



**TIC EN LA
PRÁCTICA
EDUCATIVA**

2

Iniciando el uso de las TIC en el área de Artes Plásticas y Visuales

**Cuaderno de Formación
Continua**



Índice

Datos generales del cuaderno	7
Ubicación del Curso en el Ciclo	7
Objetivo Holístico del Ciclo.....	8
Objetivo Holístico del curso	8

Tema 1: Google Arts & Culture: Una ventana para el aprendizaje de las artes plásticas y visuales a través del ordenador

<i>Introducción.....</i>	<i>9</i>
<i>¿Cómo está estructurado Google Arts & Culture?</i>	<i>10</i>
<i>Aprendiendo a través de los colaboradores (Socios)</i>	<i>16</i>
<i>Actividad de aplicación</i>	<i>18</i>
<i>Conociendo el Arte en 360°</i>	<i>19</i>
<i>Nuevas alternativas de interacción: Caso “Las Rutas de Cervantes”</i>	<i>21</i>
<i>Nuevas alternativas de interacción: Caso “Performing Arts”</i>	<i>24</i>
<i>Proyectos: Destruyendo la brecha digital</i>	<i>28</i>
<i>Actividad de aplicación</i>	<i>31</i>
<i>Artistas.....</i>	<i>32</i>
<i>Actividad de aplicación</i>	<i>34</i>
<i>Técnicas: Descubriendo métodos de producción artística.....</i>	<i>35</i>
<i>Actividades de aplicación.....</i>	<i>37</i>
<i>Movimientos Artísticos: Conociendo estilos artísticos para la producción</i>	<i>38</i>
<i>Actividad de aplicación</i>	<i>39</i>

Webgrafía	40
------------------------	-----------



Presentación

En el proceso de la Revolución Educativa con Revolución Docente que encara el Estado Plurinacional de Bolivia en concordancia con el mandato constitucional y la Ley N° 070 de la Educación "Avelino Siñani – Elizardo Pérez", en los últimos años se han alcanzado importantes e inéditos avances y resultados en lo referente a la formación de maestras y maestros como actores estratégicos del proceso educativo, respondiendo a las exigencias de la implementación del Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo-MESCP y contribuyendo a la mejora de la calidad educativa con mayor pertinencia, relevancia y equidad.

Entre estos avances se destacan las acciones formativas de maestras y maestros en ejercicio a través de Itinerarios Formativos a cargo de la Unidad Especializada de Formación Continua-UNEFCO; una de ellas es el proceso formativo sobre el uso de TIC en la práctica educativa, ejecutado en los últimos 2 años acompañando la dotación de computadoras KUAA a estudiantes de Educación Secundaria Comunitaria Productiva a cargo del Ministerio de Desarrollo Productivo y Economía Plural.

En la perspectiva de aportar desde esta experiencia al proceso de liberación tecnológica iniciado en el país, bajo la directriz de la soberanía científica y tecnológica con identidad propia expresada en la Agenda Patriótica 2025, se ha priorizado la continuidad de los cursos para maestras y maestros de Educación Secundaria Comunitaria Productiva en el uso de TIC en la práctica educativa bajo el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo, enmarcados en la metodología de los Itinerarios Formativos, promoviendo la profundización de prácticas educativas transformadoras del MESCP y generando condiciones y

capacidades en el campo tecnológico y científico que permitan a maestras y maestros y estudiantes de este nivel el uso adecuado de computadoras como herramientas tecnológicas en los campos y áreas de saberes y conocimientos.

La estrategia formativa ajustada de los cursos mencionados comprende las modalidades presencial, virtual y autoasistida, cuya implementación estará a cargo de la UNEFCO como instancia autorizada del Ministerio de Educación, en coordinación con las instancias departamentales y distritales de educación hasta las Unidades Educativas. Estas modalidades responden a las características de las maestras y los maestros en el manejo de herramientas TICs.

En este proceso, es fundamental el rol de las y los Directores de Unidades Educativas como actores que propicien, motiven y dinamicen el uso de herramientas TICs en los procesos educativos.

El presente cuaderno es un material de apoyo para el ciclo formativo, de una serie de cuatro cursos, que incluye objetivos holísticos, actividades prácticas, evaluativas y contenidos. Este material permitirá a maestras y maestros mejorar sus prácticas educativas transformadoras bajo el MESCP.

Roberto Aguilar Gómez
MINISTRO DE EDUCACIÓN



Datos generales del cuaderno

ESTRUCTURA CURSOS TIC EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA

CICLO: Recursos Tecnológicos del Aula en el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo (MESCP)

CURSO 1

Interactuando en el aula a través de las TIC

CURSO 2

Iniciando el uso de las
Tic en el Área de
Educación Musical

Iniciando el uso de las
Tic en el Área de
Artes Plásticas y Visuales

Iniciando el uso de las Tic en
el Área de
Comunicación y Lenguajes

Iniciando el uso de las
Tic en el Área de
Ciencias Sociales

CURSO 3

Herramientas TIC
para el área de
Educación Musical

Herramientas TIC
para el área de Artes
Plásticas y Visuales

Herramientas TIC
para el área de
Comunicación y
Lenguajes

Herramientas TIC para
el área de Ciencias
Sociales

CURSO 4

TIC en el aula para la
edición de audio en
el área de Educación
Musical

Recursos TIC para la
producción artística
multimedia

TAC en el área de
Comunicación y
Lenguajes

TIC para la creación
de grupos virtuales
colaborativos en el
Área de Ciencias
Sociales

Ubicación del Curso en el Ciclo

El contenido de este cuaderno de Formación Continua corresponde al curso “Herramientas TIC para el área de Artes Plásticas y Visuales”, que es parte del Ciclo Formativo “Recursos Tecnológicos del Aula en el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo (MESCP)”.

