

INSPECCIÓN DE ARTE Y COMUNICACIÓN VISUAL
PROYECTO REFERENTES XO DE EVYP

ESPACIO DE APRENDIZAJE COOPERATIVO
“PROYECTOS DE ALFABETIZACIÓN VISUAL
Y RECURSOS DIGITALES”

Duración: año lectivo 2014

Carga horaria: 260 horas

Modalidad: semipresencial

1. OBJETIVOS

- Que el docente participe cooperativamente en procesos de diseño e implementación de Proyectos (Unidades Didácticas) para ayudar a sus alumnos a formarse en los lenguajes de la Comunicación Visual. Estas prácticas áulicas generadas, aplicadas y evaluadas, serán la base para promover nuevas acciones didácticas tendientes a continuar con el proceso de Alfabetización Visual.
- Que oriente su tarea al desarrollo del potencial creativo, sensible y afectivo de los alumnos y estimulando los valores de producción artística y expresión plástica que ofrecen las nuevas herramientas tecnológicas.
- Que adquiera competencia informática en Comunicación Visual
- Que reconozca el rol del profesor como diseñador y facilitador de nuevos entornos.
- Que participe en el desarrollo de los mecanismos necesarios para la construcción de soluciones concretas a los problemas reales que presenta la utilización de las nuevas tecnologías en el aula.

2. ROLES

La implementación de este proyecto, estará a cargo de:

2.1. Un **EQUIPO IMPULSOR**: integrado por los Inspectores de Arte y Comunicación Visual, la Coordinadora del Aula Virtual del Proyecto, la Coordinadora de gestión, y los cuatro delegados seleccionados por el equipo de Referentes. Juntos delinearán y conducirán la marcha del proyecto.

2.1.1. Los **Inspectores** serán quienes orienten y supervisen la marcha general del proyecto.

2.1.2. La **Coordinadora de gestión**, tendrá bajo su responsabilidad la organización operativa la coordinación entre los diversos agentes, el apoyo logístico y el seguimiento administrativo.

2.1.3. La **Coordinadora del Aula Virtual** será la responsable de organizar, orientar, dinamizar y potenciar el Aula Virtual, los intercambios en ese ámbito y generar las apoyaturas necesarias as en este espacio medular del Proyecto, que articula todas las acciones y comunicaciones.

2.1.4. Los **Delegados** se reunirán por lo menos dos veces al año con los demás miembros del Equipo Impulsor. Serán los voceros de las inquietudes de sus colegas referentes y sugerirán líneas de acción propuestas por el colectivo, aportando insumos para las evaluaciones y para la toma de decisiones cada vez que se les requiera. Para ello cada Delegado tendrá en cuenta la consulta a los Referentes que se encuentren más cercanos a su zona de influencia.

2.2. Un **EQUIPO DE REFERENTES**:

Los **Referentes** desempeñarán uno o más de los siguientes roles. Los mismos están pensados para complementarse en un trabajo colaborativo y no como roles fragmentados. Por lo cual no serán fijos, sino que se asumirán adecuándose a las necesidades de la marcha de los proyectos.

