

***Artes visuales: perspectivas en la historia del arte global y dibujo en perspectiva
: escenario de enseñanza de VEGA***

Tema: Adquirir conocimientos sobre artes visuales y específicamente sobre la historia del arte global a través de "saltos" dentro y fuera de varias pinturas famosas que datan del Renacimiento en adelante, así como el dibujo en perspectiva a través de la inmersión virtual en un salón para crear formas en 3D.

Materia(s): Artes Visuales: Historia del Arte Global (Renacimiento al^{siglo} XXI) y Dibujo en Perspectiva

Edad/Grado: 16-18 años (2° y 3° grado de secundaria)

Breve descripción del juego de RV:

1) **["Do ¡No tocar!" en Within:](#)**

la aplicación Within se creó para compartir experiencias inmersivas que activan la imaginación de las personas y está disponible para dispositivos móviles y auriculares VR (también con Google Cardboards). Como parte de esto, se presentan varios clips cortos que se centran en diferentes temas, como música, animación, exploraciones itinerantes, arte, etc. Un ejemplo de este tipo de clip es "¡No toques!", donde Eric, el protagonista, es succionado en una pintura que toca y se involucra en una persecución con los guardias del museo, mientras los espectadores experimentan una variedad de piezas de arte.

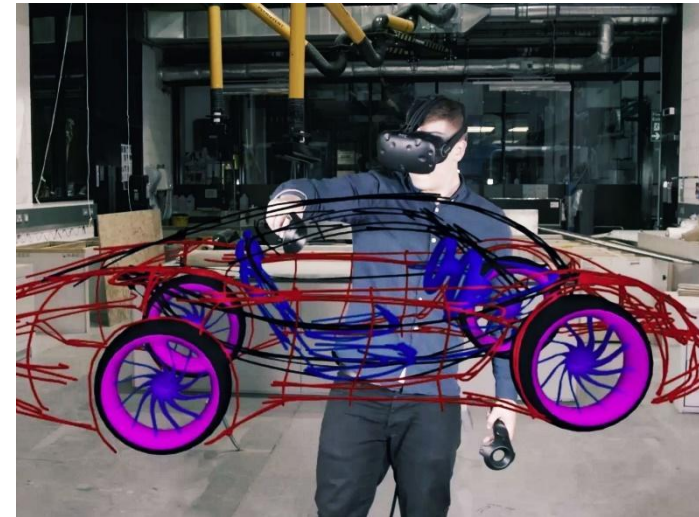
(Duración del vídeo: 3:01')



(Fuente: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shakingearthdigital.vrsecardboard>)

2) Gravity Sketch:

Gravity Sketch es una plataforma de diseño 3D que permite diseñar una variedad de ideas, desde bocetos de dibujo a mano alzada hasta elaborar modelos 3D y dibujos en perspectiva. Esta es una aplicación independiente que también se puede usar junto con la aplicación Gravity Sketch VR.



(Fuentes: 1) <https://i0.wp.com/www.oqplay.com/wp-content/uploads/2019/07/Gravity-Sketch-Promo.jpg?fit=1440%2C810&ssl=1>

2) https://media.wired.com/photos/5926b6cbf3e2356fd800a34e/master/w_2560%2Cc_limit/GravitySketch_TA.jpg)

Introducción al escenario:

En el escenario, los estudiantes obtendrán, por un lado, una visión general del arte más importante periodos y movimientos desde el Renacimiento hasta el ^{siglo} XX, a través de sumergirse en varias pinturas en una misión prohibida, mientras que por otro, experimenta el diseño práctico de objetos de 2D a 3D y viceversa.

