



Programa didáctico para la muestra:

El esplendor del Renacimiento en Aragón

Material para el educador

Gobierno de Aragón

Departamento de Educación, Cultura y Deporte
Dirección General de Patrimonio Cultural
Museo de Zaragoza

Realización:

Museo de Zaragoza. Área de Comunicación y
Educación (Carmen Gómez)

Arte por Cuatro (Myriam Monterde)

Diseño:

DosCuartos Comunicación Gráfica

Imprime:

A.G.D.

Archivo fotográfico:

©Archivo fotográfico. Museo de Zaragoza. (J. Garrido).

Depósito legal:

Z-238-2010

Índice

Introducción

Objetivos

Destinatarios

Metodología

- Visita programada a la exposición:
El esplendor del Renacimiento en Aragón.
- Talleres en el aula y el juego en el taller:
Las familias del Renacimiento.

Material de trabajo

- Material didáctico. Nivel 1.
- Material didáctico. Nivel 2.
- Juego didáctico.

Desarrollo

- Entrega de material (guía didáctica) al alumno/a.
- Desarrollo en el aula del contexto histórico-cultural (Nivel 2 - DVD).
- Visita programada.
- Actividades desarrolladas en el aula:

Juego en el taller: ***Las Familias del Renacimiento.*** Juego de naipes

Nivel 1. Educación Primaria

- > *¿Nos miramos... nos pintamos? ¿Quién soy?*
- > *¡Nuestro propio retablo!*
- > *Oro parece, plata "sí" es.*
- > *Vivo en un palacio renacentista.*
- > *"Érase una vez..."*

Nivel 2. Educación Secundaria

- > *La modelo del año.*
- > *¡Retablo al futuro!*
- > *Los tesoros de la Cofradía de los Plateros.*
- > *Palacio renacentista en construcción - ¡Manos a la obra!*
- > *Escenario abierto.*

Conclusiones



Introducción

El esplendor del Renacimiento en Aragón es un programa didáctico independiente creado para centros escolares de educación primaria y secundaria.

Este proyecto plantea un **recorrido por los aspectos más destacados de la época del Renacimiento y en concreto, de Aragón** mostrando nuestro rico patrimonio aragonés al público infantil y juvenil.

Ofrece un variado conjunto de propuestas cuya actividad principal se centra principalmente en **la visita programada a la exposición**.

En primer lugar, se le ofrece al alumnado una **guía de trabajo** con diverso material que descubre la información y las claves para entender la muestra: contexto histórico, lecturas y videos; para después, con la visión "in situ" de las piezas; poder entender el esplendor de esta época a través de obras de nuestro patrimonio aragonés.

En segundo lugar se presentan **diversas actividades relacionadas con las diferentes disciplinas que se integran en el Renacimiento**, prestando especial atención en la elaboración de **distintos talleres de**

cada lenguaje artístico de esta época: pintura, escultura, arquitectura y artes decorativas.

La muestra y las actividades programadas combinan la divulgación con el descubrimiento del valor de la cultura.

Mediante la **exposición** y los **talleres** se beneficia a que exista mayor desarrollo integral de niños y jóvenes por medio de la observación, la manipulación de distintos materiales, la conciencia de las emociones, la experimentación y la capacidad creadora.



Objetivos

Este programa educativo plantea un recorrido global por la época del Renacimiento en donde a través de la muestra y las actividades se posibilite al alumno/a que se plantee interrogantes, que le ofrezca claves interpretativas y establezca vínculos con su propia experiencia, base sobre la cual se construye el sentido de su relación con la cultura. Con ello se pretende facilitar el diálogo abierto entre los alumnos y promover un cambio de actitud en ellos. De esta manera, llegar a ser capaz de relacionarse de un modo significativo con las obras y disfrutar plenamente de la experiencia del arte.

