

LA RECREACIÓN DE OBRAS PICTÓRICAS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DEL ARTE

The Reenactment of Pictorial Works in Secondary Education: A Teaching Proposal for the Instruction of Art History

José Luis Trujillo Rodríguez. Profesor de Geografía e Historia. IES Los Colegiales (España).

Fecha recepción: 24/03/2026 - Fecha aceptación: 01/06/2026

RESUMEN

La recreación de obras de arte constituye una estrategia didáctica de gran potencial para la enseñanza de la Historia del Arte, al combinar investigación, creatividad, interpretación visual y aprendizaje activo. En el contexto de la enseñanza no presencial derivada del confinamiento, se diseñó un proyecto dirigido inicialmente al alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato del IES Los Colegiales, de Antequera (Málaga), basado en la investigación sobre artistas, estilos y contextos históricos, así como en la recreación fotográfica de cuadros seleccionados. La propuesta integró metodologías activas, especialmente el role-playing, la educación patrimonial y el uso de herramientas digitales para la elaboración de fichas, ejes cronológicos (*Tiki-toki*), museos virtuales (*Emaze*) y productos audiovisuales (*Genially*). El proyecto favoreció la motivación del alumnado, la implicación familiar, la perspectiva de género mediante la visibilización de mujeres artistas y el desarrollo de competencias vinculadas a la conciencia y expresión culturales, la competencia digital, la competencia personal, social y de aprender a aprender y la competencia en comunicación lingüística. La experiencia muestra que la recreación de obras pictóricas puede convertirse en un recurso eficaz para aproximar el patrimonio artístico al alumnado desde una perspectiva competencial, creativa e interdisciplinar.

PALABRAS CLAVE

Recreación histórica; Role-playing; Historia del Arte; Creatividad; Patrimonio; Competencias clave.

ABSTRACT

The recreation of works of art constitutes a teaching strategy with great potential for the teaching of Art History, as it combines research, creativity, visual interpretation and active learning. Within the context of remote teaching resulting from the lockdown, a project was designed initially for Secondary Education and Baccalaureate students at IES Los Colegiales, in Antequera, Málaga. The project was based on research into artists, artistic styles and historical contexts, as well as on the photographic recreation of selected paintings.

The proposal integrated active methodologies, especially role-playing, heritage education and the use of digital tools for the creation of didactic files, timelines using Tiki-Toki, virtual museums using Emaze, and audiovisual products using Genially. The project encouraged student motivation, family involvement, and a gender perspective through the visibility of women artists. It also contributed to the development of competences related to cultural awareness and expression, digital competence, personal, social and learning-to-learn competence, and linguistic communication.

This experience shows that the recreation of pictorial works can become an effective resource for bringing artistic heritage closer to students from a competence-based, creative and interdisciplinary perspective.

KEYWORDS

Art History; active learning; artistic heritage; role-playing; digital tools; visual interpretation; gender perspective; Secondary Education.

1. MARCO TEÓRICO

Desde una perspectiva patrimonial, el arte no debe presentarse al alumnado como un objeto pasivo de contemplación, sino como una fuente histórica y un recurso cultural capaz de activar procesos de interpretación, identificación y ciudadanía. En esa línea, Santacana y Martínez (2013) subrayan la estrecha relación entre patrimonio, identidad y educación, mientras que Cuenca, Estepa y Martín-Cáceres (2017) insisten en la necesidad de trabajar el patrimonio desde enfoques escolares que favorezcan la comprensión y la construcción de significados. Asimismo, Calaf (2010) defiende modelos de investigación didáctica que conecten la reflexión teórica con la práctica profesional.

La propuesta también se apoya en la utilidad del role-playing y de la recreación histórica para promover la participación activa del alumnado. Estas metodologías facilitan la toma de perspectiva, la comprensión de la alteridad y la implicación emocional en los procesos de aprendizaje (Rodríguez-Santana, 2016; Sampedro-Martín, 2021). Aplicadas al ámbito artístico, permiten pasar de la observación externa a la reconstrucción interpretativa de la imagen.

