

RE-CREANDO LA SOCIEDAD. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA INTERDISCIPLINAR ENTRE LA HISTORIA Y EL ARTE

Isabel M.^a Melero Muñoz¹; María Antonia Blanco Arroyo²

¹Profesora Contratada Postdoctoral y ²Profesora Ayudante Doctora. Universidad de Sevilla.

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto es una propuesta creativa de carácter interdisciplinar concebida a partir de la indisoluble relación entre la historia y el arte en el contexto académico actual, un diálogo muy pertinente que impulsa la creación de sinergias y la construcción de conocimiento de manera autónoma. El principal objetivo es introducir a estudiantes del Grado en Historia y del Grado en Bellas Artes en el conocimiento de la sociedad moderna y del arte. El binomio arte y sociedad es la base de numerosas investigaciones ya sea de índole artística o histórica. Más aún, en el panorama artístico de las últimas décadas, en las que el ritmo y la huella de la sociedad marca el devenir del arte de forma recurrente. Ahondar en esta relación entre arte e historia resulta esencial para comprender la complejidad de nuestro mundo, un proceso de aprendizaje que requiere de la aplicación de una didáctica proactiva y abierta. Esta filosofía docente aboga por un aprendizaje autónomo mediante un enfoque pedagógico innovador, en el que los alumnos investigan, analizan la información, interpretan y realizan un juicio crítico, construyendo de este modo su propio conocimiento sin obedecer a imposiciones dadas ni reglas rígidas en el aula. Esta actitud pedagógica está muy presente en contextos académicos universitarios de otros países, como Estados Unidos, con docentes que se involucran en la enseñanza de la historia y del arte, haciendo de las clases todo un campo de acción para impulsar la creatividad y el desarrollo de un conocimiento consciente y libre. En la publicación *La didáctica del arte en la universidad: Estrategias docentes en el aula estadounidense* (Blanco Arroyo, 2021) se aborda este tema en extenso a partir del análisis de diversas metodologías empleadas en la docencia de materias artísticas.

Es indiscutible el poder de las imágenes en todo proceso de aprendizaje, y más aún en un contexto de estudios artísticos y de índole histórica. Ya sea en el Grado en Historia o en el Grado en Bellas Artes, las imágenes tienen una importante presencia en el aula. Pero, ¿qué nos cuentan las imágenes?, ¿cómo interpretarlas? Estos interrogantes son el punto de partida de un proyecto colaborativo, en el que el fin último es poner en liza el indiscutible diálogo entre la historia y el arte como un motor de conocimiento expansivo en las pedagogías más actuales. El arte es un fiel retrato de la sociedad desde sus inicios, y en este proyecto se desafía al alumnado a contribuir de forma crítica y creativa en la re-creación del retrato de la sociedad moderna a través de sus pilares estructurales: la sociedad, la cultura, la religión,

la política y la economía. El retrato de la sociedad moderna que se persigue en este proyecto invita a que el alumnado ponga en práctica habilidades creativas que atraviesen el contexto histórico-artístico en sus múltiples vertientes. Queremos defender que el arte es la representación del contexto en el que se vive, y poner en valor su carácter pedagógico. Es por ello que se concibe este proyecto piloto como una desafiante aventura en el aula que insta al estudiante a trabajar con imágenes, dándole libertad de pensamiento y acción para intervenir, manifestando sus ideas ya sea en un escrito, en una pintura, una fotografía, o cualquier otro medio de expresión que considere oportuno. A lo largo de la historia, muchos han sido los autores que han realizado una lectura actualizadas de obras de arte para llevarlas a su tiempo, imprimiendo en ellas la huella de su presente. El pintor Fernando Botero, o Francis Bacon son solo algunos ejemplos.

Este es un proyecto que requiere dos grupos de trabajo, un grupo del Grado en Historia, y otro grupo del Grado en Bellas Artes. Se propone la creación de cinco grupos de cinco personas cada uno en cada clase, con la tarea común de que cada grupo seleccione cinco obras de arte relativas a una de las estructuras indicadas más arriba. Por lo que, cada grupo en cada clase trabajará una de las líneas temáticas propuestas. Cada estudiante será responsable de una imagen elegida libremente, que será el detonante para hacer una lectura consciente y reflexiva. La metodología de trabajo empleada se explicará con detenimiento más adelante.

