

## PETRONA VIERA. Posibles abordajes y recursos para un acercamiento a su obra.

### Descripción:

En este material se presentan una serie de recursos y sugerencias para la aproximación a la obra de Petrona Viera desde diferentes perspectivas.

Los recursos digitales no están concebidos para la aplicación directa de los estudiantes sino para ser utilizados dentro de un marco planificado por el docente, quien deberá considerar cuál es el momento más adecuado para su incorporación en el aula y el modo que se empleará: como disparador a la búsqueda de información, trabajo de proceso o cierre de una propuesta, podrían incluso tomarse como punto de partida y complementarse.

**Nivel:** Ciclo básico

### Propósitos generales:

- Aproximación a la obra de Petrona Viera y al Planismo como estilo pictórico.
- Formación de la sensibilidad estética.
- Incentivar la búsqueda de información para poder cumplir los desafíos planteados.
- Generar estrategias para la organización, clasificación y presentación de la información relevada.
- Contextualizar la obra en una época y sociedad determinada.
- Vincular las temáticas representadas en obras de artistas consagrados con contextos y vivencias reales.

### Contenidos y habilidades:

- reconocer vínculos denotativo-connotativos
  - identificar características técnico-expresivas en objetos de arte estudiados
  - reconocer el valor del arte en diversos contextos y tiempos
- \* todos aquellos que el docente proponga en función del uso que se hará de los recursos.

## Posibles actividades

### Diálogos



¿En qué piensan las niñas?



¿Sobre qué hablarán? ¿serán parte de un grupo?



¿A qué juegan? ¿cantarán?



¿Qué se estarán contando?

### Creación de un diálogo

Para el registro del mismo pueden utilizarse diversas aplicaciones, como la grabadora de voz de un teléfono celular; también se sugiere la actividad “Juegos de dialogar” de la plataforma [Educaplay](https://educaplay.com).

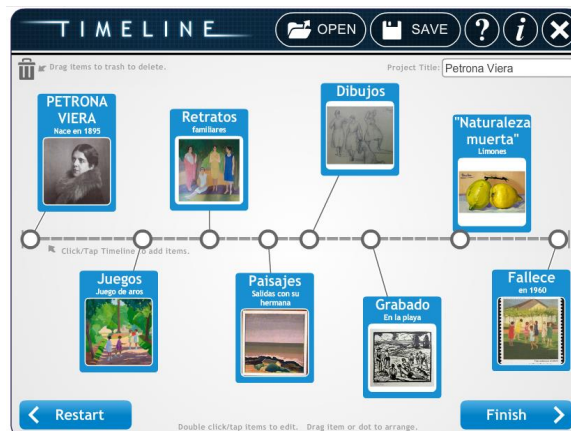
El diálogo puede transformarse en una historia y la escena deja de ser una imagen fija para transformarse en una **secuencia de imágenes** que narran lo acontecido, que a su vez puede ser imaginario o dar cuenta de los acontecimientos de la época.

## La línea de tiempo como recurso de aprendizaje

Generar una línea de tiempo implica la búsqueda, selección y jerarquización de información.

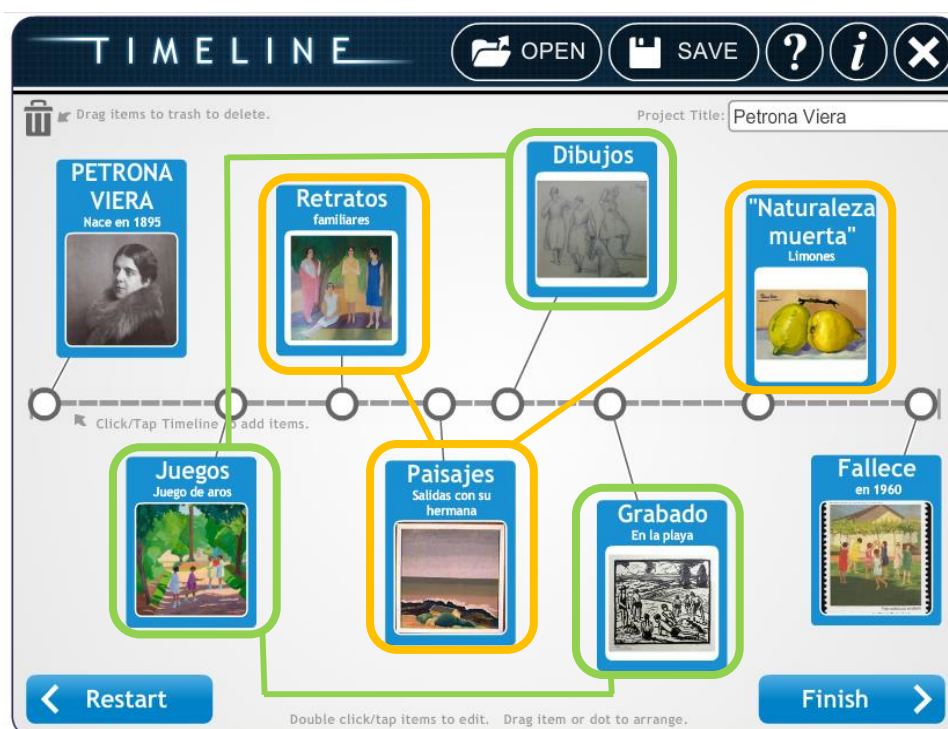
Puede incluso utilizarse una aplicación que permita el trabajo colaborativo.

