

*testear*te



Guía didáctica



¿Qué es testearte?

Es un juego online de preguntas y respuestas sobre imágenes relevantes de la historia del arte.

Está pensado como recurso educativo en el aula de plástica para la etapa de secundaria. Su objetivo es ampliar la cultura artística de nuestro alumnado aplicando los contenidos propios de esta materia.

Consiste en completar un avatar acertando preguntas. Los aciertos suman y los errores restan. Las mejores puntuaciones quedan registradas.

Las preguntas hacen referencia a una selección de 210 obras y autores de la historia del arte.

Se establecen seis categorías de preguntas representadas por colores: **pintura**, **arquitectura**, **escultura**, **fotografía**, **artes gráficas** y **arte multidisciplinar**.

Mecánica del juego

El alumno/ grupo estará representado por un avatar que hará girar una ruleta de colores cuando hagamos clic sobre él.

El azar decide la categoría de la pregunta. A partir de este momento aparece una tarjeta con la imagen, la pregunta y tres posibles respuestas. El alumno/ grupo deberá elegir una respuesta que seleccionaremos. Automáticamente veremos si la respuesta es acertada o no y variará la puntuación de su avatar así como su aspecto. Conforme vaya acertando preguntas, le va saliendo el tronco, los brazos y las piernas.

Si la casilla es blanca, la pregunta es de repaso y si es negra, ese avatar pierde la oportunidad de responder. Deberá pasar la pregunta a otro. ¡Ojo! que tampoco es una buena noticia para el que elija: si falla, pierde el doble de puntos.

Cada acierto +10; pregunta de rebote o de repaso +5.

Cada fallo -4, pregunta de rebote o de repaso -8.

Por cada acierto seguido +4 (puntuación extra).

Gana el juego el primero que complete su avatar.

La partida se puede guardar si no ha finalizado. **Para recuperar la partida debemos utilizar el mismo navegador que cuando la guardamos.**

Objetivos didácticos

Desarrollar la capacidad artística y cultural aproximando al alumno a la obra artística desde la observación, la reflexión y los conocimientos previos.

Desarrollar la competencia del alumno en el análisis crítico de imágenes para que pueda seguir aprendiendo de forma autónoma.

Reforzar la capacidad social y cívica del grupo propiciando un ambiente de juego respetuoso y constructivo que pone en valor la competitividad positiva en pos de una actitud de superación personal.

Contenidos

1. La percepción de la forma

- Mancha/ contorno
- Figurativo/ abstracto
- Orgánico/ geométrico
- Simetría
- Canon de proporciones clásico
- Textura
- Anamorfosis

2. La representación de la realidad

- Fondo y figura
- Claroscuro
- La superposición
- La variación de tamaño. La escala
- La perspectiva

3. La comunicación visual

- Elementos básicos del lenguaje visual
- El mensaje visual
- El símbolo
- Las funciones de las imágenes
- El lenguaje del cómic

Contenidos

4. La composición artística

El encuadre

La estructura compositiva. El módulo

5. El color

Colores primarios, secundarios y complementarios

Armonía y contraste

Gamas frías y calientes

6. Técnicas artísticas

7. Estilos artísticos

8. Corrientes artísticas contemporáneas

Metodología

El juego está pensado para que participe todo el grupo de alumnos en una clase de Plástica, Visual y Audiovisual dotada con un ordenador y un proyector o una smartboard y una buena conexión a Internet.

El profesor tiene la opción de ampliar la imagen, haciendo clic sobre ella, o ampliar la información sobre el tema en cuestión, pinchando en el botón i de la tarjeta.

Se pueden establecer hasta seis equipos/ avatares.

1º Se nombra un portavoz por equipo y se aclaran las normas del juego (ver ayuda en el menú principal) así como los criterios de evaluación.

2º Se pincha en nueva partida.

3º Se escribe el nombre del centro educativo, el grupo y la clase. Las mejores puntuaciones quedarán guardadas en el apartado puntuaciones del menú inicial.

4º El profesor establece el orden de turnos

5º Cada equipo selecciona y pone nombre a su avatar.

6º Comienza la partida haciendo clic en el primer avatar.

7º En caso de que la partida no se haya terminado se puede guardar. Se abre utilizando el mismo navegador y pinchando en partida guardada en el menú inicial.

Evaluación del aprendizaje

Se evaluará tanto el resultado como el desarrollo del juego en función de siete criterios y su grado de consecución de 0 a 3 (ver rúbrica anexa).

1. Observación de la imagen.
2. Comprensión de la pregunta formulada y las respuestas posibles.
3. Interés por aprender y recordar las obras vistas.
4. Consenso a la hora de responder representando a un grupo de compañeros.
5. Atención a la actuación del resto de equipos.
6. Deportividad a la hora de afrontar los fallos o los golpes de la fortuna.
7. Puntuación. Este dato refleja el nivel de aciertos.