La infinitud de capas de significado que contiene una imagen representa todo un desafío para hacer una lectura apropiada y extraer ideas y significados de manera autónoma. Leer una imagen significa ahondar más allá de la corteza visual para sumergirnos en el descubrimiento de historias que atraviesan lo puramente formal. Toda imagen es un palimpsesto en el que suceden cosas. Podemos identificar una historia, apreciar la belleza o extrañeza de un momento, extraer un punto de vista propio, sentir, reflexionar, o incluso dudar sobre la veracidad de lo que vemos. En las entrañas de toda obra de arte existen diferentes niveles de significado. La morfología de la imagen, el sistema compositivo, la singularidad del lenguaje plástico empleado, los conceptos subyacentes o la simbología, son todos ellos elementos que se articulan en torno a la imagen para contarnos una historia. El autor Javier Marzal Felici distingue cuatro niveles interpretativos (2007), y el fotógrafo Peter Goin, profesor de Arte en la Universidad de Nevada, Reno, nos revela siete capas de significado a través de la imagen (*González y Goin, 2019*). Pensar la imagen, es, ante todo, el principal propósito para desarrollar con éxito este proyecto. La singularidad y la sensibilidad de cada estudiante determinará en gran medida la lectura de la imagen y su consiguiente interpretación. ¿Qué significados encierra la imagen? ¿Cómo interpretarla? ¿Qué lecturas hay? En este punto se requiere al estudiante del desarrollo de sus habilidades creativas, lo que implica además que el alumnado de Historia descubra y experimente una nueva praxis a partir del arte, y que los estudiantes de Bellas Artes profundicen en la historia a partir de las imágenes. Se insta a una interpretación libre por parte de los estudiantes, lo que implica el empleo de las nuevas tecnologías y gran diversidad de técnicas artísticas, con el fin de fomentar la creatividad y el trabajo autónomo. Se trata de un proceso de retroalimentación y colaboración entre dos grupos de diferentes titulaciones, pero con un fuerte vínculo, y un fin común: construir conocimiento a partir de la comunión entre la historia y el arte. La

clave estará en cómo construye cada estudiante el conocimiento a partir de las imágenes seleccionadas. La aplicación de esta metodología docente nos permite ampliar un campo de investigación iniciado en otras materias del Grado en Bellas Artes, en las que se han desarrollado con anterioridad la lectura e interpretación de obras de arte.

2. OBJETIVOS

El principal objetivo de este proyecto es emprender un trabajo colaborativo e interdisciplinar entre dos grupos de las titulaciones del Grado en Historia y del Grado en Bellas Artes. Para ello, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Poner en valor el arte como herramienta educativa para un aprendizaje más sólido y consecuente de la historia.
- Desarrollar la capacidad del análisis crítico a través de la historia y el arte.
- Impulsar la creatividad del estudiantado.
- Mejorar la capacidad de síntesis y el pensamiento autónomo del alumnado.
- Favorecer la transferencia de conocimiento a la sociedad para la divulgación histórica a través del arte.
- Fomentar la innovación tecnológica con la introducción de tecnologías emergentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollar las competencias interdisciplinares a través del trabajo en equipo y la comunicación del estudiante.
- Promover el enfoque holístico para la construcción del conocimiento.

3. METODOLOGÍA

El método de trabajo empleado para la elaboración de un proyecto de innovación docente es, sin duda, una de las partes imprescindibles para conseguir con éxito los objetivos planteados. En las últimas décadas, especialmente en el ámbito universitario, ha irrumpido el debate sobre la caducidad de la metodología tradicional para satisfacer las nuevas necesidades del alumnado y adaptarnos al entorno educativo actual. Sin desmerecer la metodología clásica, y los resultados óptimos obtenidos hace generaciones, los docentes debemos adquirir el compromiso y la responsabilidad de implementar una metodología más innovadora que responda a las demandas del estudiantado universitario. En este contexto educativo, se presenta este proyecto piloto de innovación docente interdisciplinar que persigue unos ambiciosos objetivos que complementan el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

Para el cumplimiento de estos objetivos de manera eficiente se debe implementar una metodología rigurosa y adecuada para el desarrollo del proyecto. Por ello, se implanta una metodología activa que combina el trabajo individual y colaborativo del estudiantado.