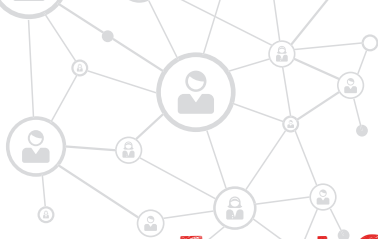
En el campo de las TIC existen diferentes recursos que pueden aplicarse al ámbito educativo; recursos tecnológicos (hardware y software), programas, aplicaciones y otras herramientas que resultan muy útiles a la hora de desarrollar los procesos pedagógicos. En el presente curso, se pone en consideración diferentes herramientas de aplicación para desarrollar los procesos educativos de la Biología y Geografía.

Objetivo holístico del ciclo

Fortalecemos nuestros conocimientos y capacidades en el uso de herramientas TIC a través de espacios comunitarios de formación, desde el aprendizaje en el uso y aplicación de programas y recursos específicos, hasta su utilización en situaciones concretas de la práctica pedagógica, contribuyendo a su transformación y mejora.

Objetivo holístico del curso

Fortalecemos nuestro conocimientos y capacidades en el uso y aplicación de herramienta TIC para las áreas de saberes y conocimientos Artes Plásticas y Visuales a través del análisis y reflexión de diferentes herramientas tecnológicas, contribuyendo a la transformación y mejora de la práctica pedagógica.



Tema I: Google Arts & Culture: Una ventana para el aprendizaje de las artes plásticas y visuales a través del ordenador

Introducción

El estudio de las artes plásticas y visuales se ha posicionado como una disciplina digna de su estudio y conocimiento, por tal motivo es menester implementar su aprendizaje en el aula a través de diversos recursos que nuestro contexto nos provee.

Actualmente los recursos tecnológicos han destruido una brecha entre el espacio físico y el usuario, por lo cual se han generado diversos espacios colaborativos y de aprendizaje a través del arte, es así que el Instituto Cultural de Google proporciona a la comunidad mundial una herramienta online destinada a compartir y mostrar información artística del mundo del arte y la cultura a través de la plataforma: Google Arts & Culture.

En el presente curso se abordará de manera concreta las características, bondades y la aplicación al trabajo en aula del recurso previamente mencionado.

Para ingresar a la plataforma ingresar a la dirección:

<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/u/0/?hl=es>

Otra alternativa es a través de **www.google.com** realizar la búsqueda “Google Arts and Culture” y seleccionar la primer opción.

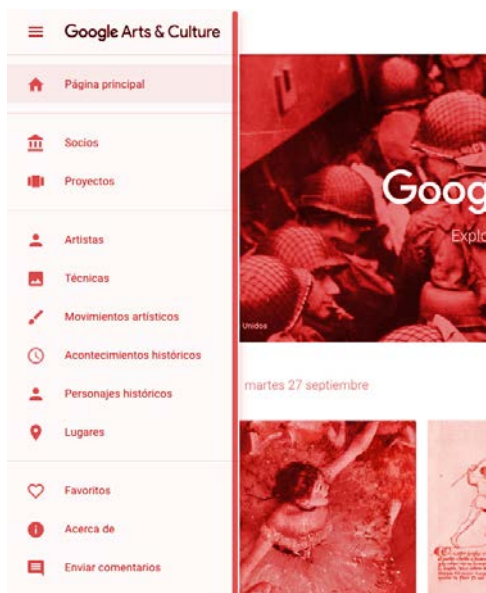
Google Arts & Culture es una plataforma caracterizada por sistematizar y presentar una serie de imágenes de diversas obras de arte presentes en los museos más importantes del mundo; Google Arts & Culture posee también un tour virtual por diferentes galerías del mundo, generando así un proceso interactivo con el usuario, reafirmando la ruptura de la brecha existente entre el espacio físico y el usuario, cabe destacar que es una aplicación multiplataforma de fácil acceso y uso, en la cual se permite acceder a contenidos de más de un millar de museos de diferentes países del mundo.

¿Cómo está estructurado Google Arts & Culture?



La plataforma Google Arts & Culture presenta un diseño flat, caracterizado por priorizar la información, experiencia de usuario y usabilidad antes que los elementos ornamentales, por tal motivo es un perfecto ejemplo de desarrollo y producción de contenidos, aporta una serie de elementos y herramientas destinadas a la generación de un flujo interactivo de construcción comunitario.

Por tal motivo Google Arts & Culture presenta una estructura casi similar en sus diferentes apartados y secciones dependiendo de la envergadura y robustez del contenido, a continuación se presenta las diferentes secciones y se identifican sus diversas características.



1. Menú de opciones:

Presenta una nueva barra en la parte izquierda del sitio, muestra una serie de opciones destinadas a la disposición de los contenidos.

2. Compartir:

Permite compartir los diferentes recursos a través de redes sociales.



← Buscar

🔍 Van Gogh

🔍 Monet

🔍 Rembrandt

🔍 MoMA

🔍 Starry Night

3. Búsqueda:

Facilita la localización específica de un determinado autor, obra, corriente artística, museo, etc.

4. Banner de anuncios:

Presenta sugerencias y contenidos nuevos de la plataforma.



