



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

CulturizARTE:

El trabajo cooperativo como estrategia de aprendizaje en Historia del Arte

Igual Castelló, Cristina

Universitat Jaume I

Departament Geografia, Història i Art

Avda. Sos Baynat s/n 12071 Castellón (España)

cigual@uji.es

1. **RESUMEN:** CulturizARTE es una propuesta didáctica innovadora en el ámbito de la Historia del Arte testada con estudiantes que inician sus estudios de grado. El objetivo es garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo que permita a los alumnos entender y analizar las obras de arte como consecuencia de realidades históricas, sociales y culturales concretas. Metodológicamente se ha apostado por el trabajo cooperativo para fomentar la motivación, la colaboración y la reflexión del educando.
2. **ABSTRACT:** CulturizARTE is a new proposal to teach and learn Art History. The activity was designed thinking in students of Tourism degree. They are in the first course of the University. Generally they have problems to connect the artwork with the social and cultural context in the past. Consequently, we prepare this proposal based on the cooperative work. We think this kind of activity can motivate to current students. Also, they should reflect about art, power and society in the History.
3. **PALABRAS CLAVE:** Innovación educativa, Historia del Arte, cooperación, metodología, aprendizaje significativo.

KEYWORDS: Educational innovation, Art of History, cooperation, methodology, significant learning.

4. DESARROLLO:

El aprendizaje de la Historia del Arte en los estudiantes que llegan a la universidad presenta algunas dificultades que deben ser subsanadas desde los inicios de su formación académica. La más relevante de todas ellas, y en consecuencia la que se ha tratado de abordar mediante esta acción didáctica, es lo complicado que les resulta analizar las obras de arte como un elemento



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

cultural, lo cual implica preguntarse el motivo por el cual la pieza fue creada, quién promovió su elaboración, qué significado tenía en el pasado y cómo era recibida por la sociedad. La mayoría de ellos se enfrentan a comentar una obra tan sólo analizando las características formales de la pieza y sin plantearse su significado. En efecto, la actividad CulturizARTE se ha diseñado bajo el propósito de contribuir al cambio de percepción y actitud de los estudiantes frente al aprendizaje de esta disciplina. Al mismo tiempo se ha pretendido mejorar la práctica docente, vinculando la enseñanza y la investigación en el aula con la autoreflexión. De hecho, resulta importante mantener una relación entre la investigación y la docencia para garantizar un aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los educadores (Latorre, 2004).

La acción didáctica ha sido puesta en práctica con los alumnos de la materia Patrimonio Cultural: Arte (TU0909), impartida en el primer curso del grado de Turismo, ofertado por la Universitat Jaume I de Castellón. Se trata de una asignatura de seis créditos de formación básica que pretende poner en valor el legado cultural como uno de los principales motores del turismo, teniendo en cuenta los recursos históricos y artísticos. Semanalmente se le dedican tres horas de trabajo, diferenciadas en dos horas de carácter teórico y una hora de índole práctico. Mientras que en las sesiones magistrales todos los alumnos matriculados se concentran en el aula, en las prácticas se desdoblaron en tres grupos: PR1, PR2 y PR3. La actividad se realizó durante las clases prácticas.

El alumnado y los objetivos a alcanzar con ellos:

Por lo general, el estudiantado posee escasos conocimientos previos en Historia del Arte. De hecho, tan sólo la mitad se han formado en dicha disciplina durante el último curso de bachillerato. Por este motivo, al comienzo les resulta complicado adecuarse al vocabulario específico propio de la materia. Para ellos, el relacionar las piezas artísticas con las circunstancias históricas, sociales y culturales del momento es una ardua tarea. Así pues la actividad ha cobrado su pleno sentido al aplicarla en el primer curso, para contribuir desde los inicios a mejorar el modo de aprender Historia del Arte.

