



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
Aplicadas y Virtualidad

# "Más Allá de la Realidad: Un Viaje al Mundo Surrealista"

## (Propuesta didáctica)



**Descripción:** Propuesta didáctica que aborda las principales características del movimiento surrealista en el marco de las vanguardias artísticas de la primera mitad del siglo XX.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Fecha de creación:** Agosto 2024

**Ciclo:** 2do

**Tramo:** 4

**Grado:** 6to

<b>Competencia general: Metacognitiva, Comunicación, Pensamiento crítico.</b>				
<b>Espacio:</b>	<b>Unidades Curriculares</b>	<b>Competencias específicas</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de Logro</b>
<b>CREATIVO ARTÍSTICO</b>	<b>Artes Visuales y Plásticas</b>	<b>CE4. Competencia cultural</b> Reflexiona y aporta nuevas miradas a una diversidad cultural presente, para una respetuosa participación en la convivencia social.	<b>Apreciación, lectura, interpretación de imágenes.</b> Interpretaciones críticas con argumentos propios a partir de la relación entre elementos del lenguaje visual y otros elementos que contextualizan las imágenes.	Interpreta críticamente con argumentos propios a partir de la relación entre elementos del lenguaje visual y otros elementos que contextualizan las imágenes de forma colaborativa.
<b>TÉCNICO TECNOLÓGICO</b>	<b>Tecnología educativa. Alfabetización digital</b>	CE1. Selecciona y utiliza medios y formatos digitales, generando producciones, adecuándose a	Tecnologías de la información y la comunicación: identificación, selección, utilización y creación de	Selecciona y utiliza herramientas digitales en producciones colaborativas.

		diferentes contextos e interlocutores, para presentar información y comunicarse	recursos digitales (aplicaciones, lenguajes o dispositivos), para comunicarse con distintos fines, de forma sincrónica y asincrónica, con distintos actores de la comunidad.	
--	--	---	--	--

**Metas de aprendizaje\*:**

- Los estudiantes serán capaces de conocer y analizar obras de arte surrealistas, identificando las características clave del movimiento, para utilizar estas técnicas en sus propias creaciones artísticas.

*\*Las metas de aprendizaje se situarán a la realidad del grupo a cargo del docente.*

**Plan de aprendizaje:**

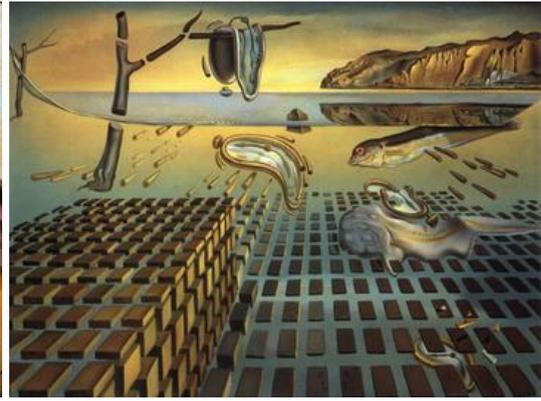
**Actividad 1- Cadáver Exquisito Visual:**



### CONSIGNA DISPARADORA

- Distribuir a cada alumno, una hoja blanca, y materiales para dibujar
- Solicitar que doblen la hoja por su mitad en dos oportunidades de manera de generar 4 espacios de forma vertical, donde realizarán el cadáver exquisito colectivo.
- Proponer que cada alumno dibuje en la parte superior del papel una "cabeza" que puede ser de persona, animal, monstruo, extraterrestre o hasta algún objeto que pueda representarse como ese elemento.
- Luego de algunos minutos, pedir que doblen el papel para ocultar su dibujo, dejando solo pequeñas líneas o marcas como guía para el siguiente estudiante.
- El papel se pasa al siguiente estudiante, quien dibuja el "torso" basándose solo en las líneas guía, sin ver el dibujo anterior.
- El proceso continúa con las "piernas" y los "pies".
- Para el último paso, los estudiantes pueden añadir elementos de fondo o detalles adicionales.