Por otra parte, la experiencia incorpora una perspectiva de género al incluir de forma deliberada a mujeres artistas tradicionalmente relegadas en el contexto escolar. En este sentido, la enseñanza de la Historia del Arte puede convertirse en un espacio idóneo para revisar jerarquías, ampliar referentes y proponer lecturas críticas del patrimonio visual (Triviño-Cabrera & Martín Díaz, 2023). El proyecto se sitúa precisamente en esa confluencia entre educación patrimonial, creatividad, coeducación y aprendizaje activo.

2.- MÉTODO:

2.1. Contexto, objetivos, competencias, etc.

2.1.1. Contexto. Alumnado implicado.

El proyecto se puso en marcha por primera vez al final del segundo trimestre del curso 2019-2020, con tres grupos concretos, 4º de ESO, en la materia de Geografía e Historia, 1º

de Bachillerato, en la asignatura de Historia del Mundo Contemporáneo, y 2º de Bachillerato, en la asignatura de Historia del Arte. El instituto, el IES Los Colegiales, Antequera, Málaga. Esta ciudad, hay que recordar, que es Patrimonio de la Humanidad, ya que, entre otros monumentos, tenemos el conjunto dolménico de Antequera (dólmenes de Menga, Viera y El Romeral).

En el contexto de la pandemia, el confinamiento domiciliario y la implantación inicial de una enseñanza online escasamente estructurada, exigieron la búsqueda de propuestas didácticas flexibles, motivadoras y viables en el entorno doméstico. En este marco, se optó por un proyecto de recreación de obras de arte porque permitía articular investigación, creatividad, interpretación visual y aprendizaje activo mediante recursos accesibles para el alumnado. Asimismo, esta propuesta favorecía la continuidad pedagógica, la implicación familiar y el desarrollo de la competencia digital, al tiempo que contribuía a sostener la motivación y el vínculo con el aprendizaje en una situación marcada por la incertidumbre y el aislamiento.

La propuesta tuvo muy buena acogida, lo que favoreció posteriormente la ampliación a otros cursos del centro y a nuevos periodos lectivos, lo que permitió comprobar su transferibilidad más allá del contexto inicial de emergencia. En fases posteriores participaron también familias y otros agentes del entorno educativo, lo que reforzó la dimensión comunitaria de la propuesta.

2.1.2. Objetivos del proyecto.

Los objetivos del proyecto fueron los siguientes:

1. Valorar el patrimonio histórico-artístico mediante el estudio de fuentes diversas, museos virtuales, imágenes, textos y recursos digitales.
2. Reconocer características de estilos artísticos y conocer a sus principales autores y autoras desde el Gótico hasta la contemporaneidad.

3. Investigar la biografía de artistas, el contexto histórico de producción y el significado cultural de las obras seleccionadas.
4. Desarrollar la recreación histórica y pictórica como experiencia creativa, lúdica y rigurosa desde el punto de vista didáctico.
5. Favorecer la colaboración, la interdisciplinariedad, la coeducación y la apertura del centro a su entorno.
6. Aplicar metodologías activas como el role-playing, el trabajo por proyectos y la evaluación formativa.

2.1.3. Aprendizaje competencial.

La propuesta se vinculó especialmente al desarrollo de competencias relacionadas con la conciencia y expresión culturales, la competencia digital, la competencia personal, social y de aprender a aprender y la competencia en comunicación lingüística. Del mismo modo, la experiencia promovió un papel activo del alumnado, que no solo investigó y analizó obras y contextos, sino que también elaboró sus propias producciones y participó en procesos de colaboración y reflexión compartida.

Tabla 1: Competencias abordadas en el proyecto. Elaboración propia.

