cual se les entrega una Ficha de dinámica 1-2-4 (véase Anexo 7) donde apuntan las respuestas. Esta tarea, que emplea una metodología de aula invertida (*flipped classroom*), es un trabajo individual para el cual se les facilita una batería de preguntas, que deben copiar:

1. *¿Conoces algún movimiento artístico de pintura que se diera en Canarias en el siglo XX?*
2. *¿Conoces algún pintor de Canarias del siglo XX?*
3. *¿Conoces alguna pintora de Canarias del siglo XX?*
4. *¿Has notado alguna diferencia en el número de pintoras y pintores y sus obras que conocías?*
5. *¿Crees que se invierte lo suficiente en la enseñanza del patrimonio canario en el centro educativo? ¿Y fuera de él (televisión, redes, museos, ayuntamientos...)?*

En la segunda sesión, se comienza con una dinámica cooperativa 1-2-4, donde contrastan sus respuestas con sus compañeros. Al tener hecha la parte individual en la ficha entregada, se comienza directamente con el trabajo en parejas y después se continúa con el trabajo en grupo. La finalidad es que reflexionen sobre la importancia del patrimonio canario y de lo conocido o desconocido que puede ser para su entorno más cercano y para ellos mismos.

Después de estas actividades de activación y demostración, es cuando se lleva a cabo la centralidad de la tarea y se explica el proyecto a realizar, las temáticas a trabajar y la división de los grupos para ello. El proyecto consiste en la creación de un juego de mesa de modalidad de tablero y preguntas, confeccionado por el alumnado sobre la pintura canaria del siglo XX. La propuesta se estructura en torno a 5 temáticas a trabajar en 5 grupos de 5/6 miembros (según ratio para aulas de 25/30 alumnos), los cuales investigan la temática asignada, en recursos tanto analógicos como digitales, y confeccionan quince preguntas por grupo, que a posteriori conformarán las tarjetas del juego. El proyecto se ejecuta junto a Tecnología, materia en la cual se lleva a cabo el diseño y la producción de los materiales, tales como tablero, tarjetas de preguntas y fichas. El objetivo de esta actividad de aplicación es buscar y seleccionar información sobre la importancia de los movimientos artísticos en la pintura de Canarias del siglo XX y sobre la relación de la mujer y el arte para abordar su participación en movimientos artísticos, argumentando acerca de la igualdad real de hombres y mujeres y elaborar contenidos propios en distintos formatos, a partir de fuentes tanto analógicas como digitales y a comunicar por medio de narraciones en formato pregunta y debates.

Los cinco grupos están definidos por el docente para asegurarse de que son heterogéneos e inclusivos. En cuanto a los roles, todos serán investigadores e investigadoras, pero uno de los miembros será el portavoz y se elegirá entre todo el grupo.

Las temáticas están estructuradas en torno a una selección de movimientos artísticos más relevantes de pintura del siglo XX de Canarias, con unos contenidos mínimos de artistas hombres y mujeres, en busca de igualdad, y llevarán a cabo una investigación guiada por el docente. La distribución es:

Distribución de grupos y temáticas		
Distribución	Movimientos artísticos	Principales artistas
Grupo 1	El modernismo El expresionismo	Nestor Martín-Fernández de la Torre, Lía Tavío José Aguiar, Carmen Arozena
Grupo 2	El impresionismo Los acuarelistas canarios	Nicolás Massieu y Matos Francisco Bonnín, Vicki Penfold, Eva Fernández
Grupo 3	El surrealismo	Óscar Domínguez, Juan Ismael, Elena Lecuona, Yolanda Granziani
Grupo 4	La Escuela Luján Pérez y el indigenismo	Felo Monzón, Jorge Oramas, Antonio Padrón, Jane Millares
Grupo 5	La abstracción	Manolo Millares, César Manrique, Lola Massieu, Pino Ojeda, Maribel Nazco

Este enfoque pedagógico permite al alumnado explorar de manera activa y cooperativa la cultura y pintura canaria y el papel de la mujer en la misma, mientras desarrollan habilidades de investigación, análisis y desarrollo, y promueven el trabajo colaborativo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
6	6.2., 6.3.	I-1.1., 2.1.; III- 5, 6, 8	CCL1, CCL3, CCL5, CD1, CC1, CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC4	- Observación directa y sistemática	- Diario de clase del profesorado	