El objetivo de *El esplendor del Renacimiento en Aragón* es:

- Invitar a todos los centros escolares a **conocer la repercusión histórica** de la época del Renacimiento en nuestra comunidad a través de la **exposición** y los **talleres educativos**.
- **Desarrollar** en los niños y jóvenes **el hábito de visitar exposiciones** a partir de experiencias positivas, divertidas y significativas, desde la infancia.
- Promover la **valoración del patrimonio histórico-artístico** a partir del contacto con las piezas originales.
- Ampliar el estímulo integral en el alumno/a, **fomentando la creatividad y el desarrollo de las habilidades intelectuales, sensoriales y emocionales**.





Destinatarios

La finalidad de este proyecto es que los alumnos conozcan, de forma adecuada a su nivel educativo, el **contenido y el contexto histórico, cultural y artístico del Renacimiento**. El programa educativo y los talleres están destinados a alumnos de educación primaria y secundaria con actividades dirigidas específicamente a cada uno de los ciclos. Mediante estas actividades, se pretende favorecer el acercamiento del alumnado al arte desde diferentes perspectivas con un **enfoque multidisciplinar**. **Los vínculos entre la pintura, la escultura y los demás lenguajes hacen de este proyecto un lugar de encuentro de diferentes formas de creación y de expresión artística.**

Grupos escolares.

Alumnado a partir de 12 años:

- Nivel 1.
- Nivel 2.



Metodología

Se propone una metodología activa basada en el aprendizaje por descubrimiento dirigido; el propósito es, sobre todo, crear un clima que motive la participación de los alumnos/as.

Visita programada a la Exposición: *El esplendor del Renacimiento en Aragón*

A través de la pintura, la escultura y las artes decorativas esta muestra nos presenta una interpretación clara y sencilla de una de las etapas más importantes del arte: El Renacimiento y concretamente en Aragón.

La exposición debe entenderse como un recorrido por los diferentes aspectos de la época; de esta forma el alumno/a entiende de una manera práctica que el Renacimiento fue la etapa en la que se retoma el conocimiento y las ideas clásicas, que se refleja en los diversos ámbitos del arte y les facilita una nueva visión de su entorno.

Talleres en el aula y el juego en el taller: *Las familias del Renacimiento*

Mediante estas actividades se desea que los alumnos/as se sientan cómodos expresando sus opiniones en relación a las propuestas artísticas y desarrollen sus capacidades de análisis e interpretación de las obras.

El programa ofrece a los alumnos/as recursos para reflexionar sobre lo que ven y herramientas para enfrentarse con un espíritu crítico a las imágenes que les rodean. La misión de esta actividad es estructurar sus pensamientos sobre esta época y desarrollar brevemente cada uno de los lenguajes o disciplinas.

Material para el alumno/a

→ Material didáctico - Nivel 1:

La **guía didáctica** de la exposición comienza con la presentación de dos personajes ilustrados de la época del Renacimiento: *Don Alonso y Doña Leonor de Aragón*. Estos protagonistas transmiten toda la información desde el contexto histórico hasta las características artísticas del Renacimiento, los oficios, los talleres... Junto a estos personajes se reproducen las **imágenes** de las piezas más representativas de la exposición. Las diferentes obras se van articulando mediante **textos, preguntas, esquemas, definiciones, actividades...** con las que se fijarán esas imágenes y se afianzarán los conocimientos adquiridos.

→ Material didáctico - Nivel 2:

Guía didáctica donde se introduce el contexto histórico-artístico del Renacimiento en Europa y en Aragón para después ir incorporando los diferentes conceptos y las **fichas de las obras** más representativas de la muestra. Incluye **explicaciones y detalles** completos de cada una de las disciplinas artísticas de la exposición. Con ello se ayuda al desarrollo del conocimiento del alumno/a que le permite que **piense y comprenda la exposición**.

Incluye un **DVD** audiovisual de presentación sobre el contexto histórico-artístico del Renacimiento invitando a conocer el legado histórico del Renacimiento que todavía hoy se puede ver en la ciudad de Zaragoza.

→ Juego didáctico:

Tras la visita, se volverán a ofrecer **nuevos materiales** para seguir trabajando en el aula, reforzando la experiencia y haciéndola formar parte de los procesos educativos.