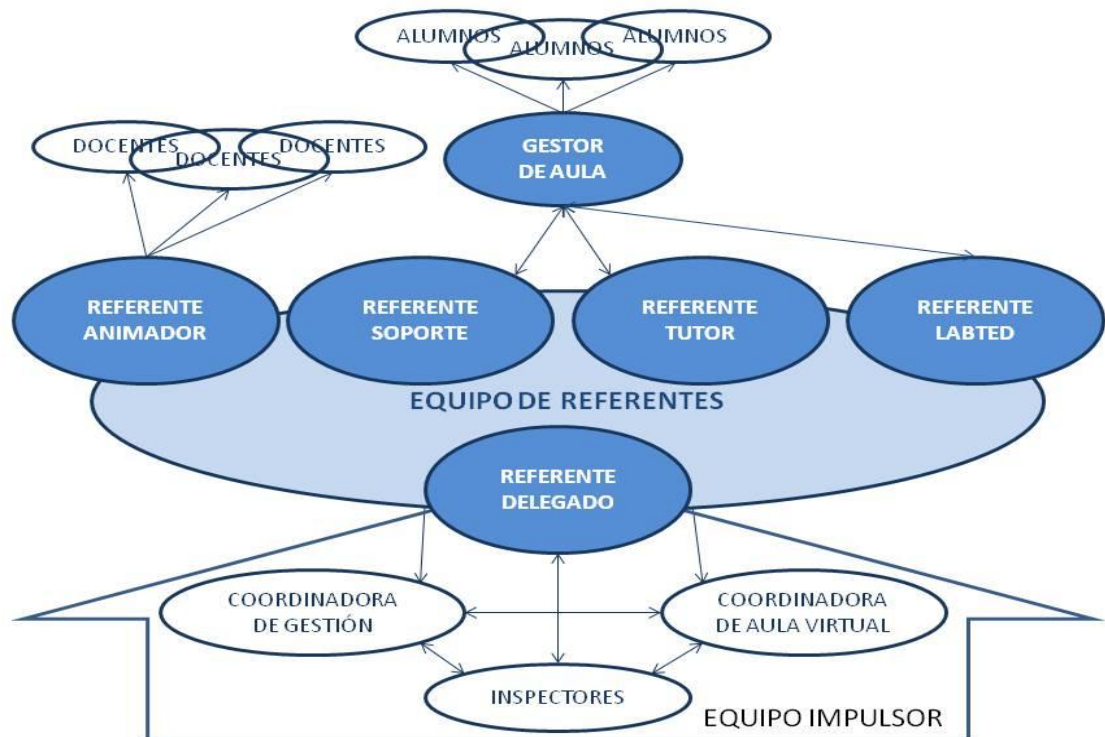
- 2.2.1. **Referente Tutor:** Acompañará y apoyará a no más de cinco cursillistas en las instancias de acercamiento, ingreso y tránsito por las diversas etapas del proyecto. Se implicará a fondo con los procesos de diseño e implementación de las Unidades Didácticas a que se abocan sus cursillistas. Estos tutores contarán con el apoyo virtual y eventualmente presencial, de los demás agentes del proyecto y de especialistas en caso de ser necesario.
- 2.2.2. **Referente Soporte:** Apoya a todos los agentes del proyecto desde el aula virtual (y eventualmente en forma presencial). Coordina con el Referente Tutor y el Referente Animador. Se ocupa del empleo por parte de los cursillistas de los recursos digitales (software, digitalización de imágenes, publicaciones web, impresoras, etc.) Para ello preparará tutoriales para el aula Virtual del Proyecto, propondrá materiales de la web, abrirá y acompañará foros, etc. en la medida que se lo requieran los cursillistas y **Referentes Tutores** o bien por iniciativa propia si lo considera necesario. Cada **Referente Soporte**, se especializará en la atención del software en que tenga mayor competencia.
- 2.2.3. **Referente Animador:** (modelo de trabajo 2013). Promueve el empleo de los recursos digitales en la disciplina, entre los docentes en general e intenta hacer comprender la importancia de la alfabetización en medios. Para ello organiza encuentros presenciales en los liceos, con sus colegas dentro o fuera de las instancias de coordinación, en jornadas específicas o en visitas a liceos y clases. Implementa talleres de software. Facilita información y promueve el intercambio de experiencias a través del aula virtual.

La modalidad de acción de estos últimos Referentes no se explicita en este documento, ya que se sustenta en la experiencia realizada en el 2013. Cada Referente Animador genera su proyecto de dinamización.

- 2.2.4. **Referente LABTED:** Apoya con sus saberes la logística y la infraestructura de cada proyecto, facilitando los recursos tecnológicos necesarios. Es el nexo con el soporte informático de CEIBAL.

2.3. Un equipo de **GESTORES DE AULA**

- 2.3.1. El **Gestor de Aula**, *diseña, planifica y desarrolla en su aula experiencias de implementación.*
- 2.3.2. Conjuntamente con sus **Referentes Tutores**, asumirán procesos cooperativos de diseño e implementación de nuevas prácticas de aula, aplicando la metodología de proyectos (Unidades Didácticas) de Arte y Comunicación Visual, que involucren los recursos digitales presentes en las XO.
- 2.3.3. Cada **Gestor** seleccionará uno de los grupos de CB que atiende, para implementar su proyecto final, debiendo coordinar esto con la Dirección del liceo. Contará con el apoyo de Inspección para toda gestión y para el nexo con Plan CEIBAL. El proyecto centraliza su acción a nivel de CB, no obstante en caso de manifestarse interés, podrá considerarse la participación de Gestores con cursos de 2º Ciclo.
- 2.3.4. Cada **Gestor** asumirá el compromiso de acceder en forma semanal al aula y participar en los foros, o tareas que se le soliciten por parte del **Referente Tutor**.