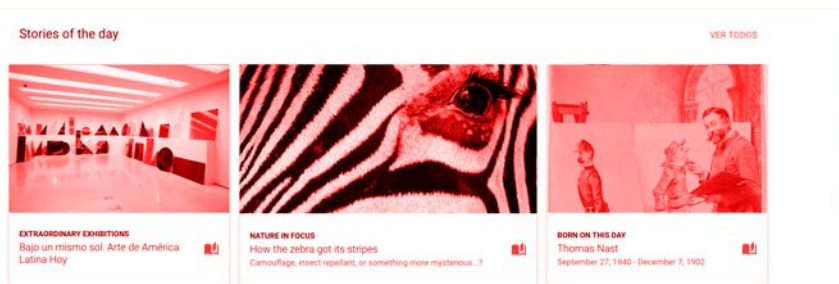
5. Resumen diario (Your daily digest):

Sugerencias de carácter secundario.



6. Historias del día (Stories of the day):

Contenido variado representado de manera gráfica y comprensible.



7. Tour Virtual:

Recorridos en 360° a través de diferentes museos y manifestaciones artísticas-culturales del mundo.



8. Zoom in (Muestras artísticas a detalle):

Fotografías en alta resolución de obras de arte, visualización a detalle de cada obra a través de la tecnología Gigapixel.

Zoom in

VER TODOS



9. Explorar por tiempo y color (Explore by time and color):

Permite filtrar el repositorio de obras de arte en orden cronológico y por color predominante.

Explore by time and color



TIME
The Italian Renaissance in 1500
Da Vinci, Botticelli and Raphael

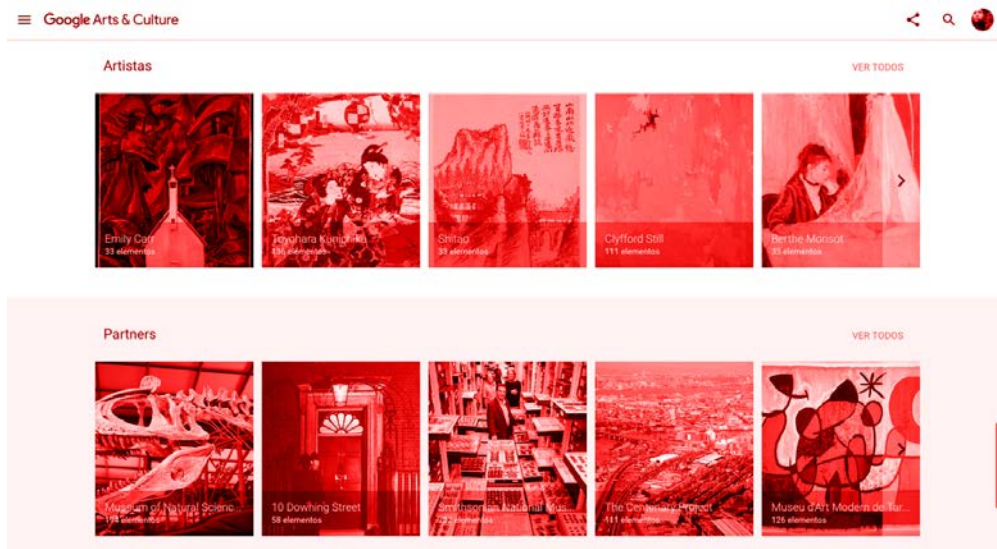


COLOR
Green glass
From vases to sculpture



10. Artistas y Colaboradores:

Filtra la información por artistas de interés y colaboradores (Museos, Centros Culturales, Lugares de conjunción artística, etc.).



Aprendiendo a través de los colabores (Socios)



El proyecto Google Arts & Culture es un repositorio digital de obras y exposiciones de diferentes partes del mundo, éste logro no sería posible sin la colaboración y predisposición de los museos e instituciones del mundo relacionados con el mundo de la cultura y el arte, por tal motivo, la plataforma presenta una sección denominada: Socios o Colaboradores; en mencionada sección se desglosan todas las instituciones que colaboraron con el proyecto.



La sección “Socios o Colaboradores” presenta una serie de subsecciones las cuales contienen una diversidad de recursos de carácter multimedia (Texto, imagen, video, tours virtuales).

Por ejemplo, al ingresar a los recursos que presenta el museo Folkwang, se accede a los siguientes recursos y vistas.

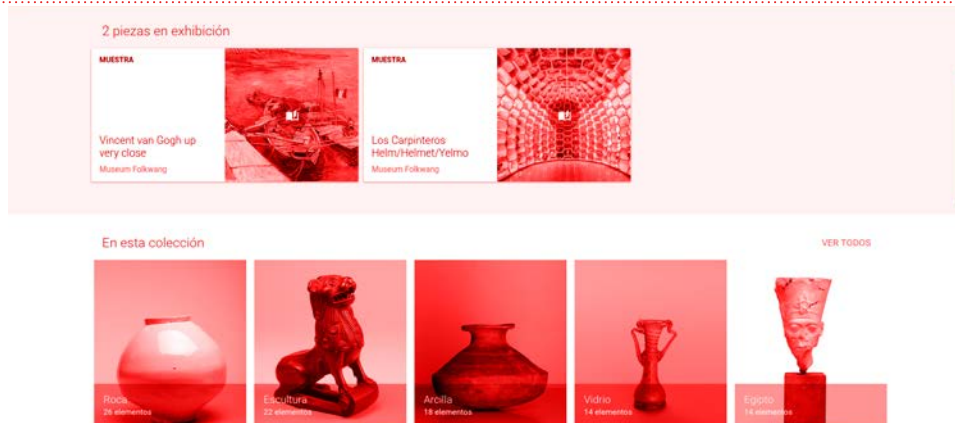


Museum Folkwang

Presenta como introducción una obra de arte característica del lugar, además de un ícono que enlaza a un tour virtual interactivo de 360°, el cuál tiene la capacidad de emular una visita al museo a través de sus salas y exposiciones; de ésta manera se genera un nuevo nivel de interacción.