Productos	Tipos de evaluación según el agente
Respuestas de Mentimeter Ficha de dinámica 1-2-4	Heteroevaluación

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
- Trabajo individual (TIND) - Trabajo en parejas (TPAR) - Grupos heterogéneos (GHET) - Gran grupo (GGRU)	2	- Mentimeter - Batería de preguntas para entrevista - Ficha de dinámica 1-2-4 - Ordenador o Chromebook	- Aula con recursos TIC - Casa Actividades complementarias y extraescolares	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Actividad 2. Entre libros y pantallas: investigando la pintura canaria del siglo XX

En las siguientes dos sesiones se da comienzo el trabajo de aplicación en el contexto de investigación. La tercera sesión es en la biblioteca del centro de cara a consultar los recursos analógicos disponibles y la cuarta sesión es en el aula con recursos TIC (sea aula TIC o disponibilidad de Chromebook en aula habitual) para el uso de recursos digitales. De estas sesiones de investigación, los distintos grupos tienen que ser capaces de extraer la información necesaria relativa a su temática para confeccionar las preguntas del juego. Para ello, el docente les facilita una Guía (véase Anexo 8) que incluye:

- Pautas de la información a incluir para la elaboración de las preguntas: *en qué consiste el movimiento artístico, cuáles son sus características técnicas más destacadas, cuáles son sus artistas más representativos, tanto hombre como mujeres, y sus obras más importantes*. Además se valorará positivamente que extraigan información sobre geografía e historia y confeccionen alguna pregunta en base a una pintura, sirviendo de repaso.
- Un listado orientativo de fuentes analógicas y digitales. En cuanto al listado analógico se contempla el disponible en la biblioteca del centro, pero se recogen unos libros recomendados que el docente podría aportar para el desarrollo, si los recursos de la biblioteca no fueran suficientes.

Cada grupo confecciona y entrega un Documento de trabajo (véase Anexo 9), que se facilita al empezar y en él tienen que recoger grupalmente: las fuentes consultadas, tanto analógicas como digitales; la información seleccionada de la que luego extraerán las preguntas del juego; y un apartado de reflexión con distintas preguntas que debe rellenar cada miembro individualmente, a evaluar mediante una escala de valoración (véase anexo 10).

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
6	6.2., 6.3.	I-1.1., 2.1.; III- 5, 6, 8	CCL1, CCL3, CCL5, CD1, CD2, CC1, CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC4	- Observación directa y sistemática - Análisis de documentos	- Diario de clase del profesorado - Escala de valoración	- Documento de trabajo
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
- Documento de trabajo				Heteroevaluación		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
- Trabajo individual (TIND) - Grupos heterogéneos (GHET)	2	- Guía - Recursos disponibles en la biblioteca del centro educativo - Documento de trabajo		- Aula con recursos TIC - Centro (biblioteca)		
				Actividades complementarias y extraescolares		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Actividad 3. Pasamos a la acción: construyendo un juego de mesa

Una vez realizado y entregado el Documento de trabajo con la investigación, llega el momento de continuar con el principio de aplicación y van a diseñar y confeccionar las quince preguntas relativas a cada temática, las cuales deben plasmar el contenido mínimo exigido en la Guía. Para ello, cuentan con dos sesiones, es decir, con la sesión 5 y 6, que se llevan a cabo en un aula con recursos TIC (sea aula TIC o disponibilidad de Chromebook en aula habitual) y cuentan también con el Documento de trabajo, el cual el docente devuelve ya que es donde recogieron las fuentes utilizadas y la información extraída. Para diseñar las preguntas pueden hacerlas abiertas o tipo test (de tres opciones) y pueden utilizar imágenes, siempre que indiquen de dónde la han obtenido, por si quisieran basar alguna pregunta en el reconocimiento de una obra o en algún elemento o atributo que en ella aparezca, dejando cierta libertad para ver qué ideas puede aportar el alumnado. Como producto evaluable deben crear una presentación donde en cada diapositiva se recoja una pregunta, su respuesta y su imagen en el caso de incluirla, llegando a un total de quince diapositivas, una por pregunta. Cuando lo hayan terminado, deben remitir la Presentación de entrega final al docente, el cual evalúa el trabajo realizado mediante una rúbrica (véase Anexo 11), tanto el proceso gracias al diario de clase, como el resultado final con el documento remitido.