- Luego de finalizar las creaciones, asignarle a cada alumno un cadáver exquisito al azar. Proponerles que escriban al dorso el nombre del personaje creado y una breve descripción de su procedencia.
- Leer algunas de las descripciones producidas y determinar el componente "fantástico" de cada uno de los personajes.
- Visualizar las siguientes imágenes y abrir diálogo:



*¿Qué similitudes encuentran con las producciones realizadas en el día de hoy en el cadáver exquisito?*

Reconocer el hecho de que las imágenes creadas y las obras de arte presentadas no son representaciones de “lo real” sino que pertenecen al mundo de la fantasía.

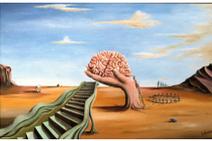
## **Actividad 2- Desde el hogar**

- Visualizar el siguiente video:



<https://www.youtube.com/watch?v=xWP8PUFMAGA>

- Luego del mismo, investiga sobre las obras

OBRA	TÍTULO	ARTISTA	QUÉ INTERPRETO
			
			
			

			
---	--	--	--

### Actividad 3: En el aula

- Colectivizar los cuadros realizados en la actividad anterior, dando lugar a que los estudiantes expongan la interpretación de cada una de las obras.
- Con los elementos aportados identificar algunas de las características del movimiento. A modo de ejemplo y apoyándose en las obras presentadas en la clase, se determinan las siguientes características del surrealismo.

<b>CARACTERÍSTICAS DEL ARTE SURREALISTA</b>	<b>EJEMPLOS DE LAS OBRAS ABORDADAS</b>
<p>Se crean imágenes erróneas de forma que una cosa u objeto puede interpretarse de diversas maneras</p>	
<p>Los artistas inventan universos figurativos propios.</p>	

<p>Representaciones del inconsciente, de fantasías y de sueños, así como de la irracionalidad</p>	
<p>La imaginación se utiliza como lógica.</p>	

- Tomando como insumo las características del movimiento surrealista, se plantea el siguiente desafío:

### DESAFÍO

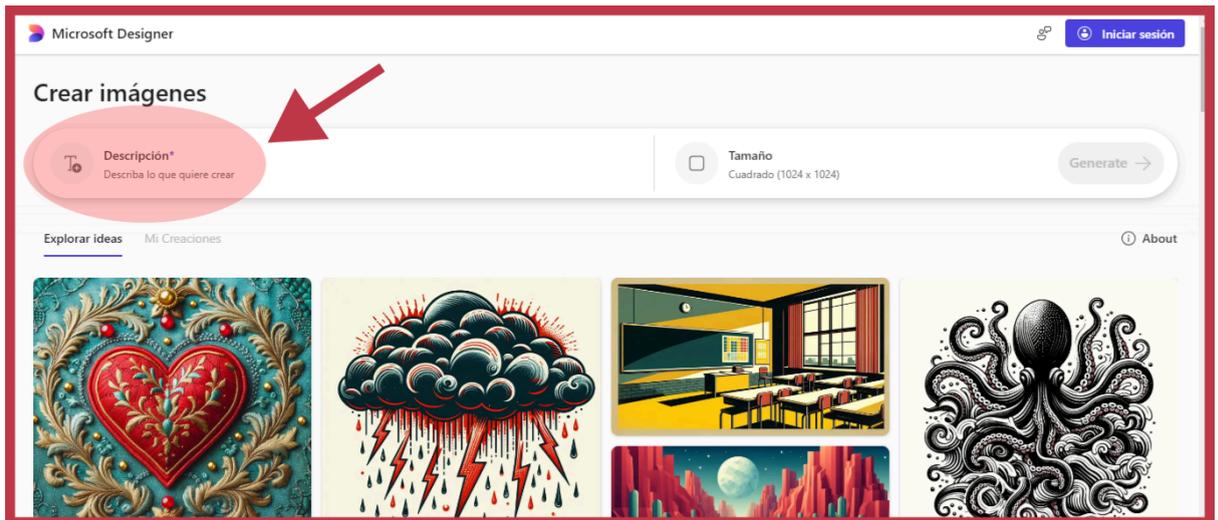
Generar una **imagen surrealista**, utilizando alguna plataforma de Inteligencia Artificial, para compartir con el grupo.