La sección "Socios y colaboradores", también permite acceder a diversas exhibiciones que puedan estar disponibles en ese momento, o también a las colecciones pertenecientes a cada museo o centro cultural.



A través de la navegación, surge la subsección “Exhibición”, en ella se accede a información más completa de las obras, además de información de carácter técnico y artístico a través de una visualización limpia, dinámica y sobre todo bastante visual.



A bowl from Iran, dated about 1350...

Más adelante se encuentra “Colección”, ésta subsección permite visualizar un catálogo fotográfico de las obras de arte pertenecientes al museo seleccionado.

Actividad de aplicación

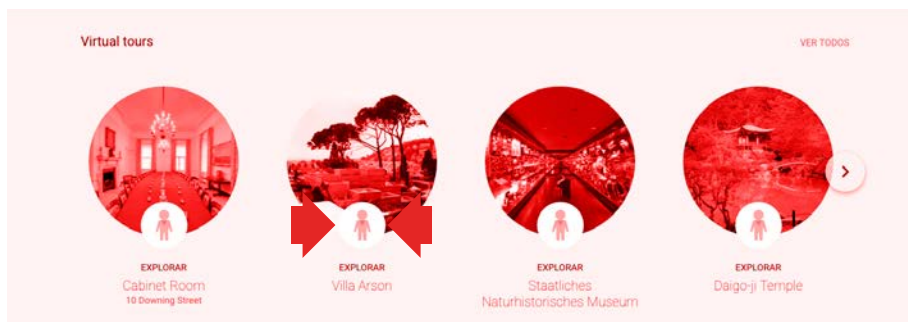
A partir de la sección aprendida correspondiente a la plataforma Google Arts & Culture, elabore tres diferentes consignas de trabajo para sus estudiantes, se sugiere la selección de un “colaborador o socio” e iniciar una exploración a través de la plataforma.

Conociendo el Arte en 360°

Google arts & culture presenta recursos de carácter intuitivo, del cual se destaca la opción “Tour Virtual”, la misma presenta una visita guiada a través de museos y exhibiciones del mundo; esta función permite al usuario emular una visita casi real a través de la pantalla del ordenador.



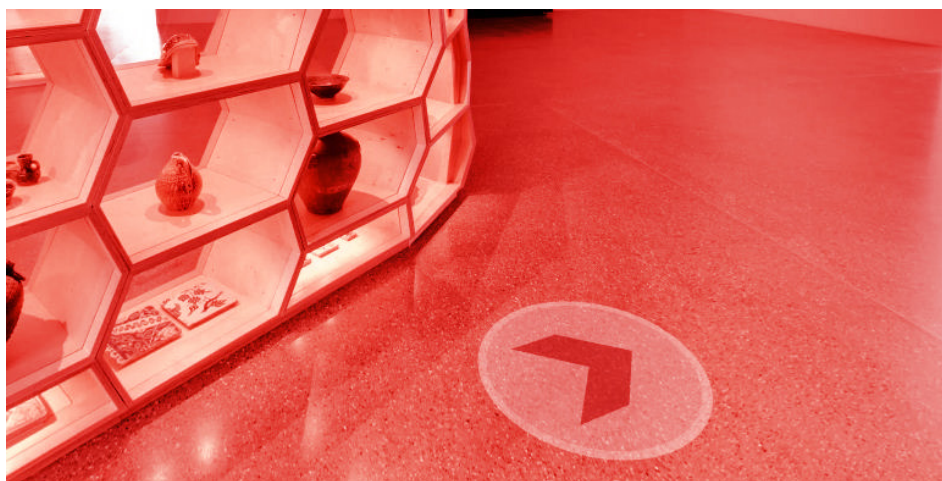
El ícono amarillo representa que se tiene la opción de “Tour Virtual”, el mismo puede aparecer en diferentes sectores del sitio.



La interacción con el “Tour Virtual” genera una nueva vista presentada en pantalla completa. La características más importantes



En la pantalla se mostrará un ícono de flecha, tiene la función de cambiar el espectro de visión del usuario, emulando la acción de desplazamiento a través de un determinado espacio.



Nuevas alternativas de interacción: Caso “Las Rutas de Cervantes”

Google arts & culture se caracteriza por su constante crecimiento y alimentación, es así que los desarrolladores suelen crear contenido nuevo; el mismo es visibilizado de diversas formas, con la intención de generar una experiencia óptima para el usuario a través de los recursos presentados.

A continuación se presenta el proyecto denominado “Las Rutas de Cervantes”, el mismo servirá como ejemplo de esta sección perteneciente a la plataforma.



Presenta una estructura de módulos, la misma se encuentra en constante crecimiento, por tal motivo si usted ha trabajado con algún contenido y no lo puede ver después de un determinado tiempo se sugiere que lo busque a través de la opción “Buscar”.

El presente proyecto muestra una opción diferente a los demás recursos, lo cual es muy común en algunas secciones de estas características, esto depende del grado de robustez del contenido, para iniciar el recurso deberá presionar “Descubre la vida de Cervantes”, es momento de adentrarse en el recurso.

