

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos nuestra galería de arte

Sinopsis

Partiendo de una reinterpretación artística de grandes obras pictóricas, realizadas por el alumnado, el proyecto consiste en la creación de nuestra propia galería de arte, abierta al público, donde expondremos dichas obras y diseñaremos una jornada de promoción del arte y la cultura en el contexto que creamos oportuno.

Datos técnicos

Autoría: FRANCISCO MIGUEL DOMÍNGUEZ RELAÑO

Centro educativo: CEP LA ESTRELLA

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 2º Educación Primaria (LOMCE)

Materias: Lengua Castellana y Literatura (LCL), Educación Artística (EAR), Ciencias Sociales (CSO), Ciencias de la Naturaleza (CNA), Lengua extranjera (Inglés) (LNT), Matemáticas (MAT)

Identificación

Justificación: La aproximación y la sensibilización por el mundo del arte resulta una parte fundamental dentro de la formación de la persona, pues movilizan tanto conocimientos como sentimientos fundamentales en el desarrollo integral del individuo, sin olvidar el componente creativo de la personalidad, característica susceptible de estimulación para el desarrollo competencial del alumnado.

Con esta propuesta, de carácter global, se pretende que niños y niñas experimenten todo el proceso que conlleva una creación artística, en este caso, pictórica: desde la creación inicial hasta su exposición pública, lo que redundará positivamente en el carácter significativo de la propuesta. Este proceso de aprendizaje permitirá que el alumnado comprenda y experimente, de forma significativa, todos los pasos que se han de seguir, y todos los personajes que intervienen en un proceso de creación y divulgación cultural, asumiendo los diferentes roles que en dicho proceso se dan. El/la docente se convierte en un agente mediador, lo que garantiza el protagonismo del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La propuesta es tan global, abierta y flexible que permite contextualizarla a cualquier tendencia artística y época histórica, así como lugar, lo que facilita explorar cualquier forma artística lo que, a su vez, requiere partir de los conocimientos previos que nuestro alumnado pueda poseer, ampliando, aún más, los atributos significativos de dicha propuesta.

A nivel metodológico, se utilizan estrategias que conviertan al alumnado en protagonista fundamental del proceso de aprendizaje, como pueden ser el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, para que el alumnado gobierne el ritmo de dicho proceso de producción y perciba las consecuencias de sus decisiones en el mismo.

Las TIC se convierten en la herramienta aliada pues, sin ser un fin en sí mismas, son un recurso sencillo de aplicar y que aumentan las posibilidades creativas de una forma exponencial.

Para la reinterpretación artística, partiremos de imágenes digitales que editaremos, conservando solo los trazos de cada obra, para terminar creando nuestra propia propuesta con técnicas manuales, proyectando las imágenes retocadas sobre papel continuo, conservando su tamaño real. Seguidamente, grabaremos nuestra propia audioguía, con el fin de proporcionársela a nuestros visitantes, que produciremos en lengua castellana, para lo que emplearemos un editor de audio y un micrófono conectado al ordenador. Finalmente, prepararemos nuestra galería física y expondremos al público en una jornada de puertas abiertas del centro.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
PLCL02C05	Aplicar conocimientos de la lengua adecuados a la edad (gramática, vocabulario, ortografía) para favorecer y desarrollar progresivamente una comunicación oral y escrita creativa, adecuada y eficaz en contextos cercanos al alumnado, reconociendo algunas de las características del español hablado en Canarias.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos nuestra galería de arte

Código	Descripción
	Con este criterio se pretende verificar si el alumno o la alumna identifica y usa algunas categorías gramaticales (el nombre, el adjetivo, el verbo), y expresa acciones o estados usando verbos; si enlaza o relaciona palabras u oraciones, identificándolas como unidades de significado completo; si reconoce y usa sinónimos, antónimos y familias de palabras; si reconoce y utiliza los conectores básicos necesarios que dan cohesión al texto, con la finalidad de mejorar progresivamente en el uso de la lengua, tanto en lo referido a la producción como a la comprensión de textos orales o escritos cercanos a la experiencia personal o escolar del alumnado.
Competencias del criterio PLCL02C05	Comunicación lingüística, Aprender a aprender.

