

Observa el video y elige cuál de las actividades puede ser útil para trabajar junto con el grupo, tomando en cuenta el desarrollo de destrezas o conocimiento de nuevos temas. Este puede ser un gran recurso guía o de apoyo en tus clases.



VIDEO *Duración: 12 minutos*

Tecnología y arte

Resumen

Amelia tiene una idea que le ayuda a resolver un problema de su próximo cortometraje: usar la tecnología para crear una escena. Esto despierta la curiosidad de Amelia y busca información sobre artistas que usan herramientas tecnológicas en su proceso creativo.



PALABRAS CLAVE

Arte, tecnología, herramientas, digital, creatividad.

1

Temas

- Constelaciones
- Astronomía
- Civilizaciones antiguas

2

Conexión con ejes transversales

- Se vincula la historia de los avances tecnológicos con el tema artístico.

Destrezas

ECA.4.3.9. Indagar sobre la obra de creadores que realizan instalaciones artísticas valiéndose de recursos tecnológicos (por ejemplo, Paloma Muñoz, Z moun, Berndnaut Smilde, Yannick Jacquet y Fred Penelle, Nicola Constantino, Pamela Pazmiño).

CS.4.1.52. Discutir el alcance de las innovaciones científicas y tecnológicas, especialmente en la comunicación, en el contexto latinoamericano del siglo XX.

El video puede ser utilizado en cualquier momento de la clase. El tema aborda las nuevas formas de hacer arte que existen con la llegada de la tecnología, incluyendo los beneficios y desafíos que esto representa.

Actividades previas	Actividades durante la presentación del video	Actividades para después de ver el video
<p>-Traza una línea que divida la pizarra en dos partes. Escoge algunas personas para que pasen y escriban en el lado izquierdo, ejemplos de distintas ramas del arte. A continuación, en el lado derecho otras personas pasarán a escribir ejemplos de tecnología. Al finalizar el ejercicio, pregunta: ¿Cuáles de estas respuestas crees que se pueden combinar para hacer arte con tecnología? Sugiere que experimenten distintas combinaciones.</p> <p>- No borres la pizarra al finalizar pues las respuestas servirán para otra actividad.</p> <div data-bbox="116 927 685 1129" style="background-color: #0072bc; color: white; padding: 10px;"> <p>Ideas clave: Si en clase hay personas con movilidad reducida, sugiere que dicten su respuesta.</p> </div>	<p>- Permite que las/los estudiantes observen todo el video sin interrupciones.</p> <p>- Realiza las siguientes preguntas para iniciar un diálogo con la clase: ¿Has aprendido algo nuevo relacionado al arte, gracias a la tecnología? ¿Cómo fue? ¿Crees que es desigual el acceso a la tecnología? ¿Cómo se puede reducir esta brecha? ¿Qué ventajas puede traer la tecnología para personas con discapacidad?</p> <div data-bbox="743 852 1258 1161" style="background-color: #0072bc; color: white; padding: 10px;"> <p>Ideas clave: Encuentra sugerencias de museos que tengan la opción de descripción de audio de las obras como una alternativa para personas con discapacidad visual. Por ejemplo, el museo de la Ciudad en Quito.</p> </div>	<p>- Con base en la actividad anterior, solicita que busquen ejemplos donde la técnica de arte se haya vinculado efectivamente con la parte tecnológica. Ejemplo: música + software: música electrónica.</p> <p>A- Invita a que piensen cómo era la cultura y el arte antes de tener la tecnología que existe ahora. Por ejemplo, sugiere que pregunten en casa cómo hacían antes para saber la letra de una canción. (La escuchaban en la radio y anotaban a mano, buscaban cancioneros en revistas o librerías). Ahora lo puedes encontrar con tan sólo un par de clics.</p> <div data-bbox="1317 852 2136 1075" style="background-color: #0072bc; color: white; padding: 10px;"> <p>Ideas clave: Puedes leer las respuestas de la actividad 1 en voz alta para integrar a las personas con discapacidad visual.</p> </div>

Título del podcast: Tecnología y arte
Duración: 10 min.

Recurso complementario
<http://bit.ly/3AiAbmO>
<http://bit.ly/3EeoRcu>