Descubre la época, la vida y los trabajos de Miguel de Cervantes a través de una selección excepcional de manuscritos, pinturas y extractos de texto reunidos para la ocasión en una experiencia única que sigue las huellas del audaz escritor.

DESCUBRE LA VIDA DE CERVANTES [↗](#)



Al ingresar a la opción se presenta un cuadro con las presentes características, el usuario debe esperar unos segundos y en caso óptimo cumplir con las sugerencias que le brinda la plataforma, en éste caso preciso se sugiere: La experiencia se disfruta mejor con auriculares.



El siguiente paso es iniciar la experiencia pulsando en la opción “Comience la experiencia”.

La experiencia Google genera una línea de tiempo multimedia, el usuario deberá interactuar con el sitio y descubrir sus bondades y contenidos.



Se presenta una línea de tiempo acompañada de audio, presenta datos de manera muy gráfica y de fácil comprensión.



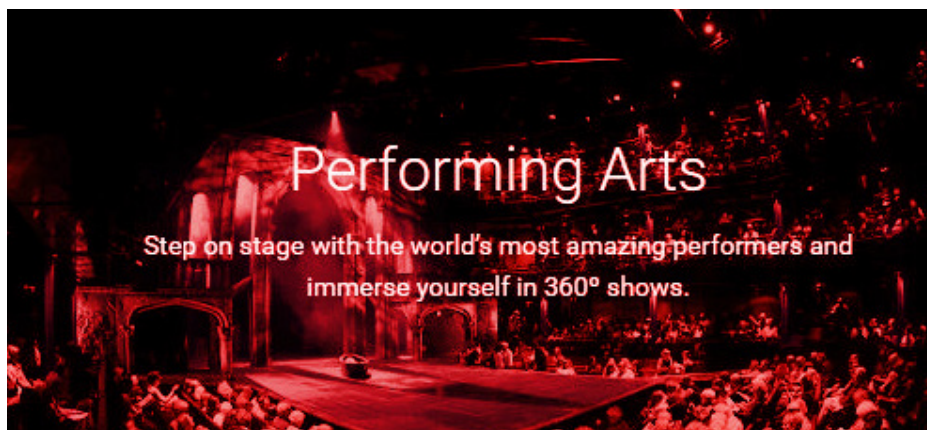
Haga clic en el ícono azul, esto generará la acción “Play” y “Pausa”, el usuario podrá tener el control de la línea de tiempo para plantearla acorde al mecanismo de trabajo en aula.

Se sugiere al maestro utilizar el presente recurso como una presentación a través de una proyectora de imágenes, e ir manipulando la línea de tiempo y hacer hincapié en cada etapa que la compone, además compartir la URL con los estudiantes, así generar un proceso de conocimiento comunitario, en la que se aprenda a través de la experiencia y la asimilación de contenidos multimedia interactivos.

Nuevas alternativas de interacción: Caso “Performing Arts”

Esta sección de la plataforma presenta una experiencia integral, la cual está conformada por artículos descriptivos, fotografías, videos y videos en 360°, se destaca la capacidad de emulación que presenta, planteando así al usuario una experiencia totalmente visual, auditiva e interactiva.

La sección presenta la siguiente pantalla de inicio en el menú “Proyectos”.



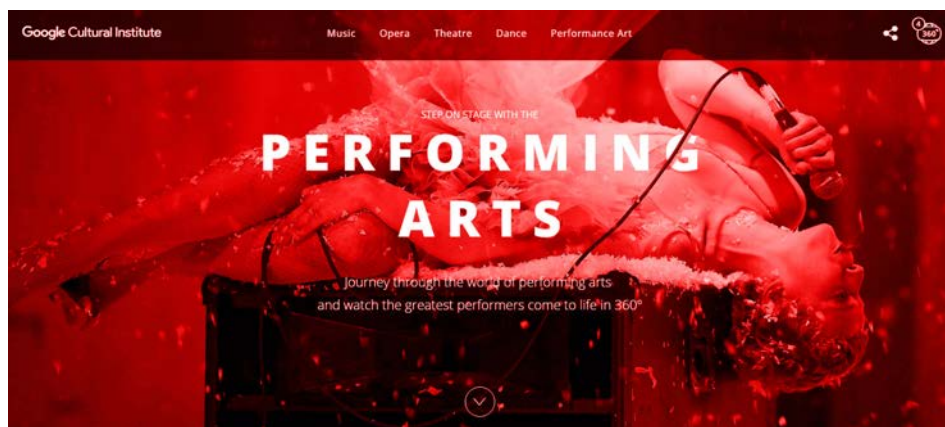
En caso de no encontrar el presente recurso, se sugiere buscar a través del buscador con el mismo título: **Performing Arts**.

Una vez en la sección se debe presionar el botón “Iniciar la Experiencia” para acceder al proyecto y la experiencia interactiva.

Descubre más sobre Performing Arts.

INICIAR LA EXPERIENCIA [↗](#)

Al ingresar a la experiencia se presenta una página inicial, ella dispone un menú con las siguientes características.



Presenta una subdivisión de temáticas: Música, Opera, Teatro, Danza y Performance artístico; además de la opción compartir, se destaca la sección: Video en 360°.