3. ESCENARIOS

3.1. El proyecto se desarrollará en dos escenarios:

- 3.1.1. Local: en el propio contexto profesional de los Gestores de Aula.
- 3.1.2. Virtual: a través del Aula virtual de Moodle.

3.2. Se emplearán dos semanas preparatorias para familiarizarse con la plataforma. Los **Referentes Tutores** (en lo local) y los **Referentes Soporte** (en lo virtual) coordinarán acciones a tal fin.

3.3. El tiempo y modalidades de trabajo en cada escenario se adecuará a las necesidades de los diversos contextos y según se estipule entre Referentes y Gestores.

4. ETAPAS

Se distinguen cuatro instancias para el proyecto:

- **“Construir un relato Visual empleando recursos digitales”.**
- **“Introducción a la planificación por proyectos”** (Unidades Didácticas)
- **“Los recursos digitales del proyecto y lo esencial.”** (no es necesario ser experto en el manejo de un software, para poder aplicar los recursos que pueden ser de utilidad en el aula).
- **“Puesta a punto y ¡Acción!”** (Implementación en el aula)

Si bien se ha pensado en una secuencia trimestral de estas instancias, debe considerarse la posibilidad de variaciones, en la medida que los contextos lo exijan. No obstante debe intentarse la adecuación a lo que a continuación se detalla.

4.1. 1º ETAPA:

“CONSTRUIR UN RELATO VISUAL EMPLEANDO RECURSOS DIGITALES

Primer trimestre del año lectivo 2014

Tiempo aprox. 7 semanas de tutoría local y soporte virtual.

OBJETIVO: Que los docentes Gestores experimenten cómo se potencian el Arte y la Comunicación Visual cuando se emplean las tecnologías digitales.

- 4.1.1. Los **Gestores** seleccionarán temas de interés, y o problemas para explorar individualmente, o en equipo.

- 4.1.2. Desarrollarán los procesos de indagación, registro, y creación, y explicitarán sus conclusiones por medio de un relato visual.
- 4.1.3. La selección del formato del relato (secuencia de imágenes, presentación multimedia, video, animación, videojuego, infografía, etc.) será definida por parte de los equipos o de cada gestor.
- 4.1.4. El relato será publicado en el aula, donde además se compartirán los avances.
- 4.1.5. En esta etapa, las instancias de tutoría, tendrán el formato que se negocie entre el **Referente Tutor** y los demás **Gestores**, pudiendo adquirir diversas modalidades presenciales (reunión individual, de pares, del grupo completo y o virtuales) según se considere necesario.
- 4.1.6. Los **Referentes Soporte**, apoyarán la tarea de los **Referentes tutores** y de los **Gestores de Aula**.

4.2. 2° ETAPA:

“INTRODUCCIÓN A LA PLANIFICACIÓN POR PROYECTOS: “LA UNIDAD DIDÁCTICA”

Segundo trimestre del año lectivo 2014

Tiempo aprox. 7 semanas de tutoría local y soporte virtual y dos instancias presenciales

OBJETIVO: Que los **Gestores experimenten y comprendan cómo encarar la elaboración de Unidades Didácticas.**

- 4.2.1. Se realizará un *Primer encuentro presencial* (31 de Mayo) en Montevideo
- 4.2.2. En la instancia presencial se desarrollará un **TALLER DE PROYECTOS** como introducción al tema que se trabajará en este módulo.
- 4.2.3. Luego los **Gestores** con sus **Referentes Tutores**, elaborarán cooperativamente Unidades Didácticas, considerando el empleo de las tecnologías digitales..
- 4.2.4. Al igual que en el módulo anterior las instancias de tutoría, tendrán el formato que se negocie, pudiendo adquirir diversas modalidades presenciales (reunión individual, de pares, del grupo completo) y/o virtuales, según se considere necesario. El aula virtual del equipo, será el espacio de apoyo e interacción de la tarea.
- 4.2.5. *Segundo encuentro presencial* (entre el 13 y el 17 de Julio) (Vacaciones de julio). En la segunda instancia presencial se pondrán en común los proyectos elaborados y se profundizará en el tema evaluación (rúbricas).
- 4.2.6. La Inspección, con el apoyo del Equipo Impulsor, organizará e implementará las instancias presenciales de esta etapa.

