



Arte callejero – Escenario de enseñanza VEGA

Tema: En el contexto de la asignatura de Artes Visuales, los estudiantes trabajarán con dos plataformas digitales en este escenario: Canva y ArtSteps. Al exhibir su trabajo personal junto con los del dominio público, los estudiantes colocan su trabajo en conversación con otros dentro del campo o sector. Los estudiantes están a cargo de la narrativa de la exhibición: a través de los objetos descriptivos y las visitas guiadas, los estudiantes no solo se involucrarán con el conocimiento histórico y político que han adquirido a lo largo de su clase e investigación, sino que también lo desarrollarán para incluir su voz y toque personal. . Al combinar los dos programas, los estudiantes personalizarán su aprendizaje, profundizarán su análisis y comentario crítico y desarrollarán su voz creativa.

Materia(s): Artes Visuales, Historia del Arte

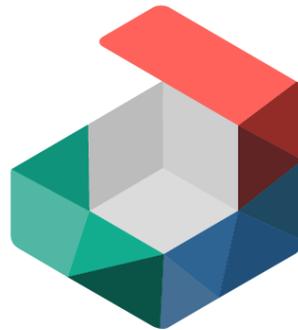
Edad/Grado: 17-18 años (3ra clase de secundaria)

Breve descripción del Juego Interactivo en este escenario:

Los estudiantes interactuarán con dos plataformas digitales en este escenario: [Canva](#) y [ArtSteps](#). *Canva* es una plataforma de diseño gráfico en línea gratuita que se puede usar en todos los dispositivos, incluidos una computadora de escritorio, una

computadora portátil, un iPad y un teléfono. Está diseñado para ser fácil de usar y accesible para todos los niveles de usuarios. Esta plataforma desarrolla las habilidades digitales de los estudiantes, profundiza su aprendizaje y promueve la creatividad.

ArtSteps es una herramienta de exposición virtual inmersiva que se puede utilizar para crear exposiciones virtuales de obras de arte públicas y personales a elección del usuario.



artsteps

Introducción al escenario:

en este curso, los estudiantes se familiarizarán con el arte callejero, la cultura que rodea este tipo de estilo artístico, artistas destacados que trabajan en el sector, incluidos Keith Haring, Banksy y Basquiat, y la discusión de las implicaciones de crear controvertido. obra de arte Los estudiantes explorarán la historia del movimiento para informar su discusión sobre el poder del arte. Otro tema que surgirá es el uso de varios símbolos y palabras con mensajes subyacentes insistentes alimentados por una protesta política o social. Sobre la base del conocimiento adquirido en las lecciones anteriores, los estudiantes crearán sus ejemplos de arte callejero usando *Canva* y exhibirán su arte en el contexto de un trabajo similar de artistas activos que se manifiestan para una

protesta similar usando el programa *Art Steps*. De esta manera, los estudiantes personalizarán su aprendizaje y demostrarán la relevancia ambiental, política y social del género en su contexto.

Resultados de aprendizaje:

Los estudiantes:

- desarrollarán una conciencia crítica de cómo una imagen puede ser una herramienta poderosa para un propósito o agenda específicos
- podrán discutir las diferencias entre el vandalismo y el arte callejero
- colocarán el movimiento/período del arte callejero en una línea de tiempo histórica y reconocerán sus características y principales representantes
- analizar histórica y estructuralmente la obra de arte utilizando la terminología correcta
- ser conscientes de la importancia del trasfondo político y socioeconómico para la creación
- demostrar los conocimientos adquiridos de forma práctica dibujando su ejemplo de arte callejero digital

Una selección de resultados de aprendizaje de laestudios chipriota:

- familiarización con y comprensión de las artes visuales a través de la historia del arte, así como a través de actividades de creación de obras e investigación experimental y equilibrada
- investigación y recopilación de material relevante para el arte respectivo

- interacción temática con estímulos ambientales y extracción de ideas de ellos
- reconocimiento y utilización de los principios de composición
- expresión de diferentes ideas e interpretaciones relacionadas con cada tema de arte respectivo (ej. 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 las obras de arte
- cultivo de la expresión visual y el pensamiento visual, así como la conexión con ellos mismos y el
- desarrollo de habilidades para aplicar la teoría aprendida a la praxis
- desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y adaptación
- desarrollo de habilidades en la utilización de materiales, técnicas, medios y recursos
- cultivo del estudiante como un individuo con pensamiento crítico, espectador/creador consciente que está familiarizado con la terminología artística y activamente comprometidos con la vida social a través del arte

Evaluación formativa

Número de estudiantes: 20-25 estudiantes (4-5 estudiantes por grupo)

Duración: 5 lecciones de 40-45 min cada una

Requisitos previos:

- Computadoras/laptops con una fuerte conexión a Internet para acceder a la plataforma Scratch basada en la web (preferiblemente una computadora por estudiante o al menos una por grupo)
- *Canva* (www.canva.com)
- *ArtSteps* (<https://www.artsteps.com>)
- Cuadernos y bolígrafos/lápices
- Pizarra interactiva (si el docente no tiene acceso a una pizarra, puede sustituir esta opción compartiendo el contenido en la pantalla de su computadora portátil) Pizarra
- simple

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

- Solucionar problemas de Internet conexión antes del comienzo de la lección.
- Asegúrese de que las computadoras que usarán los estudiantes funcionen y tengan acceso a Internet.
- Asegúrese *Canva* y *ArtSteps* funcionen en todas las computadoras
- Revise el material de historia y teoría del arte de la lección
- Cree una presentación con ejemplos de arte callejero local, así como ejemplos de Banksy, Basquiat, Keith Haring y Political Posters
- Revise los recursos de ayuda para usar *Canva* y *ArtSteps*:
 - *Canva*: https://www.youtube.com/watch?v=KmNgnM_RGYg
 - *ArtSteps*: <https://youtu.be/B1GtoRmW4xo>
- Cree cuentas para los grupos de estudiantes en *ArtSteps* (4-5 dependiendo del grupo números). Imprima las credenciales de inicio de sesión para cada grupo de estudiantes.

La parte principal del escenario:

Primera parte (3 lecciones de 40-45 minutos)

Lección 1-3:

Preparativos:

- Solucione los problemas de conexión a Internet antes del comienzo de la lección
- Asegúrese de que las computadoras funcionen y tengan acceso a Internet
- Revise el arte material de teoría e historia de la lección
- Crear una presentación con ejemplos de arte callejero local, así como ejemplos de Banksy, Christo, Basquiat, Keith Haring, carteles políticos.

Sesiones de aprendizaje:

- El educador comienza la clase con una presentación de diapositivas. La primera imagen de la presentación es un ejemplo de la obra de arte de Banksy. El educador pregunta: "¿Esto es arte?" (Sí, ¿por qué? No, ¿por qué?) El educador les pide a los estudiantes que hagan una lluvia de ideas sobre por qué el arte es público o privado. El educador plantea la pregunta: ¿qué tipos de arte son públicos (escultura, arte a gran escala, por ejemplo, murales, anuncios, graffiti)? El educador muestra el recurso "Historias de todo el mundo" en "Google Arts and Culture: Street Art" para mostrar el arte callejero de todo el mundo: <https://streetart.withgoogle.com/en-gb/world-collection>

- El educador analiza una breve historia del movimiento de arte callejero utilizando el siguiente recurso: <https://artsandculture.google.com/entity/street-art/m07vwy6?hl=en-GB&categoryid=art-movement>
- El educador reproduce este video junto con el recurso anterior (con subtítulos en griego): <https://youtu.be/4GNoUYZhrT0>
- A continuación, el educador muestra el arte del metro de Basquiat y Keith Haring y el arte de guerrilla de Banksy. Preguntas a hacerse: ¿qué pudo haber influido en estos artistas; ¿Por qué crees que decidieron crear la pieza de la forma en que lo hicieron? ¿Qué mensaje sociopolítico prevalece en la obra?
- El educador divide la clase en tres grupos. A cada grupo se le asigna un artista: Banksy, Basquiat o Keith Haring. Se les pide a los estudiantes que investiguen el contexto histórico y social de cada artista, así como la biografía y las principales obras del artista, y creen una presentación basada en sus hallazgos. El educador alienta a los estudiantes a utilizar los recursos de Google Arts and Culture, que se encuentran en el siguiente enlace: <https://streetart.withgoogle.com/en-gb/>
- Cada grupo tendrá la oportunidad de presentar su trabajo al final de la clase.

Debriefing:

- ¿Cuál fue tu primera impresión del arte callejero?
- ¿Consideras el street art “arte real”? ¿Por qué o por qué no?
- ¿Qué te pareció usar Google Arts and Culture como recurso? ¿Había/hay suficiente información sobre tu artista?
- ¿Cómo les pareció trabajar en grupo para investigar a un artista? ¿Enfrentó algún desafío? Si es así, ¿cómo los superó?

Tarea para el hogar

- El educador pide a los estudiantes que traigan fotos/imágenes de arte callejero de sus comunidades locales junto con una nota sobre la ubicación de la pieza, los artistas y alguna información de fondo sobre estos últimos, si está disponible, así como el comentario del estudiante sobre el pieza por la próxima clase. La foto puede ser en formato digital o impreso.

