



PRESIDENCIA DE LA NACIÓN
MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN
PROGRAMA "CONECTAR IGUALDAD"
CONCURSO DE PROYECTOS EDUCATIVOS-2012

Categoría
A-PROBAR CON UN CLICK

project-ARTE2.0

Titular:
Prof. Claudina Dabadie





Escuela de Arte a Orillas del Quequén. Profesorado de Artes Visuales. Necochea, Provincia de Buenos Aires.

PRESIDENCIA DE LA NACIÓN
MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN
PROGRAMA "CONECTAR IGUALDAD"
CONCURSO DE PROYECTOS EDUCATIVOS-2012
Categoría A-PROBAR CON UN CLICK

NOMBRE DEL PROYECTO.

"ProyectARTE 2.0"

Palabras claves: artes visuales, nuevas tecnologías, futuros docentes, nativos e inmigrantes digitales.

AUTORES

TITULAR DEL PROYECTO: **Dabadie, María Claudina**
DISEÑADORA EN COMUNICACIÓN VISUAL. FACULTAD DE BELLAS ARTES. U.N.L.P.
Postítulo de Capacitación Docente para profesionales. I.S.F.D.y T. N°31. Necochea

ÁREAS DISCIPLINARES DEL PROYECTO.

Cabe mencionar que este proyecto se encuentra en plena etapa de desarrollo, debido a que se implementa en este año el nuevo **cambio de estructura curricular** del Profesorado de Artes Visuales.

*Alumnos involucrados en el proyecto interdisciplinario: **3er Año del Profesorado de Artes Visuales. Escuela de Arte "a Orillas del Quequén". NECOCHEA.***

ÁREAS DE DESARROLLO DEL PROYECTO:

- **LENGUAJE VISUAL III.** Titular de cátedra: Prof. Claudina Dabadie.
- **MEDIOS AUDIOVISUALES E IMAGEN DIGITAL.** Titular de cátedra Prof. Claudina Dabadie

Ambas unidades curriculares son los ejes y responsables del desarrollo conceptual y técnico, conocimientos específicos necesarios que deberán adquirir para la producción del material didáctico; pudiendo también ser elegidos como generador de contenidos para el material tanto para los docentes como para su alumnado)

Áreas en colaboración:

- **PRÁCTICA DOCENTE:** Prof. Adriana Ortega (como nexo coordinador entre el emisor y los receptores, relacionados a la funcionalidad del productos generados)
- **HISTORIA DE LAS ARTES VISUALES:** Prof. Lilia Fernández del Pino
(Espacio generador de contenidos del material didáctico)
- **TALLER DE PINTURA:** Prof. Lilia Fernández del Pino
(Espacio generador de contenidos del material didáctico)

OBJETIVO GENERAL

Analizado desde el punto de vista de los lenguajes artísticos y multimediales, es de destacar nuestro interés, por generar la capacidad creativa, incentivar la concepción de proyectos, con el propósito de formar al alumnado en el conocimiento de su comunidad, de su cultura, mostrando a su vez a la sociedad su talento y esfuerzo, relacionado con las nuevas tecnologías.

- Motivar y **estimular el compromiso** de los **futuros docentes** con el **aprendizaje permanente** para abordar su mejor desarrollo profesional y su responsabilidad con toda la sociedad; entendiendo la problemática de la **dimensión ética** en la que se encuentra inmerso, adquiriendo un correcto manejo de los elementos específicos al servicio de los propósitos comunicacionales.
- Proyectar, coordinar, **regularizar e innovar en experiencias pedagógicas** en diferentes temáticas para su publicación y aplicación en la área artística de todos los niveles educativos como **material de estudio y como material didáctico para el docente**
- Participar responsablemente de un proyecto **interdisciplinario** donde se integren y se **entrelacen** la etapa como **estudiante de nivel superior y su práctica profesional futura**.
- Establecernos como **referentes** en Instituciones Educativas como **productores de material didáctico tecnológico**.
- Presentarnos ante la **comunidad local y regional** como una institución de **valioso nivel de formación profesional**.
- Desarrollar y ampliar el **protagonismo social en la educación artística** en la comunidad local y regional
- Que el alumno logre **generar un proyecto** propio o grupal, reconociendo la importancia de trabajar en **equipo interdisciplinario**

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Producir material -didáctico y de estudio- heterogéneo en variados formatos** aplicables a distintas necesidades y contextos sociales que puedan adecuarse a sus diferentes situaciones escolares.

- **Estimular** la participación y el **acercamiento a las nuevas tecnologías** a través de los diferentes lenguajes artísticos que trabajan interdisciplinariamente durante el año

- **Impulsar** la idea del **aprendizaje** y de la necesaria **actualización permanente**

- Utilizar distintos medios y contextos para transmitir **aprendizajes significativos** a través de **distintos canales tecnológicos**.

- Plantear como un servicio a la comunidad que **fortalezca los lazos de la institución** hacia la misma tanto como el **compromiso de los jóvenes futuros docentes frente a su práctica profesional**, y a su vez los acerque al **mundo del trabajo**.

Objetivos de aprendizaje como futuros docentes de Artes Visuales:

- Desarrollar los aprendizajes conceptuales y metodológicos necesarios para la tarea docente y para la **comprensión del contexto contemporáneo** en todas sus dimensiones (política, cultural, económica).

- Revalorizar, con una actitud crítica, la relación entre las **nuevas tecnologías y su relación con el arte**

- Estudiar la disciplina y la didáctica específica, comprendiendo las características y particularidades de los jóvenes de hoy en los diversos niveles y modalidades del sistema educativo. **Comprender la diversidad de sus futuros alumnos "nativos"** y los recursos tecnológicos del **modelo 1 a 1**.

- Resolver diferentes problemáticas a través del **diseño de proyectos educativos** y sobre la base de los conceptos específicos aprendidos, concernientes a los contenidos aplicables tanto en las prácticas de educación primaria y secundaria

- **Acordar e interactuar en situaciones de producción grupal**, ocupando diferentes roles

- **Incentivar la indagación de diferentes** propuestas para el desempeño y **actualización docente** en las aulas y en las escuelas, es decir, en contextos reales, con alumnos reales y sus intereses y necesidades.

- Orientar los aprendizajes a través del análisis, la **reflexión y la experimentación práctica** contextualizada, a través de la participación e incorporación progresiva de los estudiantes en distintos contextos socio-educativos, relacionados con su accesibilidad al **modelo 1 a 1**

- Comprender el tránsito por una formación práctica y reflexiva actualizada, donde se articulan conocimientos, los procedimientos, los materiales, herramientas y soportes propios de los **discursos visuales del nuevo siglo, alternativas expresivas propias del sujeto y su entorno social y cultural**.

*Dado que las concepciones actuales respecto de la producción visual requieren ir más allá de las disciplinas tradicionales, entre las unidades curriculares se incluyen otros **modos de producción** considerando tanto los que comprenden el **empleo de tecnología** como la **producción audiovisual, la***

imagen digital y manifestaciones artísticas y estéticas en las que se desdibujan los límites de las disciplinas tradicionales o incluyen otros materiales favoreciendo el cruce de lenguajes: **instalaciones, performances, intervenciones, espectáculos multimediales, diseños interactivos**, entre otros.

JUSTIFICACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN

¿POR QUE MEDIOS AUDIOVISUALES, POR QUE IMAGEN DIGITAL, POR QUE UN NUEVO LENGUAJE VISUAL? ¿POR QUÉ NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL PROFESORADO?

Existen diferentes modos de conceptualizar el arte y la producción de obras artísticas. Estas concepciones ejercen su influencia sobre la educación artística, por lo que resulta necesario revisar algunas ideas al respecto para dar mayor claridad al abordaje que se propone en los nuevos Diseños Curriculares.

