



Erasmus+



Entender el arte visual



Pie de foto: Entre el pasado y el futuro: explorar el arte visual gracias a las nuevas tecnologías. El museo parisino del Louvre celebra el 500 aniversario de la muerte de Leonardo da Vinci ofreciendo una experiencia de realidad virtual sobre su obra más famosa, la *Mona Lisa*. El equipo de conservación del Louvre colaboró con la empresa [HTC Vive Arts](https://arts.vive.com/us/articles/projects/art-photography/mona-lisa-beyond-the-glass/) para crear una experiencia que permitirá a visitantes de todo el mundo disfrutar del cuadro de otra forma. La experiencia se enmarca dentro de la exposición retrospectiva sobre la vida y obra de da Vinci, que se abre al público el 24 de octubre de 2019.

Fuente de la imagen: <https://arts.vive.com/us/articles/projects/art-photography/mona-lisa-beyond-the-glass/>

Resumen general

La obra maestra de Leonardo da Vinci, *La Gioconda*, es uno de los ejemplos más célebres del patrimonio material en el campo de las artes visuales. Su nombre se usa a veces como etiqueta para describir la pieza más popular del museo (por ejemplo, <https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp>, <https://www.princessehof.nl/collectie/topstukken/mingvaas/>). Es también uno de los miles de ejemplos de la lista de objetos patrimonio cultural universal de la UNESCO (la lista está disponible aquí: <https://whc.unesco.org/en/list/>), que enumera la propiedad cultural de cada país. Lituania, por ejemplo, tiene más de 7000 objetos registrados como Bienes Culturales Muebles (la lista está disponible aquí: <https://kvr.kpd.lt/#/heritage-search>). ¿Qué hace que nos paremos a admirar algunas obras de arte y pasemos de largo ante otras? ¿Qué se esconde detrás de ellas: detalles, conexiones, historias? ¿Cómo podemos aprender a ver la creación y no el objeto? Este ejercicio está inspirado en el artículo “[How to look at art](#)” de Jane Norman, la autora de una popular serie de conferencias del Museo Metropolitano de Nueva York llamada *The art of seeing*. Confiamos en que la realización de este ejercicio anime a los alumnos a observar con más detenimiento el patrimonio cultural y aprender acerca de los objetos culturales que les rodean.

Observar con detenimiento el arte visual. Resumen de la actividad

El mundo actual está lleno de imágenes que cambian a gran velocidad y están disponibles con solo tocar un dedo. Por ello, a los profesores les resulta difícil encontrar maneras de hablar a los alumnos sobre objetos de arte visual que son inmóviles, estáticos y solo accesibles mediante la exploración del propio objeto, de su simbolismo y sus historias ocultas. Se propone este ejercicio como una herramienta que los profesores pueden utilizar para animar a los alumnos a explorar, debatir y analizar en profundidad obras de arte famosas.

Históricamente, las matemáticas han desempeñado un papel importante en el arte visual, sobre todo en el dibujo de la perspectiva. Es decir, el método a través del cual se puede plasmar de forma convincente una escena tridimensional en un lienzo o en un trozo de papel. Hoy en día, las matemáticas y el arte parecen dos campos muy distintos: uno analítico y otro emocional. En la primera parte del ejercicio, los alumnos podrán competir analizando obras de arte mediante formas geométricas. Las formas geométricas nos rodean en nuestra vida cotidiana. Con esta actividad, los alumnos tendrán la oportunidad de analizarlas con más detenimiento. También podrán pensar en las figuras que identificamos con más facilidad, en la manera en que estas figuras encajan en la obra de arte y en cómo afectan a nuestras emociones. En la segunda parte del ejercicio, la actividad propuesta invitará a los alumnos a investigar objetos artísticos en una determinada zona local o regional. ¿Cómo podemos avivar el interés y acercar el tema no solo a los amantes del arte sino a todos nosotros? ¿Cómo pueden ayudarnos en esta tarea los recursos digitales? En este ejercicio, los alumnos podrán mejorar sus capacidades de análisis ante problemas complejos, identificar detalles individuales y reflexionar sobre las conexiones, además de enriquecer la presentación del tema elegido.

Esta actividad está pensada para alumnos de FP de varias especialidades: [#historia](#), [#cultura](#), [#TIC](#), [#arte](#), [#matemáticas](#) e [ingeniería](#).

Objetivos generales:

- Aumentar los conocimientos de los alumnos sobre arte visual en el mundo y también a nivel local y regional.
- Fomentar la curiosidad por el mundo que les rodea y el interés por participar en experiencias culturales.
- Explorar el desarrollo visual de la competencia en lectoescritura.

Hoja de descripción de la actividad

Primera actividad: Las formas en el arte visual.

Recursos para la implementación de la actividad: Internet, ordenador, proyector, cámara o teléfono móvil.

El ejercicio tiene que comenzar con una presentación y un debate que explore las principales definiciones y recursos relacionados con el arte visual.