Resultados de aprendizaje:

Los estudiantes son capaces de:

- Ubicar un movimiento/período artístico en una línea de tiempo histórica y reconocer sus características y principales representantes;
- Analizar históricamente una obra de arte;
- Ser consciente de la importancia del contexto político y socioeconómico para la creación y desarrollo del Arte;
- Evaluar y comparar obras de diferentes épocas, así como identificar similitudes y diferencias;
- Analizar el contenido de una obra de arte y la descripción de sus características históricas y estructurales utilizando la terminología correcta;
- Reconocer la profundidad de un espacio y el papel de la perspectiva a la hora de dibujarlo.
- Discernir los diferentes elementos del dibujo en perspectiva
- Usar los instrumentos de dibujo
- Comprender y aplicar los símbolos y escalas de diseño
- Detectar los principios básicos de las proyecciones ortográficas, isométricas y laterales y ser capaz de aplicarlos a sus diseños
- Reconocer los principios básicos del dibujo en perspectiva y aplicarlos a sus diseños, tanto a través de herramientas geométricas, como
- Comprender libremente un espacio tridimensional y aplicarlo a sus diseños.

Una selección de resultados de aprendizaje del plan de estudios chipriota:

- conocimiento y comprensión de las artes visuales a través de la historia del arte, así como a través de actividades equilibradas de investigación experimental y creación de obras;
- Realización de investigaciones y recopilación de materiales relevantes para la respectiva temática de arte;
- Interacción con estímulos ambientales y extracción de ideas a partir de ellos;
- Reconocimiento y utilización de los principios de composición;

- Expresión de diferentes ideas e interpretaciones relacionadas con cada tema artístico respectivo (por ejemplo, antecedentes históricos, políticos y sociales; formas de utilizar la investigación, etc.);
- Ubicación de un movimiento/período artístico en una línea de tiempo histórica y reconocimiento de sus características y principales representantes;
- Análisis histórico de una obra de arte;
- Cultivo de la expresión visual y el pensamiento visual, así como la conexión con uno mismo y el entorno;
- Reconocimiento del Dibujo en Perspectiva como sistema de visualización del espacio tridimensional con aplicación en materias como Arquitectura, Decoración de espacios, etc.;
- Capacidad para crear formas geométricas, volúmenes y paisajes con un tema arquitectónico;
- Desarrollo de habilidades para aplicar la teoría aprendida en la praxis;
- Desarrollo del pensamiento crítico y habilidades de adaptación;
- Desarrollo de habilidades en la utilización de materiales, técnicas, medios y recursos;
- Cultivar al estudiante como un individuo con pensamiento crítico, espectador/creación consciente que está familiarizado con la terminología artística y que participa activamente en la vida social a través del arte.

Evaluación formativa

Número de estudiantes: 15-20 (3 estudiantes por grupo)

Duración: 8 lecciones de 40-45 min cada una

Requisitos previos:

1. Teléfonos inteligentes con conexión a Internet a la aplicación Within o que hayan descargado el videoclip "¡No toques! en"
2. Cartón VR.
3. Gafas VR con la aplicación VR "Gravity Sketch".
4. Creación de cuenta en Landing Pad.
5. Comprueba que Internet funciona.

6. Reúna información para presentar a los estudiantes el tema y los materiales que lo acompañan (videos, imágenes, etc.):
 - Características de varios períodos y movimientos artísticos presentados desde el Renacimiento hasta el siglo XX (por ejemplo, barroco, impresionismo, cubismo, expresionismo, arte pop, etc.))
 - Figuras clave que representan periodos y movimientos artísticos desde el Renacimiento hasta el siglo XX
 - Proyecciones en dibujo en perspectiva (ortográfica, axonométrica, isométrica)
7. Hoja de ejercicios sobre "¡No tocar!" video y en Proyecciones.
8. Computadora y proyector.
9. Marcadores y pizarra.

Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el maestro):