Con el siglo XX se produce la crisis del modelo del arte clásico, los cánones establecidos resultan cuestionados desde las diferentes vanguardias artísticas. Estos movimientos, basados en posicionamientos ideológicos determinados, critican a la institución arte a partir del despliegue de recursos que quiebran y distorsionan los sistemas de representación artística más aceptados. La hibridación de lenguajes y la utilización de nuevos procesos y caminos de producción, junto con la idea de un arte provocador y muchas veces comprometido políticamente, son algunos de los rasgos que signan al arte de esa época. Hoy, en el marco de un arte atravesado por un cambio drástico de los paradigmas estéticos, se ha incrementado la utilización y presencia de esos "modos de hacer"; las instalaciones en el espacio público, las performance, intervenciones y acciones de arte efímero interpelan frecuentemente al transeúnte transformado en público eventual. Sin embargo, estas prácticas asociadas a la idea de un nuevo arte urbano, muchas veces no son valoradas, ni consideradas en los programas de estudio.



¿Cómo se inserta en el currículum la educación en medios? ¿En qué proporción se está adquiriendo esta capacidad en los futuros docentes?

La enseñanza del arte en la educación de nivel superior presenta dos cuestiones fundamentales que dan sustento a la formación en esta instancia. Por un lado, los aspectos referidos al conocimiento de un lenguaje artístico en sus

estructuras, modos de operación, procedimientos productivos e instancias de circulación e interpretación, así como a sus transformaciones a lo largo de la historia y sus relaciones con el contexto. Por otro lado, y simultáneamente, la consideración de las problemáticas particulares de la enseñanza,

cuya discusión deviene del campo de la pedagogía. Estos aspectos deben ser entendidos como instancias que se articulan entre sí y nunca como espacios en pugna por un predominio. **En el aprendizaje de lo artístico no sólo se construye conocimiento en un lenguaje, se aprenden también los modos de enseñarlo.**

Dentro de las manifestaciones visuales contemporáneas **conviven producciones tradicionales junto con propuestas innovadoras que alcanzan un alto grado de desarrollo en la gráfica, la imagen audiovisual, las intervenciones urbanas, los espectáculos multimediales, la imagen digital.**

Esto requiere abordar los hechos artísticos y estéticos desde diferentes ámbitos de estudio, en vinculación con la historia, la sociología, la filosofía, desplazando el interés desde la obra o el artista hacia las múltiples lecturas que pueden desprenderse de esos hechos. Observar cómo las **artes visuales interactúan con lo social, lo político o lo cultural y cómo se produce la recepción por parte del espectador permitiéndole interpretar el mundo** en que vive se ha convertido en el centro del debate.

En las imágenes hay más de lo que se ve, lo que lleva a **indagar en los discursos** que median las imágenes, explorando cómo éstas favorecen visiones sobre el mundo y sobre los posicionamientos en que se coloca a los sujetos. Frente a la tradición académica que concibe las producciones artísticas como obras, fijando sus significados, ordenándolas en discursos conclusos, contrasta la **concepción de las producciones visuales como relatos abiertos, generadores de múltiples sentidos e interpretaciones.**

Concebir la imagen como discurso, portadora de significados y, por lo tanto, susceptible de múltiples interpretaciones, requiere **repensar los roles de productor y receptor**, entendiendo que éstos se encuentran condicionados por el contexto cultural, las circunstancias sociales y las experiencias de cada sujeto.

La transformación educativa intentó superar la postura casi exclusiva que se le ha dado a la formación disciplinar, paradigma característico de la enseñanza académica, **incorporando algunos espacios que resultaban novedosos para la producción visual, sobre todo los que se materializan en soporte audiovisual y digital**, conjuntamente con un incremento notable del campo de la formación pedagógica desde el inicio de la formación.

Enseñar arte implica ejercer la docencia. Si bien esto aparenta ser un lugar común, requiere poner el acento sobre las problemáticas particulares de la enseñanza, cuya discusión emana del campo de la pedagogía. Por lo tanto existe un doble recorrido en la formación del docente de artes visuales, el que se debe apoyar en una praxis artística que le permita acercar a sus alumnos a las problemáticas y conocimientos específicos de la disciplina, sin olvidar que su rol de profesor conlleva el desafío de ampliar la mirada más allá de las fronteras del arte, atendiendo al rol específico que cumple en los diferentes niveles y modalidades de la educación, construyendo una praxis pedagógica a partir de la adecuación de marcos conceptuales que provienen de la pedagogía.

Perfil profesional del profesor de Artes Visuales

"El docente de arte es un profesional cuya especificidad se centra en la enseñanza de los lenguajes artísticos, posicionado frente al arte y la cultura, su producción, transmisión y transformación en diversos

contextos, por lo cual cobran relevancia los saberes disciplinares propios de su campo vinculados a la producción, en estrecha relación con el análisis y la crítica conceptual, relacionados ineludiblemente como aquellos propios de los ámbitos pedagógicos e institucionales.

El docente de arte visuales deberá hacer del aula un lugar de **intervención pedagógica promoviendo aprendizajes relevantes en cada alumno**, a la par que deberá ser capaz, a partir de sus **conocimientos y su capacidad de gestión**, de **desarrollar acciones** que contribuyan al mejoramiento de la enseñanza del campo de las artes visuales con una actitud participativa dentro de la institución escolar, **interactuado en espacios vinculados con la cultura local y sustentando su accionar a partir de una práctica activa en la producción e investigación de su disciplina.**" (*Diseño Curricular del Profesorado de Artes Visuales, Dirección de Ed. Artística de la Pcia. de Bs As.*)

Pensando la cultura visual, el contexto social, el amplio desarrollo cultural y artístico surgido en nuestra ciudad en la última década, y analizando la cita anterior surge la propuesta de un nuevo **proyecto** generado por los docentes se pretende estimular y fortalecer la capacidad y creatividad de los futuros educadores, se busca como **PROPUESTA DISEÑAR E IMPLEMENTAR UN PROYECTO EDUCATIVO CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS** con las que contamos desde 2011, adecuados a la realidad histórica, social y cultural en la que se inscriben, teniendo en cuenta que los realizadores del proyecto **serán docentes de los que hoy llamamos "nativos" informáticos.**

Como docente **formador de formadores** busco a través del compromiso de formarse con sus contenidos, **incentivar a los alumnos de artística terciaria a promover su creatividad, a valorar y revalorizar la creatividad, el arte y el uso de las nuevas tecnologías, generando el desarrollo de un metaproyecto cuya temática sea el Arte 2.0**



Izquierda: **Video institucional** de la Escuela de Arte, realizado por alumna de Medios Audiovisuales.

Derecha: Obra de alumna de Medios Audiovisuales, actualmente expuesta en Centro Cultural de Necochea, como parte de una exposición. Técnica: collage de **imágenes digitalizadas intervenidas con pintura y dibujo.**

HOY, EN LA ENSEÑANZA DE LA PLÁSTICA VISUAL EN NIVELES PRIMARIO Y SECUNDARIO PROPONE UN CAMINO HACIA UNA RE CONSTRUCCIÓN DE LA MIRADA...

