



Proyecto de gamificación

De Aprendiz a Maestro

Descubriendo a grandes maestros de las artes

Descubriendo a un gran maestro ...

Contexto

Alumnado: 1º CFGS Ilustración
nº: 15

Intereses: Aprender a dibujar

Dificultades: Falta de referentes

Recursos:

Soporte: web y papel

Mecánicas

Descubrimiento

Para pasar de aprendiz a maestro habrá que superar varios 4 niveles, en cada uno habrá una misión que realizar a la cual se le asignará un valor cuantitativo en puntos.

Herramientas

- Kahoot
- Quizziz

Relación con el curriculum

Objetivo/ Misión: Conocer la obra de Durero

Contenidos: La línea de Durero

Dinámicas

Estatus: adquisición de reconocimiento por superación de las misiones.

Temporalización

2 sesiones de 100 minutos

Narrativa/temática

De aprendices a maestros.

Para ser buenos ilustradores tenéis que seguir los pasos de los grandes maestros

....

Componentes

Instrumentos para poner en práctica las mecánicas y dinámicas:

- Tareas / retos: individuales,
- 4 niveles/ estado del progreso:
- puntos/ valor numérico: 100p

Evaluación

La nota final es la suma de los puntos obtenidos.

Tabla de puntos

Misión

Para ser competentes en vuestro oficio vamos a seguir los pasos de un aprendiz que llegó a maestro. Deberás pasar cuatro etapas, si quieres avanzar y dominar el arte de la Ilustración

Nivel 1 **PRINCIPIANTE**: es inconscientemente incompetente, con poco o ningún conocimiento.

Prueba Inicial: Adivina el personaje.

Nivel 2 **APRENDIZ** : sabe que aún hay mucho por aprender.

Realizaremos un viaje virtual, puesto que la pandemia no nos deja hacerlo de otra forma, para conocer su obra y aventuras y pondremos a prueba nuestro conocimiento sobre técnicas de expresión gráfica.

<https://www.discovertravelnews.com/itinerarios/un-paseo-por-las-obras-y-lugares-de-durero>

<https://www.tuttartpitturasculturapoesiamusica.com/2016/01/Albrecht-Durer-Engravings.html>

Nivel 3 **OFICIAL**: la práctica hace la perfección. Para desarrollar esas habilidades, necesitarás realizar una tarea, para conseguir pasar de nivel. Analiza y copia las nubes del grabado de *La Virgen y el niño con el mono*, el tronco del árbol de *Pareja joven amenazada por la muerte*. Los líneas deben tener un trazo limpio y describir el volumen de las formas.

Nivel 4 **MAESTRO**: persona alta en competencia

Debéis presentar una ilustración original con todo lo aprendido, inspirándoos en alguna de sus obras. Ej Olivia Knapp

¿Quién está detrás de este perfil?Adivina el personaje

El juego consiste en hacer como mucho 10 preguntas cuya respuesta sea "Sí", "No", "Ambiguo". El que antes acierte al personaje se llevará puntos según la cantidad de preguntas hechas; es decir, si alguien acierta a la pregunta 1 se llevará 100 puntos, si acierta a la pregunta 2 se llevará 90 y así sucesivamente.

¿Qué sabes de técnicas de expresión gráfica?

El juego consiste mostrar 10 obras del artista y decir la técnica con la que se realizó. El que acierte se llevará puntos según la cantidad de preguntas acertadas; es decir, si alguien acierta las 10 pregunta se llevará 100 puntos, si acierta 9 se llevará 90 y así sucesivamente.

Preguntas para adivinar el personaje

1. Basa gran parte de su trabajo en la observación de la naturaleza.
2. Teórico investigador de las proporciones del cuerpo humano y la perspectiva.
3. El encuentro con el arte italiano y con la cultura de los antiguos fue decisivo para su obra.
4. Conocido en todo el mundo por sus pinturas, dibujos, grabados y escritos teóricos sobre arte.
5. Inquieto, curioso y viajero, heredó de su padre, un orfebre de origen húngaro, la maestría en el manejo del buril.
6. En 1500 produjo una de sus obras más famosa, el autorretrato en el que se representa a semejanza de Cristo.
7. Su arte refleja una enorme calidad en el trazado del dibujo y una minuciosa observación del detalle.
8. Al igual que su contemporáneo Leonardo da Vinci, su trabajo era el de un intelectual que investigaba el mundo mediante su oficio.
9. Su monograma: una elegante A mayúscula que encierra la D de su apellido.
10. Artista más famoso del renacimiento alemán.