Además, al tratarse de un proyecto interdisciplinar la metodología debe adecuarse a las necesidades y características de ambos grupos de estudiantes, siguiendo unos mismos criterios. No obstante, para este proyecto se establecen distintos niveles de trabajo, uno a nivel grupal y otro a nivel intergrupal, los cuales se intercalarán en las diferentes etapas de desarrollo del proyecto.

La primera etapa corresponde con la presentación del proyecto, en la que las docentes de cada grupo deberán presentar con detalle los objetivos explicando con minuciosidad las características del trabajo y facilitando una guía de ayuda para la elaboración del mismo. Esta primera etapa de trabajo se realizará de manera grupal. El proyecto, como se ha indicado anteriormente, consiste en la selección de obras de arte que representen y retraten las formas de vida de la época en la Edad Moderna (ss. XVI-XVIII). El trabajo, además, no se limita a la selección de una imagen artística, sino que los alumnos deben realizar una re-creación de las imágenes. De tal modo, la imagen seleccionada servirá como base para que cada estudiante pueda reinterpretarla y exponerla al resto del grupo, manifestando las distintas sensibilidades y adecuándolas al contexto social actual. Así, se favorece la creatividad del alumnado y el espíritu crítico al extrapolar los acontecimientos a su visión personal. Cada una de las imágenes seleccionadas y re-creadas por el alumnado serán presentadas al grupo, que deberá elegir una única imagen representativa por equipo y línea temática. De tal manera que, finalmente, el grupo de Historia presentará cinco imágenes finales y el grupo de Bellas Artes otras cinco imágenes de cada una de las líneas temáticas. Estas diez imágenes serán trabajadas de manera intergrupal para la organización de una exposición de las mismas, objetivo último de este proyecto. A continuación, se exponen las diferentes etapas de trabajo colaborativo grupal e intergrupal.

En primer lugar, se presentan y se asignan las líneas temáticas -una vez conformados los equipos de trabajo- sobre las que deben trabajar las correspondientes estructuras o edificios de la historia. Las asignaciones de estas líneas pueden realizarse de común acuerdo con el alumnado o bien a elección del docente. Las líneas para trabajar en el proyecto son las siguientes:

- Estructura social: selección de cinco imágenes que retraten los aspectos sociales y demográficos de la vida cotidiana de la Edad Moderna.
- Estructura económica: selección de cinco imágenes que retraten los aspectos económicos, sectores u otros relacionados con las actividades económicas de la Edad Moderna.
- Estructura política: selección de cinco imágenes que retraten acontecimientos políticos destacados, desarrollo de guerras, períodos de conflictos, acuerdos trascendentales u otras acciones políticas desarrolladas en la Edad Moderna.
- Estructura religiosa: selección de cinco imágenes que retraten aspectos religiosos, instituciones o prelados eclesiásticos, hitos que muestren la sacralización de la vida o manifestaciones de la religiosidad popular de la Edad Moderna.
- Estructura cultural: selección de cinco imágenes que retraten aspectos culturales, manifestaciones artísticas, sensibilidades sociales, aspectos de la mentalidad colectiva,

manifestaciones de ideas, circulación de la cultura escrita u otras manifestaciones culturales desarrolladas en la Edad Moderna.

