

## XI JORNADA DE BUENAS PRÁCTICAS EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA CON APOYO DE TIC

### **Título y nombre de los autores**

*Del lienzo a la pantalla: Google Arts & Culture para el aprendizaje de la pintura del siglo XIX*

Guillermo Juberías Gracia

### **Objetivos y contexto académico (titulación, curso, materia, asignatura...)**

En el año 2011 nació el Google Art Project con el siguiente objetivo: “make important cultural material available and accessible to everyone and to digitally preserve it to educate and inspire future generations”. En 2011, 17 museos participaron en el proyecto, cifra que ha ido creciendo exponencialmente a lo largo de la década, superando el millar en la actualidad. El proyecto ha generado un gran espacio público virtual cumpliendo con el propósito de hacer accesibles esos acervos museísticos a cualquier usuario a través de la pantalla de sus dispositivos electrónicos.

La experiencia aquí presentada se plantea para la asignatura de Arte del siglo XIX (código: 28215) del Grado en Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza. La asignatura estudia las manifestaciones artísticas desarrolladas en el mundo occidental entre el Neoclasicismo y el *Art Nouveau*. En este proyecto abordamos los contenidos referidos a la historia de la pintura del Neoclasicismo, Romanticismo, Realismo, Impresionismo y Postimpresionismo. Los objetivos planteados para esta experiencia son los siguientes:

1. Familiarizar al alumnado con la utilización de TICs y de Redes Sociales en el ámbito de la Historia del Arte, poniendo en contacto al estudiante con facetas profesionales del historiador del arte.
2. Fomentar el aprendizaje del alumnado en las clases prácticas a través de experiencias inmersivas como las visitas virtuales a los museos, gracias a Google Arts & Culture (GA&C).
3. Incentivar la investigación sobre las técnicas y materiales utilizados por los artistas en las obras de arte gracias a la presencia de fotografías en alta resolución realizadas mediante la tecnología del gigapíxel.
4. Potenciar el aprendizaje significativo a través de la ampliación de los contenidos analizados en el aula mediante la realización de actividades como la creación de una galería online en Pinterest o Tumblr.

### **Metodología docente utilizada**

La experiencia docente presentada se basa en el aprendizaje mediante el trabajo de la competencia digital y la familiarización del estudiante con las TICs. Además, al incorporar tareas como la gestión de RRSS y el diseño de entradas atractivas en Tumblr o en Pinterest, el proyecto ha tomado algunas de las nociones básicas que plantea la metodología del Design Thinking.

### **TIC en que se ha apoyado**

En primer lugar, los estudiantes de la asignatura están utilizando las imágenes en alta definición, obtenidas mediante la tecnología del gigapíxel, para el estudio de cuestiones referidas a la técnica pictórica, al soporte de la obra de arte, o la pincelada del artista. Además, en este proyecto hacen uso de la realidad virtual para la realización de visitas

virtuales a las salas de los museos, utilizando la tecnología de Google Street View. En estos recorridos pueden realizar paradas, deteniéndose en las obras expuestas que más les interesen, sobre las que GA&C ofrece datos básicos y una breve descripción. Además, nuestro proyecto plantea el trabajo con Redes Sociales como Pinterest y Tumblr para enseñar a los alumnos las claves de la comunicación en estos entornos.

### **Carácter innovador a destacar**

La Historia del Arte ha sido tradicionalmente explicada siguiendo el formato de la clase magistral, recurriendo exclusivamente a la proyección de imágenes. En aspectos tan visuales como el estudio de la pintura del siglo XIX, la incorporación de las TICs a la docencia resulta útil para conseguir experiencias de aprendizaje más profundas. En este proyecto, la utilización de la tecnología del gigapíxel existente en la plataforma GA&C, permite apreciar ciertos detalles técnicos de las obras de arte anteriormente imperceptibles en el aula. En un momento en el que la crisis sanitaria nos impide desarrollar clases prácticas en museos, la tecnología de GA&C ofrece experiencias hasta ahora sólo accesibles a través de la contemplación en directo de las obras de arte. Además, las actividades paralelas que planteamos ponen en práctica conocimientos adquiridos en la asignatura, vehiculizados a través de las competencias digitales.

### **Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

Las mejoras se están constatando continuamente, los estudiantes comprenden mucho mejor la utilización de técnicas pictóricas como el óleo, la acuarela y el uso de formatos variados como el lienzo o el papel, todo ello desde la perspectiva histórica y estilística que impone la asignatura. La realización de trabajos paralelos contribuye a la puesta en marcha de un aprendizaje significativo, en el que los estudiantes se ven obligados a aplicar a obras de arte no analizadas en el aula, los conocimientos obtenidos en las clases.

### **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

La experiencia descrita es susceptible de ser desarrollada y ampliada en cursos venideros, gracias al continuo desarrollo del programa GA&C, que cada año incorpora una ingente cantidad de obras de arte fotografiadas en alta resolución para su consulta gratuita. Del mismo modo, el programa incluye abundantes novedades de forma periódica para dinamizar sus contenidos, lo que supone la aparición continua de un interesante material que puede ser utilizado en el aula. Además, la actuación aquí planteada es transferible a otras asignaturas del grado en Historia del Arte, especialmente aquellas en las que se incluye la historia de la pintura entre sus contenidos, fundamentalmente desde la asignatura de Arte de la época del Románico hasta la de Arte del siglo XX y últimas tendencias.

### **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

En un curso especialmente marcado por la docencia virtual y la imposibilidad de contemplar obras de arte en directo, GA&C está permitiendo a los alumnos el trabajo con obras de arte procedentes de numerosos museos de todo el mundo. Las experiencias de enseñanza-aprendizaje están siendo más provechosas gracias a la utilización de esta herramienta, empleando la tecnología del gigapíxel y la realidad virtual en las visitas online a museos. Así se ha visto reflejado en las evaluaciones que los alumnos han llevado a cabo sobre el uso de esta herramienta en las clases de Arte del siglo XIX.