(Diseño Curricular para Educación Plástica de la Provincia de Buenos Aires)

La enseñanza de la plástica en la escuela primaria (y a nivel secundario también), debe tomar como punto de partida la importancia que “lo visual” ha adquirido en las sociedades contemporáneas. Es un desafío, por lo tanto, **repensar la disciplina trascendiendo los límites de lo que tradicionalmente se ha considerado arte y comenzar a incorporar en la escuela, el análisis de otros fenómenos visuales generados por ejemplo por los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.**

En este contexto es donde se produce el **diálogo con la imagen fotográfica, digital, virtual; los videojuegos, Internet, los dibujos en la televisión;** imágenes que plantean **nuevas formas de explorar, comprender, leer el mundo;** como así también, **nuevos modos de ver, conocer y representar.** Acciones que invitan a interactuar dinámicamente “en” y “con” la cultura **imponiéndonos a los docentes el desafío de incorporar saberes “no escolarizados”.** Es necesario comprender, entonces, las representaciones de los alumnos, insertos en contextos variados.

La plástica en la escuela debe posibilitar el acceso a conocimientos que permiten decodificar otros universos visuales del mundo externo a la escuela.

Esta apreciación marca caminos también a la hora de enseñar, entonces cabe preguntarnos qué enseñar:

¿Plástica?, ¿Educación visual?, ¿Análisis y producción de la imagen? Hablar del mundo de la plástica **hoy es hablar del mundo de la imagen, de “lo visual” y de la manera en que este comunica y transmite mensajes, entendiendo que estas imágenes son producidas y recibidas por sujetos en un determinado tiempo y espacio.**

Las maneras en que percibimos, significamos y representamos se configuran en un determinado contexto socio-histórico cultural, ya que operamos con significados compartidos por la comunidad a la que pertenecemos. Es necesario entonces recuperar la “noción de mirada” en tanto construcción cultural.

La plástica como un lenguaje específico dentro del campo del arte, es concebida como una forma específica de conocimiento y de producción de sentido, que contribuye a alcanzar competencias complejas que **permiten desarrollar la capacidad de abstracción, la construcción de un pensamiento crítico divergente, la apropiación de significados y valores culturales, y la elaboración y comprensión de mensajes significativos en un contexto socio-histórico-cultural determinado.**

Para desandar, aunque sea en parte, **la brecha que se instaló entre la escuela y lo contemporáneo debería acercarse al uso de herramientas tecnológicas,** hay docentes que no están familiarizados con la tecnología, lo que también hace que no se den cuenta de las amplias posibilidades que éstas generarían en el campo profesional específico.

Hemos de señalar, junto a los futuros docentes, que ellos van a convivir con niños o adolescentes que nacieron con la tecnología, que es parte natural de su vida, y que hoy por hoy hay muchas escuelas que cuentan con la **modalidad 1 a 1,** y deberán **adaptarse y “aggiornarse”** a ella.

Para Prensky (2001) estos alumnos son los denominados **nativos digitales,** son una generación de personas que no solo tienen una total familiaridad con las tecnologías digitales al nacer y crecer con Internet, sino que, además, y basándose en estudios de neurociencias, **su forma de pensar, la**

estructura física misma de su cerebro es diferente a otras generaciones. Mientras que los docentes de hoy, podrían ser categorizados como inmigrantes digitales, quienes han tenido que sumergirse en este mundo digital vertiginoso.

Para enfrentar esta etapa temporal y contextual de la educación superior en nuestro país, debemos minimizar el riesgo de la brecha digital ***garantizando, en la medida de nuestras posibilidades, las condiciones para una enseñanza adecuada y de calidad, es responsabilidad de la educación superior. Enseñar y aprender en los institutos, en espacios académicos atravesados cada vez más por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, puede consistir en una oportunidad para revisar, resignificar y recrear prácticas, así como también dar continuidad a otras. Interpelar desde posturas críticas la educación superior puede otorgar nuevos significados, asentar viejos sentidos, en fin, situar las TIC en este escenario, sin perder de vista la necesaria democratización del conocimiento, la pertinencia de los aprendizajes requeridos, y su calidad.***

*El trabajo intelectual en las aulas del **nivel superior** está también atravesado por el dominio que tenga el estudiante de estrategias para aprender, metacognitivas así como por sus supuestos y creencias acerca de **cómo se aprende**. (Rinaudo y Donolo, 2000; 2004).*

Las tecnologías han transformado nuestra **forma de interactuar** con los demás.

Se están ampliando las dimensiones del proceso participativo en los **entornos digitales, como escenarios educativos, gracias a las redes sociales de aprendizaje**. En la actualidad se han creado nuevas maneras de comunicarnos y aprender, un colectivo de redes sociales que posibilitan la participación de todos los involucrados, y por tanto también son **herramientas de aprendizaje social**.

Las posibilidades comunicativas amplían las **dimensiones educativas en los escenarios digitales**. La participación pasa de ser una posibilidad para convertirse en la fuente principal del proceso de **enseñanza-aprendizaje colaborativo**. Es necesario la revisión de los enfoques pedagógicos y la creación de metodologías apropiadas al **nuevo escenario educativo que surge en la modalidad virtual**. El desafío actual es la formación y desarrollo de competencias gracias a la alfabetización múltiple que proporcionan las comunidades virtuales de aprendizaje.

La transformación de la educación es un hecho del que muchos autores han escrito. Nadie pone en duda la **importancia de las tecnologías en la educación**. Internet y sus herramientas son las claves de un nuevo paradigma educativo. La Red amplía la información, **introduce nuevas metodologías didácticas, genera nuevos conocimientos y cambia las relaciones sociales en todos los ámbitos educativos**.

Hasta hoy, la escuela no va más allá de la "alfabetización instrumental", es decir, no solo es necesario que los alumnos conozcan las herramientas básicas de la Red, sino que además se **debe fomentar el uso de estas tecnologías para que los individuos adquieran competencias y desarrollen habilidades no solo tecnológicas sino también sociales**. Pero, ¿pueden las redes sociales virtuales crear competencias tecnológicas en las personas?

¿Puede la alfabetización digital ser motor de desarrollo de habilidades sociales?

Las redes sociales virtuales pueden ser la base para explorar y analizar el fenómeno de la alfabetización digital.

La creación de nueva cultura con diferentes formas de relacionarse, de comunicarse y de interacción, ha posibilitado que surjan nuevos y diferentes entornos de aprendizaje

Desde los espacios específicos que trabajan en este proyecto interdisciplinario se habla de concebir la imagen como portadora de sentidos, definiendo dentro del campo de estudio del lenguaje visual los saberes vinculados a la intencionalidad discursiva de las manifestaciones visuales y sus implicancias constructivas y contextuales.

Por ende, **esta propuesta se proyecta desde un enfoque que aborda la estructura y el funcionamiento de las imágenes, entendidas como discursos y la producción como ámbito de construcción de conocimiento en torno a los elementos, los procedimientos compositivos, los materiales, soportes, técnicas y recursos propios del lenguaje visual**, explorando los modos de materializar la obra que hacen uso de nuevas tecnologías.

Esto hace necesario ahondar en los sistemas de construcción de imágenes. Los avances tecnológicos provocaron que los medios de comunicación masivos se conviertan en un mundo de **construcción de sentido** en los que la imagen y el sonido adquieren dimensiones impensadas años atrás.

