

Artes

Taller de Artes Visuales

Segundo año

Las vanguardias artísticas
muestran sus obras
en la escuela

Serie PROFUNDIZACIÓN • NES



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires



JEFÉ DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA

Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli



SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

EQUIPO DE GENERALISTAS DE NIVEL SECUNDARIO: Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Julieta Jakubowicz, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

ESPECIALISTA: Marcela Gasparini

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

GERENCIA OPERATIVA TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL: Julia Campos (coordinación), Eugenia Kirsanov, Eleonora Mendieta, María Lucía Oberst

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN Y GESTIÓN: Manuela Luzzani Ovide

COORDINACIÓN DE SERIES PROFUNDIZACIÓN NES Y

PROPUESTAS DIDÁCTICAS PRIMARIA: Silvia Saucedo

EQUIPO EDITORIAL EXTERNO

COORDINACIÓN EDITORIAL: Alexis B. Tellechea

DISEÑO GRÁFICO: Estudio Cerúleo

EDICIÓN: Fabiana Blanco, Natalia Ribas

CORRECCIÓN DE ESTILO: Lupe Deveza

IDEA ORIGINAL DE PROYECTO DE EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

EDICIÓN: Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiaro, Bárbara Gomila, Marta Lacour, Sebastián Vargas

DISEÑO GRÁFICO: Octavio Bally, Silvana Carretero, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

ACTUALIZACIÓN WEB: Leticia Lobato

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Artes, taller de artes visuales : las vanguardias artísticas muestran sus obras en la escuela.
- 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2018.
Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-673-369-4

1. Artes. 2. Artes Visuales. 3. Educación Secundaria. CDD 707

ISBN: 978-987-673-369-4

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.
Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 15 de septiembre de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.
Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.
Holmberg 2548/96, 2º piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.



Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos –conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes– definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma –actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17– plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular jurisdiccional* en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.



Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer



actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.

Diego Javier Meiriño
Subsecretario de Planeamiento
e Innovación Educativa

Gabriela Laura Gürtner
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de
Planeamiento e Innovación Educativa



¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Adobe Reader Copyright © 2018. Todos los derechos reservados.

Portada

- Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Índice interactivo

Introducción

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

Actividades

Las vanguardias artísticas y sus manifiestos

A comienzos del siglo XX, irrumpen en la cultura europea las vanguardias artísticas. Entre rupturas y continuidades estilísticas y tecnológicas, se dan paso algunos movimientos artísticos con la intención de innovar y renovar los postulados del arte académico.

Actividad 1

Actividad anterior

Actividad siguiente

Íconos y enlaces

- 1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al cliquear se abre un pop-up con el texto:

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

Ovidescim repti ipita
voluptis audi iducit ut qui
adis moluptur? Quia poria
dusam serspero valoris quas
quid moluptur? Luptat. Upti
cumAgnimistrum est ut

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.



“Título del texto, de la actividad o del anexo”



— Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.

— Indica apartados con orientaciones para la evaluación.

Pie de página

Volver a vista anterior



— Ícono que permite imprimir.



— Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Itinerario de actividades

Actividad 1

Las vanguardias artísticas y sus manifiestos

Introducción a los movimientos de vanguardias. Distribución de vanguardias por grupos. Investigación en fuentes.

1

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

— Botón que lleva a la actividad anterior.

Actividad anterior

Actividad siguiente

— Botón que lleva a la actividad siguiente.

— Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.



Índice interactivo

Introducción

Contenidos y objetivos de aprendizaje

Itinerario de actividades

Orientaciones didácticas y actividades

Orientaciones para la evaluación

Bibliografía



Introducción

Esta propuesta de enseñanza articula contenidos de los ejes Contextualización y Apreciación del Taller de Artes Visuales, del *Diseño Curricular* de la NES. Específicamente, aborda el análisis y la reflexión sobre las manifestaciones artísticas de las primeras vanguardias de comienzos del siglo XX.



Con respecto a la Contextualización, permite inscribir a las imágenes como elementos constitutivos de una determinada situación cultural, dentro de un sistema simbólico. Asimismo, se enfatiza la relación entre el arte europeo y su repercusión en América Latina, lo cual contribuye a la construcción de identidades.

En este sentido, el objetivo último de esta propuesta es que los estudiantes obtengan un espectro de percepción más amplio y puedan identificar las características e intenciones de las vanguardias artísticas estudiadas. Pero, también, que asuman el diseño y la construcción de una muestra virtual, la elaboración de un recorrido y una guía de visita.

