

Cons

de

J. T. Garcia

truc

Tivis

mo

Profesor: Sergio Subotin

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1. DATOS DEL PROYECTO

1.1 TEMA O TÓPICO GENERATIVO	<p>El tema central de este proyecto es desarrollar una serie de actividades y conocimientos de interés cultural y de la materia a partir de un tema central y de un artista uruguayo, Joaquín Torres García.</p> <p>En este proyecto se realizarán representaciones de obras del artista, ideación de espacios urbanos a partir de cuadros del artista ubicándolo en el contexto de Young y realización de presentaciones de los trabajos en la institución.</p>				
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	<p>La educación artística es una manera de conocer y generar conocimientos del y para el mundo exterior. El incentivo del trabajo creativo y la expresión, son formas de comunicar y crecer que la educación promueve desde diferentes asignaturas y principalmente en el área de la Expresión Visual y Plástica.</p> <p>En lo personal, durante la historia y desde el comienzo se intentó representar el mundo que el hombre observaba y de crear mecanismos para poder realizar elementos del ingenio propio. Utilizó, modificó y creó diferentes materiales para poder satisfacer las necesidades; investigando y desarrollando su intelecto con el fin de comunicar y alcanzar metas.</p> <p>El arte, fue ese elemento que acompañó todo ese proceso en cuanto a la forma de los diseños, los colores empleados, los detalles. La creatividad es el elemento más importante para el arte. Sin ella no existe nada y el hombre sería un elemento más de la naturaleza virgen. Pero como una luz en la oscuridad, los engranajes del pensamiento y del intelecto humano comenzaron a marchar y crecer sin parar. Creó herramientas para sobrevivir, lugares para resguardarse y proteger sus riquezas. Conquistó los límites de la naturaleza y exploró allá de los miedos. Cruzó el mar y los cielos. Se conquistó a sí mismo y llegó a las estrellas. Pero el alma creadora no se detuvo.</p> <p>La expresión artística no es solo un cuadro, una escultura, un edificio, una canción; la expresión artística es todo lo que crea el hombre, desde sobrevivir en la selva de cemento hasta la perfecta sinfonía musical. La creatividad es innata del hombre y es necesario incentivarla a medida que nos vamos educando. Jhon Dewey, citado por Elliot Eisner en el libro "Educar la visión artística" en el capítulo 1, pág. 5: "El arte es la prueba vívida y concreta de que el hombre es capaz de restaurar conscientemente (...).De esta forma, hace que las artes varíen infinitamente..."</p> <p>El arte brinda un aporte, conocimientos propios de interpretación del mundo y de nuestra cultura. Por tal motivo, considero que el trabajo creado por Joaquín Torres García cumple con todos estos puntos en su trabajo.</p> <p>La obra de Joaquín Torres García es un emblema de arte y la cultura uruguaya. Creó una serie de símbolos abstractos, un nuevo lenguaje expresivo, una nueva forma de ver el mundo; una nueva forma de expresar los valores del hombre.</p> <p>Además, realiza su aporte a la educación artística y al desarrollo cognitivo de los niños a partir del juego y la experiencia.</p>				
1.3 CENTRO/S EDUCATIVO/S	Liceo N° 2 "Timbó", Young, Rio Negro.				
1.4 DOCENTE/ES INVOLUCRADO/OS	NOMBRE	TELÉFONO	MAIL	MATERIA	GRUPO
	1 Marcelo Landa	099495450	marcelolanda2007@gmail.com	Ex. Visual y Plástica	(Prof. referente)
1.5 ANTECEDENTES	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rectángulo áureo. Secuencia Fibonacci. Número de oro.</i> • <i>Recopilación de datos en la web de artistas plásticos uruguayos contemporáneos.</i> • <i>Recreación de cuadros de los artistas trabajados.</i> • <i>Interpretación connotativa y denotativa de los cuadros.</i> • <i>Manejos y creación de pintura de tierra.</i> • <i>Exposición de los cuadros en la institución educativa.</i> • 				

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

2.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO	OBJETIVOS GENERALES	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar nuevas experiencias mediante la investigación, la manipulación de materiales y recursos diversos, y la creación de modelos para el crecimiento cognitivo de los aprendizajes. - Generar ideas que podrían ser utilizadas en el contexto de su ciudad para mejorar determinados aspectos de la vida.
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar y manipular obras de Joaquín Torres García, relacionándolo con temas de principio de curso. - Manejar diversos programas informáticos para la creación de modelos tridimensionales y como forma de visualización de transformaciones específicas (Sketch up y Gimp) - Utilizar diferentes medios de expresión. - Relacionar los elementos del mundo a partir del diseño y de todo lo que nos rodea. - Promover el trabajo en equipo. - Fortalecer la actitud de valorar y preservar los elementos (naturaleza, obras artísticas o testimoniales, etc.) que identifican nuestro patrimonio cultural
2.2 ROL DEL DOCENTE	<p>El docente será un apoyo de las actividades propuestas y un guía para la ejecución de la secuencia de actividades. Brindará los conocimientos necesarios a los alumnos en temas específicos como proyecciones ortogonales y axonometría isométrica, manejo de herramientas de programas informáticos específicos.</p>	
2.3 ESTRATEGIAS A UTILIZAR	<p>Se realizará el proyecto con un carácter de taller, con elaboraciones de trabajo de diferentes técnicas y carácter: artístico y técnico. Ante el uso de las XO, se van a utilizar dos programas principales de edición: Google Sketch up 8 y Gimp. Para estos programas se explicará las herramientas necesarias y su aplicación, y un libre uso para experimentar formas y técnicas que los programas ofrecen antes de la ejecución del trabajo.</p> <p>El proyecto constará con varias actividades manuales con carácter artesanal, aplicación de metodologías técnicas del diseño (proyecciones ortogonales y axonometría isométrica) y el uso de programas informáticos para crea y modificar su entorno.</p> <p>En los contenidos procedimentales del programa del curso de 3er CB en su última unidad "Proyecto de ideación. Forma y función", presenta dos puntos fundamentales que fueron considerados a la hora de generar el proyecto: utilización de métodos de construcción y el dominio de composición bi y tridimensional. De tal forma, se toma como inicio la composición bidimensional de los trabajos de Joaquín Torres García y finalizamos con la construcción de un complejo urbano digital.</p>	
2.4 METODOLOGÍA DE TRABAJO	<p>La metodología de trabajo tendrá su diferencia dependiendo de las actividades en donde se respetará las individualidades de los alumnos acorde a sus capacidades cognitivas, con métodos basados en la lógica del proceso y también una metodología de trabajo grupal para el apoyo e integración de diferentes puntos de vistas y formas de interpretar y resolver problemas de las actividades.</p>	

