

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1. DATOS DEL PROYECTO

| | | | | | | |
|--------------------------------------|--|------------------|-------------|--------------------|--------------|-----------|
| 1.1 TEMA O TÓPICO GENERATIVO | ¿La animación puede enseñarnos a construir valores? | | | | | |
| 1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA | <ul style="list-style-type: none"> • La animación cómo elemento y formato de expresión social y emocional de las ideas, pensamientos y sentimientos de los estudiantes. • A través del lenguaje visual reflexionar sobre la importancia de los valores y el poder de comunicación de la imagen, cómo generador de conocimiento. • Los valores son importantes en una sociedad para lograr un funcionamiento democrático por ejemplo en el aula. | | | | | |
| 1.3 CENTRO/S EDUCATIVO/S | Liceo N° 2 de San Carlos. | | | | | |
| 1.4 DOCENTE/ES INVOLUCRADO/OS | NOMBRE | TELÉFONO | MAIL | MATERIA | GRUPO | |
| | 1 | Guillermo Correa | 099507507 | Guillermocorrea7@g | EVP | 1º |
| | 2 | | | | | |
| | 3 | | | | | |
| | 4 | | | | | |
| | 5 | | | | | |
| 1.5 ANTECEDENTES | <p>Los antecedentes, hemos realizado con ellos diferentes usos de las tics en la asignatura, con abordajes dispares sobre temáticas complejas en muchos casos.</p> <p>Conceptos ya trabajados: GUION, STORYBOARD, STOPMOTION, EDICION, SONIDO, COMPOSICION VISUAL.</p> | | | | | |

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

| | | | | | |
|-----------------------------------|---|--|---|---|--|
| 2.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO | OBJETIVOS GENERALES | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el Arte cómo vehículo generador de conocimiento y reflexión sobre los valores que rigen a nuestra cultura entre otras. | | | |
| | OBJETIVOS ESPECÍFICOS | <ul style="list-style-type: none"> • Adquirir , experimentar, utilizar la animación cómo elemento y formato de expresión social y emocional de las ideas, pensamientos y sentimientos de los estudiantes. • Desarrollar en el estudiante a través del lenguaje visual, la reflexión sobre la importancia de los valores en una sociedad y el poder de comunicación de la imagen, cómo generador de conocimiento. | | | |
| 2.2 ROL DEL DOCENTE | Será un DJ o COUCH que mezclará, enmarcará o guiará ideas, pensamientos y emociones de los estudiantes. | | | | |
| 2.3 ESTRATEGIAS A UTILIZAR | Las relaciones con las tics estará pensada como el MEDIO para la construcción de los audiovisuales y no un FIN. | | | | |
| 2.4 METODOLOGÍA DE TRABAJO | ABP Aprendizaje Basado en Proyectos y formato TALLER. | | | | |
| 2.5 ACTIVIDADES | Descripción | Agrupamiento | Temporalización | Recursos o Software | |
| Fases | Breve descripción de la fase. Actividades educativas y o expresivas. | Disposición y distribución de los estudiantes con sus respectivas tareas asignadas para cada fase | Tiempo estipulado en horas, días o semanas para la ejecución de dicha etapa | Recursos, software, herramientas, pág. Web y programas utilizados | |
| 1º fase | Adquirir los conceptos de audiovisual y de valores. Puesta en común sobre lo investigado. | Trabajarán por parejas en la búsqueda de información y análisis de la | 2hs. | Google, wikis, páginas webs, org. | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Colaboró con el grupo a mejorar el trabajo. | | | | | | | | | | | | | |
| Trabajó activamente para resolver problemas del proyecto. | | | | | | | | | | | | | |

Tabla de autoevaluación.

| Aspectos plásticos a considerar | Niveles de logro | | | Fundamenta el por qué consideras que marcaste. |
|---|------------------|-------------|----|--|
| | No | Más o menos | Si | |
| ¿Logra expresar de manera clara la idea? | | | | |
| ¿El escenario utilizado, la intervención está acorde? | | | | |
| ¿La composición como se presenta en ésta obra? | | | | |
| ¿Los materiales utilizados interactúan de manera eficaz en la obra? | | | | |