Los contenidos del eje Apreciación permiten profundizar procesos de expectación activa, entendiendo que la educación de la mirada y la construcción de sentido son procesos culturales que pueden ser desarrollados en la escuela. La apreciación no se limita al análisis formal de las imágenes, ni tampoco a la manifestación del gusto personal. Si bien abarca ambos aspectos, por apreciación se refiere aquí a la comprensión y valoración de las manifestaciones artísticas.

En relación con las capacidades de la función analítica que se propone desarrollar en esta secuencia, resulta significativa la habilidad de descubrir relaciones. En este aspecto, cada vanguardia posee rasgos estéticos que la identifican; la igualdad en el tratamiento cromático de algunas obras, la inclusión de materiales y técnicas innovadoras para la época y la exclusión de temas tradicionales aristocráticos o religiosos son cualidades de las manifestaciones de vanguardia que los estudiantes deben poder descubrir y detectar.

La capacidad de la función simbólica que se propicia es la habilidad de interpretar y construir metáforas. En el taller de Artes Visuales se enfatiza el carácter social de las vanguardias y la posibilidad de ampliar la manera de comprender el contexto histórico.

Finalmente, en la función heurística se procura el desarrollo de la habilidad de valorar la información y la competencia de identificar continuidades y distintos tipos de cambios. En este sentido, las vanguardias suponen nuevas propuestas poéticas, en tanto que abordan materiales y temas no tradicionales, a la vez que mantienen técnicas tradicionales como la pintura al óleo y el formato cuadrangular en pintura.



Contenidos y objetivos de aprendizaje

En esta propuesta se seleccionaron los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje del espacio curricular de Artes. *Taller de Artes Visuales* para segundo año de la NES:

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
Contextualización <ul style="list-style-type: none"> La destrucción del espacio plástico. Las rupturas en la representación del espacio. Futurismo, dadaísmo, cubismo, surrealismo. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los cambios estéticos, poéticos y discursivos que introducen los movimientos de vanguardia modernos en torno a los problemas del lenguaje visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Análisis y comprensión de la información. Trabajo colaborativo.
Apreciación <ul style="list-style-type: none"> Observación y análisis de las obras de los artistas. 	<ul style="list-style-type: none"> Construir opinión argumentada sobre obras observadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento crítico.

Educación Digital

Desde Educación Digital se propone que los estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para realizar un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales. Para ello –y según lo planteado en el “Marco para la Educación Digital” del *Diseño Curricular de la NES*–, es preciso pensarlas aquí en cuanto recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje y la construcción de conocimiento en forma articulada y contextualizada con las áreas de conocimiento, y de manera transversal.

En las actividades se trabaja en la construcción y análisis de criterios para la búsqueda, selección y organización de información disponible en internet, normas de netiqueta y en la realización de una muestra virtual en una plataforma online.



Marco para la
Educación Digital

Competencias digitales involucradas	Objetivos de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> Habilidad para buscar y seleccionar información. Creatividad. Colaboración. Conocimiento social y cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> Buscar, seleccionar, evaluar organizar, producir y apropiarse de información de modo crítico y creativo para construir conocimiento. Desarrollar prácticas innovadoras asociadas a la cultura digital, integrando prácticas culturales emergentes, produciendo creativamente y construyendo conocimiento mediante la apropiación de las TIC. Integrar el ciberespacio como un ámbito de socialización y de construcción colaborativa y circulación de saberes, contribuyendo al aprendizaje propio y de otros. Conocer otras sociedades y culturas dentro del marco local y global y su interacción con ellas por medio de las TIC.



Itinerario de actividades



Actividad 1

Las vanguardias artísticas y sus manifiestos

Introducción a los movimientos de vanguardias. Distribución de vanguardias por grupos. Investigación en fuentes. Guía de análisis de vanguardias y búsqueda de información sobre manifiestos artísticos.

1



Actividad 2

Los artistas de las vanguardias

Elección de imágenes de obras de los artistas que integran las vanguardias. Diálogo intersubjetivo con la imagen. Guía de descripción y/o apreciación de la obra.

2



Actividad 3

Muestra virtual de vanguardias artísticas

Armado de una muestra virtual. Elaboración del recorrido, el guion de visita, epígrafes y otros textos que acompañan a cada obra. Definición de criterios para la selección de las imágenes. Elaboración del nombre de la muestra virtual. Redacción de folleto.