*Se sugiere que el docente medie entre los alumnos y los dispositivos proporcionando algunos sitios generadores de imágenes, a partir de textos descriptivos de los alumnos.*

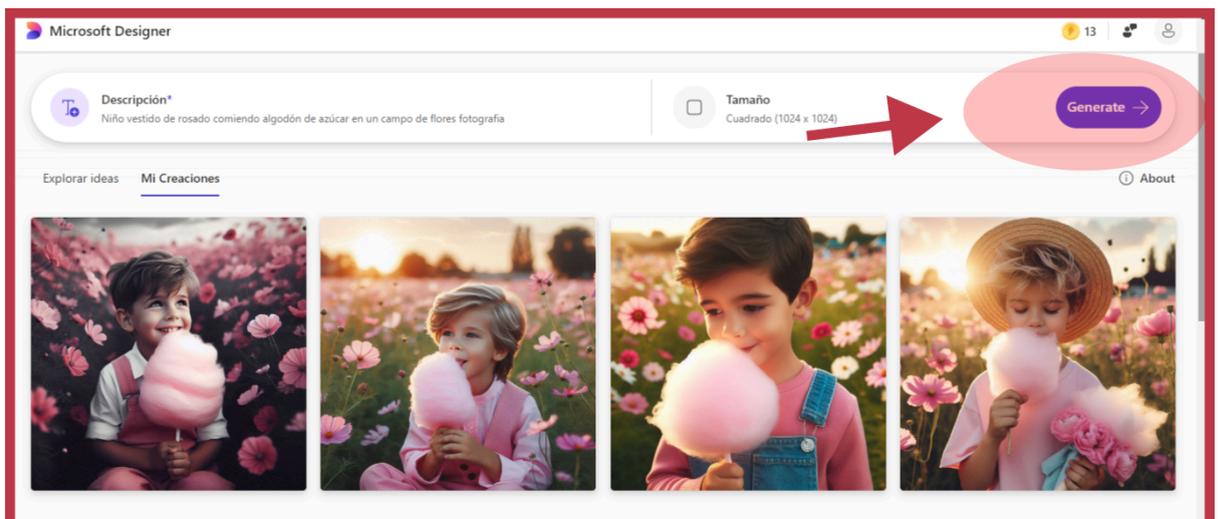
*A modo de ejemplo utilizaremos el siguiente sitio web:*

<https://create.microsoft.com/es-es/features/ai-image-generator>

- Insertar en el campo “Descripción”, un texto que describa una imagen que pueda pertenecer al mundo de los sueños, o la fantasía:



- *Es importante que se incluya en el texto, la palabra “fotografía”, de manera que la imagen creada tenga características del movimiento surrealista. Por ejemplo: “Niño vestido de rosado comiendo algodón de azúcar en un campo de flores fotografía”*



- Seleccionar la imagen preferida para su descarga.
- Compartir la imagen en un foro de la plataforma de trabajo.
- Solicitar que cada alumno seleccione la imagen de un compañero y realice una interpretación de la misma en los comentarios del foro.

#### Actividad 4: Fotografía Surrealista

Los estudiantes crearán fotografías surrealistas utilizando técnicas de composición y edición digital para explorar los conceptos clave del surrealismo

- Solicitar a los alumnos, que con sus dispositivos digitales, tomen fotografías de sí mismos y de sus compañeros en diferentes posiciones (por ej: parados, sentados, mirando hacia arriba, con las manos como sosteniendo algo, etc.)
- Luego pedir que tomen fotografías de diferentes objetos, en primer plano.
- A partir de estas imágenes tomadas, construir una imagen digital, tomando elementos del surrealismo como referencia:

**Yuxtaposición:** Combinar objetos o escenas no relacionadas

**Transformación:** Alterar objetos familiares en algo inesperado

**Levitación:** Hacer que los objetos parezcan flotar de manera antinatural

**Manipulación de escala:** Cambiar las relaciones de tamaño entre objetos

**A modo de ejemplo. se podrá utilizar la siguiente imagen como guía:**

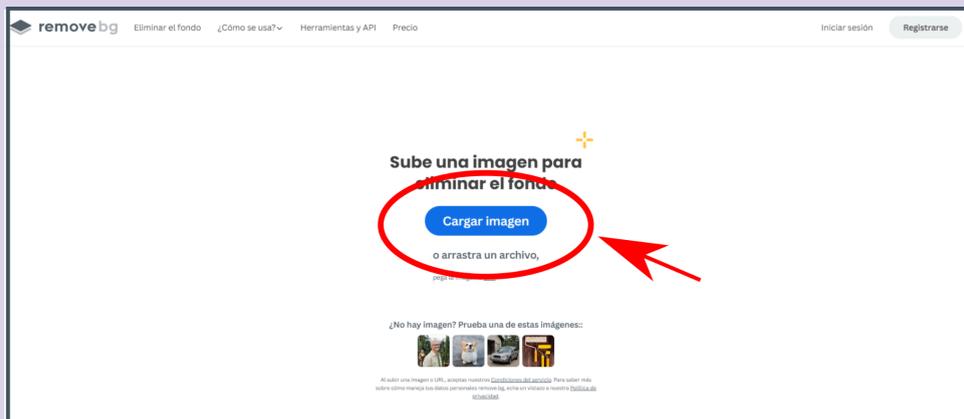


Para realizar la edición de la fotografía digital, se sugiere al docente utilizar las siguientes herramientas disponibles:

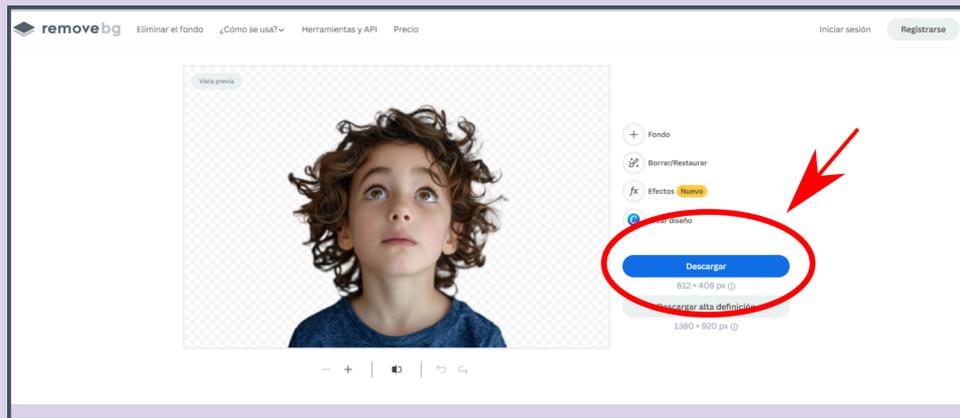
<a href="https://www.remove.bg/es">https://www.remove.bg/es</a>	Aplicación online para remover fondo de imágenes. Luego de tomar las fotografías podremos quitar el fondo simplemente en este sitio web.
<b>INKSCAPE</b>	Aplicación instalada en los dispositivos móviles, de acceso gratuito para la edición de imágenes. Colocar las imágenes sin fondo en esta plataforma para su composición.

### GUÍA PARA EL DOCENTE : Remover fondo con remove.bg

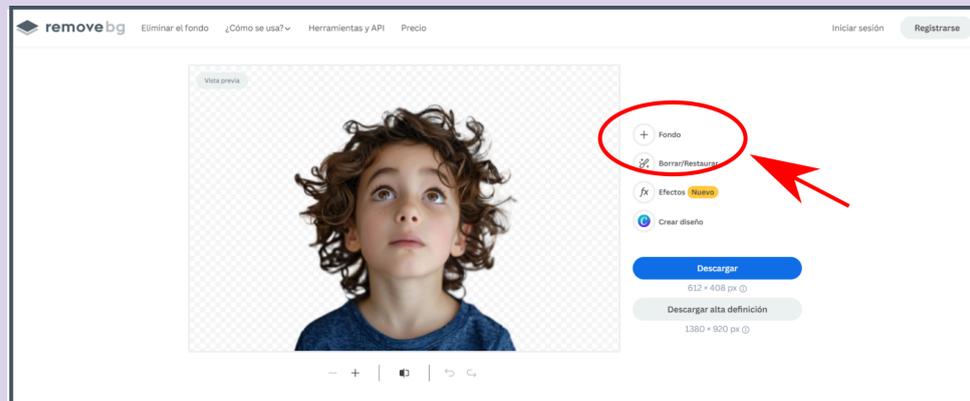
- Entrar al sitio: <https://www.remove.bg/es>
- Clickear sobre el botón **Cargar imagen**