El docente tuvo que amoldar la actividad al número de alumnos matriculados en cada clase práctica y el correspondiente horario, pues ello ya venía estipulado por la titulación. El grupo PR3 estaba compuesto por cuarenta alumnos de primera inscripción en la asignatura. Para el ejercicio se les distribuyó en equipos de seis o siete miembros. Seguidamente, el PR1 estaba configurado por treinta estudiantes y la mayoría de ellos también cursaban la materia por primera vez. Aquí los equipos de trabajo constaban de cinco componentes. Finalmente el PR2 era el más reducido, tan sólo contaba con diecinueve jóvenes que a excepción de tres de ellos, los restantes estudiaban la asignatura en un segundo año. Estos se organizaron en equipos de tres o cuatro alumnos. Se ha constatado que las características de cada PR varían en función del perfil y número de alumnos, lo cual inevitablemente condicionó la gestión y elaboración



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

del trabajo cooperativo, así como la capacidad de atención y observación del docente hacia ellos.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, se fijaron los siguientes objetivos en conceptos, procedimientos y actitudes:

Objetivos conceptuales:

- Conocer las circunstancias que rodearon la creación del Salón de Reinos del Palacio del Buen Retiro.
- Explicar cuál era la función del valido y su relación con el monarca.
- Justificar la existencia del Salón e identificar sus usos.
- Relacionar las pinturas sobre la vida de Hércules con la monarquía hispánica.
- Analizar la conexión entre los lienzos de guerra con la política exterior.
- Estudiar la imagen de la familia real a través de los retratos ecuestres.
- Concebir el Salón de Reinos como un proyecto artístico que ensalzaba el poder y los triunfos de la monarquía.

Objetivos procedimentales:

- Consultar el material bibliográfico y no ceñirse a las búsquedas por Internet.
- Relacionar los objetos artísticos con su contexto cultural.
- Sintetizar el contenido aprendido en una exposición oral y un informe escrito.
- Transmitir adecuadamente el conocimiento adquirido al resto de compañeros.

Objetivos actitudinales:

- Comprometerse al buen desarrollo del proyecto.
- Gestionar adecuadamente el tiempo y los recursos para la realización del trabajo.
- Solucionar satisfactoriamente los inconvenientes surgidos al aprender cooperativamente.
- Autoevaluarse objetivamente y ser consciente de su importancia para el aprendizaje.
- Valorar la implicación y la aportación de los compañeros de forma sensata.
- Apreciar el patrimonio cultural como fuente de inagotable riqueza.

El Salón de Reinos del Palacio del Buen Retiro: el objeto de aprendizaje de la actividad.

Si bien esta acción didáctica es perfectamente adaptable a cualquier contenido de la Historia del Arte, en esta ocasión se ha decidido estudiar un proyecto artístico de gran relevancia en la España del siglo XVII: El Salón de Reinos del Palacio del Buen Retiro de Madrid. Estamos ante un ambicioso plan impulsado por el valido del rey Felipe IV, Gaspar de Guzmán, el conde-



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

duque de Olivares, con una finalidad muy concreta: enaltecer las victorias bélicas y el linaje de la familia real. El valido era la figura de absoluta confianza del monarca y controlaba todas las acciones militares del reino. Hacia 1630 el conde-duque mandó construir una arquitectura de recreo para Felipe IV, el llamado Palacio del Buen Retiro. Con el tiempo nació la idea de crear una estancia denominada Salón de Reinos, que se consolidaría como el aposento más significativo del edificio. Este espacio era un lugar repleto de simbolismos donde se celebraban todo tipo de fiestas cortesanas. Teniendo en cuenta que la decoración sería contemplada por la corte, embajadores e intelectuales, se decidió vestir las paredes con lienzos que ponían de manifiesto las hazañas de Felipe IV y ensalzaban a la Casa de Austria. Su aderezo era una explicación visual de la concepción que la monarquía hispánica tenía de sí misma. El programa decorativo se compuso de doce imágenes de batallas que inmortalizan los logros del ejército español. Aquí se encontraban famosas obras realizadas entre 1634 y 1635 como La rendición de Breda de Velázquez, La recuperación de Bahía de Maíno, La defensa de Cádiz contra los ingleses de Zurbarán o El socorro de Constanza de Carducho, entre otras. También se colgaron diez pinturas de Francisco Zurbarán, hechas en torno al 1634, que capturaban distintos pasajes de la vida de Hércules. Eran escenas de lucha protagonizadas por el pretendido fundador de la dinastía, a la vez que simbolizaban el triunfo de la virtud sobre la discordia. Para este cometido, es especialmente destacable Hércules separando los montes de Calpe y Abyla, pues muestra la creación del estrecho de Gibraltar y remite a las columnas de Hércules, símbolo imperial que tomaron los Habsburgo. Asimismo se ubicaron cinco retratos de la realeza elaborados por Velázquez entre 1635 y 1636. Las efigies corresponden a Felipe III y Felipe IV con sus respectivas esposas, Margarita de Austria e Isabel de Borbón, además de la imagen del príncipe heredero, Baltasar Carlos. Son representaciones militares, donde los retratados van a caballo y portan elementos alusivos al ejercicio del gobierno y del poder. De este modo se exhibía el pasado, el presente y el futuro de la monarquía (Brown, 2003).