Se entregará al educador el juego de naipes: *Las familias del Renacimiento* con las reglas de juego y las diferentes propuestas pedagógicas de las actividades y talleres para desarrollar en el aula.

Objetivo principal del material de trabajo es:

→ Ofrecer, de manera sencilla y práctica, un recorrido artístico por el esplendor del Renacimiento en Aragón.

→ Proporcionar al proyecto educativo un enfoque lúdico y motivador para los alumnos/as.

→ A través de la guía y las variadas actividades, lecturas y video seleccionados **el alumnado mejorará su nivel de comprensión**.

Desarrollo

1. Entrega del material (guía didáctica) al alumno/a

Antes de la visita y comienzo de programa se hace **entrega del material de trabajo con toda la información** donde se definen las primeras orientaciones didácticas. En este cuaderno se incluye una breve descripción sobre la actividad escolar prevista que se llevará a cabo, así como una descripción del programa, en torno al cual girarán las propuestas.

El objetivo de la entrega de documentación es ofrecer un material de trabajo que complemente la visita a la exposición. Está vinculado a la intención de relacionar los contenidos de la misma con los temas que conforman las actividades posteriores.





2. Desarrollo en el aula del contexto histórico-cultural del Renacimiento en Aragón.

Nivel 1.

El educador con la guía didáctica, desarrollará en el aula, antes de la visita a la exposición, el contexto histórico de la época del Renacimiento, acercando así al alumno/a a la realidad de la época.

Nivel 2.

Acompañando al material didáctico se entregará un **DVD - Material audiovisual** de aproximadamente 7 minutos de duración en el cual se detallan: las características fundamentales del Renacimiento, los principales artistas renacentistas en Aragón y se finaliza recordando el Renacimiento como un movimiento que trascendió fronteras y cuyo legado permanece hoy vivo en Aragón.

Mediante la proyección de DVD: ***El esplendor del Renacimiento*** se facilita el recorrido por el Renacimiento. Éste actuará de centro de interpretación y ofrece al alumnado la posibilidad de informarse sobre el contexto histórico y artístico en el que se realizaron las obras que a continuación observarán. **Su propósito real es la “invitación” a recorrer la exposición.**



3. Visita programada a la exposición *El esplendor del Renacimiento en Aragón*

El objetivo principal de trasladarse a la muestra es **despertar la curiosidad por el mundo artístico** y que éste encuentro con la cultura sea una experiencia divertida; que **favorezca futuras visitas a diversos museos y exposiciones**. A la vez que se promueve la valoración del patrimonio histórico-artístico a partir del contacto con obras originales.

Mediante este encuentro directo con las piezas se permite trabajar, por un lado, sobre las **nociones fundamentales del Renacimiento** y, por otro, profundizar en cada uno de los lenguajes artísticos, expresiones o disciplinas. Al mismo tiempo nos sitúa ante artistas, obras y momentos concretos históricos fundamentales de la época. De esta manera se van dando las pinceladas necesarias para más tarde **realizar las actividades y talleres en el aula**.

4. Actividades desarrolladas en el aula

Leídas y realizadas las **lecturas, preguntas y actividades** de las **guías didácticas** entregadas a los alumnos/as se comenzarán los **juegos** que fácilmente pueden ser llevados a la práctica por los docentes en los colegios. **Son talleres en los que el juego, la acción y la creación plástica se combinan para llevar al público participante a una experiencia diferente.**





Juego en el taller:

Las familias del Renacimiento. Juego de naipes*

¡Abre los ojos! ¡Tú eres el elegido/a!



Comienza el juego didáctico en clase. Se reparten las cartas de este juego de naipes* para transformar el aula en un taller de un maestro renacentista; con familias de pintores, escultores, arquitectos, plateros y hasta cronistas del Reino. Con ellos se realizan todos los talleres para el nivel 1 y 2 que a continuación se detallan.

* La costumbre de los juegos de naipes en el Reino de Aragón se adoptó desde Nápoles durante el dominio de Aragón y evolucionó posteriormente en el resto de la península Ibérica.