- Seleccionar la imagen deseada para eliminar el fondo
- Podemos descargar la imagen clickeando sobre el botón azul



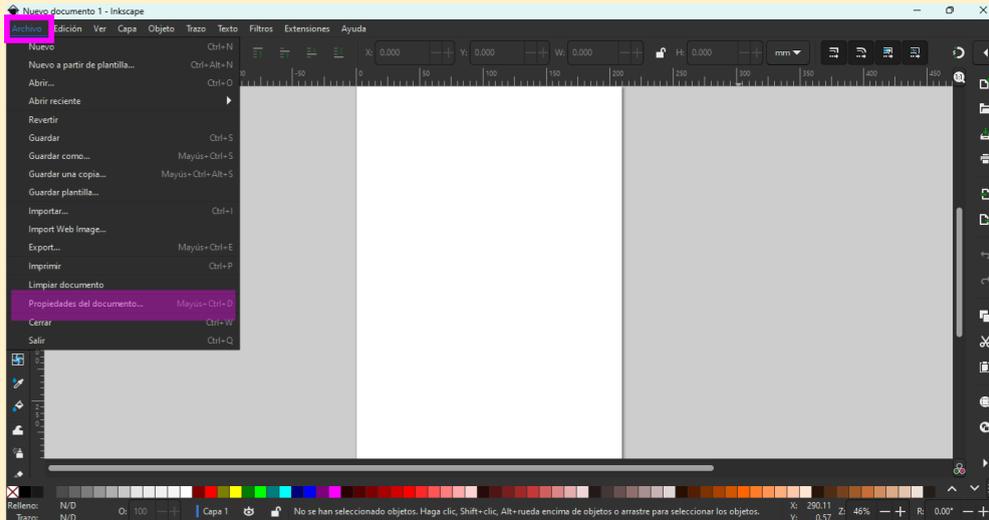
- Si presionamos sobre el botón FONDO, podremos elegir un fondo predeterminado para la imagen.



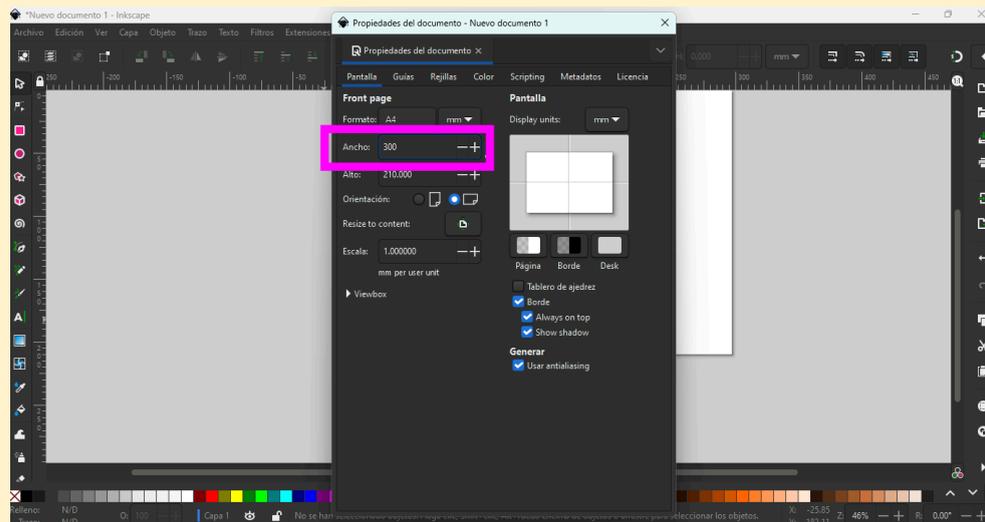
- Podremos también descargar la imagen con el fondo que hayamos seleccionado.