Segunda parte (3 lecciones de 40 a 45 minutos):

Lecciones 4 a 6:

Preparativos:

- Solucione los problemas de conexión a Internet antes de comenzar la lección
- Asegúrese de que las computadoras que usarán los estudiantes estén en orden y tengan acceso a Internet
- Asegúrese *Canva* y *ArtSteps* son funcionales en todas las computadoras
- Revise los recursos de ayuda para usar *Canva* y *ArtSteps*:
 - Canva: https://www.youtube.com/watch?v=KmNgnM_RGYg
 - ArtSteps: <https://youtu.be/B1GtoRmW4xo>
- Cree cuentas para el grupos de estudiantes en ArtSteps (4-5 dependiendo del número de grupos). Imprima las credenciales de inicio de sesión para cada grupo de estudiantes.

Sesiones de aprendizaje:

- El educador repasa el material de las lecciones anteriores.
- El educador da paso a los estudiantes voluntarios para que compartan el arte callejero que encontraron en su comunidad local. Las preguntas que se harán durante estas sesiones son: qué praxis estilística está usando el artista, qué mensaje está tratando de transmitir, es efectiva la imagen/mensaje, describiría la imagen como poderosa y por qué/por qué no.

- El educador divide la clase en grupos. En sus grupos, los estudiantes elaboran una lista de problemas políticos y sociales que prevalecen hoy en día en un contexto local y en todo el mundo. Esto puede incluir la crisis climática, las conversaciones de paz, la crisis migratoria, etc.
- Después de la discusión, se les pide a los estudiantes que compartan sus hallazgos. El educador escribe cada hallazgo en la pizarra.
- El educador le pide a cada grupo que elija un tema que les apasione. Eventualmente crearán una obra de arte callejero digital basada en ese tema. Sin embargo, antes de hacer esto, se les anima a investigar el trabajo de artistas callejeros que también sienten pasión por ese tema. Los estudiantes guardan sus imágenes favoritas de obras de arte de su área elegida junto con breves biografías/descripciones de cada obra de arte. Se pueden coleccionar un total de 5 piezas.
- Después de realizar su investigación, el educador presentará a los estudiantes la plataforma de diseño en línea: Canva. Un recurso útil para que los estudiantes comiencen es el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=KmNgnM_RGYg
- A continuación, el educador le pide a cada estudiante (o grupo según la disponibilidad de computadoras) que cree su ejemplo de arte callejero en *Canva* en función del tema que hayan elegido como grupo.
- Una vez que los estudiantes hayan creado sus piezas, el educador les presenta *ArtSteps*, donde cada grupo creará una galería en línea de su trabajo (<https://www.artsteps.com/>). Se puede encontrar un recurso útil en el siguiente enlace: <https://youtu.be/B1GtoRmW4xo>
- El educador le da tiempo a cada grupo para crear su galería en línea y subir su trabajo a la galería. La colección debe incluir las 5 piezas que guardaron previamente en su investigación sobre el arte callejero que trata el tema que les interesa, las piezas de arte callejero de cada miembro de su grupo y las descripciones de cada pieza de arte que están cargando, incluidas las piezas de los alumnos de su grupo.

Informe:

- ¿Cómo te sientes acerca del uso de *Canva*? ¿Cómo fue el proceso de ajuste y aprendizaje?
- ¿Cómo te sientes acerca del uso de *StreetArt*? ¿Cómo fue el proceso de ajuste y aprendizaje?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar una galería digital para presentar obras de arte, especialmente obras de arte callejeras?

Tercera parte (1 lección de 40-45 minutos):

Lección 7:

Preparativos:

- Solucione los problemas de conexión a Internet antes de comenzar la lección
- Asegúrese de que las computadoras que usarán los estudiantes estén en orden y tengan acceso a Internet
- Asegúrese de que tanto *Canva* como *ArtSteps* son funcionales en todas las computadoras

Sesión de aprendizaje:

- El educador le pide a cada grupo que presente su galería a través de su recorrido a pie en el sitio web de Art Steps. Al final de cada visita guiada, el educador anima a otros estudiantes a hacer preguntas y ofrecer comentarios sobre las obras, el mensaje de la obra y el tema que abordaron los estudiantes.
- Al final de la sesión, el educador repasa el material de las lecciones anteriores.

Debriefing:

- ¿Cómo te sientes al presentar tu trabajo? ¿Individualmente y en grupo?
- ¿Encontraste una galería como una herramienta útil para presentar arte callejero? ¿Por qué o por qué no?
- Autorreflexión: ¿Encontró el mensaje de su arte callejero efectivo para transmitir el significado que pretendía? ¿Cómo cambiaría la pieza para adaptarla mejor al mensaje/audiencia?
- ¿ *Encontró ArtSteps* una plataforma útil/efectiva? ¿Enfrentó algún desafío al usar su interfaz?