La **manipulación de la imagen** no sólo construye un espacio estético si no que se involucra en todos los aspectos de la cotidianeidad de cada uno de los individuos, por lo que resulta fundamental profundizar los procesos técnicos para que los estudiantes puedan participar, tanto en la **construcción de objetos visuales y audiovisuales como de su lectura y análisis, tendiendo a la profundización y conceptualización de los usos que hacen de los mismos.**

HOY, EDUCACION 1 A 1

*Desde este lugar, es donde es ineludible y fundamental el aporte de la **modalidad 1 a 1**, ya que las propuestas son diseñadas para la formación docente del futuro, aquellos docentes que deberán enfrentarse a niños o adolescentes nativos tecnológicos, y donde deberán enfrentarse al trabajo bajo la modalidad 1 a 1.*

*La necesaria **integración de las nuevas tecnologías**, el equipamiento institucional promueven la interacción, la práctica efectiva, la integración concreta en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El acceso cercano, las prácticas docentes, son un ejercicio obligatorio, y un ejercicio integrador de disciplinas que se complementan en la realidad laboral.*

*Los software utilizados para edición de imagen, edición de video, edición de sonido, son parte de los **cimientos en el modelo**, y particularmente de este proyecto integrador, es lo que lo hace aplicable a proyectos diversos e instituciones donde se promueva la interactividad y el trabajo colaborativo, desde el ejercicio tanto de los alumnos, como el paradigma que promueven como ejemplo los docentes mismos al hacerlo.*

El modelo provee a los alumnos de computadoras portátiles para utilizar en la escuela, y en casa. Son de fundamental importancia para el **trabajo por proyectos**, para la integración de diferentes disciplinas, el trabajo **colaborativo y la investigación** del entorno, acercando a los intereses, necesidades y demandas de los alumnos

El uso de esta herramienta sumado a **propuestas educativas** que tengan como objeto favorecer la incorporación de las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje, **promueven un cambio en las formas de comprender y relacionarse con el mundo.**

Involucra el **aprendizaje de competencias** de gestión de información, comunicación, intercambio con otros en un mundo global, capacidad de innovación y actualización permanente, sumado a las **capacidades específicas** que deberá adquirir como Técnico En Multimedia.

El tener una computadora personal, observamos que **incentiva el interés** de los chicos por el **aprendizaje, la creatividad, y aumenta el compromiso** con las actividades cotidianas, y promueve el **rendimiento en el desarrollo de proyectos** de las características de nuestra modalidad, totalmente orientada a lo **audiovisual y multimedial**, por lo que el **futuro docente** deberá estar a la adecuado al entorno social y cultural actual.

Para el cuerpo docente es indispensable el modelo 1 a 1, para el tipo de propuestas que se trabajan a lo largo del año, siendo el uso del **equipamiento personal un punto neurálgico en el hacer diario, en la organización de los tiempos y de la clase, tanto como el producto final que deberán desarrollar los alumnos.**

A pesar de que hace algunos años de que en nuestra institución se trabaja el desarrollo de este tipo de proyectos, la computadora personal y portátil es más que una herramienta de trabajo, motivó a la innovación, a la investigación, para un mejor resultado en la generación de conocimientos y aprendizajes.

*Desde otro punto de vista facilitó también, el seguir trabajando en casa, en mostrar a la familia lo que van aprendiendo día a día. Garantizando además el **acceso de todos** a los recursos tecnológicos y a la información, impactando en la vida de las familias y trayendo la **inclusión social** en cuanto al acceso a la tecnología.*

CONTENIDOS

CONTENIDOS DE LENGUAJE VISUAL

Cultura visual. Lo visual y la cultura de lo visual. El poder de la imagen. Ver y mirar. Monosemia y polisemia.

Retórica visual. Recuperación de la retórica clásica en las producciones visuales contemporáneas. Las figuras retóricas: su aporte a la producción de sentido en la imagen.

Composición de imagen fotográfica.

Modos de representación visual. De la visión al lenguaje visual. Fundamentos del lenguaje visual como resultante de un entramado social. Capacidad connotadora de los modos de representación de la imagen. Alteración del nivel expresivo de la imagen.

Composición de la imagen audiovisual Imágenes secuenciadas e imágenes en movimiento.

Nuevos medios de producción de imágenes. La escena audiovisual. Imagen, sonido, texto.

CONTENIDOS DE MEDIOS AUDIOVISUALES E IMAGEN DIGITAL

Lo fotográfico: connotación en el mensaje fotográfico. Lo fotografiado: las huellas de lo real. Recepción e interpretación de las imágenes fotográficas. Géneros.

Fotografía digital. Procesos de obtención de las imágenes. Formatos. Puesta de cámara y tipos de lentes. Iluminación.

El **video** como medio de expresión y aprendizaje en la educación artística. Elementos y organización del **discurso audiovisual. Tecnología y procesos.**

Experimentación y reflexión acerca de la **técnica y sus efectos** sobre la imagen. **Edición digital** de imágenes. Experimentación y reflexión sobre los modos de obtener una imagen digital.

Posibilidades de **manipulación.** Construcción y modelado.

La organización del discurso artístico.

Concepto de **interfase. Interactividad** .Narrativa del **ciberespacio.**

La **educación, medios audiovisuales y nuevas tecnologías**

CONTENIDOS DE PRACTICA DOCENTE. *Las artes visuales en los niveles Inicial y Primaria.*

*La **elaboración e implementación** de propuestas pedagógico – didácticas considerando las intencionalidades, los contenidos propios de la disciplina, su ubicación en el curriculum, los sujetos del aprendizaje*

Proyectos áulicos y de residencia.

La evaluación de los aprendizajes en artes visuales. Concepciones e instrumentos.

Reflexión sobre las instancias de la práctica pedagógica. *Análisis interpretativo y sistematización de las experiencias.*

CONTENIDOS DE HISTORIA DE LAS ARTES VISUALES

Promueve la reflexión en torno a las producciones artísticas, generando una mirada crítica sobre el arte tanto en la reflexión teórica como en el proceso de producción.

El siglo XIX en Europa. *La ruptura de la estética Neoclásica. Romanticismo y Realismo.*

Nacionalismo y arte. Héroes románticos y revoluciones europeas.

Revolución industrial. *Consecuencias en el arte y el diseño. Arte y realidad. Arte y pretensión de objetividad. Renovación temática.*

Argentina y América del siglo XIX. *Transformaciones políticas y transformaciones en los sistemas simbólicos*

Siglo XX. Europa y EEUU: las vanguardias *artísticas. Los movimientos de postguerra 1945. La actualidad.*

Siglo XX. Argentina y América latina. *Reflexiones acerca de las propuestas y complejidad del arte actual.*

CONTENIDOS DE PINTURA:

Recursos plásticos de las disciplinas de producción. Función expresiva. Interacción de factores formales y tonales. Procedimientos compositivos.

Materiales, herramientas y soportes, convencionales y no convencionales, combinación de procedimientos. Utilización en función del sentido de la imagen.

Empleo de recursos tecnológicos para la generación de la imagen.

Investigación de la imagen propia. Relaciones compositivas en relación con la intencionalidad comunicativa y la producción de sentido.

La producción visual de diversas épocas, espacios, géneros y estilos.

La frecuentación de muestras y el contacto con artistas. Investigación en museos, galerías, salas de exposiciones, espacios públicos, publicaciones, medios de comunicación, talleres, estudios, entre otros.

PLAN Y ESTRATEGIAS DE TRABAJO

El propósito de centrar la estrategia en **situaciones y escenarios problemáticos** supone la existencia de una cuestión a resolver y de la posibilidad de solucionarlo a partir de nuevos aprendizajes.

Dicho proceso de resolución articula saberes **interdisciplinarios y alternativas de resolución** que involucran a quienes lo realizan en el marco de factores contextuales, sociales, culturales, tecnológicos, condicionantes de su materialización. Por lo tanto, **evaluar la viabilidad** es analizar las posibilidades reales de logro en función de la disponibilidad de medios para resolverlo y las posibilidades sociocognitivas de resolverlo que el alumno adquiera.

Se originarán **actividades teórico prácticas** desde las especificidades de cada materia que tiendan a la **elaboración, reflexión y producción** de conocimientos que expliquen y fundamentan propuestas específicas, integrando modalidades de trabajo individual y grupal, que se complementarán con técnicas de **metodología de la investigación** en los espacios específicos que participan como generadores de contenidos para el **diseño del material producido** por cada grupo.