El trabajo de las líneas temáticas se hará a través del trabajo colaborativo (equipos de trabajo), empleando la metodología Scrum proyecto ágiles. El método de trabajo Scrum se ha desarrollado en el siglo XXI en la rama de la ingeniería, con el fin de dar una respuesta rápida para resolver los problemas surgidos en los proyectos de ingeniería (Castello & Santos-Rojo, 2020, p. 416). En las últimas décadas, la metodología de trabajo Scrum proyectos ágiles se ha implementado en el entorno educativo, lo que ha dado lugar a experiencias innovadoras de trabajo exitosas en el ámbito universitario (Castello & Santos-Rojo, 2020; Infante-Limón & López Gallardo, 2021; Letelier, 2015; Martín Gómez, 2020; Martínez & Comino López, 2018; Pérez Montero & Onieva López, 2021). La aplicación de proyectos ágiles Scrum conlleva numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Especialmente, esta metodología de trabajo aplicado a las Humanidades favorece la incorporación del alumnado al mundo laboral, revalorizando los productos culturales como bienes y experiencias fundamentales para la sociedad (Infante-Limón & López Gallardo, 2021, p. 2213). La capacidad de adaptación y la flexibilidad para resolver los problemas que puedan surgir son principios de los proyectos ágiles, por lo que el alumnado adquiere estas competencias en el trabajo colaborativo y consigue presentar el producto final de manera creativa y productiva (Capó et al. 2018, p. 2). La metodología ágil, además, favorece el liderazgo y los roles de cada estudiante, ofreciendo capacidad de resiliencia, de síntesis y análisis de las problemáticas de sus proyectos (Castello & Santos-Rojo, 2020, p. 416). Además, otras de las virtudes de la metodología Scrum es la gestión y optimización del tiempo (Castello & Santos-Rojo, 2020, p. 416), lo que supone una de las competencias básicas que debe adquirir el alumnado en el ámbito educativo, pero también en su posterior incorporación al competitivo mercado laboral.

Por tanto, siguiendo la metodología de proyectos ágiles Scrum se organizarán equipos de trabajo que se encargarán de cada línea temática propuesta. Cada equipo estará formado por 5 estudiantes, teniendo en cuenta que los grupos son de 25 alumnos. En el supuesto de que el grupo sea más numeroso se aplicará el principio de flexibilidad y adaptabilidad, de modo que los equipos podrán estar formados por 6 estudiantes. En tales casos, se seleccionarán 6 imágenes, o las correspondientes al número de alumnos que formen el equipo, con el fin de que cada miembro pueda trabajar individualmente. El reajuste de número de estudiantes que conforman el equipo de trabajo no causa perjuicio en el desarrollo del proyecto, tampoco en el resultado final. Por tanto, cada estudiante trabajará de manera colaborativa con su equipo sobre la línea temática establecida y, además, combinará el trabajo individual al encargarse de seleccionar y trabajar sobre una imagen. Así, los estudiantes adquieren el compromiso y la responsabilidad individual y compartida para conseguir los objetivos del proyecto. La participación activa del alumnado, por tanto, implica que en este proyecto interdisciplinar se combine los proyectos ágiles Scrum con la exitosa metodología de trabajo *flipped classroom* o aula invertida. El método de trabajo *flipped classroom* tiene ya una dilatada experiencia de éxitos educativos (Casanova López & Serrano Pastor, 2017; Díaz Muñoz & Estévez Rojas, 2021). Esta metodología ofrece numerosos

beneficiosos para el alumnado que se convierte en protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, la metodología de trabajo de aula invertida requiere un gran compromiso y responsabilidad del alumnado en todo el proceso educativo (Álvarez et al. 2020). Este hecho es fundamental, pues para el desarrollo de este proyecto interdisciplinar, tratado en diferentes niveles de trabajo colaborativo, es imprescindible que el alumnado adquiera un rol protagonista y se responsabilice de los resultados del proyecto.

De este modo, siguiendo la metodología Scrum de proyectos ágiles se realiza la asignación de roles y se establecen los eventos (ceremonias) y los *sprints* para el correcto desarrollo del trabajo colaborativo en el aula.