No sería posible entender la magnitud de esta empresa artística sin tener en cuenta la figura del rey, el papel que desempeña el valido, la existencia del palacio y del Salón, y la temática de las pinturas que formaron parte de la estancia. En efecto, se considera que el contenido abordado demuestra la necesidad de aprender Historia del Arte atendiendo a la realidad cultural del momento, así como ejemplifica el estrecho vínculo existente entre arte e intención, poder, sociedad y cultura. Por ello, el Salón de Reinos fue elegido como objeto de estudio para la actividad CulturizARTE.

CulturizARTE: la propuesta hecha realidad.

Se partió de una hipotética situación según la cual CulturizARTE era una asociación cultural dedicada al estudio y puesta en valor del patrimonio. Los alumnos se convirtieron en investigadores de esta agrupación y tuvieron que hacer frente al encargo que les llegó desde el



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

Museo Nacional del Prado (lugar donde se conservan actualmente todas las obras de arte) para elaborar un estudio histórico y artístico en relación a las pinturas que lucían antiguamente en el Salón de Reinos. Además la institución, dentro de su programación cultural anual, estaba valorando la posibilidad de organizar una exposición temporal con los lienzos en cuestión y emplazarla en su ubicación original, para lo cual precisaban del asesoramiento de profesionales. Por ello, los investigadores estudiaron la empresa artística y emitieron su respuesta al museo.

Para profundizar en el estudio, el docente decidió establecer seis líneas de trabajo en torno al tema del Salón que fueron las siguientes: el palacio del Buen Retiro, el rey Felipe IV, la figura del valido y del conde-duque de Olivares, los lienzos de Hércules, las pinturas de guerra y los retratos. Cada una de ellas era asignada a un equipo diseñado previamente por el profesor. También se facilitó un breve guion a los equipos en el cual se destacaban los puntos esenciales a tratar para facilitar el cumplimiento de los objetivos conceptuales [Fig. 1].

Temporalización y desarrollo de las sesiones:

El proyecto didáctico tuvo una duración de cinco clases. Se empezó con la presentación de la actividad para situar al alumno en el punto de partida, justificar la realización de la misma, especificar claramente el contenido a aprender, qué hacer en cada jornada, cómo trabajar, qué y cómo evaluar, hasta dónde deben llegar y bajo qué finalidad. Asimismo fue necesario que el docente ofreciese unas nociones básicas sobre el contenido a estudiar, para entroncarlo con aquello que ya habían asimilado y hacerles ver qué podían aprender. La primera toma de contacto con la propuesta fue realmente positiva. La mayoría de los alumnos de los tres PR valoraron satisfactoriamente que se les presentase una actividad diferente a lo que habían hecho hasta el momento, remarcando que a priori era motivadora y que les permitiría aprender Historia del Arte de forma más amena. También llamó la atención que en dos de los tres PR se valoró el provecho de la disciplina estudiada y la eficacia de la actividad para su posterior aplicación en el ámbito profesional. Esto refuerza la idea de que el aprendizaje es más interesante y atractivo si el educando identifica en él una utilidad, si lo percibe como algo verdaderamente necesario (Alonso, 2002).

La segunda, tercera y cuarta sesión estuvieron centradas en el trabajo en el aula por equipos. Tuvieron que leer y reflexionar críticamente respecto al tema asignado, así como desarrollar el esquema facilitado sobre cada una de las líneas de investigación. En esos días, el docente pudo observar directamente cómo trabajaban, planificaban la tarea, qué bibliografía o recursos web leían, además de asesorar entorno al buen funcionamiento del grupo y la satisfactoria evolución de la tarea.