Algunas de las actividades son:

- lectura y análisis crítico de textos disciplinarios específicos para el desarrollo del tema seleccionado
- realización de trabajos prácticos en pequeños grupos en función al proyecto
- participación en grupos de discusión para analizar sus diferentes puntos de vista
- relevamiento de información dentro de la comunidad local
- análisis de la propia experiencia –y de la totalidad del grupo- en relación a la temática elegida
- formulación de propuestas retóricas del proyecto
- abordaje de problemas que constituyan efectivamente una situación problemática relevante del campo profesional
- práctica en condiciones reales de casos basados en situaciones problemáticas.

El desarrollo proyectual y los trabajos prácticos se realizan en forma grupal e individual en los tiempos de cursada de ambas materias específicas, teniendo ellos actividades variadas teóricas y prácticas. Se generan propuestas para las producciones, teniendo en cuenta las elecciones temáticas que surgieran de los alumnos.

Cada **producto y subproducto** realizado es **relevante para el proyecto final** que los alumnos producirán. De esta forma, podrán evaluar sus progresos en conocimiento así como también en la construcción de las producciones adecuadas, fundamentada desde la integración interdisciplinaria de los conocimientos adquiridos.

Se acentúan aquellas actividades que posibiliten a los alumnos el desarrollo de capacidades que les permitan:

- Diagnosticar necesidades reales
- Seleccionar formatos y componer imágenes propias
- Evaluar resultados del Proyecto.

LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS DENTRO DEL PROYECTO

Idea. En esta etapa de gestación del proyecto, la elección de la temática y el receptor al que va dirigido el producto adquiere una gran relevancia. El desarrollo de piezas que acompañen esta instancia tiene como objetivo transmitir la idea. Se logran las investigaciones correspondientes, se desarrollan las síntesis argumentales, sinopsis, curriculums, fotografías, propuestas creativas de manera concisa y sintética. Así se propone **realizar un trabajo grupal** donde los alumnos y docentes involucrados puedan **acceder al material** para su lectura, el debate y la reflexión,

Etapa Proyectual. En esta etapa es muy importante el trabajo en conjunto con la dirección de arte. La búsqueda e investigación a partir de la lectura de ideas, empieza a moldear el concepto estético. Acompañar el **proceso de creatividad**, de producción de las diversas propuestas dentro del grupo de trabajo, es un disparador de ideas, además de ser una fuente de recursos. La **producción fotográfica** en el set, o en determinadas locaciones, las **producciones audiovisuales (cortometrajes o animaciones)**, los diseños del **blog**, de material didáctico **interactivo**, pueden ser herramientas que ayuden a diseñar la identidad del proyecto, la cuál será determinante en la estética global del proyecto, en el packaging, en la exposición de presentación, etc.

Producción y postproducción En esta etapa, ya con un concepto desarrollado y establecido, se comienzan a producir las distintas piezas. En cuanto a lo creativo y lo técnico la producción de la imagen debe ser propia. Se desarrolla y realiza la edición de la imagen (ajustes, efectos, fotomontajes, edición audiovisual, etc.). Por último la producción concreta cumple requisitos técnicos a los que los alumnos deberán responder, por lo cual deberán trabajar en equipo y compatibilizando tiempos de desarrollo tecnológico.

Estas se pueden agrupar de acuerdo a las distintas áreas de acción; **prensa:** flyers, gacetillas; **publicidad:** afiches, avisos en medios, eventos de Facebook, blog; **promoción:** banners en salas, posters, postales, invitaciones estreno, merchandising; **audiovisual:** generación de títulos, diseño de aperturas, trailers, blog, etc.

Difusión y distribución. Etapa donde hace que el diseño del proyecto tenga su última intervención desarrollando piezas para acompañar su lanzamiento. Diseño de DVD, packaging, displays, afiches, avisos en medios, etc.

PRODUCTOS ESPERADOS

Los alumnos llevarán adelante las actividades dedicadas al desarrollo de los proyectos grupales, desde el análisis y búsqueda de las metodologías necesarias de investigación, producción y segmentación, para llevarlo a la práctica real.

Cada uno de los proyectos será abordado por las distintas áreas técnicas específicas logrando una serie de productos y subproductos que atiendan siempre a la idea comunicacional del proyecto

Desde **LENGUAJE VISUAL** se propone:

- Realizar una puesta visual o audiovisual a elección (dependiendo del tema y el receptor al que se dirija)
- Muestra virtual de imágenes retóricas fotográficas, y su edición, montaje y postproducción
- Presentaciones teóricas para niños con prácticas interactivas
- Presentaciones interactivas teóricas para docentes de arte
- Diseño visual y audiovisual de material didáctico para docentes de arte.
- Diseño digital y puesta del stand de promoción

Desde **MEDIOS AUDIOVISUALES E IMAGEN DIGITAL** se propone:

- Edición digital de fotografías, prácticas de software
- Cortometrajes audiovisuales (técnica de stop motion, documentales, animaciones).
- Trailer del producto audiovisual realizado que no exceda el minuto de duración con el fin de ser utilizado en la difusión del proyecto en el blog del grupo clase
- Spot televisivo promocional de la producción realizada y del modo de acceso de los docentes interesados en adquirirlos.
- Desarrollo y mantenimiento de un blog grupal proyecto "proyect.ARTE 2.0" donde se aborden y se emprendan las temáticas tratadas, a través del recurso de lo multimedial y lo interactivo, dirigido a docentes en ejercicio profesional, a futuros docentes de arte

○ **MATERIAL GRAFICO DE DIFUSION:**

- Afiche publicitario del blog, de la producción audiovisual
- Folletos, flyers, imanes y/o postales utilizables para la difusión del proyecto.
- Diseño de packaging del soporte dvd del proyecto.
- Diseño de identidad de imagen y logo
- Realización de un stand para la proyección y entrega de Cd, al público asistente

Los alumnos tuvieron la materia Gráfica, en la Formación Básica de la carrera, por lo que cuentan con conocimientos previos sobre lo propuesto.

Se propone con el tiempo, SISTEMATIZAR EL PROYECTO, pudiendo realizar una mediateca de arte

Desde **PRÁCTICA DOCENTE** y desde **PINTURA**

Elaboración y reflexión sobre la práctica pedagógica, y la elección adecuada de la temática y sus destinatarios.

Las **temáticas** deberán adecuarse al diseño curricular de educación artística, de nivel primario y secundario. Como por ejemplo:

- PARA MATERIAL DIDÁCTICO

El punto. La línea. Las formas. El volumen. El color. Acromático. Contraste. Iluminación, calidad, dirección

Ritmo: Simple, complejo, continuidad y, discontinuidad rítmica,

Textura

Simetría y asimetría. Equilibrio: compensación de fuerzas visuales. Sensaciones visuales de equilibrio.

Reconocimiento y análisis de las direcciones y tensiones presentes en la imagen.

Valoración y reconocimiento del arte local



Presentación interactiva para niños (basado en películas animadas, tema: Percepción

• PARA DOCENTES:

Resignificaciones de objetos de uso cotidiano. Lo funcional y lo estético. Tecnología y producción.

Retórica de la imagen.

Composición fotográfica. Denotación y connotación en la imagen fotográfica

Tutoriales de edición de video

Tutoriales de edición fotográfica

La reflexión crítica en la recepción como instancia de construcción de nuevos discursos

SE PRESENTARÁN LAS PROPUESTAS EN LA **MUESTRA ANUAL REALIZADA POR LA INSTITUCION “Semana de Arte a Orillas del Quequéñ”, en su 9ª edición.** Durante dicha semana, la institución abre sus puertas a la comunidad local y regional, contando con talleres para todo público, para grupos escolares de diferentes niveles y ramas de la educación, contando con exposiciones de arte de los cuatro lenguajes con los que se cuentan en la institución. Por lo tanto **la presentación del proyecto del grupo clase de 3er año será de amplia extensión e importancia.**

Se propondrá la entrega de ejemplares a los docentes y estudiantes de arte que se acerquen al stand.