Técnicas de expresión gráfica

1. *Mein Agnes*: Dibujo a pluma y tinta bistre 1494
2. *Autorretrato a los 13 años*: Dibujo a punta de plata
3. *Seis almohadas*: Pluma y tinta
4. *Estudio de cabeza de un anciano de 93 años*: Pincel, pluma y tinta
5. *Manos orando*: Tinta negra y blanco de plomo
6. *Liebre joven*: Acuarela y gouache
7. *Gran mata de hierba*: Acuarela y gouache
8. *Ganda, el rinoceronte*: Tinta 1515
9. *Melancolía*: Buril en plancha de cobre
10. *Autorretrato*: Óleo sobre tabla

<https://kahoot.it/> PIN 6987832



¿Cuántos animales ves en esta imagen?

En esta escena de Durero, con multitud de dibujos y detalles, no hay que encontrar a Wally, si no, a los animalillos representados.



Dürer realizó esta acuarela en el año 1503. En ella podemos observar el término de un laborioso trabajo previo: el artista tomaba numerosos apuntes de plantas y animales vivos con sorprendente realismo. Estos dibujos le servían para decorar e insertarlos en sus grandes composiciones, como sería esta Virgen de los Animales que quedó inacabada. Los animales que rodean a la Sagrada Familia no son meramente anécdotas, sino que representan diversos pecados, virtudes y alegorías. Por ejemplo, el zorro encadenado es el Mal que la venida de Cristo deja sin poder. El perrillo a los pies de María representa la fidelidad. La lechuza es la sabiduría. El ibis que está frente al anciano José es la resurrección, etc. Así pues, este tipo de composiciones debemos considerarlas como complejos mensajes alegóricos, con varios niveles de significado que sólo los más cultos podían desentrañar correctamente.





Muy similar a la Virgen de los Animales a la acuarela, que el mismo Durero realizó poco después, en este dibujo podemos admirar toda la gracia y la técnica del maestro con los lápices. En la imagen están presentes todos los animales y los símbolos de la obra coloreada: el periquito, cuyo estudio veíamos en solitario en la obra de 1502 de la Ambrosiana de Milán; el zorro encadenado, el perrillo, el búho, la lechuza, el ibis, el rebaño, los cisnes (muy similares a los del estanque de San Eustaquio) y un cangrejo de mar en mitad del campo (a partir del dibujo de Cangrejo marino tomado en Venecia).



Cartilla de puntos

	Principiante de 20 a 30 puntos	Aprendiz de 30 a 50 puntos	Oficial de 50 a 80 puntos	Maestro de 80 a 100 puntos	
					Puntos
Conocer al Personaje	Si acierta a la primera cuestión 10 puntos, a la segunda 9 ...				
Saber de Técnicas	Puntos según el nº de aciertos (máximo 10 puntos)				
Copiar	Trazo. Expresividad. Volumen. Presentación. (máximo 30 puntos)				
Ilustración estudio de manos	Trazo. Expresividad. Volumen. Presentación. Creatividad. (máximo 50 puntos)				

Durero pensaba que «la experiencia cuenta mucho», pero que a un acercamiento empírico a la realidad hay que unir otro esencialmente intelectual: «ésta es la razón -decía- por la cual un artista experto no necesita copiar cada imagen de un modelo vivo, pues le es suficiente producir lo que a lo largo de mucho tiempo ha atesorado en sí mismo».



Anexos



Fuente de inspiración para artistas del S.XXI



Tinta pigmentada sobre algodón Bristol

15 "x 19,5", 2013

<http://www.oliviaknapp.com>

Web de interés

<https://sites.google.com/site/gamificatuaula/>,

<https://mserrand.wixsite.com/cre8tions-the-agency> U.D

<https://garbinelarralde.wixsite.com/caudiovisual1516> (publicidad)

<https://quintohumanitas.wixsite.com/escaperoom> (escape room)