Criterios de evaluación para Educación Artística

Código	Descripción
PEAR02C01	Producir creaciones plásticas bidimensionales que permitan expresarse, identificando el entorno próximo y el imaginario, obteniendo la información necesaria a través de la investigación, utilizando materiales diversos y aplicando un juicio crítico a las producciones propias y ajenas. Con este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de elaborar composiciones utilizando combinaciones de puntos, líneas, formas, y reconocer su tema o género (retrato, paisaje...), identificando el entorno próximo y el imaginario. Además debe ser capaz de reconocer los colores primarios y secundarios, y fríos y cálidos, así como de usar los materiales (témperas, ceras, creyones, rotuladores...) más adecuados para sus creaciones, tanto individuales como grupales, tras obtener información mediante la observación de la realidad y del intercambio de conocimientos con otros alumnos y alumnas. Asimismo se comprobará si muestra opiniones utilizando algunos términos propios de los lenguajes artísticos en sus explicaciones y descripciones, siempre desde un punto de vista que sea respetuoso con la obra.
Competencias del criterio PEAR02C01	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación para Ciencias Sociales

Código	Descripción
PCSO02C10	Identificar algunas manifestaciones culturales presentes en el ámbito local y autonómico, reconocer la cultura y el patrimonio como forma de ocio y como instrumento de aprendizaje sobre el entorno, apreciando su diversidad y riqueza y valorando la importancia de su conservación. A través de este criterio se trata de verificar que los alumnos y las alumnas son capaces de realizar sencillos registros en los que recojan las principales costumbres y manifestaciones culturales del ámbito local y autonómico (fiestas, gastronomía, pintura, música, deportes autóctonos, etc.), indicando las fechas señaladas, los lugares de celebración... También se valorará si participan en tareas o talleres grupales para la celebración de actividades culturales o de recuperación y reparación de objetos, fotos... que se hayan deteriorado con el paso del tiempo. Se constatará, además, si el alumnado manifiesta interés y respeto por preservar y cuidar el patrimonio cultural e histórico y algunos elementos significativos de su pasado familiar.
Competencias del criterio PCSO02C10	Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación para Ciencias de la Naturaleza

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos nuestra galería de arte

Código	Descripción
PCNA02C07	<p>Reconocer dispositivos de entrada, salida y almacenamiento de datos usando los mecanismos básicos del código escrito, así como de algunas convenciones y herramientas digitales, para localizar información de forma guiada en algunas fuentes y soportes, produciendo sencillos contenidos digitales con el uso de hardware básico, periféricos y el lenguaje icónico específico de las TIC en programas informáticos educativos y lúdicos.</p> <p>Este criterio pretende evaluar si el alumnado identifica y emplea dispositivos comunes de entrada (teclado, ratón, micrófono...), de salida (impresora, auriculares, altavoces...) y de almacenamiento (pendrive, disco compacto, etc.); si reconoce y usa la barra de herramienta, las teclas de desplazamiento, opciones táctiles... en distintos dispositivos para el manejo de programas educativos y lúdicos. Además, se valorará si los niños y niñas conocen y usan (con ayuda) hardware básico y periféricos para realizar actividades de escritura, representaciones gráficas, dibujo, transformación de imágenes o juegos.</p>
Competencias del criterio PCNA02C07	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender.

Criterios de evaluación para Lengua extranjera (Inglés)

Código	Descripción
PLNT02C04	<p>Seleccionar y aplicar las estrategias básicas adecuadas para comprender y producir textos orales nomológicos a través de medios tradicionales y digitales, con el fin de ampliar un desarrollo autónomo y una actitud emprendedora del propio aprendizaje.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado como aprendiente autónomo es capaz de aplicar y seleccionar de forma guiada estrategias básicas (fórmulas y lenguaje prefabricado, expresiones y apoyo gestual y visual), para comprender la información fundamental y esencial, el sentido general y los puntos principales del texto, a través de diferentes modelos de enseñanza y agrupamientos (individual, pareja, pequeño grupo...) en transacciones habituales sencillas. Asimismo se persigue verificar que el alumnado es capaz de desarrollar estrategias básicas de aprendizaje de planificación, ejecución, lingüísticas, paralingüísticas y paratextuales, adaptándose al destinatario, contexto y canal, usando la lengua como vehículo de comunicación de manera que diseñe sus producciones orales con el fin de ampliar su autonomía al hacer presentaciones breves, sencillas y cercanas a sus intereses, y haciendo uso de soportes digitales (pizarras digitales, tabletas, ordenadores...) y tradicionales (flashcards, diccionarios, pizarras, juegos...), favorecedores del trabajo integrado con otras áreas en los ámbitos personal, educativo y público.</p>
Competencias del criterio PLNT02C04	Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.