Competencias específicas. Historia del Arte. RD 217/2022	Cómo se trabaja en el proyecto	Evidencias / productos
CE 2. Reconocer los diversos lenguajes artísticos como forma de comunicación y expresión	El alumnado analiza la obra elegida, identifica elementos formales, interpreta su significado y expresa juicios propios antes de recrearla. También usa vocabulario específico en fichas, presentaciones que debe	Fichas de análisis, comentarios de obras, biografías breves de autores, presentaciones digitales, recreación fotográfica, mapa interactivo, etc. Padlet y Thinglink.

	colgar en un Padlet colaborativo.	
CE 5. Identificar y contextualizar espacial y temporalmente manifestaciones y personalidades artísticas	El alumnado investiga autoría, estilo, cronología, contexto histórico, técnica y biografía del artista o la artista. Sitúa la obra en su marco histórico y cultural antes de reinterpretarla.	Fichas biográficas y artísticas, eje cronológico, mapa interactivo, dossiers de investigación, recreaciones contextualizadas. Portfolio del proyecto y Padlet.
CE 6. Conocer y valorar el patrimonio artístico en distintos ámbitos	La propuesta trabaja el patrimonio artístico como recurso educativo vivo, no solo como objeto de estudio. Se fomenta su conocimiento, valoración, difusión y socialización mediante productos diversos en formato digital.	Museo virtual colaborativo (Emaze), exposición de fotografías (Padlet), portfolio digital, difusión en blog, prensa local y espacios del centro.
CE 7. Distinguir cambios estéticos y cánones de belleza a lo largo de la Historia del Arte	El alumnado compara obras, estilos y modelos de representación de distintas épocas. La recreación obliga a observar composición, gestualidad, indumentaria, simbo-	Comparaciones entre obras, comentarios críticos, selección razonada de cuadros, reflexiones sobre estereotipos y representación.

	lismo y modelos de belleza.	
CE 8. Integrar la perspectiva de género en el estudio de la Historia del Arte	El proyecto visibiliza a mujeres artistas y promueve el análisis crítico de la imagen de la mujer en la historia del arte. La selección de autoras y retratos femeninos refuerza la coeducación.	Fichas sobre pintoras, selección de obras de artistas mujeres, análisis comparativos, recreaciones de retratos femeninos.

2.1.4. Contenidos y pilares básicos del proyecto.

Los contenidos del proyecto, en un primer momento, se centraron en el arte contemporáneo, desde el siglo XVIII hasta la actualidad, ya que la propuesta se diseñó, a finales de marzo de 2020, para los grupos concretos de 4º de ESO y 1º de Bachillerato, Historia del Mundo Contemporáneo, cursos en los que se aborda, sobre todo, el arte contemporáneo. También se ofreció a un grupo pequeño de alumnado de Historia del Arte, de 2º de Bachillerato, que en ese momento había terminado de abordar el Arte Barroco. Sin embargo, la buena acogida que tuvo desde sus primeras semanas propició su ampliación a otros cursos del centro, incorporando también contenidos de arte medieval y moderno, especialmente pintura gótica, renacentista, barroca y neoclásica. De este modo, la iniciativa fue creciendo de forma progresiva, implicando a otros docentes, varios departamentos y también a las familias.

Esta ampliación revela uno de los grandes valores del proyecto: su capacidad para trascender el aula y convertirse en una experiencia compartida por toda la comunidad educativa. Algunas familias se interesaron por la actividad central, la recreación del cuadro, y colaboraron activamente en su desarrollo. Asi-

mismo, en una segunda fase se invitó a participar a centros adscritos al IES Los Colegiales, reforzando la apertura del centro a su entorno.

Los pilares básicos de este proyecto, en resumen, son:

1. El trabajo competencial del alumnado, sobre todo, el fomento de la creatividad y la imaginación, la indagación y el aprendizaje autónomo, teniendo en cuenta el contexto en el que se abordan las distintas tareas.
2. La implicación de toda la comunidad educativa del centro y la apertura del centro al entorno (colaboración con centros adscritos, con la prensa local, el Ayuntamiento, las familias, etc.).
3. El aprendizaje de contenidos de la historia del arte, de sus principales protagonistas, a través de actividades participativas, que logren sacar al alumnado de la rutina diaria en un momento difícil de nuestra historia.
4. Dar visibilidad a mujeres pintoras, las grandes olvidadas, dentro de la Historia del Arte y recrear retratos femeninos a lo largo de los últimos siglos del arte occidental: Sofonisba Anguissola, Artemisia Gentileschi, Mary Cassatt, Berthe Morisot, Frida Kahlo, Luisa Vidal, etc.
5. Fomentar la investigación por parte del alumnado y de sus familias sobre la vida de artistas, el contexto histórico en el que vivieron y sus principales obras pictóricas antes de recrear una de ellas.
6. Abordar métodos didácticos como el role-playing en la recreación de cuadros históricos, individuales o grupales.
7. La elaboración de varios productos finales, además de la exposición pública de los cuadros recreados (sala de exposiciones del Ayuntamiento o hall del instituto): museo virtual (*Emaze*); eje cronológico interactivo con autores, estilos y obras de arte (*Tiki-toki*); vídeo con las creaciones más destacadas; portfolio del proyecto en el blog de Historia del Mundo Contemporáneo del profesor que lo promueve: <https://joseluistrujillo-rodriguez.blogspot.com/2020/04/re->