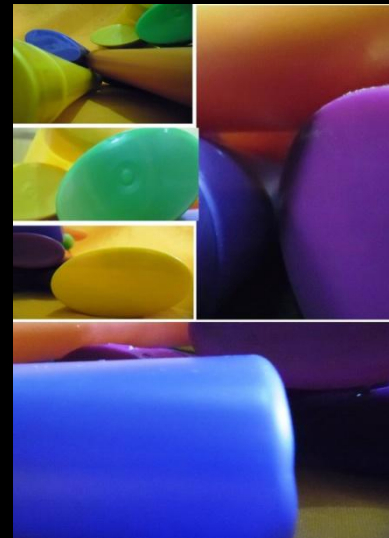
Ej. de Trabajo práctico:

Secuencia de actividades generadas para la producción de material.

Desarrollo:

- *Miradas:* Elegir un objeto (en este caso son **envases de shampoo Sedal** sin etiquetas)
- *Encuadres:* Exploración fotográfica del objeto, planos, angulaciones, equilibrio y tensión, etc.
- *Deconstrucción .reconstrucción a través de operaciones retóricas de adición, sustracción sustitución e intercambio, otorgándoles un sentido establecido trabajando texto de anclaje o relevo*
- *Exposición diseño grupal de la exposición acompañando la estética de la obra intervenida.*

(Imágenes a continuación)



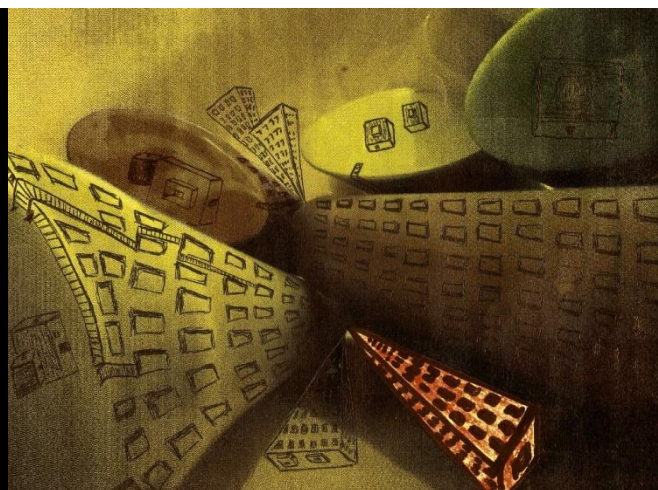


Retórica de la imagen.

Figuras retóricas.

Proceso de deconstrucción y
reconstrucción
de una imagen.

Fotografía, collage, edición
digitalizada, intervención
de técnica libre



Software utilizados para el desarrollo del proyecto:

- **AudaCity**: para edición de sonido, capturas y diseños sonoros aplicados a la construcción de la idea comunicacional del proyecto.
- **Gimp**: para edición de imagen fotográfica y de edición grafica de los afiches gráficos
- **Foxit reader** para visualizar los apuntes y materiales del blog
- **VSO Image Resizer** para formatos de archivos
- **VLC Media Player Portable** para visualizar las actividades realizadas
- **Microsoft Security Essentials** Como antivirus
- **7Zip** como compresor y descompresor de datos,
- **MOVIE MAKER**: para edición audiovisual y construcción de sentido a través del montaje, la postproducción digital de imagen y sonido
- **CHEESE**: para la postproducción de efectos digitales.
- **POWER POINT y/o EXE** para lograr multimedias de presentación basadas en la interactividad del usuario.



- **Programa del Maestro**, es utilizado durante el ciclo lectivo, para **compartir información**, para generar instancias de **análisis de obras y producciones grupales**, para generar instancias de **evaluación interactiva**, etc.

BIBLIOGRAFIA

- Arnheim, Rudolf (1962) *Arte y percepción visual*. Buenos Aires, Eudeba.
- Arnheim, Rudolf. (1973) *El pensamiento visual*. Buenos Aires, Eudeba.
- Crespi Irene y Ferrario, Jorge. (1989). *Léxico técnico de las Artes plásticas*. Buenos Aires, Eudeba.
- Dondís, D. A (1990) *La sintaxis de la imagen*. Barcelona, Editorial Gustavo Gilli.
- Itten, Johannes (1975) *Arte del color*. Francia, Ed Bouret.
- Joly, Martine. (1999). *Introducción al análisis de la imagen*. Buenos Aires, La marca.
- Joly, Martine. (2003). *La imagen fija*. Buenos Aires, La marca.
- Munari, Bruno (1975) *Diseño Visual*. Barcelona, Editorial Gustavo Gilli.
- Gombrich, E. et altri: *Arte, percepción y realidad*. Barcelona, Paidós, 1973.
- Aumont, Jacques. (1992). *Estética del film*. Barcelona. Paidós.
- Barbero, Jesús Martín. (2002). *De los medios a las mediaciones*. En *Comunicación, cultura y hegemonía*. Buenos Aires, Editorial Gustavo Gilli.
- Dubois, P. (1999). *El Acto Fotográfico. De la Representación a la Recepción*. Barcelona, Payros.
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid, Cátedra.
- Gentile, Mónica y otros. (2007). *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires, Editorial La Crujía.
- Gubern, Román. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona, Anagrama.
- Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós.
- Orozco Gómez, Guillermo y otros. (2007). *Nuevas Tecnologías, saberes, amores y violencias- Construcción de identidades dentro y fuera de la escuela-*. Buenos Aires, Novedades Educativas.
- Piscitelli, Alejandro. (2009). *Nativos Digitales*. Buenos Aires, Colección Aula XXI Editorial Santillana.
- Tribe, Mark. (2005). *Arte y Nuevas Tecnologías*. Barcelona, Taschen.
- Vilches, L. (2001). *La Migración Digital*. Barcelona, Gedisa.

Bibliografía complementaria:

- Moneta, R.; Anguio, B.; Burré, M.; Crespo, R.; Barrios, M.: 'Grados de iconicidad y retórica de la imagen'. Artículo. En *Revista Arte e Investigación N° 2 - Fac. Bellas Artes - U.N.L.P. Publicación con referato*. 1997.
- Moneta, R.; Anguio, B.; Burré, M.: 'Aportes para la enseñanza del Lenguaje Visual'. Artículo. En *Revista Arte e Investigación N° 2 - Fac. Bellas Artes - U.N.L.P. Publicación con referato*. 1999.
- Dr. Pere Marquès Graells. *Análisis de mensajes audiovisuales*.
- Análisis semiótico del cine*
- M. Área Moreira Y M. Ortiz Cruz. *La educación audiovisual ¿otro tema transversal del currículum?*
- Usos y prácticas con medios y materiales en el contexto escolar*.
- Eco, Umberto. *Los límites de la interpretación*.
- Mirzoeff, Nicholas. *Una introducción a la cultura visual*
- G.Canclini. *El poder de las imágenes*.
- Aumont, Jacques. (1997) *El ojo interminable*. Barcelona y Editorial Paidós
- Apuntes de la cátedra*.

Bibliografía presentada en el nodo virtual de la institución y en los blogs de cátedra

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN.

Elaboración de diagnóstico

La evaluación es un proceso reflexivo, sistemático y riguroso de indagación sobre la realidad, que atiende al contexto, considera globalmente las situaciones, atiende tanto a lo explícito como lo implícito y se rige por principios de validez, participación y ética.