- ¿Qué es el arte visual?
- ¿Cuál es el papel del arte visual?
- ¿Qué importancia tiene en la lista de patrimonio cultural?
- ¿Qué ejemplos de arte visual podemos relacionar con lugares que son patrimonio cultural?
- ¿Qué nos hace pensar en un lugar patrimonio cultural cuando observamos un objeto de arte visual?

Las fuentes para animar el debate están disponibles en internet:

<https://www.youtube.com/watch?v=QZQyV9BB50E> También las puede preparar el profesor.

La presentación y el debate ayudarán al profesor a definir el nivel de partida de los alumnos (sus conocimientos previos sobre arte visual y patrimonio cultural) y continuar con la actividad siguiente. El profesor tiene que pedir a los alumnos que busquen en internet y elijan un ejemplo famoso de arte visual considerado patrimonio cultural. Por ejemplo, 20 de las piezas de arte más famosas del mundo:

<https://historylists.org/art/20-of-the-world's-most-famous-art-pieces.html>;

<https://en.unesco.org/galleries/unesco-works-art-collection>

Los alumnos tienen que analizar la obra de arte e intentar identificar detalles concretos. Por ejemplo, formas básicas: cuadrados, triángulos, círculos, formas irregulares. ¿Cuáles son más visibles?

Los alumnos tienen que guardar una imagen de la obra de arte en formato .jpg o .pdf y marcar las formas identificadas con un programa de edición de fotos (Paint, Gimp, etc.)

Por ejemplo:



Una vez hayan terminado, los alumnos tienen que buscar formas similares en el entorno relacionado con su programa de formación. Tienen que descargar o hacer una foto con sus teléfonos móviles y marcar las formas geométricas. Después tienen que presentar y debatir con la clase: ¿ha sido fácil identificar las formas? Se puede realizar la misma actividad identificando los colores de la imagen y del entorno a nuestro alrededor.

Ejemplo de foto de los alumnos:



Resultado de la actividad.

Cada grupo de estudiantes tiene que presentar al menos dos fotos: una de una obra de arte visual famosa y otra de imágenes relacionadas con su programa de formación. Los detalles identificados (formas similares, colores, etc.) tienen que estar marcados con la ayuda de un programa de edición de fotos. Asimismo, los grupos tienen que preparar una breve presentación oral sobre el objeto de arte

visual (autor, fecha, lugar de exposición y otros detalles de interés) y sobre las formas identificadas.

Recomendaciones para el profesor:

1. Recomendamos realizar esta actividad como trabajo en equipo para cubrir las competencias que se enumeran más abajo, pero también se puede realizar como trabajo individual.
2. El profesor tiene que pedir a la clase que elija distintas obras de arte e identifique tantas formas como sea posible. De esta manera, el grupo podrá entrar en contacto con una amplia gama de objetos de arte visual.
3. El profesor tiene que animar a los alumnos a razonar y debatir por qué algunas imágenes tienen más detalles cuadrados o redondos, pequeños o grandes, brillantes o pálidos. Así podrán desarrollar su alfabetización audiovisual.

Con esta actividad los alumnos pueden aumentar sus conocimientos sobre la expresión cultural local, nacional, regional, europea y global a través de las artes visuales , así como desarrollar estas [competencias clave](#):

Competencias en conciencia y expresión culturales adquiridas en el desarrollo de habilidades:

- reconocer las diferentes formas de comunicar ideas entre el creador, el participante y el público en el arte y el diseño;
- reconocer el patrimonio cultural en un mundo de diversidad cultural y el modo en que el arte visual puede ser una forma de ver el mundo y de transformarlo.

Competencias digitales adquiridas en el desarrollo de habilidades:

- utilizar las tecnologías digitales como apoyo a su creatividad y para alcanzar sus objetivos de aprendizaje;
- utilizar, crear y compartir contenido digital.

Evaluación de las actividades de esta fase:

En función de las tareas de esta actividad, se proponen los siguientes criterios de evaluación:

1. Evaluación con relación a los requisitos de la asignatura específica (en TIC: uso de los programas específicos. En arte: capacidad para identificar los detalles específicos y otras peculiaridades de la imagen, la presentación de los objetos de arte visual, los conocimientos sobre arte).
2. Se puede evaluar la tarea analizando el flujo de trabajo del grupo: ¿participan los alumnos en la actividad? ¿Entienden la tarea y son capaces de presentar los resultados de sus búsquedas?

3. Utilización o mejora de las destrezas atribuidas a áreas de competencias clave específicas y capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos.

Recomendaciones para la evaluación de las capacidades relacionadas con la competencia en conciencia y expresión culturales:

- Se ha presentado la idea, el contexto y los detalles del objeto de arte visual de forma correcta.

Recomendaciones para la evaluación de las capacidades relacionadas con la competencia digital:

- Se han identificado y marcado correctamente las formas.

Segunda actividad: Mira a tu alrededor

Recursos para la implementación de la actividad. Internet, ordenador, proyector, teléfono móvil/cámara.