creamos-obras-de-arte-durante-el.html ; recreación, tras el confinamiento, de cuadros grupales -*La libertad guiando al pueblo* (Delacroix); *Los fusilamientos de la Moncloa* (Goya); *la Fragua de Vulcano* (Velázquez), etc.-; elaboración de un fichero biográfico (*Book Creator*), etc.

2.1.5. Metodología. El role-playing.

El método didáctico principal de este proyecto es el role-playing. No se trata solo de hacer una dramatización, sino de aprender de forma activa al asumir papeles, recrear contextos y comprender mejor personajes, escenas y épocas del pasado.

Llevado a la Historia del Arte, este método permite que el alumnado no se limite a mirar un cuadro o a memorizar datos sobre él. Al recrear una obra, tiene que observarla con atención, investigar sobre el artista, el estilo, la época y el significado de la imagen. Después, debe representar la escena, elegir personajes, preparar vestuario, objetos y escenario, y pensar cómo trasladar la obra original a una recreación propia.

De este modo, el cuadro deja de ser algo lejano o pasivo y se convierte en una experiencia de aprendizaje más cercana, creativa y significativa. Además, este enfoque se relaciona con la educación patrimonial, ya que ayuda al alumnado a valorar las obras de arte como parte del patrimonio cultural, comprender mejor su sentido y transmitir su importancia a otras personas.

El role-playing favorece también aprendizajes muy completos, porque pone en juego varias capacidades al mismo tiempo: observación, análisis, búsqueda de información, toma de decisiones, creatividad, expresión corporal, trabajo en equipo y comunicación. Por eso, la recreación de cuadros no es una simple copia, sino una actividad competencial, compleja, en la que el alumnado interpreta la obra, la contextualiza y la convierte en una producción propia.

Por último, este método resultó especialmente útil por su flexibilidad, ya que pudo adaptarse tanto al periodo de enseñanza no presencial como al trabajo posterior en el aula. Permitted implicar a las familias, ajus-

tarse a los recursos disponibles y dar lugar a productos finales muy variados, como exposiciones, vídeos, museos virtuales o ejes cronológicos. Así, el role-playing no fue una técnica aislada, sino el eje que organizó todo el proyecto: investigación, recreación, comunicación y difusión.

2.2. Fases del proyecto.

Las fases que seguimos en la elaboración del proyecto fueron:

1. Planificación: La idea del proyecto surgió, como se ha indicado, durante el confinamiento. Había que abordar contenidos de arte contemporáneo sin poder apoyarse en muchos de los recursos habituales de la enseñanza presencial. Ante esta situación, se optó por una propuesta creativa que pudiera resultar motivadora para el alumnado y, al mismo tiempo, viable en sus hogares. La dramatización o recreación de obras de arte se presentaba como una opción especialmente sugerente para despertar el interés del alumnado por investigar sobre pintores y pintoras, estilos y contextos históricos.

A partir de esa idea inicial se organizaron distintas tareas complementarias en torno a la actividad central. Para ello se utilizó un canvas de proyecto como herramienta visual de planificación, que permitió ordenar de manera intuitiva los elementos didácticos esenciales: competencias, contenidos, tareas, productos, recursos, agrupamientos y difusión. Se priorizaron actividades relacionadas con la investigación de la obra de arte y de su contexto, como la elaboración de fichas didácticas, museos virtuales, cartelería, ejes cronológicos interactivos y mapas para situar las obras en el espacio y en el tiempo.