Paralelamente, y como se ha mencionado, este proyecto se realiza conjuntamente con el área de Tecnología. Es en esa asignatura en la que se diseña y se produce: el tablero, las fichas, tanto de puntos como de avance, y las tarjetas con las preguntas cuando estén confeccionadas, dejando libertad al alumnado para determinar el diseño, pudiendo crear una caja para su conservación e incluso ponerle un nombre al juego, ya que es elaborado por y para el gran grupo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
6	6.2., 6.3.	I-1.1., 2.1.; III- 5, 6, 8	CCL1, CCL5, CD2, CC1, CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC4	- Observación directa y sistemática - Análisis de documentos	- Diario de clase del profesorado - Rúbrica	- Presentación de entrega final
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
- Presentación de entrega final				Heteroevaluación		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
- Grupos heterogéneos (GHET)	2	- Documento de trabajo - Ordenador o Chromebook		- Aula con recursos TIC		
				Actividades complementarias y extraescolares		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Actividad 4. Jugando a aprender

Una vez finalizado el proceso de investigación, confección y creación llega el momento de probar el resultado final y dedicar una gran parte de la última sesión a jugar con el juego de mesa creado, tanto por los grupos heterogéneos como por el gran grupo, llegando al punto de integración, es decir, la demostración de la adquisición efectiva del aprendizaje.

Tras ello, se termina la sesión y la situación de aprendizaje con distintas actividades de reflexión como fase de metacognición. La primera de ellas es una reflexión entre el gran grupo guiada por el docente a través de unas preguntas sobre la satisfacción con el resultado, cómo ha sido el proceso de trabajo, qué cuestiones se deben mejorar, qué aprendizajes creen que han obtenido, si creen que había igualdad o desigualdad entre artistas hombres y mujeres en el siglo XX y si creen que la hay ahora, y abierto a temas que puedan surgir.

Por último, se entrega al alumnado un documento de coevaluación (véase Anexo 12) para evaluar el trabajo del grupo heterogéneo y un documento de autoevaluación (véase Anexo 13) buscando una reflexión individual para valorar sus logros y dificultades en este proyecto y aprendizaje. Ambos documentos, si el tiempo lo permite, se completan y entregan en el aula. De lo contrario, se pueden entregar cumplimentados en la siguiente clase, ajustando el tiempo según la duración del juego y del debate grupal, priorizando las actividades de reflexión y discusión.

Como finalización de la SA, se puede valorar la presentación del producto final, según el docente y el centro educativo, de manera virtual en la mediateca del centro o de manera física a disposición del alumnado en algún espacio común del centro.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
6	6.2., 6.3.	I-1.1., 2.1.; III- 5, 6, 8	CCL1, CCL5, CC1, CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC4	- Observación directa y sistemática	- Diario de clase del profesorado	
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
- Juego de mesa - Documento de coevaluación - Documento de autoevaluación				Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
- Trabajo individual (TIND) - Grupos heterogéneos (GHET) - Gran grupo (GGRU)	1	- Juego de mesa - Documento de coevaluación - Documento de autoevaluación		- Aula		
				Actividades complementarias y extraescolares		

Recursos:

- Mentimeter
- Batería de preguntas para entrevista
- Ficha de dinámica 1-2-4
- Ordenador o Chromebook
- Guía
- Recursos disponibles en la biblioteca del centro educativo
- Documento de trabajo
- Juego de mesa
- Documento de coevaluación
- Documento de autoevaluación

Fuentes:

ATE Gobierno de Canarias (s.f.). *Aprendizaje invertido (flipped learning)*. Kit de pedagogía y TIC. Recuperado el 15 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/yemz4xej>

ATE Gobierno de Canarias (s.f.). *Aprendizaje cooperativo. “Uno para todos, y todos para uno”*. Kit de pedagogía y TIC. Recuperado el 17 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/bddjammr>

ATE Gobierno de Canarias (s.f.). *Gamificación ¡A jugar!*. Kit de pedagogía y TIC. Recuperado el 15 de junio de 2024 de <https://tinyurl.com/mstn2a84>