Esta consigue como resultado:

- Manifestar carencias, o errores que puedan dificultar el logro de los objetivos planteados;
- Detectar expectativas que ya han sido logradas, a fin de evitar su repetición;
- Diseñar las actividades compensatorias para un adecuado inicio del proceso de enseñanza y aprendizaje
- Dar elementos para plantear objetivamente ajustes o modificaciones en el proyecto
- Establecer metas razonables a fin de emitir juicios de valor sobre los logros en el espacio; y con todo ello poder adecuar el tratamiento pedagógico a las características y peculiaridades de los alumnos.

EVALUACION

La Evaluación se realizará durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, retroalimentando tanto al alumno y al grupo, como al docente acerca del desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje, se busca así:

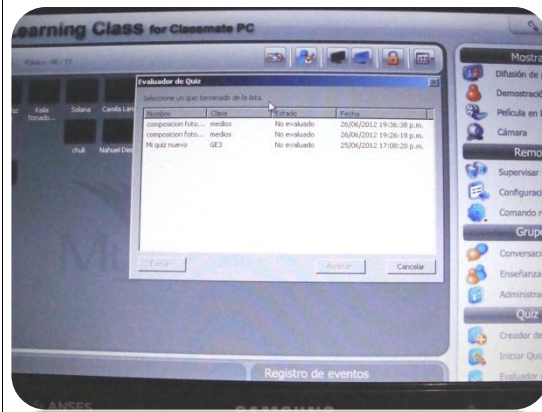
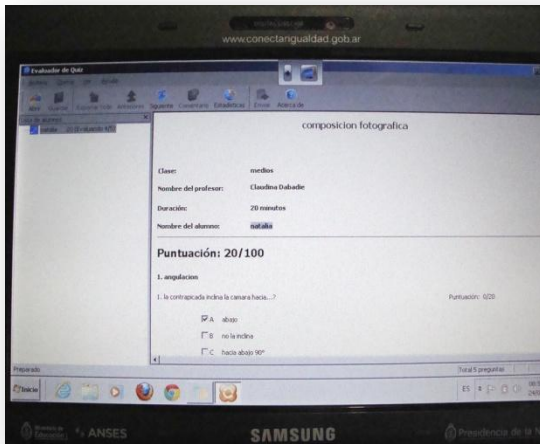
- Distinguir lo que el alumno o grupo ha logrado en el desarrollo del tema
- Presentar al docente la situación del grupo en general y de los pequeños grupos de alumnos en particular; interpretando las ideas propuestas, las superposiciones temáticas, la colaboración entre los grupos de alumnos en búsqueda de la denotación y connotación.
- Detectar el grado de avance en el logro de los objetivos particulares

*La **evaluación de los aprendizajes de los alumnos es constante en el proceso de la situación educativa**, teniendo en cuenta los contenidos antes mencionados, propuestos a partir de los objetivos de aprendizaje; tanto como las estrategias docentes, distribución de espacios, disponibilidad de recursos, etc. Se indaga la apropiación de saberes al finalizar las actividades del tema. Se analizan las condiciones de logro tanto como las de fracaso, para poder modificar estrategias, retomar contenidos, ampliar ámbitos de exploración, agregar otro tipo de recursos, reorganizar actividades, etc.*

*Los **instrumentos de evaluación** a utilizarse en este proyecto están en coherencia con los fundamentos del proceso de enseñanza y de aprendizaje sustentado, serán abiertos a evaluar procesos complejos, globalizadores para posibilitar la integración de aprendizajes significativos, flexibles ante la realidad áulica y sus posibles situaciones cambiantes, claras y comprensibles para los alumnos.*

*Se implementa la **evaluación interactiva** a partir del uso del programa del maestro y del alumno.*

Los adelantos y dificultades que se producen durante el proceso de aprendizaje son evaluados formativamente. Cada alumno particularmente, es observado, guiado, en todo su proceso (diario, periódico, dependiendo del objetivo y del contenido trabajado), quedando registrado por la docente, con el consenso y conocimiento permanente de los alumnos.



La Evaluación se formalizará durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, retroalimentando tanto al alumno y al grupo, como al docente acerca del desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje, se busca así:

- Distinguir lo que el alumno o grupo ha logrado en el desarrollo del tema
- Exponer al docente la situación del grupo en general y de los pequeños grupos de alumnos en particular; interpretando las ideas propuestas, las superposiciones temáticas, la colaboración entre los grupos de alumnos en búsqueda de la denotación y connotación.
- Detectar el grado de avance en el logro de los objetivos particulares

Se evaluará el trabajo de investigación en el proyecto integrador, la creación, el proceso proyectual, su **viabilidad y su aplicabilidad tecnológica**, su desarrollo específico y sus fundamentaciones y conclusiones individuales, desde los contenidos trabajados, y desde una necesaria postura crítica. La evaluación del alumno será continua, integrando los aspectos cualitativos del proceso, donde proponemos un **espacio de evaluación interdisciplinario** consensuado y acordado entre el grupo docente.

En el marco de cada una de las **realizaciones propuestas por cada grupo** se trabajarán las competencias involucradas en la reproducción/producción/posproducción.

Todos los proyectos diseñados en nuestra institución se fundamentan en competencias y aptitudes básicas propias para el desempeño en el mundo real del trabajo docente. Entre ellas se destacan:

- Capacidad de diagnóstico.
- Capacidad **creativa e investigadora**.
- Capacidad para el trabajo en equipo.
- **Actitud positiva ante la innovación y el adelanto tecnológico**.
- Comprensión de **criterios de adaptación a nuevos sistemas** de organización del trabajo.
- **Valoración positiva de la formación permanente** para elevar las posibilidades de reconversión y readaptación profesional.
- Capacidad polivalente y adaptabilidad a distintas **situaciones laborales y posibles cambios**.



Entrega virtual o presencial de actividades

SUGERENCIAS DE APROVECHAMIENTO DIDÁCTICO

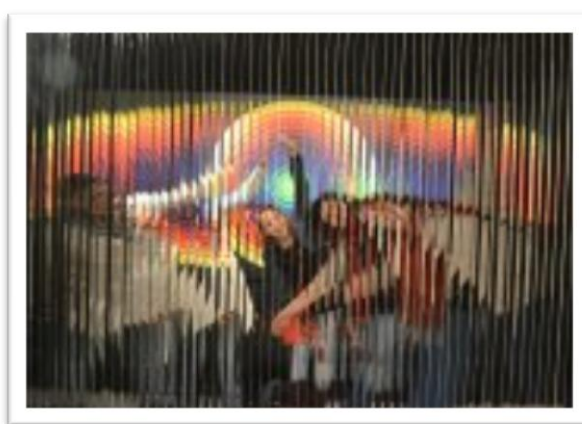
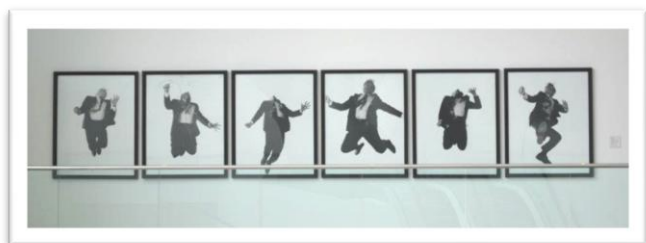
Nuestro proyecto tiene como uno de sus puntos principales ofrecer como recurso educativo a otros docentes, pudiendo aplicarse también como una herramienta de desarrollo a seguir.

Desde nuestro enfoque de enseñanza es necesario el desarrollo de proyectos como proceso dinámico generado a través de la enseñanza; conceptualización que trasciende los procedimientos destinados a medir la realización satisfactoria de una tarea en un momento determinado. Por lo cual es necesario prever una estrategia diferente de trabajo, donde se ponen en evidencia determinadas competencias y que se traducen como reflexiones de valor.