Se diseñó, además, un muro virtual con Padlet para ir recogiendo las aportaciones del alumnado. Esta herramienta actuó como espacio de exposición y, al mismo tiempo, como elemento dinamizador, ya que permitió que la actividad se expandiera más allá del grupo con el que se había iniciado. La tarea comenzó a circular entre otros cursos y terminó incorporando al alumnado de 2.º de Bachillerato de Historia del Arte, así como a otros grupos del centro.

Completamos el canvas con otros productos finales, como la exposición en el propio instituto o en la sala de exposiciones del Ayuntamiento de Antequera, o el montaje de un vídeo donde se recogiera la experiencia. Añadimos los aspectos metodológicos (métodos didácticos empleados), los recursos y materiales didácticos, agrupamientos, canales de difusión, etc., aspectos que concretaremos más adelante.

Asimismo, se preparó una presentación con más de 200 propuestas de cuadros para facilitar la elección por parte del alumnado, teniendo en cuenta sus gustos, las posibilidades materiales de cada hogar y el grado de dificultad de la recreación. Desde el inicio se proporcionó también una rúbrica de evaluación y un modelo de ficha para documentar la obra elegida. Este tipo de planificación resulta coherente con los planteamientos de la educación histórica con patrimonio, que insisten en la importancia de seleccionar contenidos, fuentes y materiales adecuados para que la experiencia didáctica no se quede en lo anecdótico, sino que permita progresar en la comprensión histórica.

En esta primera fase se priorizaron retratos individuales o composiciones sencillas, de forma que la participación del alumnado, confinado en sus casas, fuera más factible. Los cuadros colectivos se reservaron para una fase posterior, ya en un contexto de mayor presencialidad

2. Investigación: Durante esta fase, el alumnado debía investigar sobre la pintura elegida: autoría, estilo, época, contexto histórico, técnica, localización museística y otras obras del autor o autora. También debía elaborar una ficha biográfica y artística en formato digital, utilizando aplicaciones como *Genially* o *Canva*.

Esta fase resulta esencial, ya que garantiza que la recreación no se reduzca a una reproducción superficial de la imagen. Antes de representar el cuadro, el alumnado debía comprenderlo: conocer quién lo realizó, en qué momento, bajo qué influencias, qué elementos compositivos lo definen y qué significado histórico o cultural posee. Precisamente ahí

radica uno de los grandes valores didácticos del proyecto: la producción creativa se sustenta en un proceso previo de indagación. La literatura reciente sobre recreación de obras de arte en el aula insiste en que este tipo de actividades mejora la comprensión de las influencias culturales, sociales y políticas que subyacen a los movimientos artísticos.

Las entrevistas individuales o en pequeño grupo mediante *Google Meet* se concibieron, además, como una herramienta de evaluación formativa para valorar la idoneidad de la obra elegida, orientar los preparativos, resolver dudas e intercambiar información.

3. Aplicación: En esta fase el alumnado debía recrear la obra seleccionada. Se trata del momento central del proyecto, el más visible, pero también el que sintetiza el trabajo realizado previamente. El alumnado debía ser creativo en la elección del vestuario, del atrezzo, del encuadre y de los recursos disponibles, procurando aproximarse a la imagen original y, al mismo tiempo, reinterpretarla desde sus posibilidades reales.

Desde un punto de vista didáctico, la recreación supone una experiencia de aprendizaje activo y multisensorial. No basta con “mirar” un cuadro: hay que descomponerlo, observar la postura corporal, la composición, la gestualidad, los colores, la iluminación, la disposición espacial y el simbolismo. En este sentido, la propuesta conecta con enfoques de aprendizaje experiencial y con investigaciones recientes que consideran la recreación artística como una metodología eficaz para la didáctica de la Historia del Arte y del patrimonio.

Al mismo tiempo, esta fase permitió la implicación de las familias en un momento especialmente delicado. Lejos de plantearse como un simple entretenimiento, la actividad generó un espacio de colaboración entre alumnado y entorno familiar, reforzando el vínculo entre escuela, hogar y cultura visual.