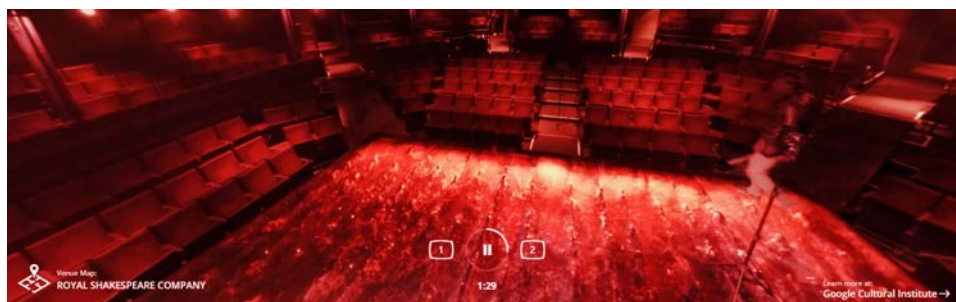
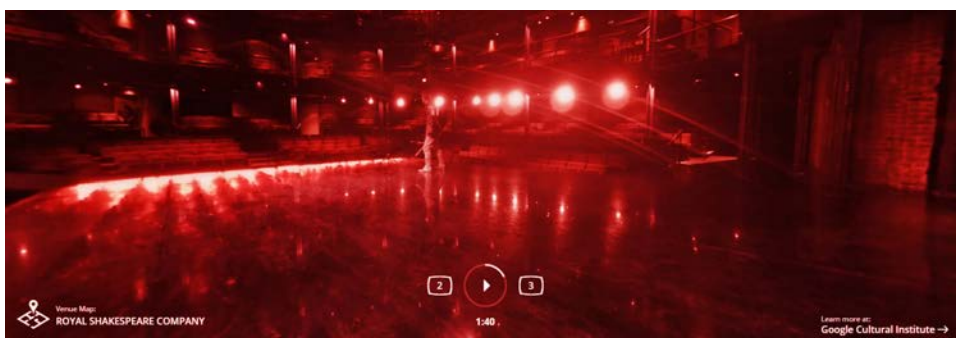
Más adelante se plantea el repositorio de recursos 360°. Seleccionar una opción.



En éste caso ha sido seleccionada la opción: Royal Shakespeare Company, la misma presenta una introducción audiovisual, por tal motivo se recomienda tener acceso a una velocidad de internet no inferior a 1/mbps.



Al culminar la introducción se da paso al video en 360° de carácter interactivo, el usuario puede desplazarse a través de él y visualizar los sectores que desee observar.



Las opciones de desplazamiento que se tiene son las siguientes:



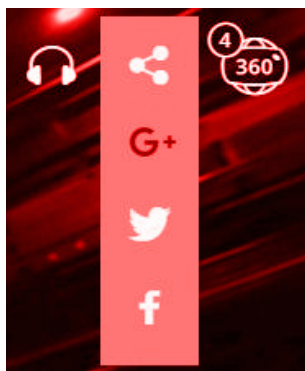
Ubicación: Destinado a mostrar de manera gráfica la información de localización de la presente vista a través de mapas simplificados.



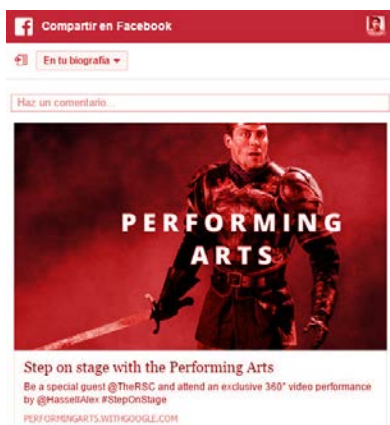
Play/Pausa: Encargado de dar inicio o pausar el video 360°, además de mostrar la duración del video.



Ángulo de visión 1 y 2: Destinado a mostrar otro espectro de visión del video en 360°, permite al usuario desplazarse a través del espacio.



Compartir contenido: La opción compartir, es una gran opción destinada a la difusión de los diversos recursos que la plataforma presenta, a través de ello el maestro puede compartir a través de la red social de facebook y compartir con los estudiantes, a través de mencionada herramienta complementario poder generar debate y trabajos de carácter comunitario.



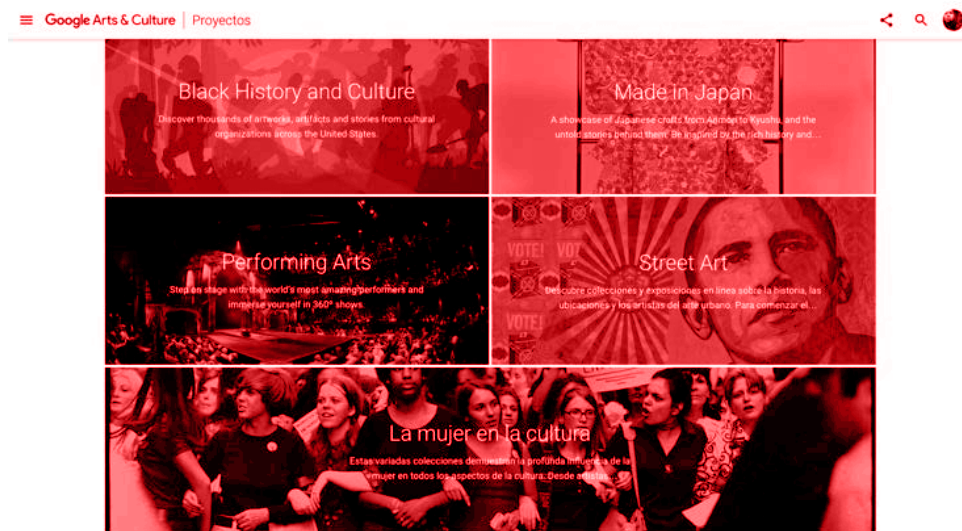
A continuación se presenta la visualización previa “Compartir contenido”, como se puede apreciar, el maestro tiene la posibilidad de etiquetar a sus estudiantes, además de escribir una determinada consigna, la cual puede ser debatida a través de comentarios.