- Mire el videoclip "No tocar" en la aplicación Within a través de VR CardBoard y lea sobre los diferentes períodos y movimientos artísticos presentados desde el Renacimiento hasta el ^{siglo} XX (por ejemplo, Barroco, Impresionismo , cubismo, expresionismo, arte pop, etc.)
Material de lectura sugerido:
<https://sites.google.com/site/completearthhistory/art-progress-from-the-renaissance-through-the-20th-century>
- Después de haber identificado la mayoría de las pinturas en el programa "¡No tocar!" video, cree una hoja con las imágenes de las pinturas e información sobre el nombre de cada pintura, el nombre del artista y el arte/época histórica relevante. Como ejercicio, los alumnos pueden relacionar la imagen del cuadro con la información correspondiente.
- Seleccione de Triviaplaza qué cuestionarios de arte le gustaría completar con los estudiantes en clase:
<https://www.triviaplaza.com/miscellaneous-art-quizzes/>
- Familiarícese con la aplicación "Gravity Sketch" y aprenda a operar los controladores;
Mira el tráiler de realidad virtual: <https://www.youtube.com/watch?v=0aoUlwZxzow>
Mire el video:
<https://www.youtube.com/watch?v=FPA1YZI4m0I&list=PLdcetkoP2x8Q8U71Zm92zhUJLYV0k3nbH&index=14>
- Crea tu cuenta en la plataforma de aterrizaje para guardar tus creaciones: <https://landingpad.me/>
- Asegúrese de que las gafas VR y los controles remotos estén completamente cargados;
- Cree la hoja de ejercicios sobre "¡No tocar!" grabe en video e imprima un número suficiente de copias de ambas hojas de ejercicios para repartir a los estudiantes;

- Divida a los estudiantes en grupos de trabajo (con equipo; hasta 3) y grupos de discusión (hasta 5 personas);

La parte principal del escenario:

Primera parte (3 lecciones de 40-45 minutos):

Lecciones 1-3:

Preparativos:

- Mire el videoclip "No tocar" en la aplicación Within a través de VR CardBoard y lea sobre los diferentes períodos artísticos y movimientos presentados desde el Renacimiento hasta el^{siglo} XX (ej. Barroco, Impresionismo, Cubismo, Expresionismo, Arte Pop, etc.)

Material de lectura sugerido: <https://sites.google.com/site/completearthhistory/art-progress-from-the-renacimiento-hasta-el-siglo-20>

- Después de haber identificado la mayoría de las pinturas en el programa "¡No tocar!" video, cree una hoja con las imágenes de las pinturas e información sobre el nombre de cada pintura, el nombre del artista y el arte/época histórica relevante. Como ejercicio, los alumnos pueden relacionar la imagen del cuadro con la información correspondiente.
- Traiga marcadores para la nube de palabras.
- Seleccione de Triviaplaza qué cuestionarios de arte le gustaría completar con los estudiantes en clase: <https://www.triviaplaza.com/miscellaneous-art-quizzes/>

Sesiones de aprendizaje:

- el educador les pide a los estudiantes que vean individualmente el videoclip ""No tocar" en la aplicación Within a través de VR CardBoard. Después de la primera proyección, el educador pregunta sobre las impresiones iniciales de los estudiantes durante unos 5 minutos.
- Luego, el educador instruye a los estudiantes a sentarse en grupos de trabajo de 3. Mientras una persona vuelve a ver el videoclip y observa las pinturas mostradas, los demás son responsables de tomar notas de:
 - 1) El nombre del pintor;
 - 2) el nombre de la pintura;
 - 3) El período de arte relevante (nombre de la era y siglo/década).

Los estudiantes pueden turnarse mientras miran el video hasta que hayan identificado al menos 5 obras de arte. El grupo de trabajo que logre esto primero es el ganador de este pequeño desafío.
- Posteriormente, el educador reparte la hoja de ejercicios para que los alumnos emparejen los dibujos con la información correspondiente.
- A continuación, el educador pregunta a los alumnos qué saben sobre las famosas pinturas y épocas del arte que se muestran en el videoclip. Se lleva a cabo una discusión de 30 minutos sobre esto y el educador toma notas en el formato de una nube de palabras (fuera de línea).

Preguntas que el educador puede hacer a los estudiantes:

1. ¿Qué pinturas pudiste identificar en el video?
2. ¿Cuáles son las principales características de las épocas del arte identificadas en el video?
3. ¿Qué eventos históricos, sociales y políticos influyeron en el arte durante estos períodos?
4. ¿Está familiarizado con otras obras de arte (no pinturas) de estas épocas del arte?