## GUÍA PARA EL DOCENTE: Utilizando Inkscape

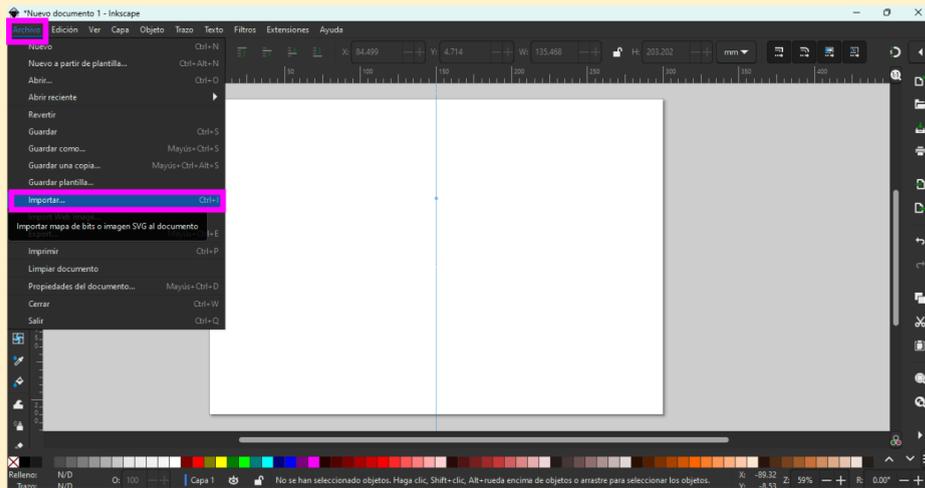
- Abrir la plataforma **INKSCAPE**, y seleccionar en el menú **ARCHIVO**, la opción **PROPIEDADES DEL DOCUMENTO**.



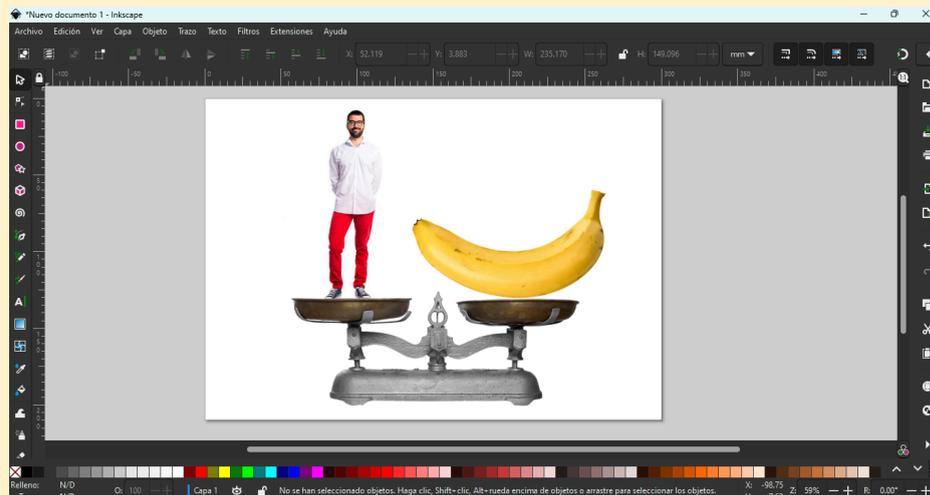
- En el cuadro de diálogo **PROPIEDADES DEL DOCUMENTO**, seleccionar el ancho que queremos dar a nuestro documento. Para este ejercicio, podemos darle 300 mm de ancho.