El profesor tiene que animar a los alumnos a que piensen en objetos de arte visual que se encuentren en su zona (esculturas, pinturas en museos, etc.). Los alumnos tienen que recopilar el máximo de información posible acerca de los objetos en internet o poniéndose en contacto con la oficina de turismo local. Después, tienen que organizar una visita al lugar y hacer una foto en la que se vean los detalles de la obra, puesto que normalmente no se notan a primera vista. Los resultados de las búsquedas y las visitas de los alumnos tienen que presentarse en Power Point, Canva o un programa similar.

Resultado de la actividad.

Presentación oral ilustrada con contenido digital.

Recomendaciones para el profesor:

- Ayudar a los alumnos a explorar la zona en busca de un objeto y a ponerse en contacto con la oficina de turismo.
- Elaborar una lista con ejemplos que puedan usar todas las clases con ayuda del profesor. En la web de Google Arts & Culture se pueden [encontrar](https://artsandculture.google.com/) ideas: <https://artsandculture.google.com/>.
- Acordar los plazos para realizar las tareas de acuerdo con el nivel de partida de los alumnos.

Con esta actividad los alumnos pueden aumentar sus conocimientos sobre la expresión cultural local, nacional, regional, europea y global a través de las artes visuales, así como desarrollar estas [competencias clave](#):

Competencias en conciencia y expresión culturales adquiridas en el desarrollo de habilidades:

- adquirir y aplicar conocimientos acerca de los objetos de arte visual de la zona.
- comunicar ideas de forma oral con contenido digital;
- reconocer el patrimonio cultural en un mundo de diversidad cultural y el modo en que el arte visual puede ser una forma de ver el mundo y de transformarlo.

Competencias digitales adquiridas en el desarrollo de habilidades:

- utilizar las tecnologías digitales como apoyo a su creatividad y para alcanzar sus objetivos de aprendizaje;
- utilizar, crear y compartir contenido digital.

Competencias personales, sociales y de aprender a aprender:

- comunicar de forma constructiva en distintos entornos, colaborar en equipos y negociar;
- identificar capacidades individuales (o de grupo), concentrarse en la tarea, manejar la complejidad, reflexionar de forma crítica y tomar decisiones para llevar a cabo la tarea.

Evaluación de las actividades de esta fase:

En función de las tareas de esta actividad, se proponen los siguientes criterios de evaluación:

1. Evaluación con relación a los requisitos de la asignatura específica (en TIC: la calidad de la presentación digital. En asignaturas relacionadas con la historia y la cultura: capacidad para identificar y resumir la información sobre el objeto cultural).

2. Se puede evaluar la tarea analizando el flujo de trabajo del grupo: ¿participan los alumnos en la actividad? ¿Entienden la tarea y son capaces de presentar los resultados de sus búsquedas? Los principales criterios para evaluar la tarea ante el resto de la clase son los siguientes:

- Identificación de la información necesaria.
- Calidad de la estructura de la presentación.
- Capacidad para trabajar en grupo, organizarse y presentar el trabajo del grupo.
- Creatividad en la presentación del resultado de las búsquedas.
- Capacidad para expresar opiniones, conocimientos e impresiones de forma respetuosa.

3. Utilización o mejora de las destrezas atribuidas a áreas de competencias clave específicas y capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos.

Recomendaciones para la evaluación de las capacidades relacionadas con la competencia en conciencia y expresión culturales:

- se han utilizado distintas fuentes disponibles y la información acerca del objeto de arte visual de la zona es completa;
- la presentación oral está bien complementada e ilustrada por la presentación digital;
- el objeto de arte visual se presenta con una actitud abierta y con respeto por la expresión cultural;
- se aplican correctamente los conocimientos sobre expresiones y culturas locales, nacionales, regionales y mundiales.

Recomendaciones para la evaluación de las capacidades relacionadas con la competencia digital:

- para evaluar correctamente esta competencia, el profesor tiene que tener en cuenta el nivel de partida de los alumnos e identificar si han utilizado todos sus conocimientos para crear contenido digital de calidad de acuerdo a sus capacidades y a la tarea;
- el producto se ha creado y presentado de forma correcta y creativa.

Recomendaciones para la evaluación de las capacidades relacionadas con la competencia personal, social y de aprender a aprender:

- manejar el tiempo y la información de forma eficaz;
- identificar capacidades individuales (o de grupo), concentrarse, manejar la complejidad, reflexionar de forma crítica y tomar decisiones;
- colaborar dentro de un equipo y negociar (demostrar tolerancia y comprensión ante diferentes puntos de vista).

Otros recursos

Alfabetización visual:

Museo de Arte de Toledo (Ohio):

<https://www.youtube.com/watch?v=O39niAzuapc>

Cómo enseñar alfabetización visual en la clase:

<https://www.literacyideas.com/teaching-visual-texts-in-the-classroom>

La forma como elemento visual del arte:

https://www.artyfactory.com/art_appreciation/visual-elements/shape.html