

*testear*te



Guía didáctica



Que é testearte?

É un xogo online de preguntas e respostas sobre imaxes relevantes da historia da arte.

Está pensado como recurso educativo na aula de plástica para a etapa de secundaria. O obxectivo é ampliar a cultura artística do noso alumnado aplicando os contidos propios desta materia.

Consiste en completar un avatar acertando preguntas. Os acertos suman e os erros restan. Gárdanse as mellores puntuacións.

As preguntas fan referencia a unha selección de 210 obras e autores da historia da arte.

Establécense seis categorías de preguntas representadas por cores: **pintura**, **arquitectura**, **escultura**, **fotografía**, **artes gráficas** e **arte multidisciplinar**.

Mecánica do xogo

O alumno/ grupo estará representado por un avatar que fará xirar unha ruleta de cores cando fagamos clic sobre el.

O azar decide a categoría da pregunta. A partir deste momento aparece unha tarxeta coa imaxe, a pregunta e tres posibles respostas. O alumno/ grupo deberá elixir unha resposta que seleccionaremos. Automaticamente veremos se a resposta é acertada ou non e variará a puntuación do seu avatar así como o seu aspecto. Conforme vaia acertando preguntas, vaille saíndo o corpo, os brazos e as pernas.

Se a casa é branca, a pregunta é de repaso e se é negra, ese avatar perde a oportunidade de responder. Deberá pasar a pregunta a outro. Ollo! que tampouco é unha boa noticia para o que elixa: se falla, perde o dobre de puntos.

Cada acerto +10; pregunta de rebote ou de repaso +5.
Cada fallo -4, pregunta de rebote ou de repaso -8.
Por cada acerto seguido +4 (puntuación extra).

Gaña o xogo o primeiro que complete o seu avatar.

A partida pódese gardar se non finalizou. **Para recuperar a partida debemos utilizar o mesmo navegador que cando a gardamos.**

Obxectivos didácticos

Desenvolver a capacidade artística e cultural aproximando o alumno á obra artística dende a observación, a reflexión e os coñecementos previos.

Desenvolver a competencia do alumno na análise crítica de imaxes para que poida seguir aprendendo de forma autónoma.

Reforzar a capacidade social e cívica do grupo propiciando un ambiente de xogo respectuoso e construtivo que pon en valor a competitividade positiva detrás dunha actitude de superación persoal.

Contidos

1. A percepción da forma
 - Mancha/ contorno
 - Figurativo/ abstracto
 - Orgánico/ xeométrico
 - Simetría
 - Canon de proporcións clásico
 - Textura
 - Anamorfose
2. A linguaxe visual
 - Elementos básicos da linguaxe visual
 - A mensaxe visual
 - O símbolo
 - As funcións das imaxes
3. A representación da realidade
 - Fondo e figura
 - Claroscuro
 - A superposición
 - A variación de tamaño. A escala
 - A perspectiva
4. A composición artística
 - O encadre
 - A estrutura compositiva. O módulo
5. A cor
 - Cores primarias, secundarias e complementarias
 - Harmonía e contraste
 - Gamas frías e quentes
6. Técnicas artísticas
7. Estilos artísticos
8. Correntes artísticas contemporáneas

Metodoloxía

O xogo está pensado para que participe todo o grupo de alumnos nunha aula dotada cun ordenador e un proxector ou unha smartboard e cunha boa conexión a Internet.

O profesor ten a opción de ampliar a imaxe, facendo clic sobre ela, ou ampliar a información sobre o tema en cuestión, picando no botón i da tarxeta.

Pódense establecer ata seis equipos/seis avatares.

1º Noméase un voceiro por equipo e acláranse as normas do xogo (ver axuda no menú principal) así como os criterios de avaliación.

2º Pícase en nova partida.

3º Escríbese o nome do centro educativo, o grupo e a clase. As mellores puntuacións gárdanse no apartado puntuacións do menú inicial.

