

JUGUETES CON HISTORIA

1.

DATOS DEL PROYECTO

1.1

TEMA O TÓPICO GENERATIVO

Tomando en cuenta lo trabajado en historia (la Revolución Oriental); observar que juguetes se usaban y que juegos se practicaban en la época antes mencionada, para luego realizar una nueva versión de dicho juguete o juego, la cual deberá estar vinculada con un artista

contemporáneo latinoamericano. El diseño se realizará usando herramientas tradicionales, y las nuevas tecnologías.

1.2

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Se propone trabajar en este proyecto debido que generando un diseño tridimensional, en este caso juguetes, el estudiante puede generar vínculos entre lo trabajado en el aula y la vida cotidiana. También se analizará el contexto histórico, social y económico en el cual fueron creados estos juguetes

lo que permite relacionar el trabajo con otras asignaturas. Por otro lado esta línea de trabajo parece adecuada ya que las diferentes partes del proceso de trabajo podrán ser potenciadas con software presente en las computadoras que los estudiantes tienen.



Los juguetes tienen un papel importante en la formación de los conceptos, aptitudes, expectativas, y socialización de niños y adolescentes. Desde niño se tiene la necesidad de manipular y experimentar

objetos, de crear, de relacionarse, e intercambiar acciones, vivencias y sentimientos. Por otro lado observando el diseño de los juguetes se puede encontrar características de la época en la cual fueron creados.

Arriba
Ejemplo de juguete reciclado

1.3

CENTRO EDUCATIVO



LICEO N°1 SAUCE

1.4

ANTECEDENTES

En la primera mitad del año no se realizaron actividades que tuvieran directa relación con lo que se va a trabajar en de ahora en más, pero hay aspectos en común, por ejemplo: que fue un trabajo de larga duración, con instancias individuales y grupales, este trabajo fue la

creación de una obra de títeres en coordinación con otra profesora de Literatura. Dicha obra se expuso en una feria del libro organizada en el liceo. En el momento se esta trabajando en métodos de reproducción, de manera que los estudiantes tengan herramientas para un posterior diseño.

1.5

DOCENTES INVOLUCRADOS

NOMBRE	TELÉFONO	MAIL	MATERIA	GRUPO
Karina Ansin		karinansin@hotmail.com	historia	2do 3
		Luadantesca@gmail.com	ECA	2do 3
			Informática	

2.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

	DOMINIO PRODUCTIVO	DOMINIO CRÍTICO	DOMINIO CULTURAL
CONCEPTOS	Formas geométricas, relaciones entre estas (Superposición, inclusión, penetración; Giros, rotaciones, traslaciones) Espacio, color, textura Diseño gráfico y publicidad	Identidad social y diseño. Decodificación de relaciones formales Interpretación de mensajes visuales.	Revolución oriental. Arte latinoamericano
PROCEDIMIENTOS	Desarrollar habilidad en el empleo de los códigos convencionales y no convencionales. Así como la decodificación de los mismos. Representación del espacio Composición tridimensional Utilización de la tecnología.	Agudizar la mirada atendiendo a la relación que hay entre los objetos diseñados en determinado momento de la historia y los mensajes visuales que produce.	Adaptación de las características del juego original al juguete final. En el caso de elegir un pintor reflejo del lenguaje del pintor elegido al juguete.
ACTITUDES	Interés en traer el material. Disposición abierta al trabajo de grupos, así como también trabajar en proyectos	Observación atenta Predisposición al análisis y corrección de errores	Valoración de las obras de arte, así como también de las diferentes expresiones culturales



2.1

OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVOS PRODUCTIVOS

Que el estudiante a través del desarrollo de habilidades en el uso de instrumental, tanto manual como software adecuado, sea capaz de crear objetos(juguetes) atendiendo a conceptos como forma, espacio, color, textura y experimentando con métodos de construcción y representación bi y tridimensional, además de mostrar una buena disposición al trabajar en equipo.

OBJETIVOS CRÍTICOS

Que el estudiante sea capaz analizar y encontrar diferencias entre, los juguetes originales y los nuevos diseños creados

en el aula, teniendo en cuenta aspectos como: métodos de construcción, herramientas utilizadas para el diseño de los mismos, texturas y materiales de construcción.

OBJETIVOS CULTURALES

Que el alumno sea capaz de observar características de la época en la que se crearon los juguetes originales, así como también de la realidad social actual, en la cual el estudiante diseñara un juguete, tomando en cuenta el lenguaje visual de determinadas obras de arte contemporáneas.

