

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1. DATOS DEL PROYECTO "UN PASEO POR LA PREHISTORIA"

1.1 TEMA O TÓPICO GENERATIVO	El tema a tratar en esta actividad será basado en el conocimiento previo de la imagen móvil trabajado anteriormente en el aula y relacionado con la historia de la expresión en este caso en la prehistoria, el origen del hombre y sus primeras representaciones.					
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none"> El marco conceptual que sustenta el proyecto es reafirmar el concepto imagen y forma. Sentido y finalidad será que el alumno desarrolle mayor conocimiento en el lenguaje visual, utilizando no solo los elementos convencionales si no incursionando en las TICS. Contextualización se logra en cuatro etapas: Trabajarán en la composición del paseo virtual. -luego comenzaremos con el personaje. 					
1.3 CENTRO/S EDUCATIVO/S	Liceo N°1 San Carlos.					
1.4 DOCENTE/ES INVOLUCRADO/OS	NOMBRE	TELÉFONO	MAIL	MATERIA	GRUPO	
	1	GISELE GONZALEZ	098745814	egrodrieuez888@gmail.com	E. VISUAL	1° 7
	2					
	3					
	4					
5						
1.5 ANTECEDENTES	Realizamos una secuencia de imágenes en clase , trabajando imagen móvil y aparente					

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

2.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO	OBJETIVOS GENERALES	En este caso se buscará que el curriculum funcione como un dispositivo modificador de la mente.			
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Lograr el vínculo entre lo convencional y lo nuevo en este caso el uso de las TICS, desarrollando nuevas destrezas mentales, promoviendo nuevos resultados.			
2.2 ROL DEL DOCENTE	Guia				
2.3 ESTRATEGIAS A UTILIZAR	Se les proporcionará algunos ejemplos para que se familiaricen con la idea, tareas en el EDMODO que servirán de práctica.				
2.4 METODOLOGÍA DE TRABAJO	El alumno viene trabajando en clase de informática , ejercitándose con el uso de las herramientas.				
2.5 ACTIVIDADES	Descripción	Agrupamiento	Temporalización	Recursos o Software	
1º fase	Diseñar el personaje y sus desazafares. .Personaje (objeto 1) visto de frente. Personaje (objeto 2) visto de arriba	Individual o grupo de dos. Cada uno deberá tener su propio personaje.	2h	Actividad realizada anteriormente. Ceibalita	
2º fase	Escenarios : visto de arriba y frente	Idem	2h	Ceibalita Cañón, TV	
3º fase	Programación : movimiento y dialogo	Idem	2h	Ceibalita Cañón, TV	
4º fase	Movimiento : laberinto, juego	Individual	2h	Idem	

3. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

3.1 INDICADORES DE ÉXITO	Se evaluará el interés del alumno, imaginación y destrezas en el manejo de distintas técnicas.
3.2 LINEAS DE TRABAJO A FUTURO.	Continuaremos con la creación de la carpeta final del curso, previamente habiendo sacado las fotos de las actividades y editándolas. Trabajo que se realizará en Gimp y Scratch.
ANEXOS	