Adobe Educación

GuiApp

Photoshop

Guía docente

Galería de arte parlante

Fundamentos del Arte I

PRESENTACIÓN

¿Quién me ha pintado?

¡Los cuadros cobran vida! Con esta actividad invitarás a tu alumnado a indagar y ampliar su conocimiento sobre los y las artistas del Renacimiento. Para ello, transformarán pinturas renacentistas en cuadros parlantes. Las y los personajes que aparezcan en la pintura relatarán, en primera persona, quiénes les dibujaron a través de un gif con bocadillos de diálogo. De esta manera, tu alumnado afianzará su aprendizaje en el arte del Renacimiento.

Descripción

- Materia: Fundamentos del Arte I
- Nivel educativo: 1.º Bachillerato
- Dedicación estimada: dos sesiones, 2 horas totales
- Requisitos para el docente: nivel A2 (básico) en competencia digital docente.
- Agrupamientos: esta actividad puede realizarse individualmente o por parejas.

Encaje curricular

Contenidos

Bloque 10. El Renacimiento en España (p. 116 del pdf/p. 284 del BOE):

- Implantación. Cronología. Hitos históricos españoles: Los Reyes Católicos. Carlos V. Felipe II y su relación con el arte.
- Características peculiares del arte español de los siglos XV, XVI. Del plateresco a Juan de Herrera.
- Pintura: Pedro de Berruguete. Tiziano. El Bosco. El Greco.
- Sofonisba Anguissola, pintora.

Competencias

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Conciencia y expresiones culturales.

Estándares de aprendizaje

- 1.1. Resume los principales hechos históricos relacionados con el arte español.
- 4.2. Analiza la expresividad en la obra de Berruguete.
- 5.1. Comenta la obra de El Bosco y su relación con la monarquía española.
- 5.2. Analiza la obra pictórica del Greco y su relación con la iconología bizantina.
- 6.1. Analiza la obra de la pintora Sofonisba Anguissola.
- 8.2. Analiza los trajes de los personajes de los cuadros del Renacimiento, especialmente en la obra de Sánchez Coello.

DESTREZAS DIGITALES

Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu)

Esta actividad aplica, desarrolla y refuerza las áreas 2, 3, 5 y 6 del DigCompEdu:

- **Área 2: Contenidos digitales.** Búsqueda, creación e intercambio de contenidos digitales.
- **Área 3: Enseñanza y aprendizaje.** Gestión y organización del uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje.
- **Área 5: Empoderamiento de los estudiantes.** Uso de las tecnologías digitales para mejorar la inclusión, la personalización y el compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.
- **Área 6: Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes.** Capacitación de los estudiantes para utilizar de forma creativa y responsable las tecnologías digitales para la información, comunicación, la creación de contenidos, el bienestar y la resolución de problemas.

Marco Común de la Competencia Digital Docente (MCCDD)

Esta actividad aplica, desarrolla y refuerza las siguiente áreas en competencias digitales docentes:

- Área 1. Información y alfabetización informacional
- Área 2. Comunicación y colaboración
- Área 3. Creación de contenidos digitales
- Área 4. Resolución de problemas

OBJETIVOS

- Analizar el contexto en el que se realizaron las pinturas.
- Relacionar protagonista/s de la pintura con la o el autor de la misma.
- Valorar las composiciones artísticas de artistas del Renacimiento.
- Desarrollar habilidades creativas para el montaje de un recurso animado en formato gif que identifique pinturas del Renacimiento.
- Fomentar nuevas destrezas digitales en el manejo de Adobe Photoshop.

INTRUCCIONES

Materiales

- Adobe Photoshop.
- Vídeo "Cómo crear un gif animado o secuencia a partir de una imagen. Explicado por Puño" (videotutorial).
- Fotografías de un cuadro del Renacimiento (en la mejor calidad posible).
- Cuaderno o documento.

Recursos

- Ordenador.
- Proyector.

Pasos

Paso 1. Descubriendo la pintura renacentista

- 25' estimados.

- Cada estudiante (o cada pareja) deberá escoger un/a artista y buscar una de sus pinturas que empleará para esta actividad. Artistas tratados/sugeridos para esta actividad: Pedro de Berruguete, Tiziano, El Bosco, El Greco, Sánchez Coello, Sofonista Anguissola.

Consejo: existe una gran diversidad de pinacotecas que ofrecen sus pinturas en formato digital, de alta calidad y en línea. Invita a tu alumnado a realizar sus búsquedas en los sitios web oficiales de museos como El Prado, Louvre, o Le Gallerie degli Uffizi, por ejemplo.