Ejemplo de línea de tiempo realizada con la aplicación [Timeline](#). (requiere Adobe Flash)



**Al visualizar esta sencilla línea de tiempo podemos observar:**

- Diferentes núcleos temáticos abordados por la artista / géneros pictóricos.
- Diferentes técnicas expresivas, que pueden asociarse a determinados períodos en la vida de la artista, y vincularlas a los diferentes maestros con los que aprendió.



**Otra posibilidad** es superponer en la misma línea de tiempo diferentes aspectos y acontecimientos de la época.



Ejemplo realizado con la aplicación [Visme](#).

## El formato juego como recurso

Los recursos que se ponen a disposición a continuación constituyen juegos que en sí mismos no encierran contenidos de la asignatura, pero deberían cargarse de los mismos en función de la propuesta docente.

### **Puzle clásico**

Obra sin título. [Puzzle](#) diseñado en Puzzlefactory.

### **Interactivo con avance en respuesta a preguntas**

[Planismo y Petrona Viera](#) diseñado en Genially.

### **Juego de memoria**

[Algunos núcleos temáticos en la obra](#) de Petrona Viera, diseñado en Puzzel.org.

## Sopas de letras

Pueden trabajarse online o descargarse para trabajar en formato impreso.



Ejemplo generado con la aplicación [Educima](#)

## Evaluación:

“La evaluación se considera como parte integrada al proceso de enseñanza y de aprendizaje. Desde esta perspectiva adquiere un carácter comprensivo, formativo y sumativo.”<sup>1</sup>

Las actividades permitirán una recopilación de evidencias que en algunos casos pueden recogerse a través de la herramienta digital en la que se trabajó, pero en otros deberán generarse dispositivos o simplemente se evidenciarán en la observación directa del hacer de los estudiantes.

## Sugerencias:

Visita comentada [“Petrona Viera. El hacer insondable.”](#) publicado en el canal de youtube de CulturaencasaUY.

<sup>1</sup> Programa de asignatura 1º año. Reformulación 2006. Pág. 11

## Bibliografía:

Argul, J.P. "Las artes plásticas en el Uruguay" Ed. Barreiro y Ramos SA. Montevideo.

Arte Uruguayo. De los maestros a nuestros días. Tomo: De Simone-Los planistas. El País- Testoni Estudios. BBVA

Augustowsky, G., Massarini, A., Tabakman, S. "Enseñar a mirar imágenes en la escuela". Tinta fresca Ediciones.

Peluffo Linari. "Historia de la pintura uruguaya" Ed. Banda Oriental. Montevideo.

## Créditos:

### Obras del apartado "Diálogos"

"Niñas en la puerta." Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

"Bañistas" Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

"Recreo". Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

"Niñas". Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

### Obras del apartado "Línea de tiempo"

Fotografía de Petrona Viera [extraída de Wikipedia](#).

"Juegos de aro". Petrona Viera. [Extraído de Pinterest. Autor: Marina Luna](#)

"Composición". Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

"Casilla entre rocas". Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

"Figuras". Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

"Jugando en la playa". Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

"Limonos". Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

Sello. [Autor: Eduardo Salgado](#)

### Obras del apartado "Juego"

"Sin título". Petrona Viera. [Extraído de Wikipedia](#).

"Recreo". Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

"Atlántida". Petrona Viera. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](#)

Autor: Ana Luisa Borges



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).