Criterios de evaluación para Matemáticas

Código	Descripción
PMAT02C06	<p>Identificar, nombrar, describir, clasificar y representar elementos geométricos de su entorno cercano, así como, describir de forma oral la situación de un objeto y de un desplazamiento en relación a sí mismo o a otro punto de referencia en el espacio próximo, en situaciones de juego y recorridos rutinarios, para interpretar la realidad y resolver situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>Se pretende valorar si el alumnado identifica, en la realidad cercana, aspectos geométricos y si domina los conceptos de interior-exterior-frontera, delante-detrás, izquierda-derecha, cerca-lejos, grande-pequeño-mediano, para producir mensajes con un lenguaje adecuado. Clasifica figuras, las dobla por su eje de simetría y las recorta transformándolas en puzles... En situaciones cotidianas del colegio, se ha de comprobar si el alumnado describe y representa la forma y la ubicación del mobiliario, los</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos nuestra galería de arte

Código	Descripción
	murales de la pared, su posición en la fila, su sitio en el aula..., y si lo hace empleando materiales como aros plásticos, bloques lógicos, tangram, cañitas de refresco, cuerdas u otros, individualmente o en equipo. Se evaluará si se orienta y si describe la propia ubicación espacial o de un objeto, y de un recorrido simple en el colegio.
Competencias del criterio PMAT02C06	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Enseñanza directiva, Juego de roles, Expositivo, Investigación guiada, Investigación Grupal

Fundamentos metodológicos: Como se planteaba con anterioridad, en el desarrollo de la justificación, esta propuesta surge del intento de construir una situación de aprendizaje que se aproxime lo más posible a una propuesta global que garantice una construcción significativa del aprendizaje.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- MIS CUADROS FAVORITOS. (ACTIVACIÓN)						
<p>Se parte de los conocimientos previos que pueda poseer el alumnado, para lo cual el /la docente seleccionará unas obras de arte pictóricas en imagen digital, variadas, teniendo en cuenta, también, la diversidad cultural del alumnado.</p> <p>Estas obras serán mostradas al grupo para descubrir qué conocen de ellas y aportarles nuevos conocimientos, con el objetivo de aumentar su sensibilidad. Tendrán que clasificarlas según sean paisajes, retratos, bodegones... Inicialmente, se pedirá al alumnado que las agrupe y, luego, que ponga nombre a los grupos. El/la docente proporcionará ayuda en caso necesario.</p> <p>Se establecen los grupos a los que se les orienta para la elección de la obra a exponer en la galería, la decisión final siempre le corresponderá al alumnado.</p> <p>La elección debe estar justificada en la redacción de un pequeño texto que entreguen al profesorado, en el que debe recogerse cuál y por qué, además de la técnica o técnicas a elegir.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL02C05	- Redacción	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	3	Ordenador Proyector Imágenes digitales	Aula	Para la exposición de las obras, se recomienda al docente que las descargue de Internet previamente, para evitar depender de la calidad de la línea, y guardarlas en un formato JPG de un tamaño mínimo de 600x400 px.

[2]- MI PRIMERA REINTERPRETACIÓN (APLICACIÓN)						
<p>Para el desarrollo de esta actividad entregaremos un folio impreso, pudiendo escoger entre A3 o A4, con una o varias de las obras expuestas, manipulada con un editor de imagen, en el cual los alumnos pueden encontrar solo los trazos de la obra, sin color, para que realicen su propia interpretación artística, pudiendo aplicar desde el simple coloreado hasta el collage, pasando por el puntillismo, el rasgado, etc....Deben recurrir a combinaciones de puntos, líneas, formas.</p> <p>También tendrán que reconocer su tema o género (retrato, paisaje...), identificando el entorno próximo y el imaginario. Además, mediante la observación de la realidad y el intercambio de conocimientos con otros/as alumnos/as, se trabajarán los colores primarios y secundarios y fríos y cálidos, así como los diferentes materiales que pueden usar (témperas, ceras, creyones, rotuladores...). Una vez trabajado esto, el alumnado elegirá lo más adecuado para sus creaciones reinterpretativas, tanto individuales como grupales.</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos nuestra galería de arte

[2]- MI PRIMERA REINTERPRETACIÓN (APLICACIÓN)						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEAR02C01	- Obra artística: Reinterpretación artística individ	- Trabajo individual	2	Material de artes plásticas Material de reciclaje	Aula	Para la manipulación de la imagen habrá que aplicar un filtro de cualquiera de los softwares para edición de video que puedes encontrar, yo recomiendo el GIMP pues es software libre de un uso muy sencillo.