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

En la quinta jornada tuvo lugar una asamblea científica, donde cada equipo de investigadores presentó lo aprendido sobre su línea de indagación, con el objetivo de compartir el conocimiento hallado con el resto de compañeros y que todo el colectivo obtuviese una visión panorámica y completa del Salón de Reinos [Fig. 2 y 3]. Tras la reunión que clausuraba la actividad presencial y nuevamente por grupos, los alumnos remitieron al docente un informe en el cual se sintetizaba el contenido aprendido además de justificar la idoneidad, o no, de situar las pinturas en su emplazamiento original durante la exposición temporal que planeaba organizar el museo.

El trabajo cooperativo como metodología:

La metodología empleada ha sido el trabajo cooperativo por los múltiples beneficios educativos que éste ofrece, ya que siembra el diálogo entre iguales, requiere del compromiso de todos los sujetos en la distribución y elaboración de las tareas, tiene capacidad de motivación, el trabajo propio se nutre del grupo y se premia el esfuerzo y el logro individual y colectivo, valorando tanto el proceso como el resultado (Latorre, 2004). Como se ha podido comprobar, las principales características del aprendizaje cooperativo han estado presentes. En este sentido el liderazgo ha sido compartido, se han diseñado equipos heterogéneos, cada sujeto ha asumido una responsabilidad dentro del grupo y el grupo la ha tomado respecto al conjunto de la clase, se ha evaluado el dominio que tiene el alumno y el equipo sobre la materia y se ha fomentado el desarrollo de las habilidades comunicativas y sociales.

En concreto, la técnica experimentada se acerca a la denominada «comisión», cuyo principal cometido es analizar un problema concreto y presentar las conclusiones al público. Cada comisión o equipo, contribuirá en el acuerdo de una medida final por el gran grupo (García, 1972). Así pues y en este caso, la decisión definitiva se correspondería con la recomendación o no, siempre justificada, de ubicar las pinturas del Salón en su emplazamiento original. Para aprender siguiendo esta técnica, ha sido necesario establecer un primer encuentro y plantear el problema, diseñar un plan de trabajo general (estipulado por el docente aunque el alumnado goza de autonomía para gestionar el tiempo y la tarea) y por último, celebrar una reunión en la cual exponer las conclusiones al grupo-clase y redactar el informe final.

La evaluación y los instrumentos para llevarla a cabo:

La evaluación es uno de los elementos más sustanciales de la docencia por influir en la enseñanza y el aprendizaje. Es preciso alejar la tradicional concepción de la evaluación como una herramienta de castigo, que tan sólo incide en los objetivos no alcanzados y se ciñe a establecer una calificación determinada, para ver en ella la posibilidad de analizar el proceso,



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

de diagnosticar y reajustar. En consecuencia, la evaluación debe ser continua y contribuir en el progreso del alumno y del docente. También requiere de la reflexión, así pues la valoración será efectiva si se obtienen datos, se establecen apreciaciones, se toman decisiones y se mejora lo evaluado (Calatayud, 2007).

En Culturizarte, los instrumentos de evaluación han sido varios. Para las sesiones de trabajo por comisiones, el docente se ha centrado en la observación directa y en el diálogo con el alumno para detectar y subsanar las dificultades en el aprendizaje. De esta forma se atiende al proceso. También se ha valorado el producto final creado por el grupo mediante las exposiciones orales, que tuvieron lugar en la asamblea científica, y el informe. Igualmente se ha constatado el dominio particular del alumno sobre la materia a través de una cuestión a desarrollar en el examen final de la asignatura. Para promover la implicación y la responsabilidad entre todos los miembros del equipo, el estudiantado ha evaluado a sus compañeros de la comisión mediante una encuesta donde se medía el grado de compromiso, aportación, la relación entre los compañeros, la motivación, etc [Fig. 4]. Asimismo se ha facilitado otro cuestionario similar para que el educando hiciese un ejercicio de autoevaluación e incentivar a la autocrítica [Fig. 5]. Por último el estudiantado redactó anónimamente su valoración sobre la actividad y el docente, siguiendo un guion abierto que les invitaba a reflexionar sobre la metodología, la evaluación, el contenido y la eficacia de la actividad en relación a su aprendizaje en Historia del Arte. En definitiva debían identificar los puntos fuertes o débiles y plantear posibles correcciones.

Valoración de los resultados: objetivos conseguidos y aspectos a mejorar.