Proyectos: Destruyendo la brecha digital

La sección “Proyectos” presenta una serie de trabajos colaborativos, los cuales brindan una experiencia superior para el usuario, la visualización es de carácter multimedia, en ella se hace posible un grado de interactividad superior al del resto de secciones de la plataforma.



Por ejemplo: la Opción “Street Art”, relacionada con el desarrollo del arte en el contexto urbano de las ciudades muestra una variedad de recursos ilustrados, interactivos de carácter intuitivo.



A continuación se presenta la pantalla principal, la misma contiene un llamado a la acción y/o descripción breve del contenido.



En éste caso se observa el recurso “The talking walls of Buenos Aires – La Boca”, traducida al español: Los murales hablantes de Buenos Aires en el barrio conocido como “La Boca”.

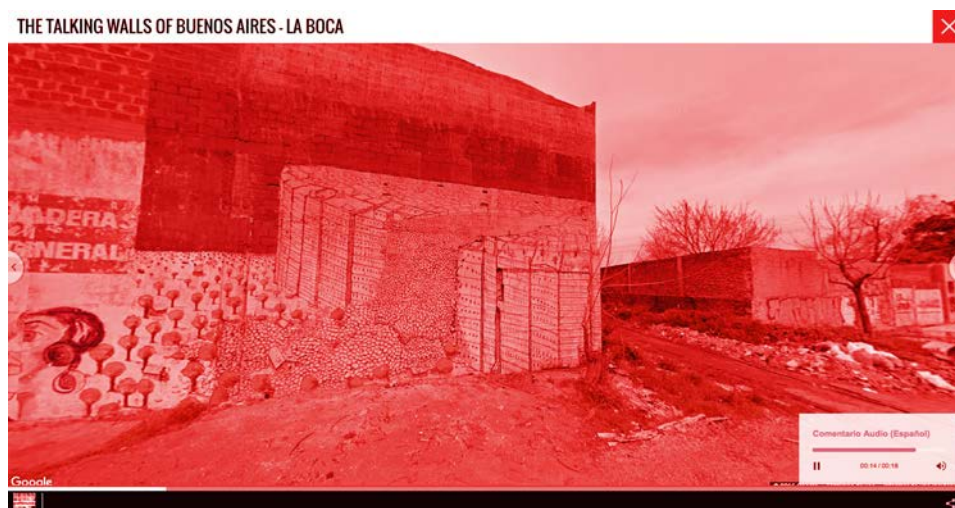


En éste caso específico se accede a una página de inicio la cual muestras íconos e información destinada a la mejora de la usabilidad del recurso, además del botón de inicio del recorrido.

Al iniciar el recorrido, se accede a un tour virtual, el cual posee una audio guía a través del mismo. Además de una interfaz gráfica que colabora en la usabilidad de la sección. Para comenzar deberá hacer clic en el botón “Empezar”.



A medida que se va avanzando a través del tour, se encuentra una serie de obras artísticas de carácter urbano, y también la información de parte del contenido de audio. A continuación se puede apreciar el tour virtual correspondiente a la sección.



Actividad de aplicación

A partir de la sección aprendida correspondiente a la plataforma Google Arts & Culture, elabore tres diferentes consignas de trabajo para sus estudiantes, se sugiere la navegación a través de la sección “Proyectos”, más adelante comparar las experiencias y las variantes existentes entre proyectos, además de compartir la experiencia después de haber navegado e interactuado con los diferentes recursos.



Artistas

La sección “Artistas” presenta una organización por orden alfabético de los máximos referentes de las artes plásticas y visuales del mundo; además de la pestaña “Todos” la cual presenta una visualización por popularidad de los artistas, finalizando por “Hora” la cual presenta una interesante línea de tiempo que tiene la capacidad de dividir los artistas de manera cronológica.



Al ingresar a un artista determinado, se accede a información específica y complementaria, en la cual se presenta la siguiente vista.



Frida Kahlo

Del 6 jul. 1907 al 13 jul. 1954

Magdalena Carmen Frida Kahlo Calderón, más conocida como Frida Kahlo, fue una pintora y poetisa mexicana de ascendencia judeohúngara, española e indígena. Casada con el célebre muralista mexicano Diego Rivera, su vida estuvo cruzada por el infortunio de una enfermedad infantil y por un grave accidente en su juventud que la mantuvo postrada en cama durante largos periodos, llegando a someterse hasta a 32 operaciones quirúrgicas. Llevó una vida poco convencional, fue bisexual y entre sus amantes se encontraba León Trotsky. Su obra pictórica gira temáticamente en torno a su biografía y a su propio sufrimiento. Fue autora de unas 200 obras, principalmente autorretratos, en los que proyectó sus dificultades por sobrevivir. La obra de Kahlo está influenciada por su esposo el reconocido pintor Diego Rivera, con el que compartió su gusto por el arte popular mexicano de raíces indígenas, inspirando a otros pintores mexicanos del periodo posrevolucionario.

Algunos de los recursos presentan la opción “Exposiciones en línea”, en este caso, se tiene la posibilidad de acceder a una exposición en forma de presentación, en la misma, el usuario puede desplazarse a través de las flechas izquierda y derecha.



