



ITINERARIS ARTÍSTICS: FITXA DE LA SESSIÓ

TÍTOL: BREAKART
PERSONES RESPONSABLES: Cristina Colls Xatart, Vanesa Martín Serret, Antonio Nieto Cano.
COMPETÈNCIES i/o CAPACITATS PRIMÀRIA: - Competència digital <u>Dimensió instruments i aplicacions</u> Competència 1: Seleccionar, utilitzar i programar dispositius digitals i les seves funcionalitats d'acord amb les tasques a realitzar <u>Dimensió tractament de la informació i organització dels entorns de treball i d'aprenentatge</u> Competència 5: Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informació amb el suport d'aplicacions digitals. <u>Dimensió comunicació interpersonal i col·laboració</u> Competència 8: Realitzar activitats en grup utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu - Competència d'aprendre a aprendre <u>Dimensió aprenentatge en grup</u>



Competència 5: Utilitzar la interacció i les tècniques d'aprenentatge en grup.

Dimensió actitud positiva vers l'aprenentatge

Competència 6: Adquirir el gust per aprendre i per continuar aprenent.

- **Competència artística i cultural**

Dimensió percepció, comprensió i valoració

Competència 2: Utilitzar elements bàsics dels llenguatges visual, corporal i musical i estratègies per comprendre i apreciar les produccions artístiques.

Dimensió interpretació i producció

Competència 5: Emprar elements bàsics del llenguatge visual amb tècniques i eines artístiques per expressar-se i comunicar-se.

Dimensió imaginació i creativitat

Competència 9: Dissenyar i realitzar projectes i produccions artístiques multidisciplinàries.

- **Competència d'autonomia i iniciativa personal**

Dimensió autoconeixement

Competència 1: Prendre consciència d'un mateix i implicar-se en el procés de creixement personal.

Dimensió aprendre a aprendre:

Competència 2: Conèixer i posar en pràctica estratègies i hàbits que intervenen en el propi aprenentatge.

Competència 3: Desenvolupar habilitats i actituds que permetin afrontar els reptes de l'aprenentatge al llarg de la vida.

Dimensió participació

Competència 4: Participar a l'aula, al centre i a l'entorn de manera reflexiva i responsable.



SECUNDÀRIA

- DIMENSIÓ PERCEPCIÓ I ESCOLTA

Competència 1. Utilitzar estratègicament els elements dels llenguatges visual, musical i corporal per analitzar les produccions artístiques.

DIMENSIÓ SOCIETAT I CULTURA

Competència 9. Gaudir de les experiències i creacions artístiques com a font d'enriquiment personal i social

Competència 10. Fer ús del coneixement artístic i de les seves produccions com a mitjà de cohesió i d'acció prosocial.

OBJECTIUS

- Elaborar en grup una representació plàstica multisensorial que representi una emoció, un element natural, un poema, un color, ...
- Combinar recursos plàstics, elements naturals i recursos tecnològics per aconseguir la multisensorialitat.
- Presentar les obres d'art a través de la gamificació (breakout)
- Utilitzar recursos tecnològics per a la reproducció, interpretació i creació en l'àmbit artístic.

CRITERIS D'AVUACIÓ

- *Sap combinar les diferents tècniques artístiques per arribar a la seva finalitat (representar l'element escollit)*
- *Comprèn i utilitza els recursos tecnològics presentats (makey makey i scratch) per a dotar l'obra d'art de sonoritat*
- *Els enigmes elaborats descriuen les tècniques utilitzades en la seva obra i ajuden a comprendre-la*
- *Ha treballat en equip respectant les opinions dels companys i valorant les seves aportacions*

TRANSDISCIPLINARIETAT-ALTRES VINCULACIONS:

Àmbit artístic, digital, d'aprendre a aprendre, d'educació en valors, autonomia i iniciativa personal.

La resta d'àmbits aniran en funció a les activitats proposades en el breakout_edu.



DESCRIPCIÓ DE LA SESSIÓ:

Històricament l'art ha sigut una potent eina comunicativa. Simple. Efectiva. Directa. En una època d'hiper-desenvolupament visual, la seva correcta lectura i comprensió facilitarà una actitud crítica i cívica dels alumnes en la seva vida adulta. Conscients d'aquesta necessitat i conscients de la facilitat de l'art per pearmeabilitzar qualsevol tipus d'actitud, són cada dia més els docents que fan servir l'art com a eina per transmetre qualsevol tipus de coneixement. No hi ha cap tema, no hi ha polèmica, no hi ha idea que no es pugui treballar a una aula amb l'excusa de conèixer l'obra d'un artista.