Los cuadros representados se sometieron a una revisión inicial con fines de evaluación formativa, de manera que el alumnado pudiera mejorar su producción antes de darla por concluida. Las fichas y recreaciones se

fueron subiendo a Classroom y Padlet, configurando un portfolio digital del proyecto.

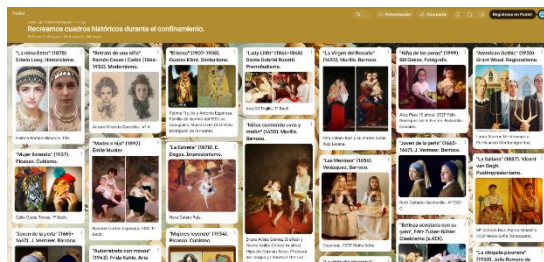


Figura 1: Padlet del proyecto. Recreación de los cuadros. <https://padlet.com/jtrurod220/5z4jrn61j21j>

4 y 5. Elaboración de productos finales y difusión: En esta fase se elaboró un vídeo con una selección de las obras recreadas, el museo virtual (con la aplicación *Emaze*), el eje cronológico final (*Tiki-toki o Padlet*) y una exposición del proyecto en el instituto, donde expusimos fotografías, fichas didácticas, el vídeo, etc. Se va a intentar publicar en la prensa local (*El Sol de Antequera*, decano de la prensa malagueña, *la Crónica* y la revista *SO-MOS Magazine*) y se recrearán obras de arte grupales, en el futuro, como otra fase del proyecto.

El seguimiento del proyecto se llevaba a cabo en el Blog de Historia Contemporánea del profesor José Luis Trujillo Rodríguez:

<https://joselustrujillorodriguez.blogspot.com/2020/04/recreamos-obras-de-arte-durante-el.html>

6. Evaluación: La evaluación del proyecto no se concibió únicamente como valoración final de los productos elaborados. Desde el inicio se optó por una evaluación formativa, con revisiones previas, entrevistas, observación del proceso, rúbricas, portfolio digital y propuestas de autoevaluación y coevaluación.

Este enfoque resulta coherente con el carácter competencial del proyecto. No se trata solo de medir si el cuadro final “se parece” más o menos al original, sino de valorar el proceso de investigación, la planificación, la selección de información, la capacidad de contextualización histórica, la calidad de la interpretación visual, la creatividad y la comunicación del resultado. La investigación educativa sobre enseñanza de las Ciencias Sociales en contextos complejos insiste en la nece-

sidad de desplazar el foco hacia procesos de comprensión, reflexión y aplicación, y no limitar la evaluación a productos cerrados.

La rúbrica, el portfolio del proyecto y los formularios de coevaluación y autoevaluación permitían, además, implicar al alumnado en la valoración crítica de su propio trabajo y del de sus compañeros, reforzando así la metacognición y la autonomía.

3.- RESULTADOS:

3.1. Recursos digitales. Tablas y fotografías.

El portfolio del proyecto, donde recogimos los distintos cuadros recreados, la investigación previa (presentaciones de autores, cuadros, estilos), un eje cronológico interactivo, con la mayor parte de las recreaciones, y un mapa interactivo donde geolocalizamos los autores con sus obras y las recreaciones, fue un blog de Historia Contemporánea del que facilito a continuación el enlace:

<https://joselustrujillorodriguez.blogspot.com/2020/04/recreamos-obras-de-arte-durante-el.html>

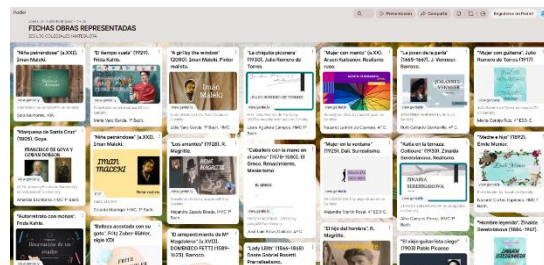


Figura 2. Investigación previa del alumnado de la obra, el autor y el contexto histórico de la obra que va a recrear. Padlet. Fuente: <https://padlet.com/jtrurod220/fichas-obras-representadas-rb3ydv1pmxf3cfzh>



Figura 3. Eje cronológico con las obras representadas. Nombre de la obra, cronología, autor, estilo, etc. Fuente: Padlet colaborati-vo: <https://padlet.com/jtrurod220/cronolog-a-cuadros-recreados-q7gfgopresrtgq6d>



Figura 4. Mapa interactivo con los artistas, obras originales y recreaciones geolocalizadas (país, ciudad de nacimiento del artista). Fuente: <https://www.thinlink.com/scene/1309459781320179715>



Figura 5. Ejemplos de obras recreadas por la comunidad educativa. Profesorado.

