

FICHA DE ACTIVIDAD – CURSO FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Desclasificando el Arte

Historia del Arte

M. Inés Carriedo Scher

Sierra de Guadarrama (Soto del Real)

(Fecha: 23/02/2023)



FAIAS – Ficha de actividad

Nombre de la actividad	Asignatura y nivel educativo	nº. de alumnos/grupo
Desclasificando el Arte	FUNDAMENTOS DEL ARTE I	9

Objetivos

El objetivo de esta actividad es “desclasificar” o abrir la mente con respecto a las clasificaciones cerradas que ha propuesto la Historia del Arte, así como hacer reflexionar al alumnado acerca de la necesidad del ser humano de “ordenar” a nivel científico algo tan inclasificable como es el arte. Hoy en día, se alzan muchas voces críticas acerca de como hemos enfrentado la Historia desde el siglo XVIII y como quizá debemos profundizar más en particular y no tanto en lo general, fomentando nuevas perspectivas.

El segundo objetivo de esta actividad es pensar en los posibles usos de la IA en el campo del arte, sobre todo a nivel técnico, ya que alimentando a la máquina con más imágenes, es posible que llegue a un nivel de acierto altísimo. Esto podría ser de gran ayuda en el reconocimiento de obras de autores que no se habían visto hasta ahora (por estar en manos privadas, o por estar mal datados) y también en el mundo de restauración de arte, para su conservación y restauración.

Contextualización

- **Descripción corta de las competencias que se buscan desarrollar en el alumno durante la realización de la actividad:**

En esta actividad se pretende desarrollar la competencia digital, así como la matemática y la tecnológica. Además, la actividad pretende desarrollar la competencia en conciencia y expresión cultural.

- **¿Por qué es importante fomentar las competencias seleccionadas?**

En primer lugar, es necesario desarrollar la competencia digital y tecnológica ya que es parte de nuestro mundo y es necesario entenderlo y saber usarlo como una herramienta útil. Por otro lado, la competencia en conciencia social y expresión cultural permite al alumno cuestionar el mundo que le rodea para así crear un juicio propio sobre su entorno, su cultura y las distintas expresiones culturales.

- **En caso de ser una actividad grupal, explicar qué tipo de organización se espera en los grupos y las competencias específicas que se generan tras el reparto de las actividades para cada miembro.**

Esta actividad se realiza con un grupo de 9 personas, divididas en 3 grupos de 3.

Las competencias específicas que se generan son:

- Comprender la importancia de los modelos seleccionados como manifestaciones culturales y artísticas del ser Humano a lo largo de la Historia
- Explicar las producciones plásticas, comparándolas entre ellas y analizando sus similitudes y diferencias
- Explorar la técnicas y los lenguajes artísticos para descubrir así las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.
- Buscar y seleccionar información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentado con herramientas de simulación para

iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.

- Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa.
- Aplicar de forma apropiada las nuevas tecnologías para construir soluciones que den respuesta a necesidades específicas.

Competencias

- Competencia digital
- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia en conciencia y expresión culturales

Saberes básicos

Saberes básicos con los que se desarrollan estas actividades.

- Proceso de resolución de problemas
- Comunicación y difusión de ideas así como
- Pensamiento computacional, programación y robótica
- Digitalización del entorno personal de aprendizaje

Enunciado de la actividad

Clara y detalladamente presentado, incluyendo contexto (curso, asignatura, etapa, y explica la situación de aprendizaje)

“Desclasificando el Arte” es una actividad orientada a alumnos de 1º de Bachillerato que cursan la asignatura de FUNDAMENTOS DEL ARTE I.

La situación de aprendizaje que se plantea es el reconocimiento de las obras de arte y su dificultad.

Temporización

1. Selección de las obras más características de cada autor (un autor por grupo)
2. Introducción de las obras en Learning ML
3. Poner la máquina en funcionamiento
4. Recogida de datos
5. Análisis de datos
6. Conclusiones.
7. Posibles usos de Learning ML en el campo de la Historia del Arte en el futuro.

Uso de Inteligencia Artificial

Aquí se ha de describir el uso de la inteligencia artificial y cómo se usa desde el punto de vista pedagógico

En esta situación se utiliza la inteligencia artificial para el reconocimiento de imágenes. Su uso desde el punto de vista pedagógico se basa en aprender por un lado el uso de la máquina, sacar conclusiones acerca del reconocimiento de imágenes y pensar en posibles usos de la Inteligencia artificial en el mundo del arte para el futuro.

Descripción Visual

En primer lugar se escogen las imágenes sobre las que se va a trabajar, en este caso C. PISSARRO, C. MONET Y V. VAN GOGH. Los dos primeros pintores están clasificados como pintores **impresionistas**, mientras que Van Gogh es difícilmente clasificable en el Arte y se le denomina **post-impresionista o neo-expresionista**. Se escogen imágenes variadas, de diferentes épocas y características de cada pintor.

A continuación se introducen las imágenes escogidas en Learning ML y se entrena a la máquina.
En tercer lugar se escogen obras de VAN GOGH que no han sido introducidas en el aprendizaje, para ver si las reconoce.
A continuación se hace una estadística de los resultados obtenidos

Finalmente se extraen conclusiones y se invita a los alumnos a extraer sus propias ideas.
El objetivo final es pensar en posibles usos de Learning ML para el futuro.

Reflexión y capacidad crítica

Aquí se pueden incluir preguntas dirigidas a que el alumnado reflexione sobre la actividad, en especial el uso de IA y cómo afecta al tema tratado

1. ¿Crees que la clasificación en la Historia del Arte nos ayuda a entenderlo?
2. ¿Debemos tender a agrupar o generalizar en el arte o por el contrario a focalizar en cada artista y cada obra como entes independientes?
- 3. ¿Cuáles podrían ser los usos de la inteligencia artificial en el futuro en el campo del arte?

Criterios de evaluación

Indicaciones de cómo se va a evaluar la actividad (incluyendo puntuación o baremación)

- Participación activa en la selección de imágenes en grupo..... 2 puntos
- Participación activa en la introducción de imágenes en grupo..... 2 puntos
- Conclusiones: cada respuesta razonada de las preguntas del apartado anterior (3x2 puntos)

Indica las competencias específicas que se desarrollan, puedes apoyarte de una rúbrica.

Materiales y licencia

Listado de materiales propios de la actividad (a ser posible con un enlace a un sitio desde donde se puedan descargar)

Imágenes descargadas de las páginas web de los museos:

MUSEO DE ORSAY : <https://www.musee-orsay.fr/es>

MUSEO VAN GOGH: <https://www.vangoghmuseum.nl/nl>

MUSEO METROPOLITAN: <https://www.metmuseum.org/>

R

Licencia de uso de la ficha y de los materiales propios de la actividad (preferentemente Creative Commons Attribution-ShareAlike)

Listado de recursos

Lista completa de recursos (externos) sobre la temática y las herramientas utilizadas

Los recursos utilizados han sido:

- Ordenadores y

Información adicional

Cualquier otra información relevante que no se haya incluido en los cuadros anteriores.

Por ejemplo, aquí puede venir la dirección del vídeo de presentación de la actividad.