Tabla 1. Esquema de trabajo propuesto con metodología Scrum proyectos ágiles

1. Descripción del proyecto	Presentación de la propuesta y líneas temáticas.
2. Asignación de roles	<i>Product Owner</i> : el profesorado de la materia.
	<i>Development Team</i> : equipos de trabajo de 5-6 alumnos/as.
	<i>Scrum Master</i> : uno de los alumnos/as de cada equipo, adquiere funciones de líder, moderador y representante directo con el docente y/o otros equipos de trabajo.
3. <i>Sprints</i> (eventos y ceremonias)	1°. <i>Time Boxing y Sprint Plannings</i> : planificación de los distintos sprint y las revisiones. Reparto de roles en cada equipo y líneas temáticas.
	2°. <i>Sprints</i> : cada 2 semanas, en los que los alumnos exponen a toda la clase los avances obtenidos en cuanto a su materia de investigación.
	3°. <i>Daily Scrum Meetings</i> : De manera semanal, el <i>Product Owner</i> se comunica con los <i>Scrum Master</i> para compartir avances e impresiones y para recordar la planificación que viene. Con esto se evita la procrastinación. Para ello puede emplearse el canal de comunicación <i>Microsoft Teams</i> .
	4°. <i>Presentación del proyecto</i> : los distintos <i>development teams</i> presentan sus trabajos al <i>Product Owner</i> y de manera intergrupala (desarrollo de la exposición de imágenes).
	6. <i>Reunión final y evaluación</i> : El <i>product owner</i> realiza una evaluación asignando las calificaciones al producto y el proceso de trabajo, además de una autoevaluación del alumnado.

Por tanto, el trabajo colaborativo se llevará a cabo en cada grupo a través de los equipos de trabajo encargados de cada línea temática. Este nivel de trabajo grupal comprende la presentación del proyecto y la asignación de las líneas temáticas junto con la organización de los equipos de trabajo. Posteriormente, cada equipo de trabajo desarrollará el proyecto

siguiendo la metodología de trabajo Scrum proyectos ágiles mencionada anteriormente. Posteriormente, en el nivel de trabajo grupal se realizará la exposición de las imágenes seleccionadas y re-creadas por los equipos. Por último, se seleccionará conjuntamente una imagen que represente la línea temática -o estructura de la historia- por cada equipo, la cual trabajarán en el nivel intergrupar y será objeto de la exposición final.

En un segundo nivel de trabajo se realiza el trabajo cooperativo interdisciplinar con ambos grupos, el de Historia y el de Bellas Artes. Este segundo nivel de trabajo comprende diferentes etapas que se intercalan en el cronograma propuesto. Primeramente, se llevará a cabo el encuentro y presentación de ambos grupos en conjunto. Este encuentro se realizará de manera presencial, acordando un horario conveniente y coincidente de ambos grupos, y las docentes deberán reservar previamente el espacio-aula idóneo para este encuentro.

En segundo lugar, los equipos de cada grupo encargados de la misma línea temática, por ejemplo, la estructura económica, realizarán una ronda de contacto para mejorar el seguimiento y desarrollo del proyecto final. Para ello, es imprescindible establecer canales de comunicación fluidos para los estudiantes que conformen los equipos de ambos grupos. En este caso, se crearán equipos de trabajo intergrupales por temáticas a través de la herramienta *Microsoft Teams (school o work)*. El reciente convenio de la Universidad de Sevilla permite la utilización gratuita de esta útil herramienta facilitando el acceso a las docentes y al alumnado. Por ello, este canal de comunicación resulta idóneo. Además, las docentes encargadas de cada grupo estarán presentes en los equipos creados por *Microsoft Teams*, para solventar los posibles problemas que puedan surgir y realizar un seguimiento del trabajo de manera óptima. Además, el chat de *Microsoft Teams* permite la resolución de dudas de manera ágil, rápida y sencilla. De otro modo, el empleo de esta herramienta favorece el uso de nuevas tecnologías presentes en la vida cotidiana, fomentando las habilidades tecnológicas de comunicación en el ámbito educativo, lo que resulta de suma utilidad para la futura incorporación de los estudiantes al mundo laboral.