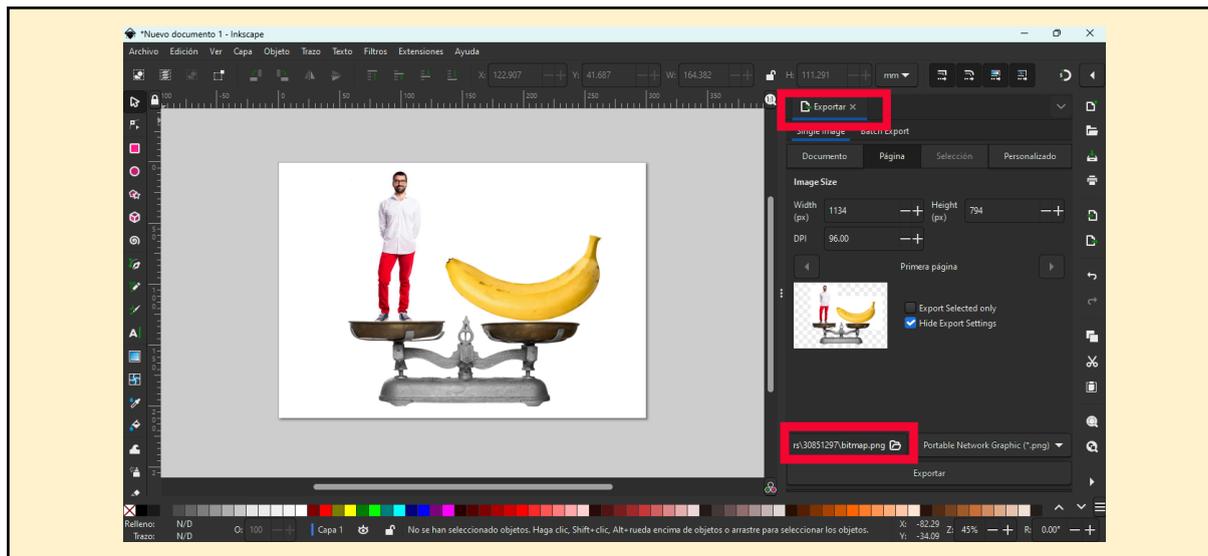
- Importamos las imágenes sin fondo al documento, seleccionado el menú **ARCHIVO** → **IMPORTAR** y buscando en la carpeta correspondiente aquellos elementos que conformarán la imagen digital.



- Ordenamos los elementos de nuestra imagen tomando en cuenta los conceptos trabajados, para la creación de una obra surrealista, por ejemplo la manipulación de la escala.



- Para guardar la imagen, seleccionamos en el menú **ARCHIVO**, la opción **EXPORTAR**, y en el cuadro de diálogo damos nombre a nuestro archivo y guardamos en carpeta para después poder visualizarla y exponerla.



### **Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:**

Las actividades presentadas en el recurso posibilitan la exploración creativa y el análisis crítico, por parte de los estudiantes. Se sugiere la posibilidad de profundizar en algún artista que despierte interés o curiosidad en los alumnos.

El movimiento surrealista, basado en el mundo de las imágenes del inconsciente, posibilita la interpretación de los sueños del artista, que crea estas obras.

Se sugiere que para la actividad n°3, el docente realice el registro en el sitio web de creación de imágenes con inteligencia artificial, y cree la cuenta solicitada para poder llevar adelante la actividad con los alumnos.

A modo de evaluación, se recomienda realizar una muestra como proyecto final o en la propuesta de una presentación oral en la que se pueda evaluar la capacidad de los estudiantes para analizar y discutir obras surrealistas, considerando su comprensión de los elementos más importantes del movimiento, y la habilidad para interpretar el significado de las obras.

**Autor:** Lic. Esteban Ramírez

**Licenciamiento:** Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

**Fuentes:**

Halsman, Philippe "Dalí Atomicus", 1941 [imagen]. Disponible en: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Salvador\\_Dali\\_A\\_\(Dali\\_Atomicus\)\\_09633u.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Salvador_Dali_A_(Dali_Atomicus)_09633u.jpg)

Magritte, René “The Son of Man”, 1964 [imagen]. Disponible en:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Magritte\\_TheSonOfMan.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Magritte_TheSonOfMan.jpg)

Den Broeder, Willem “Brian Chain”, 2001 [imagen]. Disponible en:  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22BrainChain%22\\_Willem\\_den\\_Broeder\\_2001\\_.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22BrainChain%22_Willem_den_Broeder_2001_.png)

Dalí, Salvador “The Disintegration of the Persistence of Memory”, s.f [imagen].  
Disponible en:  
<https://en.wikipedia.org/wiki/File:DisintegrationofPersistence.jpg>

Microsoft Designer: <https://designer.microsoft.com/image-creator>