Continuando en la sección de “Artistas”, la plataforma presenta una organización basada en diferentes características, estas son:

Popularidad: La plataforma determina las obras que tienen mayor interacción e interés por parte de los usuarios, y los posiciona en la parte superior de la muestra.



Línea de tiempo: Filtra las obras del artista de manera cronológica.



Paleta de colores: Presenta una paleta general del total de las obras del artista y permite la interacción y filtración a través de diversos códigos de color.

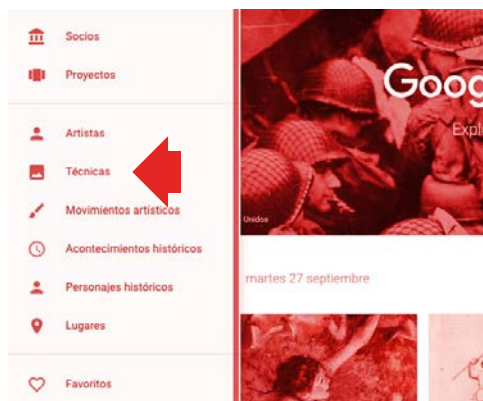


Actividad de aplicación

A partir de la sección aprendida correspondiente a la plataforma Google Arts & Culture, elabore tres diferentes consignas de trabajo para sus estudiantes, se sugiere la navegación a través de la sección "Artistas", más adelante designar un artista por estudiante, el cual deba organizar las obras en base a una paleta de color determinada por el maestro.

Técnicas: Descubriendo métodos de producción artística

La sección Técnicas genera una organización de obras basadas en las diferentes técnicas artísticas, aspecto favorable para el conocimiento del proceso de producción artística, la presente sección muestra la siguiente vista.



Al interactuar con la sección “Técnicas”, el usuario puede acceder a información diversa en relación a las técnicas existentes que pueden ser tomadas en cuenta para la producción de objetos artísticos.



En este caso, al seleccionar una opción, se accede a información más detallada de la técnica en específico, además de ejemplos que pueden ser tomados en cuenta.

Google Arts & Culture



Acuarela

Pigmento disuelto en agua y ligado mediante un agente coloidal para que se adhiera a la superficie de trabajo cuando se aplica con el pincel. Se emplea el mismo nombre para referirse a las obras realizadas mediante esta técnica artística. Las acuarelas pueden ser transparentes u opacas y suelen aplicarse sobre papel, pero también puede emplearse para este fin otro material, como seda o papel vitela. El término deriva del hecho de que se utiliza agua en mayor proporción (aunque en distinto grado) y, en la aplicación más pura de la técnica, se emplea dos veces (para mezclar los pigmentos y para diluir los colores).

LEER MENOS

© Grove Art / OUP

Cabe destacar que la forma de visualización es similar a la de otras secciones presentadas previamente, esto colabora y facilita la navegación e interacción con la plataforma, contribuyendo así a la generación de un sitio totalmente intuitivo el cual será de fácil aprendizaje, dominio y uso.



El extraño caso de Don Quijote y la farola de 9 ojos

Beatriz de Baraltomé Díaz · 2015

De la colección de Asociación Española de Pintores y Escultores

La presente sección permite acceder a información técnica complementaria y también a una visualización óptima de la técnica seleccionada ejemplificada a través de una obra.

Actividad de aplicación

A partir de la sección aprendida correspondiente a la plataforma Google Arts & Culture, elabore tres diferentes consignas de trabajo para sus estudiantes, se sugiere la navegación a través de la sección “Técnicas” y la posterior definición de técnicas artísticas que él estudiante pueda aplicar en el futuro proyecto de clase (Producción de una obra artística).

Movimientos Artísticos: Conociendo estilos artísticos para la producción



La sección “Movimientos Artísticos” permite al usuario acceder a una organización basada en estilos y movimientos histórico-artísticos, cada uno caracterizado por información técnica, características de cada uno de los movimientos artísticos, además de las diversas obras de arte correspondientes a mencionada corriente.



Dadaísmo

Del 1916 al 1922

Movimiento artístico y literario que nació en Zürich en 1916 y en el que participaron grupos independientes desde Nueva York, Berlín, París y otros países. Los dadaístas canalizaron su repulsión hacia la Primera Guerra Mundial en forma de críticas a los valores materialistas y nacionalistas que la habían producido. Su nexo de unión no era un estilo común, sino el rechazo de las convenciones artísticas e ideológicas. A través de sus provocaciones, representaciones y técnicas poco ortodoxas, buscaban causar impacto en la sociedad para generar un sentimiento de autoconciencia. Incluso el nombre del movimiento hace referencia al antirracionalismo que lo caracteriza. La invención de dicho nombre se atribuye a algunos de los miembros del conjunto de Zürich; según se explica, uno de

Dentro de la sección se continúa con la misma disposición y organización de elementos, al igual que las demás secciones, también se puede apreciar la organización por popularidad, línea temporal y paleta de colores.

Actividad de aplicación

A partir de la sección aprendida correspondiente a la plataforma Google Arts & Culture, elabore tres diferentes consignas de trabajo para sus estudiantes, se sugiere la navegación a través de la sección “Movimientos artísticos”, en la cual el estudiante pueda elegir un determinado movimiento o corriente, y más adelante generar un ensayo que refleje una relación entre momentos históricos relevantes y su influencias en el desarrollo del arte.

Webgrafía

» Google.com. (2016). Google Arts & Culture. [online] Disponible en: <https://www.google.com/culturalinstitute/beta>.