Arriba
La Tabá, Juan Manuel Blanes
Óleo sobre tela, 30 x 39 cm
1879

2.2

ESTRATEGIAS A UTILIZAR

Dentro de las estrategias a utilizar, aparece como fundamental el trabajo en equipo donde los estudiantes podrán apoyarse entre ellos para el logro de los objetivos.

En cuanto a la vinculación con el proyecto la idea es trabajar con otras asignaturas, para que el trabajo se enriquezca y se

logren mejores resultados además de que se forme una visión global del conocimiento, generando también vinculaciones con la realidad.

Para el uso del software se irá trabajando junto a los estudiantes mostrando los posibles resultados, así como las posibilidades que ofrece dicho programa.

2.3

ROL DEL DOCENTE

El docente será una guía que acompañe y ayude a desarrollar el camino que cada grupo de trabajo elija, aportando lo que sabe, y aprendiendo junto con los estudiantes.

2.4

METODOLOGÍAS A UTILIZAR

El abordaje de los equipos se realizará tanto en el aula como en la sala de informática donde se utilizará un monitor para compartir trabajos o presentaciones.

En primer lugar se explicará como funciona el programa en líneas generales así como sus posibilidades. Esto se realizará en la sala de informática donde el docente podrá mostrar en el monitor, las herramientas del programa antes mencionado.

En segundo lugar se atenderán casos particulares.

En tercer lugar se realizarán presentaciones de los trabajos compartiendo con los demás estudiantes dificultades a las que se enfrentó a la hora de usar la herramienta y los caminos que encontró para resolver los problemas.

2.5

ACTIVIDADES

1º fase

Investigación

Descripción

Se realizará en esta fase la investigación del tema elegido, en coordinación con otra materia, por ejemplo historia, geografía, (en este caso se trabajará sobre la Revolución Oriental). En paralelo a la investigación se irá trabajando en los sistemas de representación. La fase finalizará con una presentación de lo investigado.

Agrupamiento

Los estudiantes se formaran en grupos de 4 integrantes

Temporalización

A finales de agosto se plantea la investigación, los primeros días de setiembre se plantean los temas elegidos, y al cabo de tres clases se realizarán, presentaciones de las breves investigaciones de cada grupo.

Recursos o Software

Software a utilizar cualquiera que permita realizar presentaciones.

2º fase

Conceptualización

Descripción

En esta fase se tratarán de encontrar en la investigación ideas fuerza, ideas principales, que luego se intentarán reflejar en los juguetes. Se trabaja en coordinación con ECA e historia.

Temporalización

Una o dos clases en las que los grupos deberán decidir estas ideas, esta etapa también se trabajará en las materias que se sumen al proyecto.

3º fase

Construcción del juguete

Descripción

Esta fase comenzará con la realización de bocetos que ilustren las ideas, para luego pasar a aspectos formales como la construcción del diseño en determinados software como sketchup o blender. Luego de realizado el diseño se pasará a la construcción del mismo. Se trabajará en coordinación con ECA e informática

Recursos o Software

Software a utilizar sketchup o blender

Temporalización

8 clases en las que las primeras se dedicarán al diseño en el software adecuado para luego pasar a la construcción. Se empieza en octubre.

3.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

3.1

INDICADORES DE ÉXITO

Es capaz de usar diferentes herramientas para lograr sus objetivos, superando dificultades en el manejo de las mismas.

Puede reflejar características del lenguaje visual del artista elegido en el producto final.

Demuestra buena disposición al trabajo en grupo, ayudando a sus compañeros o apoyándose en ellos.

Puede defender su producto y demostrar conocimientos del tema investigado.

Realiza un proceso en el cual se refleja que se ha superado.

Es capaz de identificar relaciones entre diferentes materias así como también vínculos con la realidad.

3.2 RÚBRICA

PRIMERA FASE	Conocimientos generales de la revolución oriental.	
	Conocimientos de los juegos practicados en esa época.	
SEGUNDA FASE	Relación de los conceptos con el tema estudiado.	
TERCERA FASE	Reflejo de los conceptos elegidos en el diseño.	
	Uso del instrumental.	
	Composición del objeto.	
	Presentación del objeto.	
EN GENERAL	Proceso y realización de las etapas del diseño, investigación (evaluada anteriormente), realización de bocetos, diseño del juguete.	
	Actitud frente al trabajo y al equipo.	

EJEMPLOS

Los ejemplos se presentan solamente a modo de observar lo que se puede generar con materiales reciclados, se espera que los resultados de los alumnos varíen de acuerdo a su proceso