3



Actividad 4

Vanguardias artísticas en debate

Visionado de todas las muestras virtuales producidas. Presentación de la agenda de debate. Evaluación integradora.

4



Orientaciones didácticas y actividades

Se desarrollan a continuación las actividades sugeridas para los estudiantes, acompañadas de orientaciones para los docentes.

Actividad 1. Las vanguardias artísticas y sus manifiestos

En esta actividad se abordan contenidos correspondientes al eje Contextualización del *Diseño Curricular*. El docente presentará el tema mediante una explicación breve respecto del surgimiento de las vanguardias artísticas, los intereses estéticos perseguidos por estos movimientos y las características compositivas de cada estilo. Podrá preparar como apoyo que oriente la introducción al tema una presentación multimedial. Luego de esta presentación breve, los estudiantes, organizados en grupos, deberán buscar información que les permita posicionar a cada vanguardia en un territorio determinado y una época histórica. Se les brindará una guía para orientar la búsqueda autónoma de la información. Por último, abordarán la lectura de fragmentos de los manifiestos artísticos desarrollados por los movimientos de vanguardia. Se estima que esta actividad demandará al menos dos clases.

Recursos digitales



Los sitios web de búsqueda sugeridos para esta actividad son:

- [Google Arts & Culture | Corrientes artísticas](#): es un sitio web del Instituto Cultural de Google, que presenta un repositorio de imágenes en alta resolución de obras de arte expuestas en varios museos del mundo, así como un recorrido virtual por las galerías en las que se encuentran. Contiene un menú con categorías para la búsqueda de información, pudiendo buscar alfabéticamente o por fechas. Permite a los usuarios crear sus propias galerías de imágenes de cada vanguardia.
- [WikiArt - Enciclopedia de Artes Visuales](#): es un sitio web colaborativo que recopila imágenes de obras de arte que se encuentran en museos, universidades y otros edificios, incluyendo algunas que no están disponibles al público, ya que pertenecen a colecciones privadas.

Las vanguardias artísticas y sus manifiestos

Actividad 1

A comienzos del siglo XX, irrumpen en la cultura europea las vanguardias artísticas. Entre rupturas y continuidades estilísticas y tecnológicas, se dan paso algunos movimientos artísticos con la intención de innovar y renovar los postulados del arte académico.



Antes de iniciar las actividades, el docente les presentará algunas de las ideas y propuestas de las vanguardias. Para resolver las consignas de trabajo deberán conformar cuatro grupos y cada uno abordará el estudio de una vanguardia. Recuerden que deben sostener los equipos de trabajo durante toda la secuencia. Esta actividad se divide en dos partes:

- Primera parte. Las vanguardias y su contexto.
- Segunda parte. Los manifiestos artísticos.

Primera parte. Las vanguardias y su contexto

a. Recaben información de diversos medios. Pueden solicitar material bibliográfico en la biblioteca de la escuela o buscar en internet. Conversen y definan criterios de búsqueda de información en internet.

- ¿Qué tipo de sitios son confiables? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son sus características?
- Registren la información que les resulte valiosa.

Las vanguardias que estudiarán son las siguientes:

- Cubismo (comienza en 1907).
- Futurismo (surge oficialmente en febrero de 1909).
- Dadaísmo (comienza alrededor de 1916).
- Surrealismo (este término surge en 1917).

b. Recuerden que a cada grupo se le asignará una sola de las vanguardias artísticas consignadas. Deben tomar apuntes en sus carpetas para reunir la siguiente información:

- ¿Dónde y cuándo se inicia la vanguardia?
- ¿Cuál era la situación política y económica europea al momento de surgir la vanguardia?
- ¿Qué disciplinas artísticas se incluyen en la vanguardia? (Por ejemplo, pintura, fotografía, cine, literatura, música, escultura, teatro, etc.).
- ¿Por qué ha recibido esa denominación?
- ¿Qué características identifican a esta vanguardia?
- ¿Qué repercusión alcanzó esta vanguardia en América Latina?

Si lo prefieren y la escuela dispone de insumos digitales, pueden recopilar esta información en formato digital organizándola en las carpetas que necesiten para poder clasificarla. Los invitamos a explorar los sitios [Google Arts & Culture | Corrientes artísticas](#) y [WikiArt - Enciclopedia de Artes Visuales](#), para recopilar información.