Boletín Oficial de Canarias (2023, 23 de marzo). *ORDEN de 31 de mayo de 2023, por la que se regulan de evaluación y la promoción del alumnado que cursa las etapas de la Educación Infantil, la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, y se establecen los requisitos para la obtención de los títulos correspondientes, en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC-S-2023-110)*. <https://www.gobiernodecanarias.org/boc/2023/110/>

Churches A. (2008). *Bloom’s Digital Taxonomy* [La taxonomía de Bloom para la era digital]. <https://tinyurl.com/4nx62n38>

Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes del Gobierno de Canarias (2023, 23 de marzo). *Currículo LOMLOE Canarias de Educación Secundaria Obligatoria, 2022-2023. Historia y Geografía de Canarias*. <https://tinyurl.com/374v9cbj>

Equipo Pedagógico CEP Tenerife Sur (s.f.). Modelos de enseñanza. *Revista El Bucio*, 21, 18-24.

Gobierno de Canarias (2018, 17 de octubre). *Aprendizaje cooperativo: Dinámica 1-2-4*. La clase de Ruymán. Consejería de Educación de Canarias. <https://tinyurl.com/bdzk84z7>

Mentimeter (s.f.). Mentimeter. Recuperado el 15 de junio de 2024 de <https://www.mentimeter.com/es-ES>

Martínez-Hita, M., Miralles-Martínez, P. & Gómez, C. J. (En prensa). Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones del alumnado. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 25. <https://tinyurl.com/33p4z23s>

Merrill, M. D. (2009). "First Principles of Instruction." In C. M. Reigeluth & A. Carr-Chellman (Eds.), *Instructional Design Theories and Models III*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates Inc.

Observaciones:

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos: Área de Tecnología

Valoración del ajuste	Desarrollo	
	Propuestas de mejora	

Ficha Dinámica 1-2-4

ACTIVIDAD I. REFLEXIONANDO SOBRE NUESTRO ARTE

I. INDIVIDUAL Nombre y apellidos:

2. PAREJAS Nombre y apellidos:

4. GRUPO Nombre y apellidos:

Guía

ACTIVIDAD 2. ENTRE LIBROS Y PANTALLAS: INVESTIGANDO LA PINTURA CANARIA DEL SIGLO XX

INFORMACIÓN A INCLUIR EN LA ELABORACIÓN DE LAS PREGUNTAS:

- En qué consiste el movimiento artístico
- Cuáles son sus características técnicas más destacadas
- Quiénes son sus artistas más representativos, tanto hombres como mujeres
- Cuáles son sus obras más importantes
- Se valorará positivamente que extraigan información sobre geografía e historia y que elaboren alguna pregunta basada en una pintura, sirviendo de repaso.

FUENTES RECOMENDABLES A CONSULTAR PARA INVESTIGAR:

RECURSOS ANALÓGICOS:

- Recursos disponibles en la biblioteca del centro educativo
- Gran Enciclopedia de El Arte en Canarias, Centro de la Cultura Popular Canaria, 1998
- Ejemplares de Biblioteca de Artistas Canarios (BAC), Gobierno de Canarias, 1991-2024
- Pintura y pintores de Canarias, Joaquín Castro San Luis, 2000

RECURSOS DIGITALES:

- [CanariWiki - Consejería de Educación](#)
- [Programa EnSeñas Patrimonio - Recursos patrimoniales](#)
- [Guía didáctica sobre artistas canarias - Consejería Educación](#)
- [Arte en Canarias - Mediateca Publicaciones de la Consejería](#)
- [Artistas y escritores canarios - Mediateca Publicaciones de la Consejería](#)
- [La pintura canaria en el siglo XX - GEVIC](#)
- [Azul en la mirada: un acercamiento a la identidad canaria desde el arte](#)
- [La mujer canaria en el arte - Fed Enseñanza CCOO Canarias](#)
- [TEA Tenerife Espacio de las Artes - Colección](#)
- [RACBA - Museo histórico virtual de artistas de Canarias](#)
- [Isla de Arte - Colección Museo de Bellas Artes de Gran Canaria](#)

