

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1. DATOS DEL PROYECTO

1.1 TEMA O TÓPICO GENERATIVO	Colores primarios. Cómic, relato, historieta con cuadros y viñetas. Pasaje de imagen fija a imagen móvil. Para luego experimentar en la realización animación.					
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	Relacionar los temas tratados, motivar a la lectura e interiorizar al estudiante en el tema cómic forma de expresión antigua para estas jóvenes generaciones pero muy vigente y utilizada como recurso en videos, películas, programas de TV y arte en general. Pasaje de imagen fija a imagen móvil. Bibliografía: María Eggers Lan- Armando Damián Dillon Artes Visuales-Producción y Análisis de la Imagen –Maipue 2014					
1.3 CENTRO/S EDUCATIVO/S	Instituto Galileo Galilei- Piriápolis.					
1.4 DOCENTE/ES INVOLUCRADO/OS	NOMBRE	TELÉFONO	MAIL	MATERIA	GRUPO	
	1	Gabriela Estellano	098723658	Tallerelmuro@hotmail.com	C.V.D.	básicoBásico
	2	Pablo Buvdid	04582735			
	3					
	4					
	5					
1.5 ANTECEDENTES						

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

2.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO	OBJETIVOS GENERALES	Desarrollar la creatividad. Motivar el autoaprendizaje. Expandir el aula			
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Utilización de las Tic en el aula. Desviar la atención y el uso de los dispositivos personales en el aula (celulares y tablets) con fines educativos.			
2.2 ROL DEL DOCENTE	En primera instancia como transmisor de conocimiento y en segunda instancia como guía y facilitador, acompañando el proceso de aprendizaje.				
2.3 ESTRATEGIAS A UTILIZAR	Al no contar con equipos XO utilizar dispositivos personales con fines educativos. (celulares y tabletas)				
2.4 METODOLOGÍA DE TRABAJO	Aprendizaje por proyectos.				
2.5 ACTIVIDADES	Descripción	Agrupamiento	Temporalización	Recursos o Software	
1º fase	Colores primarios Texturas visuales Línea Cómic ,historieta	individual	6 a 8 semanas	tradicional	
2º fase	Creación de muñeco móvil cartón	Individual	2 semanas	tradicional	
3º fase	Fotos, muñeco interactúa con otro elemento	Individual o grupal	2 semanas	Celulares y cámara de fotos	
4º fase	Visionado de vídeo que usa cómic como recurso(Dont ’t Stop- 5 Second of Summer)Creación de escenarios y animación		2 a 3 semanas	Celulares programas de animación on line,Stop Motion Movie Maker Sala de	

3. EVALUACIÓN DEL PROYECTO**3.1 INDICADORES DE ÉXITO**

Logros obtenidos en las distintas etapas de trabajo.

Se involucra en actividades.

Obtiene resultados originales.

Respeto por propuestas de los compañeros.

3.2 LINEAS DE TRABAJO A FUTURO.

Seguir investigando en la creación de personajes y escenarios con otros materiales, madera, arcilla.

Iluminación.

Al contar con equipos XO experimentar las posibilidades que nos ofrece la herramienta.

ANEXOS

Todo aquel documento que no esté incluido en ningún ítem anterior y se entienda pertinente adjuntar al proyecto.