Segunda parte. Los manifiestos artísticos

El arte no resulta ajeno a su época y, como hijos directos de un contexto histórico-cultural, los artistas de principios del siglo XX redactan sus ideas en manifiestos, los cuales se publican para su difusión en la prensa escrita. Los manifiestos artísticos de las vanguardias intentan aclarar las ideas que el grupo de integrantes defiende y proclama. Surgen como una forma de protesta y afirmación de principios o postulados que organizan el hacer artístico.

- a. El manifiesto de cada vanguardia tiene sus características. Cada equipo deberá buscar en la web el o los manifiestos de su movimiento y descargar un archivo para analizar algunos fragmentos del texto. Indaguen a partir de la lectura:
- ¿Cuál es la idea principal del párrafo o fragmento seleccionado?
 - ¿Pueden reconocer alguna expresión metafórica? ¿Cuál?

Por ejemplo:

Manifiesto futurista

“Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza, la belleza de la velocidad. Un coche de carreras con su capó adornado con gruesos tubos parecidos a serpientes de aliento explosivo... un automóvil rugiente, que parece correr sobre la ráfaga, es más bello que la Victoria de Samotracia”.

Manifiesto surrealista

“SURREALISMO: sustantivo, masculino. Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral”.

- b. Una vez leído el manifiesto en el grupo y escogido un fragmento, redacten un texto que contenga alguna de las ideas de la vanguardia estudiada. Utilicen el vocabulario actual para transmitir la idea y supongan que tienen que publicarlo en alguna red social. Pueden presentarlo como una conversación de WhatsApp, un estado de Instagram, un chat de Facebook, entre otras posibilidades. Otra opción es grabar un audio con la lectura del fragmento del manifiesto, resignificándolo en un contexto actual. Por ejemplo, tomando una fotografía en el contexto escolar, buscando un video y agregándole una voz en off con el manifiesto.
- c. Podrán compartir el texto redactado en un mural digital como Padlet (pueden consultar el tutorial de Padlet en el Campus Virtual de Educación Digital) para comprender



la importancia de un ámbito de socialización y de construcción colaborativa, en donde los saberes de todos pueden enriquecer los propios en el proceso de construcción del conocimiento.

- d. Para finalizar esta actividad, consulten las normas [de netiqueta](#) en Wikipedia. Luego, lean y comenten las publicaciones de sus compañeros:

- ¿Qué aprendieron de las lecturas? ¿Hacen aportes a sus propios trabajos?
- ¿Conocieron otros puntos de vista respecto del manifiesto que publicaron ustedes?
- ¿Cambiarían algo del texto redactado?

Actividad
siguiente

Al momento de presentar la actividad, cada docente podrá optar por una presentación audiovisual, utilizando recursos y/o dispositivos digitales, acercando imágenes, láminas o libros disponibles en la biblioteca escolar.

Se sugiere elaborar una presentación en formato digital que pueda ser socializada con los estudiantes en un entorno virtual, dado que la información visual complementa esta propuesta introductoria. Algunas herramientas sugeridas en este caso son [VoiceThread](#), [Google Drive Presentaciones](#) (pueden consultar el [tutorial de Google Drive Presentaciones](#) en el Campus Virtual de Educación Digital) y [OpenOffice Impress](#) (pueden consultar el [tutorial de OpenOffice Impress](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). La elección del tipo de presentación dependerá de la adecuación de su propuesta al grupo de estudiantes, los intereses que manifiestan y las posibilidades de conectividad y soportes digitales que la institución posea.

Una vez definida la conformación de los grupos y la distribución de cada vanguardia, el docente explicará que los equipos de trabajo se sostendrán durante toda la secuencia didáctica.

Cada docente podrá ampliar la oferta de los movimientos de vanguardias artísticas e incluir otros estilos que considere oportuno para motivar y propiciar el interés de los estudiantes, es decir, podrá establecer su propio recorte histórico-cultural para ampliar y modificar la secuencia, de acuerdo con su planificación. Resulta importante, desde la Educación Digital, que el docente oriente la búsqueda de fuentes de información construyendo criterios que enfaticen su confiabilidad, tales como los siguientes: origen de la información indagando en la extensión (.edu, .gob, .com, .net) y en la autoría; formato en que se precisa y uso que



se hará de los datos. Además, será esencial que los asesore en las respuestas al cuestionario indicado. Se sugiere que el docente anticipé los fragmentos de los manifiestos que los estudiantes abordarán y determine los criterios para redefinir la idea, en función de una supuesta difusión en las redes sociales (que solo tendrá carácter ficcional y lúdico).