A partir de la experiencia del profesor y a grandes rasgos, la práctica ha sido enriquecedora. Ahora bien, aún es posible pulir algunos de los rasgos de la propuesta para que sea más fructífera en futuras ocasiones. Desde sus inicios, la actividad gozó de una cálida acogida y así se ha manifestado en las evaluaciones realizadas por el alumnado, donde se alababa la habilidad motivadora del ejercicio y su capacidad para aprender Historia del Arte de una forma más amena. Aunque al principio el tema a abordar les resultase lejano, les tranquilizaba saber que disponían de instrucciones y tiempo suficiente para la elaboración de la actividad. De hecho numerosos alumnos han valorado positivamente el dedicar unas sesiones de trabajo en el aula porque pueden plantear dudas al profesor.

Uno de los aspectos que generó más polémica fue que el docente designase los equipos. Principalmente, fue en el PR3 donde se encontraron más opiniones contrarias. Sus argumentos recaían en conocer el modo de trabajar de los compañeros. Algunos de ellos, no cambiaron de consideración pese a mostrar los beneficios de diseñar equipos diversos y recalcar la existencia de la evaluación a los compañeros como herramienta idónea para manifestar el descontento o las incidencias con otro alumno. En el PR1, también asomó esta cuestión pero rápidamente los



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

alumnos cambiaron de parecer al exponer las razones ya comentadas. Sin embargo, en el PR2 todos estuvieron de acuerdo con la asignación de los equipos, quizás por ser el grupo menos numeroso y porque la mayoría de ellos ya se conocían del curso anterior. Aun así, los resultados grupales en el transcurso de la actividad fueron los esperados.

Otro problema observado es la falta de costumbre del estudiantado por asistir a la biblioteca a consultar sus fondos y recabar los datos oportunos. De hecho, la mayoría de ellos se sirven de Internet exclusivamente. Sospechando que se daría esta situación, el docente facilitó una relación bibliográfica disponible en la biblioteca de la universidad así como llevó a clase artículos y libros. Sin embargo de los tres PR fueron pocos los equipos que dedicaron algunas horas de trabajo en la biblioteca y ello, obviamente influyó favorablemente en su aprendizaje. Por ello, en vistas a nuevas aplicaciones de la actividad se debe promocionar y garantizar la consulta bibliográfica sin desechar los recursos web.

Respecto a los instrumentos de evaluación la opinión generalizada los ha valorado como adecuados. No obstante es sustancial que enseñemos al educando a ser autocrítico, objetivo y encontrar siempre posibilidades de mejora para crecer profesional y personalmente, pues muchos de ellos se atribuían la máxima puntuación en todos los apartados evaluados. No sucede lo mismo, en las valoraciones a los compañeros donde sí reconocen quién ha cumplido con las expectativas y quién no.

A excepción de las debilidades observadas en la puesta en práctica de la actividad, el resto de objetivos fueron alcanzados satisfactoriamente. Entendieron la complejidad, el significado y la importancia del ambicioso proyecto que fue el Salón de Reinos. Sintetizaron y compartieron el contenido trabajado, además de prestar interés por las aportaciones de otros grupos. Los resultados obtenidos animan al docente a reflexionar sobre la experiencia y mejorarla en vistas a próximos años académicos, porque cuando se investiga en el aula crece tanto el profesor como el alumno.



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

4.1. FIGURA O IMAGEN 1



Fig. 1. Ejemplo de guion sobre una línea de investigación trabajada en la actividad. El esquema fue facilitado por el docente en la presentación de la actividad.

4.2. FIGURA O IMAGEN 2



Fig. 2. Imagen de una diapositiva de una de las presentaciones que acompañaban al discurso oral al celebrar la asamblea científica, concretamente de uno de los equipos que trató el Palacio del Buen Retiro.



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

4.3. FIGURA O IMAGEN 3

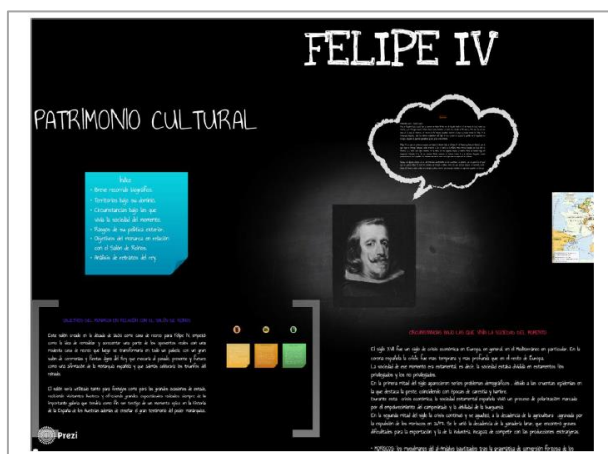


Fig. 3. Imagen de la presentación elaborada por un equipo que se ocupó de hablar de Felipe IV.