La siguiente etapa de trabajo a nivel intergrupar es, sin duda, una de las más relevantes y enriquecedoras del proyecto. Los equipos de trabajo presentan sus propuestas mostrando las imágenes originales y sus re-creaciones, exponiendo las distintas sensibilidades extrapoladas a la cotidianidad. En esta etapa de trabajo los equipos trabajarán conjuntamente para organizar la lista de obras que serán expuesta de manera pública. Para esta exposición las docentes deberán reservar un espacio previamente concertado y aprobado por las autoridades competentes. En este proyecto piloto se propone el espacio CICUS (Centro de Iniciativas Culturales de la Universidad de Sevilla) como un espacio idóneo para la exposición de los resultados. No en vano, el CICUS tiene como funciones el desarrollo de programas culturales para la comunidad universitaria, como se indica en su web oficial fomentando “entre sus miembros la creatividad personal, el gusto y la apreciación de las artes y el desarrollo de una formación estética consistente y variada”. Otro espacio idóneo para la exhibición de obras podría ser el Espacio Laraña, en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, una sala destinada a divulgar proyectos artísticos resultantes del trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes. Ambos espacios, sedes que forman parte de la Universidad de Sevilla, cuentan con convocatorias expositivas para concurrir y solicitar financiación, lo cual es un interesante aliciente para poder presentar esta propuesta. De hecho, este proyecto

interdisciplinar cumple a la perfección con los objetivos y actividades desarrolladas en ambos espacios expositivos.

El alumnado, por tanto, deberá organizar la exposición de obras estructurando el discurso expositivo a través de las líneas temáticas, en aras de mostrar el retrato de la sociedad y la vida cotidiana de la Edad Moderna. En esta exposición, las imágenes originales se acompañarán de paneles informativos elaborados en las distintas sesiones propuestas de manera intergrupala, fomentando el espacio de intercambio de ideas y de negociación en la toma de decisiones entre los/as distintos/as alumnos/as. Para la elaboración de los paneles informativos se empleará la aplicación *Genially*. Actualmente, contamos con numerosas herramientas para el diseño de plantillas, infografías y creación de materiales de manera creativa, ágil y gratuita. En este proyecto, aunque se permitirá el uso de otra herramienta digital de creación de materiales -como Canva- se propone de manera preferente el uso de *Genially*. Se ha seleccionado esta herramienta porque la Universidad de Sevilla tiene un convenio que permite el acceso de la comunidad educativa empleando sus credenciales, lo cual ofrece una mayor gama de opciones para la elaboración de los materiales.

Por otra parte, las re-creaciones de las imágenes originales realizadas por el alumnado irán acompañadas de un código QR que dirija a un vídeo explicativo. El código QR se genera gratuitamente a través de la aplicación *QR Code Generator* u otras similares. El vídeo debe ser una píldora informativa en la que el estudiantado pueda ofrecer unas claves que evoquen las sensibilidades representadas. El vídeo se realizará a través de la Inteligencia Artificial *Synthesia*. Esta herramienta, de suma actualidad, permite generar vídeos de manera gratuita con un avatar que expone el texto introducido por los usuarios. Además, este avatar puede personalizarse por el estudiantado, creando así una imagen de su agrado que se encargará de informar a los visitantes de la exposición. El empleo de esta IA resulta beneficioso para el alumnado, pues se familiariza con este *startup* ya presente en nuestra vida cotidiana y cada vez más en el ámbito educativo (García Peña et al, 2020; Rico Sesé, 2019; Ruiz Rey, 2021). Por todo ello, la realización de la exposición es una de las etapas claves en el desarrollo del proyecto, la cual requiere de compromiso y responsabilidad por parte del alumnado, que debe realizar el trabajo de manera autónoma -bajo la supervisión de las docentes-, tomar decisiones y desarrollar la conciencia crítica. Además, esta exposición supone una aplicación práctica al trabajo desarrollado, no limitado al plano teórico. De tal modo, se pone de manifiesto la utilidad de los conocimientos adquiridos y la aplicación en la transferencia de los mismos a la sociedad.

Para concluir el proyecto pasamos a las últimas etapas que se corresponden con la evaluación y autoevaluación de la actividad. Por una parte, se llevará a cabo una sesión común de los grupos en los que se valorará los resultados y problemáticas planteadas en la colaboración interdisciplinar. Para ello, se facilitará a los estudiantes unas encuestas en *Google Forms* que podrán responder de manera anónima, para garantizar que el alumnado pueda expresarse libremente. En esta encuesta, además de los ítems propuestos por las docentes se abrirá una pregunta abierta en la que los/as alumnos/as puedan realizar sugerencias, problemas, inconvenientes, posibilidades de mejoras u otras ideas que consideren pertinentes. Estos resultados se valorarán en la sesión conjunta intergrupala en un espacio de intercambio de ideas y de debate. Por último, a nivel grupala, cada docente llevará a cabo una

sesión de evaluación del trabajo realizado, el proceso, el seguimiento y el resultado final. De igual modo, se realizará una autoevaluación del grupo que se llevará a cabo también a través de *Google Forms* y otras vías de comunicación propuestas a criterio de las docentes.