Finalmente, al momento de compartir y comentar los manifiestos en el mural digital, se sugiere, además de orientar el tema de los comentarios, abordar las normas de netiqueta, buscando la reflexión sobre el lenguaje en la red en el contexto de un trabajo escolar.

Actividad 2. Los artistas de las vanguardias

La presente actividad se focaliza en el desarrollo del eje Apreciación. Por este motivo, el docente debe organizar distintos momentos didácticos. En principio se distribuirán las tareas dentro de cada grupo para proceder a la búsqueda de obras de los artistas de cada movimiento. Por último, se analizarán las imágenes con la ayuda de una guía que oriente la interpretación de las producciones. El tiempo estimado para el desarrollo de la actividad es de una clase.

Los artistas de las vanguardias

Actividad 2

En la actividad anterior, se han familiarizado con las ideas clave y los postulados que conceptualmente sostuvieron las vanguardias artísticas. En esta actividad, en cambio, tendrán por misión la selección de tres imágenes de obras realizadas por los artistas referentes de la vanguardia. Son muchos los autores destacados en este período y, a su vez, sus obras e ideas se expanden a otros territorios. Es por este motivo que, en las décadas posteriores, muchos artistas nacidos en nuestra región viajan a Europa y se involucran con estas propuestas estéticas.

a. Cada equipo de trabajo debe seleccionar como mínimo tres obras de al menos cuatro artistas europeos y tres obras de un artista latinoamericano, cuya producción se corresponda con la vanguardia estudiada. Antes de comenzar la búsqueda, exploren las orientaciones del [tutorial para descargar imágenes de internet](#) en el Campus Virtual de Educación Digital y analicen los derechos de autor de las imágenes:

- ¿Son de uso libre?
- ¿Es posible utilizar todas las imágenes que se encuentran en internet?
- ¿Quiénes son sus autores?
- ¿De qué forma citar a los autores?



- b. Luego, exploren algunos de los artistas representantes de las vanguardias que se sugieren a continuación:

Futurismo

Umberto Boccioni, Giacomo Balla, Carlo Carrà, Filippo Tommaso Marinetti.

En América Latina: Pablo Curatella Manes, escultor (Argentina).

Pueden consultar la sección "[Futurismo](#)" en Google Arts & Culture.

Dadaísmo

Hugo Ball, Tristan Tzara, Hans Arp, Raoul Hausmann.

En América Latina: Alberto Rojas Jiménez, poeta y dibujante (Chile).

Pueden consultar la sección sobre "[Marcel Duchamp](#)" en Google Arts & Culture.

Surrealismo

Meret Oppenheim, André Breton, Salvador Dalí, René Magritte.

En América Latina: Roberto Matta, pintor (Chile).

Pueden consultar la sección "[Surrealismo](#)" en Google Arts & Culture.

Cubismo

Pablo Picasso, Georges Braque, Juan Gris, María Blanchard.

En América Latina: Emilio Pettoruti, pintor (Argentina).

Pueden consultar la sección "[Cubismo](#)" en Google Arts & Culture.

- c. Guarden las imágenes seleccionadas en formato digital, organizadas en carpetas y subcarpetas. Luego de que cada grupo haya escogido las imágenes que integran la vanguardia artística, deben analizar los siguientes aspectos:

- ¿Por qué la elegí?
- ¿Qué me transmite la imagen?
- ¿Despierta alguna sensación, alguna emoción en mí?
- ¿A partir de qué técnica de las artes visuales fue realizada? ¿Es una pintura? ¿Una escultura? ¿Un dibujo? ¿Un collage? ¿No es una técnica tradicional?
- ¿Qué tamaño posee?
- ¿Cuándo fue realizada?
- ¿Qué formas, colores y figuras predominan?
- ¿Tiene título? Si lo tiene, ¿cuál es?



Pueden registrar sus respuestas de forma escrita en papel y luego compartirlas oralmente en clase, logrando identificar y conocer las vivencias que tuvieron los compañeros con sus elecciones.