4º O profesor establece a orde de quendas

5º Cada equipo selecciona e pon nome ao seu avatar.

6º Comeza a partida facendo clic no primeiro avatar.

7º En caso de que a partida non se rematase pódese gardar. Ábrese utilizando o mesmo navegador e picando en partida gardada no menú inicial.

Avaliación da aprendizaxe

Avaliarase tanto o resultado como o desenvolvemento do xogo en función de sete criterios e o seu grao de consecución de 0 a 3 (ver rúbrica anexa).

1. Observación da imaxe.
2. Comprensión da pregunta formulada e as respostas posibles.
3. Interese por aprender e recordar as obras vistas.
4. Consenso á hora de responder representando un grupo de compañeiros.
5. Atención á actuación do resto de equipos.
6. Deportividade á hora de afrontar os fallos ou os golpes da fortuna.
7. Puntuación. Este dato reflicte o nivel de acertos.

Ponderáronse por dous os criterios de observación, interese e consenso por consideralos fundamentais na consecución dos obxectivos do xogo.

Avaliación do xogo polo profesor

	Moito	Pouco	Nada
1. É doado manexalo?			
2. É útil?			
3. É ameno?			
4. É interesante?			

Propostas de mellora cgtrece@edu.xunta.es

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dereitos de autor e créditos de propiedade



Testearte. Xogo elaborado por Cristina G. Treceño baixo unha licenza CC BY NC SA 4.0

Quedan fora desta licenza os textos, imaxes, recursos multimedia... que manteñen a súa propia licenza, sinalada en cada caso.

Tamén se empregan –acolléndose ao "Dereito de cita" *–
imaxes de diferentes páxinas web, con dereitos reservados.

* A reprodución de fragmentos de obras musicais, audiovisuais, imaxes, obras illadas, ou o que corresponda usadas nesta sede web educativa acóllese ao artigo 32 (Citas e recensións) do Real Decreto Lexislativo 1/1996, do 12 de Abril (B.O.E. número 97, do 22 de Abril) coas modificacións dadas a este pola Lei 5/1998 do 6 de Marzo (B.O.E. número 57, do 7 de Marzo) e a Lei 1/2000 do 7 de Xaneiro (B.O.E. número 7 do 8 de Xaneiro), cuxo texto di:

"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	Fíxanse ben na imaxe e len todas as respostas.	Miran a imaxe pero non len con atención todas as respostas.	Contestan por descarte. Só pensan nas respostas.	Contestan sen pensar.		2	
Comprensión	Entenden ben o que se pregunta e as respostas posibles.	Cústalles entender a pregunta pero intentan resolver as súas dúbidas.	Non entenden ben a pregunta pero seguen adiante.	Non entenden a pregunta e elixen unha resposta ao azar.		1	
Interese	Acertan todas as preguntas de repaso.	Acertan máis do 50% das preguntas de repaso.	Fallan o 50% das preguntas de repaso.	Fallan máis do 50% das preguntas de repaso.		2	
Consenso	Póñense todos de acordo antes de contestar, falando tranquilamente.	Póñense todos de acordo antes de contestar, subindo o ton de voz.	Sempre responde a mesma persoa e o resto calan.	Non se poñen de acordo e caen en descualificacións.		2	
Atención	Manteñen o silencio cando lles toca xogar a outros grupos.	Fan comentarios en voz alta de cando en vez.	Fan comentarios en voz alta interrompendo a miúdo.	Non calan.		1	
Deportividade	Aceptan ben as preguntas de rebote e os fallos.	Hai malestar interno pero contéñense co resto de equipos.	Enfádanse co resto de equipos se lles vai mal.	Enfádanse entre eles e c resto de equipos.		1	
Puntuación	Conseguen a mellor puntuación	Conseguen a segunda mellor puntuación.	Conseguen a terceira mellor puntuación.	Cuarta, quinta ou sexta posición.		1	