Se han ponderado por dos los criterios de observación, interés y consenso por considerarlos fundamentales en la consecución de los objetivos del juego.

Evaluación del juego por el profesor

	Bien	Mejorable	Mal
Navegabilidad			
Interés			
Diversión			
Utilidad			

Propuestas de mejora cgtrece@edu.xunta.es

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Derechos de autor y créditos de propiedad



Testearte. Juego elaborado por Cristina G. Treceño bajo una licencia CC BY NC SA 4.0

Quedan fuera de esta licencia las imágenes con licencia propia, que mantienen la señalada en cada caso.

También se empléan –acogiéndose al *Derecho de cita**– imágenes de diferentes páginas web, con derechos reservados.

*La reproducción de fragmentos de obras musicales, audiovisuales, imágenes, obras aisladas, o el que corresponda usados en esta sed web educativa se acoge al artículo 32 (Citas y recensiones) del Real Decreto Legislativo 1/1996, del 12 de Abril (B.O.E. número 97, del 22 de Abril) con las modificaciones dadas a este por la Ley 5/1998 del 6 de Marzo (B.O.E. número 57, del 7 de Marzo) y la Ley 1/2000 del 7 de Xaneiro (B.O.E. número 7 del 8 de Xaneiro), cuyo texto dice:

"Es lícita la inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como la de obras aisladas de carácter plástico, fotográfico figurativo o análogo, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización sólo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la medida justificada por el fin de esa incorporación e indicando la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada".

Grupo:

CRITERIOS	3	2	1	0	PUNTOS	Ponderación	Total
Observación	Se fijan bien en la imagen y leen todas las respuestas antes de contestar.	Miran la imagen pero no leen con atención todas las respuestas.	Contestan por descarte. Solo piensan en las respuestas.	Contestan sin pensar.		2	
Comprensión	Entienden perfectamente lo que se pregunta y las respuestas posibles.	Les cuesta entender la pregunta pero intentan resolver sus dudas.	No entienden bien la pregunta pero siguen adelante.	No entienden la pregunta y eligen una respuesta al azar.		1	
Interés	Aciertan todas las preguntas de repaso.	Aciertan más del 50% de las preguntas de repaso.	Fallan el 50% de las preguntas de repaso.	Fallan más del 50% de las preguntas de repaso.		1	
Consenso	Se ponen todos de acuerdo antes de contestar hablando tranquilamente.	Se ponen todos de acuerdo antes de contestar subiendo el tono.	Siempre responde la misma persona y el resto callan.	No se ponen de acuerdo y caen en descalificativos.		2	
Atención	Mantienen el silencio cuando le toca jugar a otro grupo.	Hacen comentarios en alto de vez en cuando.	Hacen comentarios en alto interrumpiendo a menudo.	No callan.		1	
Deportividad	Aceptan bien las preguntas de rebote y la mala suerte.	Hay malestar interno pero se contienen con el resto de equipos.	Se enfadan con el resto de equipos si les va mal.	Se enfadan entre ellos y con el resto.		2	
Puntuación	La mejor puntuación	La segunda mejor puntuación.	La tercera mejor puntuación.	Quedan en cuarta, quinta,... posición.		1	

Grupo:

CRITERIOS	3	2	1	0	PUNTOS	Ponderación	Total
Observación	Se fijan bien en la imagen y leen todas las respuestas antes de contestar.	Miran la imagen pero no leen con atención todas las respuestas.	Contestan por descarte. Solo piensan en las respuestas.	Contestan sin pensar.		2	
Comprensión	Entienden perfectamente lo que se pregunta y las respuestas posibles.	Les cuesta entender la pregunta pero intentan resolver sus dudas.	No entienden bien la pregunta pero siguen adelante.	No entienden la pregunta y eligen una respuesta al azar.		1	
Interés	Aciertan todas las preguntas de repaso.	Aciertan más del 50% de las preguntas de repaso.	Fallan el 50% de las preguntas de repaso.	Fallan más del 50% de las preguntas de repaso.		1	
Consenso	Se ponen todos de acuerdo antes de contestar hablando tranquilamente.	Se ponen todos de acuerdo antes de contestar subiendo el tono.	Siempre responde la misma persona y el resto callan.	No se ponen de acuerdo y caen en descalificativos.		2	
Atención	Mantienen el silencio cuando le toca jugar a otro grupo.	Hacen comentarios en alto de vez en cuando.	Hacen comentarios en alto interrumpiendo a menudo.	No callan.		1	
Deportividad	Aceptan bien las preguntas de rebote y la mala suerte.	Hay malestar interno pero se contienen con el resto de equipos.	Se enfadan con el resto de equipos si les va mal.	Se enfadan entre ellos y con el resto.		2	
Puntuación	La mejor puntuación	La segunda mejor puntuación.	La tercera mejor puntuación.	Quedan en cuarta, quinta,... posición.		1	