Anexo 9: Documento de trabajo

ACTIVIDAD 2. ENTRE LIBROS Y PANTALLAS: INVESTIGANDO LA PINTURA CANARIA DEL SIGLO XX	
<u>DOCUMENTO DE TRABAJO</u>	
Nº GRUPO:	FECHA:
NOMBRE Y APELLIDOS: - ESTUDIANTE 1: - ESTUDIANTE 2: - ESTUDIANTE 3: - ESTUDIANTE 4: - ESTUDIANTE 5:	

FUENTES ANALÓGICAS CONSULTADAS
FUENTES DIGITALES CONSULTADAS

INFORMACIÓN EXTRAÍDA DE LA INVESTIGACIÓN

REFLEXIÓN PERSONAL

PREGUNTAS:

1. *¿Qué dificultades has encontrado a la hora de investigar, tanto en analógico como en digital, sobre el movimiento artístico?*
2. *¿Crees que hay igualdad entre los artistas hombres y mujeres, tanto en analógico como en digital? Reflexiona en base a los recursos consultados, sus títulos y la información encontrada en ellos.*

ESTUDIANTE 1:

- 1.
- 2.

ESTUDIANTE 2:

- 1.
- 2.

ESTUDIANTE 3:

- 1.
- 2.

ESTUDIANTE 4:

- 1.
- 2.

ESTUDIANTE 5:

- 1.
- 2.

Anexo 11: Rúbrica

Actividad 3. Pasamos a la acción: construyendo un juego de mesa		Herramienta de evaluación: Rúbrica Instrumento: Presentación y diario de clase			Nº GRUPO: _____
Agrupamiento Indicadores	Escala				
	Insuficiente (0-4)	Suficiente/bien (5-6)	Notable (7-8)	Sobresaliente (9-10)	
EVALUACIÓN GRUPAL	Precisión del contenido	El contenido es mínimo y tiene varios errores en la información. Más de la mitad de las preguntas para las tarjetas del juego no tienen la respuesta correcta o el contenido exacto.	Incluye contenido esencial sobre el tema, pero tiene algunos errores en el información. Hace uso de imágenes. La mitad de las preguntas (7-8) para las tarjetas del juego están correctas, tanto en contenido como en respuesta.	Incluye contenido preciso y moderado sobre el tema y la información no tiene errores. Hace uso de imágenes de manera correcta. Entre 9 y 14 de las preguntas para las tarjetas del juego están correctas, tanto en contenido como en respuesta.	Cubre la temática asignada en profundidad con detalles y ejemplos. El conocimiento del tema y el uso de imágenes es excelente. Todas las preguntas para las tarjetas del juego están correctas, tanto en contenido como en respuesta.
	Diseño	La presentación no cumple con los requisitos exigidos. El contenido de las diapositivas no está bien organizado y estructurado para facilitar la comprensión al lector. La selección del diseño en cuanto a tema, transiciones y caligrafía es inadecuado e imposibilita su entendimiento.	La presentación no cumple con todos los requisitos exigidos. El contenido de las diapositivas está bien organizado y estructurado para facilitar la comprensión al lector. La selección del diseño en cuanto a tema, transiciones y caligrafía es mejorable.	La presentación cumple los requisitos exigidos. El contenido de las diapositivas está muy bien organizado y estructurado para facilitar la comprensión al lector. Se selecciona buen diseño en cuanto a tema, transiciones y caligrafía.	La presentación excede los requisitos exigidos. El contenido de las diapositivas está organizado y estructurado para facilitar la comprensión al lector de manera excelente. Se selecciona muy buen diseño en cuanto a tema, transiciones y caligrafía.
	Puntuación	Más de cuatro errores de ortografía y de gramática.	Cuatro errores de ortografía y/o errores gramaticales.	Tres o menos faltas de ortografía y/o errores de puntuación.	No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales.
	Creatividad	Las preguntas no demuestran originalidad. Poco esfuerzo fue puesto en hacer las preguntas del juego interesantes o divertidas.	Las preguntas demuestran cierta originalidad. El grupo trató de hacer preguntas para el juego interesantes y divertidas, pero algunas de las cosas hicieron que fueran difíciles de entender y/o de disfrutar.	Las preguntas demuestran una notable originalidad y son ingeniosas. El grupo puso esfuerzo en hacer preguntas para el juego interesantes y divertidas, empleando distintos tipos de respuesta e imágenes.	Las preguntas demuestran gran originalidad, son creativas e ingeniosas. El grupo puso mucho esfuerzo en hacer preguntas para el juego interesantes y divertidas, empleando distintos tipos de respuesta, imágenes y temario de geografía e historia a modo de repaso.
	Trabajo cooperativo	El grupo no funciona bien en conjunto y las preguntas del juego son el trabajo de sólo 1-2 estudiantes del grupo. No han gestionado el tiempo de manera eficiente. Ha habido mala comunicación entre sus miembros y no actúan de manera adecuada ante los conflictos.	El grupo trabaja relativamente bien en conjunto. Todos los miembros contribuyeron un poco. Han gestionado el tiempo de manera suficiente. Ha habido comunicación aceptable entre sus miembros y de haber conflictos los han resuelto de manera superficial.	El grupo generalmente trabaja bien. Todos los miembros contribuyeron de alguna manera a la calidad del trabajo. Han gestionado el tiempo de manera eficiente. Ha habido buena comunicación entre sus miembros y no ha habido conflictos o se han gestionado de manera satisfactoria.	El grupo trabaja muy bien en conjunto. Todos los miembros contribuyeron equitativamente en cuanto a la cantidad de trabajo. Han gestionado el tiempo de manera muy eficiente. Ha habido muy buena comunicación entre sus miembros y no ha habido conflictos o se han gestionado de manera satisfactoria.
EVALUACIÓN INDIVIDUAL	Trabajo individual (Diario de clase del profesorado)	Trabaja de manera muy desorganizada, no participa en todas las actividades marcadas por el docente, tanto individual como en grupo y se detectan muchos fallos y falta de interés. No participa en los debates y no expresa sus reflexiones personales sobre los problemas planteados.	Trabaja de manera desorganizada todas las actividades marcadas por el docente, tanto individual como en grupo y se detectan bastantes fallos y/o despistes. Participa poco en los debates y no es capaz de transmitir de manera correcta sus reflexiones personales sobre los problemas planteados.	Trabaja con buena organización todas las actividades marcadas por el docente, tanto individual como en grupo, aunque se detectan algunos fallos y/o despistes. Participa en los debates y transmite sus reflexiones personales sobre los problemas planteados, generando una visión crítica aplicable a la vida real.	Trabaja constantemente y con muy buena organización todas las actividades marcadas por el docente, tanto individual como en grupo. Participa en los debates y transmite sus reflexiones personales sobre los problemas planteados, generando una visión crítica aplicable a la vida real.
	Estudiante 1				
	Estudiante 2				
	Estudiante 3				
	Estudiante 4				
	Estudiante 5				