Bases del Juego

Cinco Familias – Cinco Oficios – Cinco Obras ... ¡VAMOS A JUGAR!

- Esta baraja contiene 25 cartas de 5 familias de 5 miembros cada una.
- El juego, incompleto, se compone de 5 familias de diferentes oficios de la época. Cada una está representada con las herramientas propias de su profesión:

Pintores	Familia de Jerónimo Cósida.
Escultores	Familia de Damián Forment.
Orfebres	Familia de Jerónimo de la Mata.
Arquitectos	Familia de los Condes de Sástago.
Literatos	Familia de Jerónimo Zurita.
- Cada familia está compuesta por 5 miembros: un abuelo, una abuela, un padre, una madre y un hijo/hija.
- Para empezar a jugar hay que convertirse en “un artista renacentista”:
 1. Identificar a cada uno de los miembros de la familia escribiendo quién es (abuelo, madre...) en el recuadro de la parte superior de cada carta.
 2. Colorear cada una de las cartas para darle realismo a cada uno de los retratos.
- Terminada la baraja de *Las familias del Renacimiento*, se reparten de nuevo las cartas al alumnado para hacer los grupos por familias.
- Los jugadores tendrán que demostrar y lograr que su familia realice las obras de arte de mayor riqueza y esplendor y se convierta en la más rica y poderosa de Aragón.

PINTORES

Familia de Jerónimo Cósida. 5 miembros.



ESCUPTORES

Familia de los Forment. 5 miembros



PLATEROS – ORFEBRES

Familia de Jerónimo de la Mata. 5 miembros.



ARQUITECTOS

Familia de los Condes de Sástago. 5 miembros



LITERATOS

Familia de Jerónimo Zurita. 5 miembros.



OBJETIVOS

→ Este juego propone una manera divertida de **profundizar en las disciplinas artísticas de la época**. Cinco lenguajes claves que nos introducen en la amplitud de posibilidades culturales existentes en el Renacimiento.

→ El objetivo de *Las familias del Renacimiento* es que no solo sirva para **potenciar o estimular la creatividad**, sino que también ayude a desarrollar otras muchas facetas, como la **sociabilidad**, el **desarrollo del lenguaje**, la **cooperación y coordinación grupal**, etc.

Juego en el taller:

Las familias del Renacimiento.

Nivel 1.

PINTORES

Familia de Jerónimo Cósida.

JUEGO:

¿Nos miramos... nos pintamos?

¿Quién soy? A partir del retrato de la hija de los duques de Villahermosa y otros retratos de la muestra, crearán su propio retrato. Los alumnos/as realizan entre sí "su vivo retrato".

Lo analizan partiendo de diferentes ejemplos. Descubrirán las diferentes maneras de representar la realidad. De esta manera, se desarrolla la capacidad de interpretar lo observado.

¡No te olvides de sonreír!

ESCULTORES

Familia de Los Forment.

JUEGO:

¡Nuestro propio Retablo! Tras la visita a la muestra se observan y analizan los diferentes retablos para después, realizar "su retablo". Se contarán historias propias del grupo, dibujando las escenas principales y las secundarias para crear un relato completo por episodios.

¡Vaya historia!



PLATEROS – ORFEBRES

Familia de Jerónimo de la Mata.

JUEGO:

Oro parece, plata "sí" es. Los alumnos/as se convierten en unos pequeños orfebres. Se eligen varias obras de la muestra y se realizarán unas obras semejantes para decorar sus palacios renacentistas.

¡A ver qué eres capaz de hacer!



ARQUITECTOS

Familia de los Condes de Sástago.

JUEGO:

Vivo en un palacio renacentista.

Tomando imágenes mostradas en clase o en una visita por la ciudad, los alumnos/as descubren los palacios y las construcciones renacentistas. Diseñarán su propia casa de la época, con su fachada, patio, arcos y columnas.

¡Aprenderán a leer un edificio!

LITERATOS

Familia de Jerónimo Zurita.

JUEGO:

“Érase una vez...” Taller de escritura creativa.