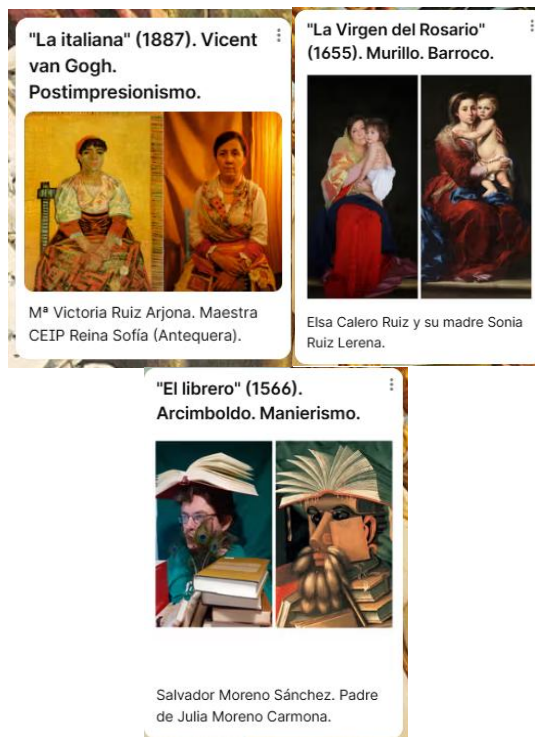


Figura 6. Ejemplos de obras recreadas por la comunidad educativa. Familias.

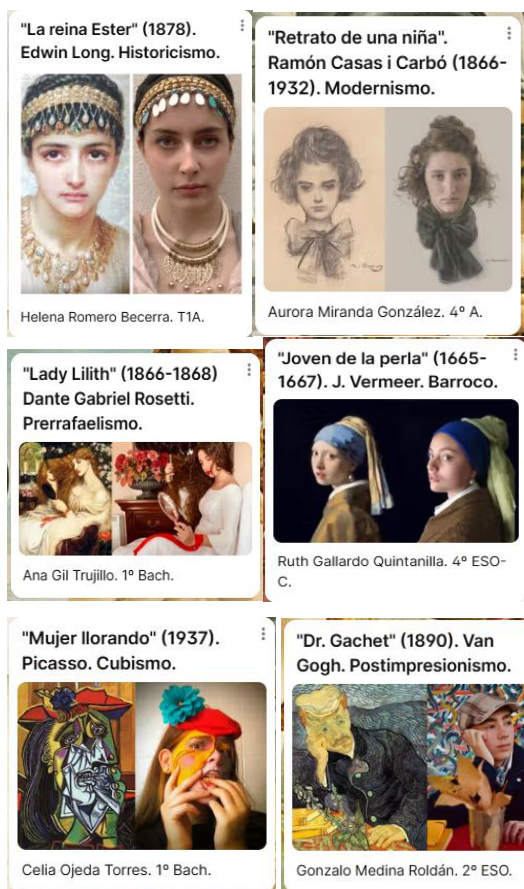


Figura 7. Ejemplos de obras recreadas por el alumnado del centro.



Figura 8: Museo virtual (Emaze) con las obras representadas. <https://joselustrujillorodriguez.blogspot.com/2020/04/recreamos-obras-de-arte-durante-el.html>

4.- CONCLUSIONES:

La experiencia desarrollada confirma que la recreación de obras pictóricas constituye una propuesta didáctica eficaz para la enseñanza de la Historia del Arte en Educación Secundaria, al integrar de forma coherente investigación, creatividad, interpretación visual, trabajo cooperativo y uso educativo de herramientas digitales (Padlet, Emaze, Genially, Thinglink, etc.). Lejos de reducirse a una actividad puntual o meramente motivadora, el proyecto ha demostrado su capacidad para generar aprendizajes significativos, al situar al alumnado en un papel activo dentro del proceso de construcción del conocimiento histórico-artístico.