[3]- LOS/AS ARTISTAS SOMOS NOSOTROS/AS (APLICACIÓN)						
<p>Sobre las elecciones realizadas en la primera actividad, es decir, las obras que cada grupo ha decidido reinterpretar, el/la docente ha tratado previamente cada una de ellas con el editor de imagen, como ya hizo para preparar la actividad anterior.</p> <p>Cubrimos una pared con papel continuo del tamaño que el alumnado haya decidido realizar la obra. Resulta interesante aproximar la obra, lo más posible, al tamaño real, pues esto permitirá que el alumnado tome mayor conciencia del reto que le supuso al artista y que le supondrá a ellos.</p> <p>Sobre este papel se proyecta la imagen tratada, previamente con el editor de imagen, y los alumnos se limitaran a repasar los perfiles más importantes de dicha obra, los que el profesorado ha conservado al retocarla.</p> <p>Finalmente, con esta tarea terminada, se retira el papel continuo y se reubica en el lugar donde quedará fijo para iniciar la reinterpretación utilizando las técnicas seleccionadas con anterioridad.</p> <p>Una vez concluido el trabajo artístico, se procede a fijar la obra en cartón para que se pueda mover y no sufra ningún tipo de desperfecto.</p> <p>Existe una variante, posibilidad, en caso de poseer una PDI en el aula, pues una de las obras podría ser reinterpretada empleando dicho dispositivo, lo que permite una aproximación muy lúdica y motivante, descubriendo las nuevas técnicas artísticas digitales.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEAR02C01	- Obra artística: Reinterpretación artística grupal	- Grupos Heterogéneos	10-12	Ordenador Proyector Material de artes plásticas Material de reciclaje Papel continuo (incluso cartulina) PDI (pizarra digital interactiva)	Aula o sala de usos múltiples	Como será una obra ambiciosa, a realizar en diferentes sesiones, el profesorado debe orientar y mediar en el proceso de creación para que la obra no sufra las consecuencias (tonalidades, mezclas de color, etc.), para lo que pueden establecer objetivos diarios.

[4]- CREAMOS NUESTRAS AUDIOGUIAS (APLICACIÓN)						
<p>Para la creación de la galería de arte es fundamental poder aportar información del proceso de trabajo a los visitantes, lo haremos a través de audioguías. Aprovechando los tiempos que vivimos en los que prácticamente todo el mundo tiene un reproductor de audio MP3, se crean unos archivos de audio, en este formato, utilizando un editor de audio.</p> <p>Previamente, cada grupo debe realizar una redacción describiendo las características fundamentales de su obra el/la autor/a y sobre el trabajo que han desarrollado. Después será corregida con la ayuda del/de la docente para componer el texto final que se incorporará a la audioguía.</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos nuestra galería de arte

[4]- CREAMOS NUESTRAS AUDIOGUIAS (APLICACIÓN)

Con el texto definido, cada grupo realizará ensayos de la narración y las grabarán. Después, realizarán una audición para elegir una para la audioguía: revisarán el tono, volumen, dicción, etc. y, si fuera preciso, las repetirán para mejorarlas. Después, se procederá a hacer las grabaciones definitivas con el editor de audio y el ordenador, en formato MP3, y se editan hasta limpiarlas y dejarlas correctamente, según el objetivo que el alumnado se había planteado. Esta actividad se repetirá en Inglés.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL02C05 - PLNT02C04	- Narraciones en forma-to MP3	- Grupos Heterogéneos	5	Ordenador Micrófono Altavoces	Aula o sala de Música	Se recomienda el editor de audio AUDACITY: es un software libre de uso muy sencillo. Los archivos de audio se ordenan numéricamente, con el nombre de la obra y un número. Esto nos garantiza una correcta reproducción de audio MP3. Ejemplo: 1 Meninas

[5]- MONTAJE E INAUGURACIÓN DE NUESTRA GALERÍA DE ARTE (INTEGRACIÓN)

Con el material recopilado durante el desarrollo de la propuesta se procede a enfrentar ahora la última fase, en la que todo adquiere significado. Se exponen las producciones de los alumnos (reinterpretaciones de obras de arte) para lo que se debe decidir el espacio que va a ocupar la galería. Un buen consejo es buscar un espacio amplio, lo más similar a una galería o museo, donde las obras posean su espacio y el visitante pueda experimentar la sensación más verosímil.