4.4. FIGURA O IMAGEN 4

TABLA DE EVALUACIÓN A COMPAÑEROS PROYECTO CULTURIZARTE						
Puntuación del 1 al 5, siendo el 1 nada satisfactorio y el 5 muy satisfactorio.						
NOMBRE/APELLIDOS GRUPO						
NOMBRE/APELLIDOS DE COMPAÑEROS						
Asiste a las sesiones de trabajo.						
Promueve la motivación, participación e integración entre los miembros del equipo.						
Tiene una buena relación con los compañeros, escucha las opiniones y participa en el diálogo.						
Cumple las normas, los plazos y las tareas que asigna el grupo.						
Trabaja para lograr metas y sugiere soluciones ante los problemas.						
Empieza distintas fuentes en la búsqueda de la información y es riguroso tratando el contenido.						
Muestra interés por la actividad y por obtener el mejor resultado posible.						
Ha contribuido en el desarrollo y finalización del proyecto del taller.						

Fig. 4. Encuesta de evaluación a los compañeros.



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

4.5. FIGURA O IMAGEN 5

TABLA DE AUTOEVALUACIÓN DEL PROYECTO CULTURIZARTE						
NOMBRE Y APELLIDOS GRUPO						
ASPECTO A EVALUAR	NADA SATISFACCIÓN 1	POCO SATISFACCIÓN 2	SATISFACCIÓN 3	BASTANTE SATISFACCIÓN 4	MUY SATISFACCIÓN 5	NO SABE/ NO CONTESTA
Aportación en contenidos.						
Calidad del trabajo que he aportado.						
Reacción ante las críticas y observaciones hechas por otros compañeros o el profesor.						
Relación con el resto de miembros del grupo.						
Habilidades comunicativas en la exposición oral.						
Asistencia a las clases prácticas.						
Asistencia a los sesiones de trabajo fuera del horario de clase.						
Motivación respecto a la realización de la actividad.						

Fig. 5. Encuesta de autoevaluación.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía alusiva al diseño didáctico de la propuesta:

Alonso, J. (1991). Motivación y aprendizaje en el aula. Madrid: Santillana.

Calatayud Salom, A., La evaluación como instrumento de aprendizaje y mejora. Una luz al fondo. en Calatayud Salom, A. (ed.), (2007). La evaluación como instrumento de aprendizaje: Técnicas y estrategias. Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia, Instituto Superior del Profesorado, pp. 9-54.

García Hoz, V. (1972) Técnicas de trabajo cooperativo en la enseñanza universitaria. Madrid: ICE.

Gavilán, P. (2010) Aprendizaje cooperativo: una metodología con futuro: principios y aplicaciones. Madrid: CCS, cop.

Johnson, D. (2014) La evaluación en el aprendizaje cooperativo: cómo mejorar la evaluación individual a través del grupo. Madrid: SM.

Latorre, A. (2003) Investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona: Graó.

Ovejero, A. (1990) El aprendizaje cooperativo, una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional. Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias.

Prieto, L. (2007) El aprendizaje cooperativo. Madrid: PPC.



IMPACTOS DE LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA Y EL APRENDIZAJE

Ramos, L. (1995) La motivación y el trabajo cooperativo, condiciones y estrategias para mejorar el aprendizaje. València: Conselleria d'Educació i Ciència.

Bibliografía referente al contenido trabajado en la acción didáctica:

Alcalá, J. (2005). Felipe IV: el hombre y el reinado. Madrid: Real Academia de la Historia, Centro de Estudios Europa Hispánica.

Brown, J. (2003). Un palacio para el rey: el Buen Retiro y la corte de Felipe IV. Madrid: Taurus.

Camón, J. (1989) La pintura española del siglo XVII. Madrid: Espasa Calpe.

Sureda, J. (2000) El Siglo de Oro de la pintura española. Barcelona: Planeta.

Úbeda, A. (2015). El palacio del Rey Planeta: Felipe IV y el Buen Retiro. Madrid: Museo Nacional del Prado.