Uno de los aspectos más relevantes de la propuesta ha sido su capacidad para acercar el patrimonio artístico al alumnado desde una perspectiva más participativa, vivencial e interdisciplinar. La recreación de cuadros ha favorecido no solo la observación y el análisis de las obras, sino también su comprensión contextual, la empatía histórica, la creatividad y la comunicación de conocimientos a través de distintos formatos. En este sentido, el role-playing se ha revelado como un método especialmente útil para transformar la contemplación pasiva del arte en una experiencia educativa más profunda y significativa.

Asimismo, debe destacarse el éxito alcanzado en la difusión del proyecto, tanto dentro como fuera del centro educativo. La participación del alumnado, la implicación de las familias, la colaboración con otros docentes y la proyección mediante exposiciones, productos digitales y otras iniciativas de comunicación contribuyeron a ampliar el alcance de la experiencia y a reforzar su valor pedagógico y social. Esta difusión permitió, además, dar visibilidad al trabajo del alumnado y convertir sus producciones en un recurso cultural compartido por la comunidad educativa.

Otro elemento que confirma la validez de la propuesta es su continuidad en el tiempo. El proyecto, surgido inicialmente en un contexto excepcional de enseñanza no presencial, no quedó limitado a aquella circunstancia, sino que ha vuelto a desarrollarse en cursos posteriores y en contextos educativos más recientes, ya en escenarios de mayor normalidad docente. Esta permanencia pone de manifiesto que no se trataba de una respuesta coyuntural, sino de una experiencia transferible, adaptable y pedagógicamente sólida, capaz de seguir ofreciendo buenos resultados en distintos momentos y niveles educativos.

En definitiva, la investigación y la práctica desarrolladas permiten afirmar que la recreación de obras pictóricas puede consolidarse como una línea de trabajo de gran interés para la enseñanza de la Historia del Arte. Su potencial reside en la combinación de patrimonio, metodologías activas, competencia digital, perspectiva de género y proyección social del aprendizaje. Por ello, se trata de una propuesta con posibilidades de continuidad y ampliación, tanto en Educación Secundaria Obligatoria como en Bachillerato, y con un claro valor para seguir explorando formas más activas, inclusivas y creativas de enseñar y aprender arte.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calaf, R. (2010). *Un modelo de investigación en didáctica del patrimonio que recupera la práctica profesional en didáctica de las ciencias sociales*. Enseñanza de las Ciencias Sociales, 9, 17-28.
- Miralles Martínez, P., Campillo Ferrer, J. M., y Prats Cuevas, J. (2023). *La enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales en tiempos de incertidumbre*. Áreas. Revista Internacional de Ciencias Sociales, 45, 5-9.
- Rodríguez-Santana, D. A. (2016). *En la piel del otro. Los juegos de rol como herramienta para deconstruir la alteridad en el aula*. En C. R. García-Ruiz, A. Arroyo-Doreste y B. Andreu-Mediero (Coords.), *Deconstruir la alteridad desde la Didáctica de las Ciencias Sociales* (pp. 116-125). AUPDCS.
- Sampedro-Martín, S. (2021). *Concepciones del profesorado sobre el juego de rol en la enseñanza del patrimonio*. En M. D. C. Sánchez-Fuster, J. M. Campillo-Ferrer y V. Vivas-Moreno (Eds.), *La formación del profesorado en didáctica de las ciencias sociales en el ámbito iberoamericano* (pp. 229-241). Editum.
- Santacana, J., y Martínez, T. (2013). *Patrimonio, identidad y educación: una reflexión teórica desde la historia*. *Educatio Siglo XXI*, 31(1), 47-60.
- Triviño-Cabrera, L., y Martín Díaz, P. M. (2023). *Hacia una enseñanza de la Historia del Arte desde una perspectiva ecofeminista: análisis y propuesta curricular*. *Asparkía*, 42, 127-144.

FUENTES

- *RD 217/2022*, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.