En definitiva, este proyecto piloto interdisciplinar presenta una metodología de trabajo activa, que combina métodos de enseñanza-aprendizaje innovadores, empleo de herramientas digitales y fomento de la colaboración del alumnado. Para un desarrollo óptimo y cumplimiento de los objetivos planteados resulta fundamental la organización del proyecto a través de las distintas etapas y niveles de trabajo desarrollados en las sesiones de clase. A modo de síntesis, el esquema organizativo es el que se presenta a continuación:

Tabla 2. Organigrama de las etapas y niveles del proyecto. Fuente: Elaboración propia

Etapas de trabajo	Nivel de trabajo	Sesiones de trabajo (aprox.)
1. Presentación del proyecto y de las líneas temáticas	Grupal	1 sesión
2. Selección de las líneas temáticas	Grupal	1/2 sesión
3. Organización de los equipos de trabajo	Grupal	1/2 sesión
4. Encuentro y presentación de los equipos de trabajo	Intergrupal	1 sesión
5. Establecimiento de canales de comunicación	Intergrupal	Continuo
6. Trabajo de los equipos en la selección y reinterpretación de las imágenes	Grupal	5 o 6 sesiones
7. Discusión e intercambio de los equipos de trabajo	Intergrupal	2 sesiones
8. La planificación de la exposición de las obras	Intergrupal	5 o 6 sesiones
9. La valoración de los resultados de la colaboración interdisciplinar	Intergrupal	1 sesión
10. Evaluación y autoevaluación del proyecto	Grupal	1 sesión

4. CONCLUSIONES

Este proyecto piloto que se plantea, representa una oportunidad para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico en un entorno académico distendido y abierto, con el fin de generar un espacio de intercambio de ideas, que favorezca la discusión sobre las formas de percibir el arte y la historia. Es además un acercamiento a las diferentes sensibilidades del estudiante, independientemente de que su formación académica sea en el área de historia o de arte.

Por otro lado, teniendo en cuenta que vivimos e interactuamos en un mundo saturado de imágenes, lleno de información, especialmente visual, este proyecto permite desarrollar el juicio selectivo del alumno al tener que discernir y seleccionar unas imágenes sobre las que trabajar en base a sus motivaciones.

Además, se pone en valor el proceso como camino de autodescubrimiento y de investigación, de manera individual y colectiva, al trabajar de manera colaborativa los estudiantes en la búsqueda de información, la toma de decisiones y negociaciones, lo que implica un ambiente respetuoso y de diálogo enriquecido por las distintas ideas expuestas. Esto es fundamental, teniendo en cuenta el contexto de la pandemia en el que el trabajo fue necesariamente individual en la soledad del hogar. De hecho, el aprendizaje es aún más rico al solventar posibles problemáticas que pueden surgir en el proceso de trabajo relativas al tiempo, el currículo oficial, el número de alumnos o la organización con estudiantes de dos titulaciones de áreas distintas. Por ello, es esencial la organización, y será fundamental el papel supervisor de las docentes también como árbitro para resolver posibles problemas que puedan surgir en el seno de los grupos o de forma intergrupala.

Resta decir que esta propuesta tiene un carácter expansivo, pues traspasa los límites del aula, y los puramente académicos, para introducir al estudiante en el contexto artístico real con el desarrollo de una exposición que supone la transferencia de conocimiento a la sociedad.

En definitiva, con este proyecto se resalta la relación entre las diferentes disciplinas, ya no solo en el plano teórico, sino que también se lleva a una aplicación práctica, visible, y supone un conocimiento ampliado. Significa llevar la historia más allá de la historia, y el arte más allá del arte.