Conscients d'aquest potencial proposem aquesta activitat enfocada a treballar la potencialitat de l'expressió artística presentada en diverses formes i com aquest afecta el nostre estat d'ànim. Aprofundir també en el coneixement del llenguatge visual i sonor, comprendre la interdisciplinarietat de l'art, treballar l'autonomia, el concepte de treball en equip, millorar l'autoestima. I sobretot la reflexió sobre com canvia l'interpretació d'aquestes obres i com afecta a la percepció el fet que es puguin apreciar de manera multisensorial o aïllant un dels sentits i deixant treballar els altres... i tot plegat a través del joc o gamificació i l'ajuda de noves tecnologies. Així, en un moment on és patent la necessitat de treballar l'àmbit artístic de forma innovadora, proposem un projecte on la gamificació i treball col·laboratiu fa que l'alumnat sigui el veritable protagonista de l'aprenentatge.

Us presentem una proposta per a treballar conjuntament alumnes de Primària (6è) i de Secundària (1r d'ESO) ja que el treball intercentres afavoreix la cohesió social de barris, pobles i ciutats. Tot i això, aquesta proposta es pot realitzar també amb nivells diferents d'un mateix centre, ja sigui de primària o de secundària. La nostra finalitat és aconseguir conèixer obres d'art de forma sensorial a partir d'un breakout_edu.

ASPECTES METODOLÒGICS:

El projecte es divideix en quatre parts:

- **DISSENY I ELABORACIÓ DELS QUADRES:** En grups de 4 (treball cooperatiu), es proposa elaborar quadres temàtics inspirats en propostes que pot fer el mestre o que poden ser lliures (per exemple, inspirats en poemes, que representin fets històrics, elements de la natura, fets reals del seu entorn directe, personalitats, artistes, ...). S'utilitzaran tècniques lliures per elaborar-los però caldrà seguir una pauta comuna: **caldrà que el públic del quadre pugui utilitzar diversos sentits per apreciar-lo.** Caldrà també que, un cop escollit l'element a representar, facin un esbós del que serà el seu quadre, per tal de cercar el material que necessiten i elaborar el quadre a la sessió següent.
- **VINCULACIÓ IMATGE - SO:** mitjançant la teoria i psicologia del color es treballen similituds en la psicologia de la música, buscant incorporar en aquest panell una sèrie de sons que ajudin a descriure el missatge que es vol fer arribar a l'espectador. Un cop escollits els



sons és el moment de programar amb Scratch i vincular-los amb els elements del panell a partir d'una placa Makey Makey.

- CREACIÓ DEL BREAKOUT EDU: Elaboració d'enigmes que s'han de resoldre fixant-se amb les tècniques utilitzades en el quadre faran que els que juguen també es fixin en detalls de com ha estat feta cada obra i què vol representar (per exemple, els codis dels cadenat poden ser algunes dates importants pels artistes sobre els que s'ha treballat cada panell, el segle on es va desenvolupar un estil determinat, una combinació matemàtica fent servir enigmes de dibuix, jocs de paraules amb els noms de les tècniques etc..
El break-out el preparen els alumnes més grans fent servir pistes molt simples.
- BREAKART!!: Arriba el moment de la veritat. Cada equip haurà de resoldre els enigmes per a aconseguir la contrasenya d'activació dels ordinadors de cada panell i poder gaudir al 100% de l'obra d'art elaborada.

Aquesta càpsula està pensada per poder implementar tant a primària com secundària tenint present sempre l'adequació dels continguts. Partim que l'alumnat ja te adquirits un coneixements previs en relació a aquesta unitat, per tant, les quatre parts que proposem més el coneixement previ del artistes ens portaria a una temporització d'un trimestre.

Es fonamenta el treball cooperatiu i col·laboratiu amb dinàmiques de gran-grup i petit- grup, depenent de cada activitat.

REFERENTS ARTÍSTICS-PEDAGÒGICS:

BREAKOUT:

- Negre, C. (2017). Applejux. España: Guía definitiva para crear tu Brekout Edu o Escape Room. Recuperat de: <http://www.applejux.org/2017/12/la-guia-definitiva-para-crear-tu-breakoutedu-o-escaperoom/>
- Cordero, C. (2018). Agorabierta. España: Escape Room Educativo. Recuperat de: <http://www.agorabierta.com/2018/03/escape-room-educativo/>
- Pradana, I. (2017). Redsocial. España: Cómo hacer un Escape Room Educativo. Recuperat de: <http://www.redsocial.rededuca.net/escape-room-educativo>

Artistes:

Kandinsky
Pollock
Rothko
Okuda San Miguel



Diego Rivera
Aryz
Os Gemeos
stinkfish
spogo
amaia arrazola
dino voodoo
paola delfin
reskate studio
blu
.....

EQUIPAMENT NECESSARI:

Makey makey, ordinador, equip de so, caixa i cademat (break-out)

MATERIAL NECESSARI:

- Cartrons o cartolines gruixudes
- Pintura, ceres, ...
- Elements naturals: sorra, fulles, pals, pinyes, i altres elements per al collage, plantes aromàtiques
- Altres elements per al collage: plàstics, perfums, ...
- Cola blanca
- Plastilina conductora (marca play-doh)
- Cables elèctrics
- Cinta aïllant
- Tisoires
- Màscara, roba de disfressa.
- Llanterna.
- Bolígraf tinta invisible.
- Laminadures