En esta actividad, el docente debe orientar la búsqueda de imágenes, por lo cual puede ampliar la nómina de artistas incluidos y proponer otros, tantos como crea oportuno. Además de sugerir el tipo de obras que incluirán los estudiantes en la muestra, debe recomendar la calidad de la imagen descargada, el formato y el tamaño. También brindará orientaciones en cuanto a la búsqueda de imágenes con licencia de libre uso y autoría. Para ello pueden consultar el [Tutorial para descargar imágenes de internet](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.

El diálogo con la imagen que realizarán los estudiantes permitirá sostener un proceso reflexivo, que enriquecerá no solo el proceso de enseñanza sino también el de aprendizaje: “Construir situaciones que favorezcan procesos reflexivos complejos, no porque esa sea la manera de superar el cortar y pegar, sino porque esa es nuestra responsabilidad como educadores”.

Actividad 3. Muestra virtual de vanguardias artísticas

Durante esta actividad, los estudiantes deben producir una muestra virtual utilizando una herramienta digital, por lo cual el docente deberá evaluar previamente las condiciones y recursos que la escuela posee.

La muestra permite condensar la información recabada por los estudiantes e incluir las imágenes seleccionadas. Se espera que puedan materializar un recorrido ordenado a partir de los intereses de los estudiantes y redactar una guía de visita o una audio-guía para incluir en la muestra versión digital. El tiempo estimado para realizar esta actividad es de dos clases.



Muestra virtual de vanguardias artísticas

Actividad 3

En esta actividad, cada equipo de trabajo elaborará una muestra de arte virtual, organizando un recorrido de visita. Contendrá las imágenes seleccionadas de los artistas de cada vanguardia e incluirá información para orientar al público. Podrán realizar la muestra virtual con la herramienta digital [peopleArt factory](#), en la cual lograrán construir una experiencia de recorrido virtual personalizada, mediante un discurso expositivo y elaborado según los criterios seleccionados por cada grupo. Esta muestra no consiste en la transición de imágenes sino en el montaje de cada sección y elección del diseño (fondo, luces, marcos, videos, música, locuciones, etc.) que la complementa.

- a. Para poder anticipar los resultados de la muestra virtual, observen las exposiciones de los siguientes artistas en el sitio peopleArt factory y exploren también las funcionalidades de la herramienta y las partes que tendrán que considerar para crear la propia:
- Mauricio Paz Viola: [La nada en el vacío](#)
 - SeedeR Rox: [SeedeR SceneS](#)
 - Álvaro Peña: [Las Pasiones Imposibles](#)

- b. Finalizada la exploración, concreten los acuerdos necesarios sobre los diferentes aspectos que se detallan a continuación.

Nombre de la muestra

Ideen un nombre para la muestra de la vanguardia que van a presentar. El título define alguna característica de las producciones artísticas que contiene la muestra, una síntesis de sus ideas, el tema o la propuesta estética. A modo de ejemplo: “Los sueños surrealistas”, “Extraños objetos dadaístas”, “Los retratos cubistas”, “Recorrido por la velocidad futurista”, “Inquietantes paisajes del futuro”, etc.

Información que se desplegará en el ícono folleto

Este texto deberá presentar al público las ideas y premisas que la vanguardia sostuvo desde sus manifiestos. La información debe ser breve pero precisa, a modo de introducción y anticipando al lector las características de las imágenes que verán en el recorrido.

Los epígrafes que acompañarán cada imagen

El epígrafe (llamado “cartela” en la plataforma online seleccionada) permite recuperar información de cada obra en particular. Aquí se menciona: título de la obra, autor, año de realización, tamaño, técnica.



Cantidad de salas que necesitarán

La plataforma *online* en la que trabajarán permite diseñar el recorrido, la cantidad de salas y el tamaño de las paredes. Contemplen que deberán utilizar al menos una sala para cada uno de los cuatro artistas que presentan, otra sala para los artistas latinoamericanos y reservar una última sala para la presentación de los integrantes del equipo.

Para cerrar la muestra, les pedimos que en la última sala incorporen el retrato de cada uno de los integrantes del equipo, mediante alguna aplicación gratuita de Android como: [Vinci](#), [GoArt](#), [Deep Art Effects](#), entre otros, seleccionando el filtro de arte que concuerde con el estilo del movimiento elegido.

Imagen generada con GoArt - Filtro cubismo.