REFERENCIAS

Álvarez Ávila, L. I., García Herrera, D. G., Cárdenas Cordero, N. M., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Flipped Classroom y el valor de la responsabilidad. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(Especial 1), 449-469.

- Blanco Arroyo, M. A. (2020). La didáctica del arte en la universidad: Estrategias docentes en el aula estadounidense. En L. F. Solano Santos, J. V. Salido López y P. Cruz Cruz (Coords.), *Análisis y enfoques novedosos para contenidos culturales* (55-67).
- Capó Vicedo, J., Mula Bru, J., Díaz Madroñero Boluda, M., & Vicedo, P. (2018). Aplicación de una metodología de trabajo ágil y colaborativo (Scrum) en el Máster Universitario en Dirección de Empresas (MBA) para la mejora de las competencias transversales. En V. Vega Carrero, E. Vendrell Vidal (Eds.), *IN-RED 2018: IV Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red* (pp. 1566-1579).
- Castello Sirvent, F., & Santos-Rojo, C. (2020). Scrumlearning: Una metodología disruptiva para el aprendizaje en entornos VUCA. En A. M. Delgado García, I. Beltrán de Heredia Ruiz (Eds.), *La docencia del Derecho en línea: cuando la innovación se convierte en necesidad* (pp. 415-424).
- Casanova López, O., & Serrano Pastor, R. M. (2017). "Flipped classroom" en ciencias sociales. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (88), 47-52.
- Díaz Muñoz, R., & Estévez Rojas, S. (2021). Flipped Classroom: una experiencia con estudiantes universitarios. *Curriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa*, (34), 95-108.
- García Peña, V. R., Mora Marcillo, A. B., & Ávila Ramírez, J. A. (2020). La inteligencia artificial en la educación. *Dominio de las Ciencias*, 3, vol. 6, 648-666.
- González, D.; Goin, P.; Blanco Arroyo, M. A.; y Carabias Álvaro, M. (2019). *Conversaciones D/P [Dionisio González/Peter Goin]*, Imprenta TC.
- Infante-Limón, E., & López Gallardo, M. (2021). Las metodologías ágiles en los Grados de Artes y Humanidades: una respuesta para acercar el mundo académico al profesional en una realidad cambiante. En O. Buzón-García & M. C. Romero García (Coords.), *Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI* (pp. 2212-2233).
- Letelier, P. (2015). Competencias transversales adquiridas a través de prácticas ágiles. En F. Garrigós Simón (Ed.), *INNODOCT, 3rd International Conference on Innovation, Documentation and Teaching Technologies* (pp. 428-435).
- Martín Gómez, S. (2020). Aplicación de las Metodologías Ágiles al proceso de enseñanza-aprendizaje universitario. *Revista d'innovació docent universitària: RIDU*, (12), 62-73.
- Martínez, J. I., & Comino López, M. (2018). El método ágil Scrum, evolución y aplicación en la administración de proyectos. Comunicaciones presentadas al XXII Congreso

Internacional de Ingeniería de Proyectos: celebrado en Madrid del 11 al 13 de julio de 2018.

Marzal Felici, J. (2007). *Cómo se lee una fotografía. Interpretaciones de la mirada*, Madrid: Cátedra.

Onieva López, J. L. (2018). Scrum como estrategia para el aprendizaje colaborativo a través de proyectos. Propuesta didáctica para su implementación en el aula universitaria. Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado, 22(2), 509-527.

Pérez Montero, E. L., & Onieva López, J. L. (2021). El desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes universitarios a través de la metodología ágil SCRUM. En O. Buzón-García, M. C. Romero

Rico Sesé, J. (2019). La Inteligencia Artificial y la Creatividad. En Conference Proceedings CIVAE, 68-71.

Ruiz Rey, F. J. (2021). La inteligencia artificial en entornos educativos. En M. Pallarès Piquer, J. Gil Quintana, A. L. Santisteban Espejo (Eds.), *Docencia, ciencia y humanidades: hacia una enseñanza integral en la universidad del siglo XXI*. Barcelona, España: Editorial Dykinson S.L., 454-474.