

# Proyecto referentes XO para Arte y Comunicación Visual

## INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

### Datos del proyecto

Tema o tópico generativo:	Representaciones bidimensionales y tridimensionales				
Justificación del tema:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Marco conceptual:</b> Los contenidos a trabajar tendrán como eje vertebral las representaciones bi y tridimensionales, abordando temas como textura, profundidad, perspectiva, escala, el observador, puntos de vista, volumen, color, sombra y luces.</li> <li>- <b>Sentido y finalidad:</b> En este proyecto se utilizarán programas informáticos de ceibal lo cual será de utilidad para lograr un aprendizaje significativo, ya que muchas veces mediante explicaciones, prácticas y representaciones sobre la hoja no se logra profundizar el concepto, ni darle aplicación al contenido.</li> <li>- <b>Contextualización:</b> Se desarrollará en el liceo de Guichón, con el grupo 2º año 1, el cual cuenta con 18 alumnos, de características diversas, se trata de un grupo inquieto, de escasa concentración y poco interés, desmotivado, siempre trabajan los mismos alumnos y el resto cumple con tareas básicas predominando el conformismo, individualismo o el aislamiento de algunos alumnos.</li> </ul>				
Centro educativo:	Liceo Guichón - Paysandú				
Docente involucrado:	NOMBRE:	TELÉFONO:	MAIL:	MATERIA:	GRUPO:
	Claudia Lestarpe	099134008	claudialestarpe@gmail.com	Expresión Visual y Plástica	2º 1
Antecedentes:	<p>Se trabajó representaciones en diferentes planos (proyecciones ortogonales) y creaciones de figuras y prismas tridimensionales con yeso, coloreados con colores primarios, secundarios, neutros, entre otros.</p> <p>Se aplicó luces de diversos colores al conjunto de prismas creados y se realizó croquis del mismo; resaltando luces y sombras.</p> <p>Se registró mediante fotografía diferentes puntos de vista: picado, contrapicado, perfil, alzado, vista aérea, etc.</p>				

### DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Objetivos del proyecto:	Objetivos generales:
	Lograr mediante medios informáticos que están al alcance del alumnado, un aprendizaje relevante y una mayor integración y relacionamiento del grupo en sí.
	Objetivos específicos:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar programas de XO como metodología motivadora.</li> <li>- Aprender mediante un método diferente teniendo en cuenta el medio en el que vive el alumnado.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivar al educando y darle más participación en su aprendizaje, potenciando la autonomía y a la vez el trabajo cooperativo.</li> <li>- Potenciar la buena utilización y la creatividad del estudiante a través de programas informáticos de ceibal.</li> </ul>
	<b>Objetivo educativo:</b>
	Generar un alumno solidario, cooperativo, que mantenga un buen vínculo con sus compañeros, que sepa trabajar de forma grupal como autónoma.
	<b>Objetivo expresivo:</b>
	Potenciar la buena utilización y manejo de programas que favorecen el trabajo en esta materia y que podrían brindar herramientas a aplicar en otras asignaturas.

	DOMINIO PRODUCTIVO	DOMINIO CRÍTICO	DOMINIO CULTURAL
CONTENIDO CONCEPTUAL	Perspectiva, profundidad, volumen, textura, color, escala, Scratch, connotación, dimensiones.	Lograr representar un espacio tridimensional, evidenciando perspectiva, volumen, escala y texturas.	Conocer y crear a partir de obras del artista americano George Deem (cambio de connotación). Fotografiar espacios públicos o de encuentros valorando el patrimonio local y modificarlos mediante edición fotográfica utilizando la innovación.
CONTENIDO PROCEDIMENTAL	Manejo adecuado de diferentes programas de Sugar. Uso de Schatch Edición de imágenes. Aplicación de los contenidos teóricos en un trabajo específico. Edición utilizando Gimp.	Ideación de forma autónoma de escenarios. Presentación y debate sobre los trabajos del grupo.	Creación o modificación de espacios urbanos ambientados partiendo de obras creadas por el artista americano.
CONTENIDO ACTITUDINAL	Interés Participación activa. Dialogo, relacionamiento y colaboración con compañeros. Respeto para con los compañeros.	Colaboración y ayuda mutua entre pares partiendo de la experiencia y facilidad que cada alumno tuene con los programas.	Reflexión y exposición sobre lo creado frente al grupo o institución.
<b>Rol del docente:</b>		Mi rol como docente del grupo será proporcionar al alumnado las herramientas necesarias y básicas necesarias para el manejo de los programas y fomentar la motivación y el trabajo autónomo para que el alumno cree por sí solo.	