Escribir un cuento colectivo en el que el/la protagonista sean personajes de las obras de arte de la exposición, narrando características de la época, tanto artísticas como de la vida cotidiana. ¡A ver qué se te ocurre!

Juego en el taller: *Las familias del Renacimiento.* Nivel 2.

PINTORES

Familia de Jerónimo Cósida.

JUEGO:

La moda del siglo XXI. A partir de un retrato de la exposición, diseñan "**La moda del siglo XXI**" ¿Cómo nos vestimos ahora y cómo se vestían en el Renacimiento? ¿Qué pasaría si una dama de la corte renacentista tuviera que viajar en el metro o en algún transporte público vestida como se vestían en aquella época? Se pintará un retrato con características de nuestra época.

¡Fotografiamos la moda del pasado!

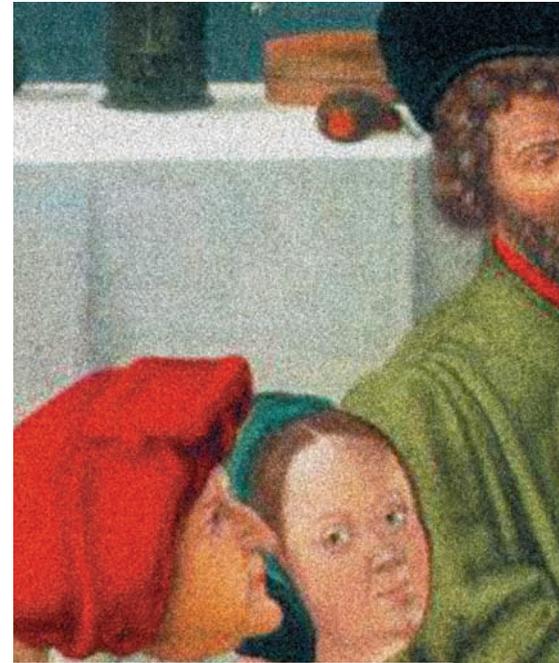
ESCULTORES

Familia de Los Forment.

JUEGO:

¡Retablo al futuro! Analizando los retablos de la muestra se crea una historia grupal con diferentes episodios, dibujando las escenas principales y las secundarias para elaborar un relato completo.

¡Nuestra propia serie de TV en un retablo!