4.3. 3° ETAPA:

“LOS RECURSOS DIGITALES DEL PROYECTO. LO ESENCIAL”

Tercer trimestre del año lectivo 2014

Tiempo aprox. 7 semanas de soporte virtual y tutoría local

OBJETIVO: que los **Gestores aprendan y desarrollen competencia en el manejo de software, fundamentalmente de los recursos necesarios y útiles para la implementación de cada Unidad Didáctica planificada.**

- 4.3.1. En esta instancia, los **Referentes Soporte**, tendrán el protagonismo, cubriendo las inquietudes de los **Gestores** y **Referentes Tutores**, aportando conocimiento y profundizando en los aspectos necesarios de los programas, que permitan implementar los proyectos. Los **Gestores** continuarán simultáneamente diseñando y ajustando sus proyectos con el apoyo de los **Referentes Tutores**
- 4.3.2. Los **Referentes Tutores** respaldarán la tarea de los **Referentes Soporte** y facilitarán los aprendizajes de los **Gestores**. Esta apoyatura podrá adquirir

diversos formatos presenciales (reunión individual, de pares, del grupo completo) y/o virtuales, según se considere necesario.

4.4. 4° ETAPA:

Cuarto trimestre del año lectivo 2014

“PUESTA A PUNTO Y... ¡ACCIÓN!”

7 semanas de tutoría local y soporte virtual.

Tiempo aprox. 7 semanas de soporte virtual y tutoría local

- 4.4.1. OBJETIVO: implementación de los proyectos diseñados y evaluación de los resultados
- 4.4.2. En esta instancia, todos los **Referentes Tutores** y **Soporte**, apoyarán la tarea de los **Gestores de Aula**, en la implementación de los proyectos diseñados. Para ello podrán asistir directamente la implementación en el aula, aportar insumos vía aula virtual, resolver problemas técnicos, etc. atendiendo los requerimientos de los **Gestores**.
- 4.4.3. Se realizará un registro del proceso de implementación, de modo que pueda ser luego compartido. Esto implica la mediación de diversos lenguajes (visual, textual, sonoro, etc.)
- 4.4.4. Una de ellas recibirá la visita de un tribunal integrado por el Referente Tutor, un profesor de Formación Docente de Comunicación Visual y el Director del liceo.

5. EVALUACIÓN

- 5.1. El proceso de Aprendizaje Cooperativo, se certificará mediante la debida evaluación.
- 5.2. Cada etapa será certificada en forma independiente y existirá una certificación especial para quienes realicen las cuatro.
- 5.3. En la etapa de implementación final, se integrará un tribunal de evaluación (ejem. 1: Referente, Docente de CFE de Comunicación Visual (no involucrado en el proyecto y Director del liceo, ejem. 2: Referente y colegas Gestores, ejem.: 3 Miembros Equipo Impulsor, etc.). Este tribunal presenciará una de las clases y determinará un fallo acorde a las rúbricas que se hayan elaborado previamente.
- 5.4. Previo a la implementación del trabajo general o en cada una de las etapas si así se prefiere, se elaborarán rúbricas en cuya construcción participarán los **Gestores** y sus **Referentes Tutores**. Las mismas considerarán las realidades de cada equipo. Sin embargo deberán tener una relativa equivalencia que en caso de duda ponderará el **Equipo Impulsor del Proyecto** (los Inspectores, la Coordinadora de Gestión, la Coordinadora del aula virtual, y los cuatro Referentes Delegados).
- 5.5. Para la Certificación final, se considerará además de lo antedicho la frecuencia y la calidad de participación en el aula virtual, incluyendo las muestras de las producciones presentadas
- 5.6. En todos los casos se tendrá en cuenta la atención de los dominios: crítico, cultural y productivo.
- 5.7. La certificación se entregarán en el evento final en que se presentarán los proyectos aprobados. Este evento será coordinado con Plan Ceibal.
- 5.8. Todo el material producido se subirá a la web de Secundaria
- 5.9. El equipo Impulsor, organizará la evaluación de la marcha del proyecto y elaborará el correspondiente informe. Este será presentado a las autoridades.
- 5.10. Se procurará además una evaluación externa con informe.
- 5.11. Las evaluaciones y la información recabada, serán insumo clave para las siguientes etapas del Proyecto.
- 5.12. **DE LOS REFERENTES**
Los docentes Referentes recibirán también una certificación debidamente validada de acuerdo a rúbricas construidas cooperativamente a tal fin, que pueden incluir la opinión de los participantes.