		<p>Proporcionar las consignas con las que se pretende trabajar y plantear los objetivos a los que se quiere llegar para que el alumno logre resolver las problemáticas de cómo llegar e ello. Ser la moderadora entre las diferentes etapas del proyecto.</p>		
Estrategias a utilizar:		<p>Exposición, utilización y experimentación con herramientas de programa Scratch. Elaboración de animaciones mediante programas informáticos.</p>		
Metodología de trabajo:		<p>Mediante el método interrogativo obtener los datos necesarios sobre los conocimientos previos de los alumnos. Presentar los programas a trabajar de a uno y mostrar las diferentes herramientas y como utilizarlas mediante un proyector. Que el alumno experimente por sí solo y descubra como profundizar en el uso de las herramientas. Trabajos en equipo para crear animaciones en conjunto. Salida didáctica a fin de fotografiar espacios públicos.</p>		
Actividades:	Descripción:	Agrupamiento:	Temporalización:	Recursos o software:
1ª fase	<p>Edición de fotografías de prismas de yeso tomadas con anterioridad. Ambientación y creación de espacio urbano</p>	Trabajo individual o grupal de no más de tres alumnos.	1 clase (2 horas)	Tux Paint, Paint,
2ª fase	<p>Experimentación y creación de animación, con personajes y escenografía creada en etapa anterior.</p>	Se podrán mantener equipos anteriores	3 clases (9 horas)	Scratch. Cañón y computadora.
3ª fase	<p>Conocer, analizar y tomar como punto de partida obras de George Deem. Edición de imágenes experimentando y reflejando conceptos aprendidos durante el curso. Relevamiento fotográfico de lugares públicos u objetos de relevancia y editar cambiando de connotación.</p>	Se mantendrán equipos o puede ser un trabajo individual.	3 clases (9 horas)	Gimp
4ª fase	<p>Exposición de trabajos, presentación y co evaluación entre los equipos.</p>	Todos los equipos trabajarán en conjunto observando el trabajo de los demás compañeros.	2clases(6 horas)	Cañón y computadoras. Scratch, Gimp, Tux Paint, KolorPaint

	<p>Entre alumnos se aconsejarán y ayudarán para mejorar los trabajos. Realizar mejoras y detalles a los trabajos realizados.</p>			
<p><b>EVALUACIÓN DEL PROYECTO</b></p>				
<p><i>Indicadores de Éxito</i></p>		<p>En la edición de las fotografías con el fin de crear un espacio urbano se evaluará, la representación realista, la tridimensionalidad, las texturas logradas, luces y sombras y la creatividad del alumnado para resolver la representación. En las animaciones se observará el grado de utilización y manejo del programa, si logra que los personajes se muevan, interactúen y se desenvuelvan en su escenario naturalmente. La creatividad e imaginación a la hora de crear la historia a representar. La edición de imágenes publicitarias o vinculadas a otros temas curriculares deberá ser reflejo de lo aprendido en el curso.</p>		
<p><i>Líneas de trabajo a futuro</i></p>		<p>Se pretende seguir utilizando estas actividades al correr del curso y en años posteriores ya que resulta positivo involucrar al alumnado en el buen manejo de las Tics, fomentar la utilización de programas variados y que les pueden ayudar a facilitar actividades de clase y teniendo en cuenta las inteligencias múltiples sería una buena opción de trabajo para aquellos jóvenes nativos de la informática y que lo motriz de una lámina se le dificulta, pero en el ámbito informático se desenvuelven con ventajas.</p>		
<p><i>Anexos</i></p>		<p>La problemática a trabajar es el relacionamiento y vínculos entre alumnos de este grupo, siendo una clase bulliciosa, dinámica, inquieta y dividida en subgrupos, teniendo estudiantes que se aíslan y no se involucran en las tareas.</p>		