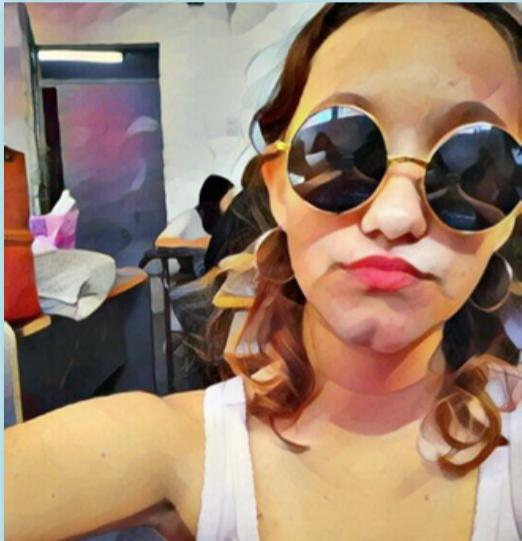


Imagen generada con GoArt - Filtro surrealista.

El texto del recorrido para guiar la visita

Finalmente, habiendo acordado todos los aspectos anteriores, redactarán en grupo el texto y la información que brinda un guía a los visitantes. En este texto se amplían los datos del epígrafe, se relacionan las obras entre los autores, puede incluir anécdotas, hechos o acontecimientos contemporáneos a las obras. Pueden grabar este texto e incorporarlo a la plataforma. En este caso, lo producido será una audio-guía.

La muestra virtual podrá presentarse o promocionarse a la comunidad educativa mediante una e-card que presente a los curadores y los objetivos que inspiraron su construcción. Para elaborarla, sugerimos utilizar la herramienta [Easelly](#) (pueden consultar el [tutorial de Easelly](#) en el Campus Virtual de Educación Digital).



La orientación del docente durante la construcción de la muestra virtual focalizará los siguientes aspectos:

- La organización de la información recabada para elaborar el texto introductorio a la muestra: el folleto.
- La elaboración de los textos que acompañan a cada obra: los epígrafes.
- La redacción del texto que acompaña la guía de visita virtual o la grabación de una audio-guía.
- La secuencia de imágenes ideada para cada sala de exposición.
- El nombre o la denominación escogida para la difusión de la muestra y la elaboración de la invitación.

Esta actividad abre una oportunidad para que los estudiantes desarrollen su creatividad y la toma de decisiones de modo crítico, seleccionando y usando herramientas y recursos digitales apropiados.

En todo momento el docente orientará sobre el uso y las herramientas que dispone la plataforma virtual [peopleArt factory](#), por lo cual su conocimiento es imprescindible. Asimismo, los asesorará sobre las imágenes que requieran subir. En el caso que se precise bajar la calidad de las imágenes elegidas, se puede sugerir la utilización de la herramienta de diseño [Gimp](#) (pueden acceder al [tutorial de Gimp](#) y al video “[Gimp: ¿cómo bajar el peso de una imagen?](#)” en el Campus Virtual de Educación Digital).

Se podría trabajar en base a infografías. Este tipo de producciones promueve la reflexión sobre los contenidos y contribuyen a lograr una síntesis y repaso de todo lo aprendido, logrando incorporar, a su vez, estrategias de comunicación en un medio digital (que puede compartirse en las redes sociales además de imprimirse en papel).

Actividad 4. Vanguardias artísticas en debate

Para finalizar la secuencia de actividades, se propondrá el recorrido de las cuatro muestras producidas; de esta manera, todos los estudiantes podrán acceder a la producción de sus compañeros. Una vez finalizado el visionado de las exposiciones, el docente conducirá un debate, a modo de evaluación integral. Esto permitirá poner en discusión y confrontar los movimientos artísticos trabajados. El tiempo estimado para desarrollar esta actividad es de una clase.



Vanguardias artísticas en debate

Actividad 4

- a. Es el momento de recorrer cada una de las muestras, por lo cual cada equipo de trabajo expondrá lo realizado a sus compañeros. Durante el visionado de la exposición pueden tomar nota de los aspectos que identifican a cada vanguardia.
- b. Finalizadas todas las exposiciones, el docente los guiará en un debate y puesta en común de lo producido.

Actividad anterior

El debate que se desarrolla en esta actividad constituye un instrumento de evaluación cuantitativa, en la cual el docente deberá propiciar la circulación de la palabra y la reflexión. Con esta técnica, el docente puede observar y registrar las capacidades de los estudiantes, por ejemplo, la capacidad para argumentar, discutir, exemplificar, fundamentar, compartir su conocimiento y opinar. Otras conductas observables son la capacidad de atención, la actitud de respeto y la tolerancia.