- Para consolidar los conocimientos adquiridos, el profesor puede presentar a los alumnos un par de cuestionarios sobre varios períodos y movimientos del arte desde el Renacimiento hasta el siglo XX a través del sitio web TriviaplazaEl estudiante que encuentre la mayor cantidad de respuestas correctas podría ganar un pequeño premio.
- Como ejercicio para la próxima sesión, los estudiantes deben inspirarse en una de las pinturas del video y usar su metodología para crear una pintura propia con importancia contemporánea. Para el tema pueden inspirarse en su entorno escolar, eventos sociopolíticos o históricos actuales. El trabajo se presentará al final de la sesión.

Debriefing:

- ¿Cómo va la asignación y la cooperación?
- ¿Todos entienden la tarea y saben qué hacer?
- ¿Cómo te sentiste al experimentar el mensaje "¡No tocar!" ¿video?
- ¿Qué te viene a la mente ahora cuando piensas en la historia del arte?
- ¿Todos los estudiantes tuvieron la oportunidad de experimentar el video y participar en las actividades?

Segunda parte (5 lecciones de 40-45 minutos):

Lecciones 4-8:

Preparación:

- Antes de la clase, pida a los estudiantes que se registren en el [Landing Pad](#) para que se guarden sus diseños.
- Traiga las gafas VR y verifique que estén cargadas.

- Envíe las gafas de realidad virtual a una computadora y al proyector en caso de que no haya suficientes gafas de realidad virtual para todos los grupos.
- Familiarícese con la aplicación "Gravity Sketch" y aprenda a operar los controladores;
Mira el tráiler de realidad virtual: <https://www.youtube.com/watch?v=0aoUlwZxzow>
Mire el video:
<https://www.youtube.com/watch?v=FPA1YZI4m0I&list=PLdcetkoP2x8Q8U71Zm92zhUJLYV0k3nbH&index=14>
- Tenga el tráiler de la aplicación Gravity Sketch disponible para su proyección.
- Imprima una cantidad suficiente de copias de la hoja de ejercicios sobre Proyecciones para repartirlas a los estudiantes.

Sesiones de aprendizaje:

- El educador introduce a los estudiantes a las diferentes dimensiones y símbolos utilizados en el dibujo en perspectiva, así como la variedad de escalas. Para una mejor consolidación de los conocimientos adquiridos, antes de finalizar esta clase los alumnos pueden realizar los ejercicios del respectivo libro escolar.
- Durante las siguientes dos lecciones, el educador entrega la teoría sobre tres tipos de proyecciones utilizadas en el dibujo en perspectiva, a saber, las proyecciones ortográficas, axonométricas e isométricas (por ejemplo, qué es cada una, para qué sirven, etc.).
- Para practicar con las aplicaciones prácticas de estas proyecciones, los estudiantes utilizarán la aplicación Gravity Sketch VR. Como primer paso, el educador puede presentar el tráiler de la aplicación y confirmar que todos los estudiantes se hayan registrado en el Landing Pad. Luego, el educador puede mostrar el video sobre cómo usar los controladores VR en la aplicación Gravity Sketch.

- A continuación, trabajando en grupos de 3, los alumnos deberán realizar la Ficha de Ejercicios de Proyecciones, trabajando por turnos con las gafas VR y el material analógico. Para permitir una inmersión mejorada durante el uso de la aplicación VR, la tercera persona del grupo puede ayudar al estudiante que usa Gravity Sketch a dar las dimensiones.
- Después de que cada equipo tenga al menos 2 copias de cada ejercicio en formato digital y analógico, los estudiantes envían sus diseños digitales al profesor a través del Landing Pad y entregan las hojas de ejercicios para su evaluación.
- La lección concluye con las preguntas informativas.

Informe:

- ¿Cómo encontraste la aplicación Gravity Sketch VR? ¿Qué te gustó más y qué menos?
- ¿Fue fácil navegar por la aplicación de realidad virtual o tuvo algún problema?
- ¿Cómo encontraste la colaboración entre tu grupo?
- ¿Puedes mencionar una lección que hayas aprendido a través de esta experiencia?
- ¿Hay algo que cambiarías de estas sesiones?
- ¿Observa algún cambio en su comprensión inicial de las proyecciones ortográficas, axonométricas e isométricas?