Paso 2. ¿Quién es quién?

- 20’ estimados.

- Una vez que tu alumnado disponga de la pintura escogida, es el momento de redactar en borrador, en un cuaderno o documento, el diálogo que va a incorporar sobre el/los personaje/s que la protagonizan. Será necesario que tu alumnado trate sobre: quién pinto el cuadro; en qué época se enmarca, haciendo alguna referencia al contexto; definir alguna característica del o la artista (qué solía pintar, estilo de pintura, etc.), y dónde se ubica físicamente el cuadro en la actualidad.

- El propósito es que el cuadro hable acerca de su creación y especificidades. Además, recomienda a tu alumnado que utilice un lenguaje informal y evite frases excesivamente largas en los diálogos.

Paso 3. ¡El cuadro habla!

- 50’ - 1 hora estimada.

- Es el momento de visualizar el videotutorial y seguir las indicaciones para que cada estudiante o pareja consiga diseñar sus propios gifs apoyándose en el borrador escrito en el paso previo.

Paso 4. Galería de cuadros parlantes

- 15’ estimados.

- Por último, realiza una puesta en común de los gifs diseñados. Cada estudiante o pareja proyectará y reproducirá su gif. Después, brevemente comentará qué le/s ha llevado a escoger esa pintura. Al mismo tiempo, se llevará a cabo el momento de la evaluación empleando la rúbrica (puede ser heteroevaluación, autoevaluación y/o coevaluación). De este modo, el propio alumnado podrá retroalimentarse.

ENRIQUECIMIENTO

Para obtener feedback de la experiencia, te animamos a llevar a cabo un proceso de reflexión grupal para la evaluación que combine la heteroevaluación, la coevaluación y la autoevaluación.

Criterios de evaluación

1. Identificar la relación entre la sociedad de la época y las artes plásticas. .
2. Distinguir las obras pictóricas más importantes del renacimiento español.
3. Comparar la obra pictórica de Sofonisba Anguissola con la pintura coetánea.

Rúbrica de evaluación

Esta rúbrica puede compartirse con el alumnado para su auto y coevaluación de la actividad.

Criterios	Excelente	Bien	Mejorable
Elección de la pintura	La pintura escogida corresponde a la época renacentista.		La pintura escogida no corresponde a la época renacentista.
Guion	El guion del gif contiene todos los epígrafes solicitados y además, emplea un lenguaje informal y sintetizado.	El guion del gif contiene todos los epígrafes solicitados.	El guion del gif es confuso y no trata los epígrafes solicitados.
Montaje	El gif está bien montado, situando los bocadillos adecuadamente y permite una lectura sin dificultad del texto de los mismos.	Los bocadillos y textos están bien situados pero el cronograma pasa demasiado rápido y dificulta la lectura.	Los elementos como bocadillos y textos están descuadrados y el cronograma necesita revisarse.
Exposición	La presentación del gif ha sido acompañada con un detallado razonamiento de la elección de la pintura.	La presentación del gif ha sido brevemente razonada ante el resto de la clase.	La presentación del gif no ha sido razonada ante el resto de la clase.

Propuestas de mejora

Anota, durante el desarrollo de la actividad, las posibles incidencias que vayan surgiendo y, en el momento de las exposiciones finales, pregunta a tu alumnado qué les ha parecido. Sus sugerencias de mejora junto a tus anotaciones servirán para madurar la actividad para futuras aplicaciones en tu aula.

Propuestas de continuidad

Como recomendación, puedes crear una galería parlante en línea en la que tu alumnado pueda volcar sus gifs para a continuación, difundirla por las redes, un blog, la web escolar, etc. Para ello, puedes emplear:

- **Una página web con Adobe Spark**, que recoja todos los gifs creados en clase.
- **Un muro digital con Padlet,** a modo de exposición virtual.

Con ello podréis darle mayor difusión entre la comunidad educativa, también en línea e inspirar a más colegios del mundo.

CC BY

Mayo de 2021

Adaptación didáctica y curricular: Aonia Educación
Idea original y videotutorial: Puño (ilustrador) y Mar Blé (especialista educación Adobe y GTI)
Realización: GTI Software & Networking (Adobe Education Elite Authorised Distributor)

GTI Software & Networking

Adobe EDUCATION ELITE Authorised Distributor

aonia educación