2.5 ACTIVIDADES	Descripción	Agrupamiento	Temporalización	Recursos o Software
1º fase	Breve información de la vida, obra, forma de trabajar del artista plástico Joaquín Torres García. Búsqueda en la web de trabajos realizado por el artista. Selección de cuadro.	Actividad grupal (entre 3 o 4 estudiantes).	1 clase, 2 horas	Uso de recursos del salón (pizarrón, fibra) y de computadoras y celulares para navegar en la web.
2º fase	Actividad 1: Creación de un modelo de planos tomando como base un cuadro de Joaquín Torres García	Actividad grupal (el mismo grupo de la 1era fase)	4 clases, 8 horas	Utilización de cartulinas, tijera, cola, cartón, hilo, aguja, computadoras o celulares (observación del cuadro seleccionado), O impresiones de cuadro de J. T. G.
3º fase	Creación de un modelo de planos tomando como base un cuadro de Joaquín Torres García	Actividad grupal (el mismo grupo de la 1era fase)	1 clase, 2 horas.	Google Sketch up 8. Cañón.
4º fase	Proyección ortogonal y axonometría isométrica de la composición digital creada.	Actividad individual	Tarea domiciliaria.	Hoja de dibujo, instrumental geométrico.
5º fase	Ideación de un complejo urbano a partir de la composición digital.	Actividad grupal o individual	1 o 2 clases, 2 o 4 horas.	Google Sketch up 8
6º fase	Registro fotográfico de la ciudad de Young o del entorno al centro educativo	Actividad grupal o individual	1 hora	Cámaras digitales, celulares o XO
7º fase	Fotomontaje uniendo la fotografía de la ciudad y el complejo urbano digital	Actividad grupal o individual	2 clases, 4 horas	Gimp.
8º fase	Presentación de actividades.	Actividad grupal	1 clase, 2 horas o más.	Recursos informáticos de proyección, cartelera, materiales diversos para ambientación del espacio.

3. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

3.1 INDICADORES DE ÉXITO

Actividades:

1. **Creación de un modelo de planos tomando como base un cuadro de Joaquín Torres García.** Para este trabajo se elegirá un cuadro de J. T. G. y mediante cartulinas de los colores primarios, blanco y negro. En cada cartulina se generará los espacios que en el cuadro presenta dicho color. Luego los diseños se superpondrán, manteniendo una separación determinada. Al finalizar, se verá de frente el diseño del cuadro del artista completo. (Actividad grupal)
2. **Realización de maqueta virtual generando volúmenes de una sección de cuadro seleccionado para la actividad 1.** Aquí, se seleccionará una parte del cuadro trabajado en la actividad 1. De ese detalle, se tomará como planta para generar volúmenes regulares o irregulares mediante el programa Sketch up. (Actividad grupal o individual)
3. **Proyección ortogonal y axonometría isométrica de la composición digital creada.** A partir de la composición volumétrica, realizaran las representaciones mediante los sistemas de proyección ortogonal y axonometría isométrica del agrupamiento generado. (Actividad individual)
4. **Ideación de un complejo urbano a partir de la composición digital.** En el programa de diseño Sketch up, realizaran las texturas determinadas y agregarán los elementos propicios para idear a partir de ese agrupamiento de volúmenes, un espacio urbano. La complejidad del espacio estará a consideración de los alumnos. (Actividad grupal o individual)
5. **Registro fotográfico de la ciudad de Young o del entorno al centro educativo.** Mediante cámaras fotográficas, celulares y/o XO, se hará un registro fotográfico de diferentes puntos de la ciudad de Young y/o del entorno de la institución. (Actividad individual)
6. **Fotomontaje uniendo la fotografía de la ciudad y el complejo urbano digital.** En esta actividad se generará la unión de la fotografía de la ciudad con la creación digital creada por los alumnos. Para esto se utilizará el programa de edición de imagen Gimp. (Actividad grupal o individual).
7. **Presentación de actividades.** Se presentará a nivel institucional los trabajos realizados por los alumnos para mostrar la tarea y el proceso de desarrollo durante el proyecto.

En las actividades se evaluar a nivel general:

- El compromiso por el trabajo a partir del cumplimiento de los materiales y el trabajo en la clase. Participación.
- Presentación de las actividades finalizadas, principalmente en la actividad 1, 3, 6 y 7.
- Colaboración hacia los compañeros en trabajo grupales.
- Presentación final en la institución.

Cada actividad tendrá otros aspectos independientes a tener en cuenta a la hora de evaluar como: manejo de instrumental, cumplimiento de las fechas previstas, comportamiento de trabajo.