Coevaluación

Nombre y apellidos Estudiante 1:

Nº grupo:

Fecha:

	Nombre y apellidos
Estudiante 2	
Estudiante 3	
Estudiante 4	
Estudiante 5	

La escala es de 1 a 5
1: Muy mal - 2: Mal - 3: Regular - 4. Bien - 5. Muy bien

INDICADORES	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5
Fue responsable en la tarea y materiales asignados				
Tuvo buena relación y comunicación con el equipo				
Escuchó y respetó las ideas y críticas del grupo				
Hizo un trabajo limpio y ordenado				
Incentivó el trabajo en equipo mediante ideas y colaboración				

Autoevaluación

Nombre y apellidos:

Nº grupo:

Fecha:

La escala es de 1 a 5
 1: Muy mal - 2: Mal - 3: Regular - 4. Bien - 5. Muy bien

INDICADORES	1	2	3	4	5
Fui responsable en la tarea y materiales asignados					
Tuve buena relación y comunicación con el equipo					
Escuché y respeté las ideas y críticas del grupo					
Hice un trabajo limpio y ordenado					
Incentivé el trabajo en equipo mediante ideas y colaboración					

Preguntas	Respuestas
De la pintura canaria del siglo XX ¿Qué movimientos artísticos has aprendido?	
¿Consideras que había en el siglo XX igualdad entre las artistas mujeres y hombres?	
¿Qué dificultades has tenido?	
¿Para qué te ha servido?	
¿En qué ocasiones podrás utilizar lo que has aprendido?	