En este caso, la discusión durante el debate responderá a una agenda planteada por el docente y que puede ser anticipada a cada grupo.

Los contenidos de la agenda de debate deben permitir comparar, contrastar y analizar las particularidades de cada vanguardia artística. Se recomienda indagar al respecto:

- ¿A qué se oponen las vanguardias?
- ¿Las vanguardias tienen los mismos objetivos?
- ¿Qué tipo de producciones caracteriza a cada movimiento artístico?
- ¿Qué vanguardias utilizan collage?
- ¿Cuáles incorporan el texto o la palabra en sus imágenes?
- ¿Qué tema prioriza cada vanguardia?
- ¿Cómo manifiestan las vanguardias el contexto histórico?
- ¿En qué se diferencia cada vanguardia?

El docente guía el debate mientras observa el comportamiento de los estudiantes, anotando durante el desarrollo aspectos destacados para poder realizar una devolución dirigida a cada equipo.



Orientaciones para la evaluación

Se espera que durante el transcurso de las actividades el docente registre avances en el aprendizaje de los estudiantes, referidos a los objetivos planteados en esta secuencia:

- *Identificar los cambios estéticos, poéticos y discursivos que introducen los movimientos de vanguardia modernos en torno a los problemas del lenguaje visual.* Para valorar estos desempeños se pueden observar los textos desarrollados grupalmente al analizar la información recogida en la web, el ejercicio planteado para el análisis de los manifiestos (actividad 1, “Las vanguardias artísticas y sus manifiestos”), la redacción del folleto y la información volcada en los epígrafes de cada obra (actividad 3, “Muestra virtual de vanguardias artísticas”).



Con estos insumos, el docente puede establecer los criterios para valorar en qué medida el estudiante puede organizar la información, apelar al lenguaje metafórico en textos e imágenes, comparar imágenes, encontrar similitudes y diferencias entre las obras, reconocer cualidades de estilo.

- *Construir opinión argumentada sobre obras observadas.* Para valorar los avances en este objetivo, se le sugiere al docente considerar la guía de visita a la muestra virtual producida por los estudiantes (actividad 3, “Muestra virtual de vanguardias artísticas”) y las imágenes seleccionadas para incluir en la exposición (actividad 2, “Los artistas de las vanguardias”).



Actividad 1.
Las vanguardias
artísticas y sus
manifiestos



Actividad 3.
Muestra virtual
de vanguardias
artísticas

A partir de los datos que estas fuentes brindan, el docente puede establecer los criterios para valorar en qué medida el estudiante puede establecer una secuencia de imágenes, relacionar la imagen con su contexto de realización e interpretar metáforas visuales.



Actividad 2.
Los artistas de
las vanguardias

Por último, la evaluación integradora que se propone en la actividad 4, “Vanguardias artísticas en debate”, permite al docente valorar el desempeño de los estudiantes a partir de los siguientes criterios: la argumentación, la expresión oral de una idea, la ejemplificación que propone, la actitud ante el disenso y el consenso, la atención a la palabra del otro, el respeto ante otras ideas u opiniones.



Actividad 4.
Vanguardias
artísticas
en debate



Bibliografía

Breton, A. *Primer manifiesto surrealista*. En: Cátedra Raquel García, Universidad Autónoma de México, 2014.

Cirlot, L. *Primeras vanguardias artísticas*. Barcelona, Labor, 1995.

De Micheli, M. *Vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid, Alianza, 2002.

Maggio, M. *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires, Paidós, 2012.

Meo Laos, V. *Vanguardias y renovación estética*. Buenos Aires, Ciccus, 2007.

Notas

- ① Filippo Tommaso Marinetti *Manifiesto futurista (1909)*, disponible en Documentos para la Historia de la Iglesia Contemporánea, Pontificia Universidad Católica, 2018.
- ② André Breton, *Primer manifiesto surrealista*. En: Cátedra Raquel García, Universidad Autónoma de México, 2014.
- ③ Maggio, M. *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires, Paidós, 2012, p. 143.

Imágenes

Página 20. Filtro cubismo, aporte de Marcela Gasparini.

Filtro surrealista, aporte de Marcela Gasparini.



Vamos Buenos Aires