Será el alumnado quien decida ubicación, orden y distribución de la exposición, de las obras se entiende, con un imperceptible asesoramiento por parte del docente.

En función del orden de las obras habrá que revisar el nombre de los archivos de audio de las audioguía para que su reproducción coincidan con el recorrido, las que se servirán a la entrada con un ordenador por parte de los encargados de dicha tarea, mientras otros/as alumnos/as reciben al público y dinamizan el inicio de la visita.

Los/as alumnos/as encarnan los diferentes roles que pueden encontrarse en una galería de arte (artista, marchante, galerista, guías, etc....)

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCSO02C10 - PMAT02C06	- Montaje y Gestión de la galería de arte	- Gran Grupo	5	Ordenador	Salón de Actos	Una alternativa muy positiva para esta propuesta es ofertar la exposición a ayuntamientos, administraciones en general, hoteles y diferentes lugares públicos, pues suelen mostrarse receptivos a este tipo de iniciativas.

[6]- PUBLICAMOS NUESTRA GALERÍA (INTEGRACIÓN)

Concluida la exposición, y habiendo tomado imágenes de cada una de las obras, se procede a publicar en la red la galería. Será realizado por parte del alumnado con la orientación del/de la

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos nuestra galería de arte

[6]- PUBLICAMOS NUESTRA GALERÍA (INTEGRACIÓN)

docente, para lo que empleará las imágenes digitales de las obras expuestas en su galería física. Existen diferentes servicios pero se recomienda el de VIRTUAL GALLERY que, de forma gratuita, te permite crear tu propia galería e incrustarla en una entrada del blog de aula, maestro o centro así como en una web, lo que hará de la galería un lugar susceptible de ser visitado por cualquier persona y, sobre todo, por las familias. Esto permite que el aprendizaje trascienda el espacio del aula y responda al empoderamiento del alumnado que puede compartirlo siempre que quiera con personas de su entorno más cercano.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/contex.	Observaciones.
- PCNA02C07	- Galería de arte virtual	- Gran Grupo	3	Ordenador Proyector Conexión a internet Blog de aula, profesor o centro Cámara digital https://www.virtualgallery.com /	Aula Medusa	VIRTUAL GALLERY reproduce una galería de arte a la perfección, compuesta por pasillos y salas donde mostrar nuestras obras.

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes: Videotutorial del editor de imagen GIMP <https://www.youtube.com/watch?v=seNKiFLkkv4>

Videotutorial de editor de audio AUDACITY <https://www.youtube.com/watch?v=1rb0xs3VzUU>

Galería de Arte virtual "VIRTUAL GALLERY" <https://www.virtualgallery.com/>

Observaciones: En esta propuesta el arte, y sus diferentes formas de expresión, son la prioridad. El componente TIC, y su competencia, muy presente en toda la propuesta debe ser conceptualizado como un recurso más, no debe convertirse en un objetivo en sí mismo sino un conjunto de recursos que potencian el aprendizaje y el efecto motivante, así como la capacidad creativa, de dicha propuesta. Debemos llegar a unificar la tradición artística y la modernidad de los recursos de una forma fluida como para que nuestro alumnado, protagonistas de ambas caras de la misma moneda, destierren la brecha que, desgraciadamente, solemos transferirles, fruto de nuestras limitaciones que no son las suyas pues en su realidad todos estos elementos coexisten con absoluta normalidad.

Propuestas: La más ambiciosa pero enriquecedora propuesta que se puede proponer en este proyecto es la de involucrar a todo el centro educativo, aportando sus propias obras, eso sí, conservando la esencia del proyecto, es decir, no limitarnos a colgar dibujos simplemente por rellenar, convirtiendo la inauguración de la galería en un día significativo para el arte en nuestro centro y en nuestras vidas, donde nos sentimos protagonistas reales de un proyecto que ha tenido un recorrido hasta verlo consumado al observar al público disfrutar de todas nuestras producciones.