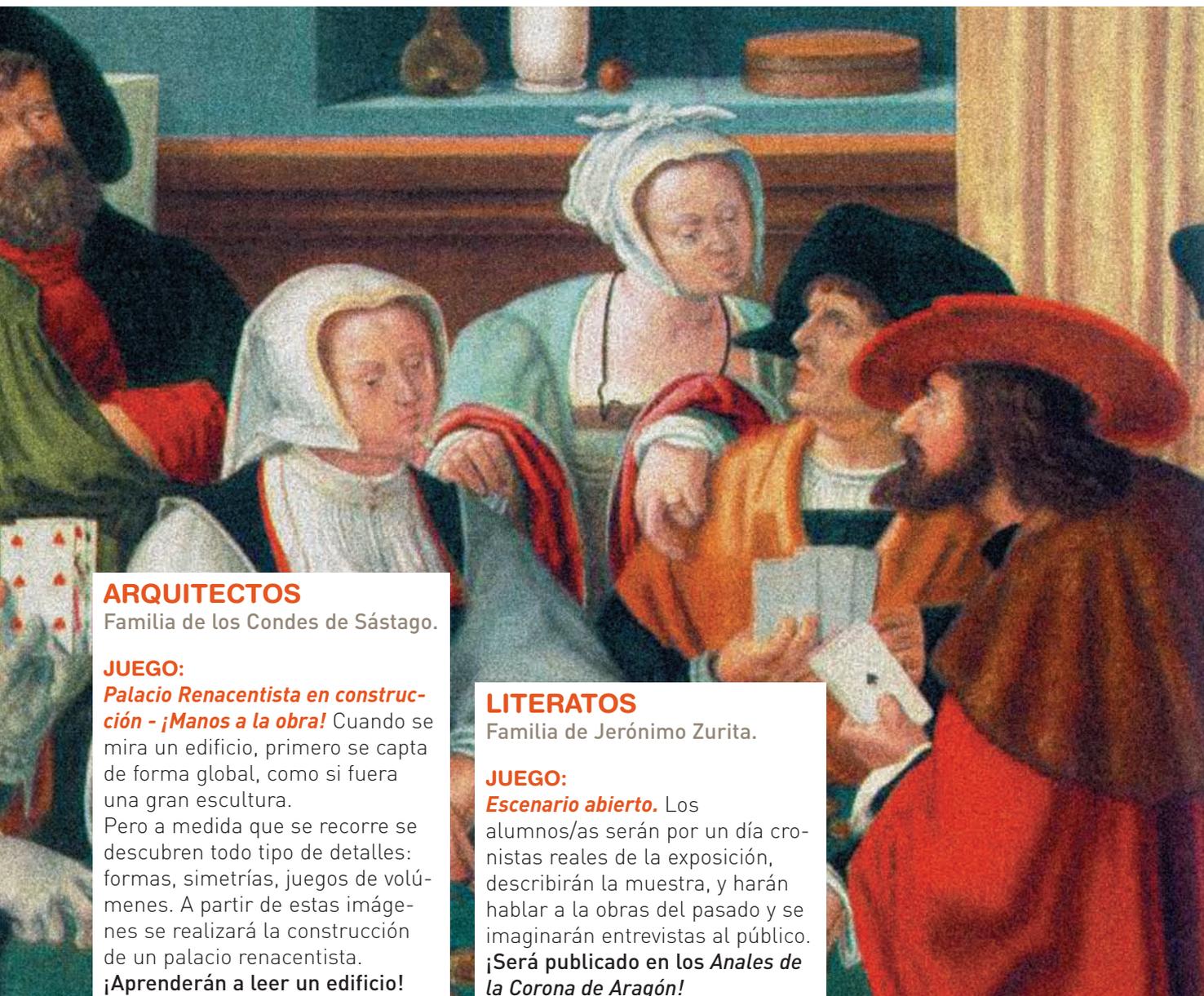
PLATEROS – ORFEBRES

Familia de Jerónimo de la Mata.
Maestro platero "Argentero".

JUEGO:

Los tesoros de la cofradía de los Plateros. Se eligen varias piezas de la exposición y se adaptan a nuestro tiempo, un busto, una arqueta...

Se descubrirá el estudio de la orfebrería, específicamente de platería y joyería, a fin de concienciar a los alumnos/as de la importancia de estas materias y se despertará el interés por las mismas. **¿Qué inventamos?**



ARQUITECTOS

Familia de los Condes de Sástago.

JUEGO:

Palacio Renacentista en construcción - ¡Manos a la obra! Cuando se mira un edificio, primero se capta de forma global, como si fuera una gran escultura.

Pero a medida que se recorre se descubren todo tipo de detalles: formas, simetrías, juegos de volúmenes. A partir de estas imágenes se realizará la construcción de un palacio renacentista.

¡Aprenderán a leer un edificio!

LITERATOS

Familia de Jerónimo Zurita.

JUEGO:

Escenario abierto. Los alumnos/as serán por un día cronistas reales de la exposición, describirán la muestra, y harán hablar a las obras del pasado y se imaginarán entrevistas al público.

¡Será publicado en los Anales de la Corona de Aragón!

Conclusiones



Estas actividades pretenden acercar de una forma **lúdica y divertida** el mundo del arte y la creación plástica del **Renacimiento** al público infantil, para que a través de la **observación**, la **reflexión** y la **producción** sean capaces de reconocer los procesos creativos que se llevaron a cabo en esta época.

No debemos olvidar que son juegos y como tales cumplen otra función más: **divertir** o **entretener** a sus jugadores, lo que nos indica que por eso **los juegos son unos de los mejores desarrolladores del niño**, ya que despliegan sus facetas sin que él o ella se percate en muchas ocasiones.