En este sentido los criterios a través de los cuales se favorece la integración entre los procesos de formación y los ámbitos de realización sociolaborales, son los componentes prioritarios al momento de integrarse como ciudadano activo y al mundo laboral profesional.

Las propuestas alternativas son:

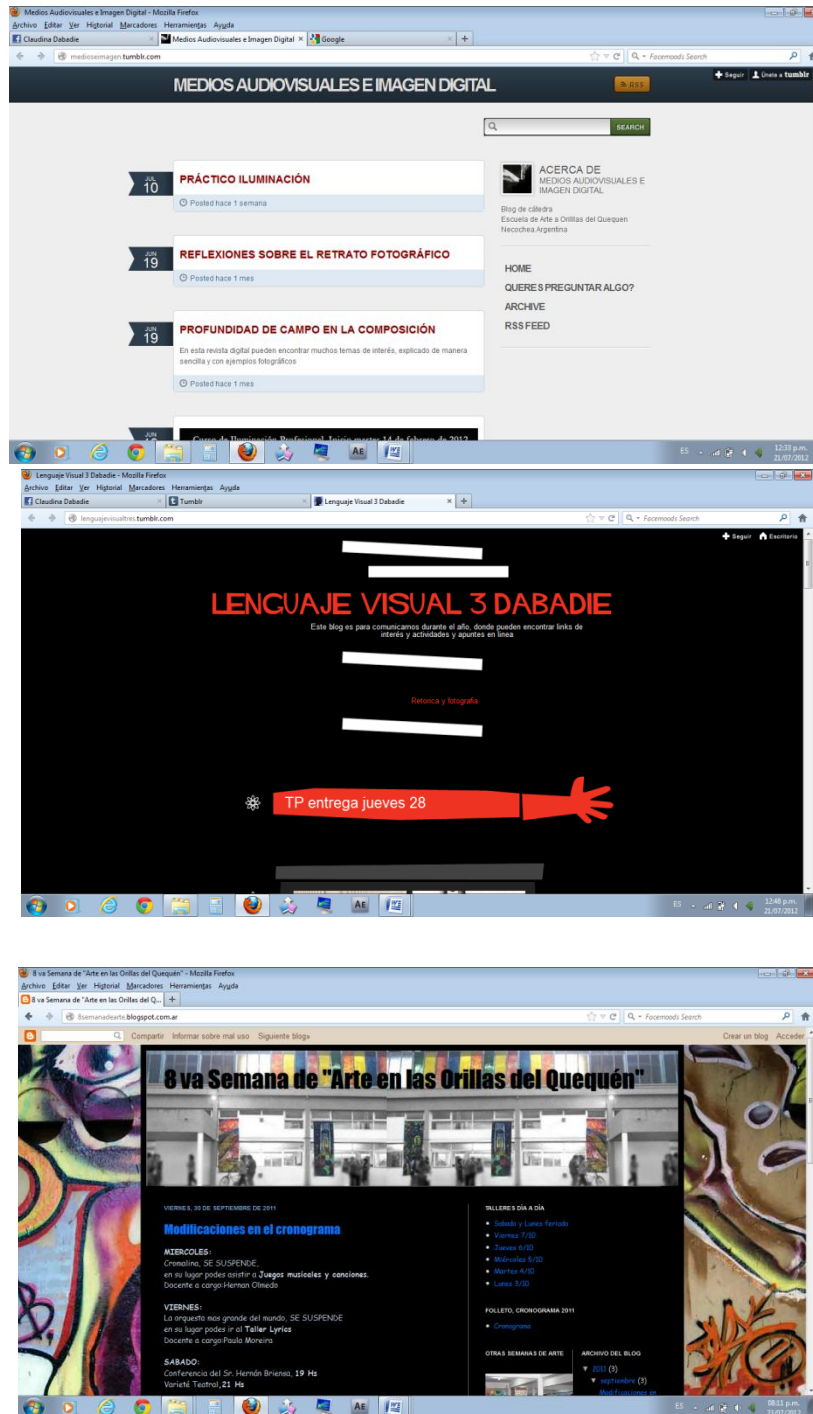
Tareas de campo. Experiencias directas. Observación de producciones. Exposiciones de arte locales, visitas a ARTEBA, Malba, entre otros.



Visitas a exposiciones, Buenos Aires, 2012

Incorporando para el mejor aprovechamiento de las Tics:

Utilización de blogs como fuente de comunicación entre alumnos y docentes, actualización de información, y utilización de archivos en línea y links de interés.



Blog de Semana de Arte a Orillas del Quequén. Más de 80 talleres abiertos a la comunidad y la zona, Con la presencia de expositores locales, e invitados nacionales

- Utilización de **grupos de FBK** como medio de comunicación permanente entre alumnos y docentes



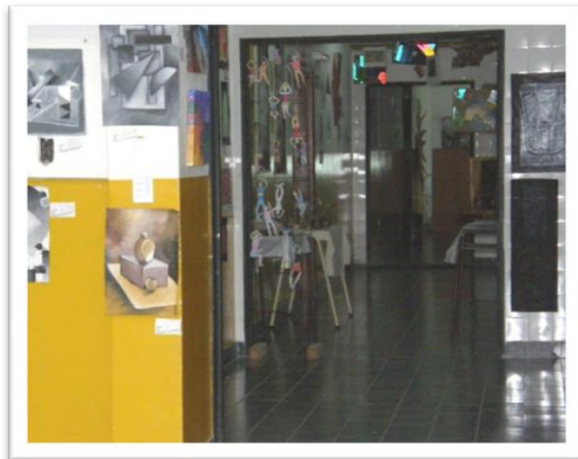
• Publicación de trabajos y material en **FLICKR**



• Utilización del equipo tecnológico para **promover el proyecto y para exposiciones** donde así se lo requiera.

- ✓ Proyección y presentación del proyecto en diferentes **medios de comunicación** de la ciudad, para ponerlo a disposición de los interesados.
- ✓ **Expositores invitados** en la Semana de Arte a Orillas del Quequén, Escuela de Arte "Orillas del Quequén". Necochea, Pcia. De Bs. As.



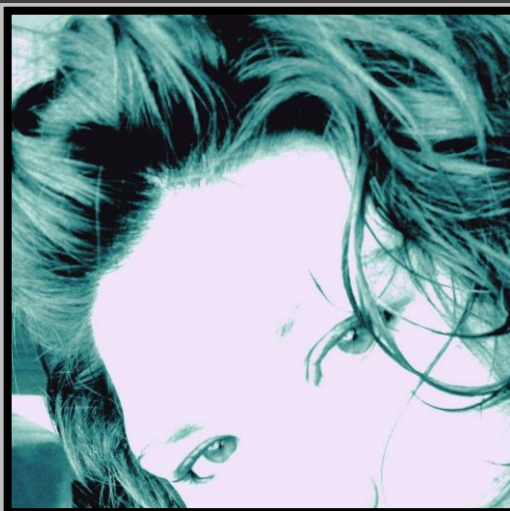
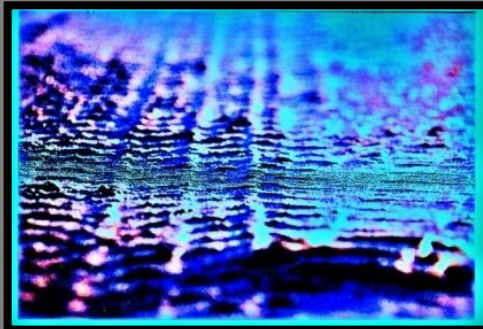


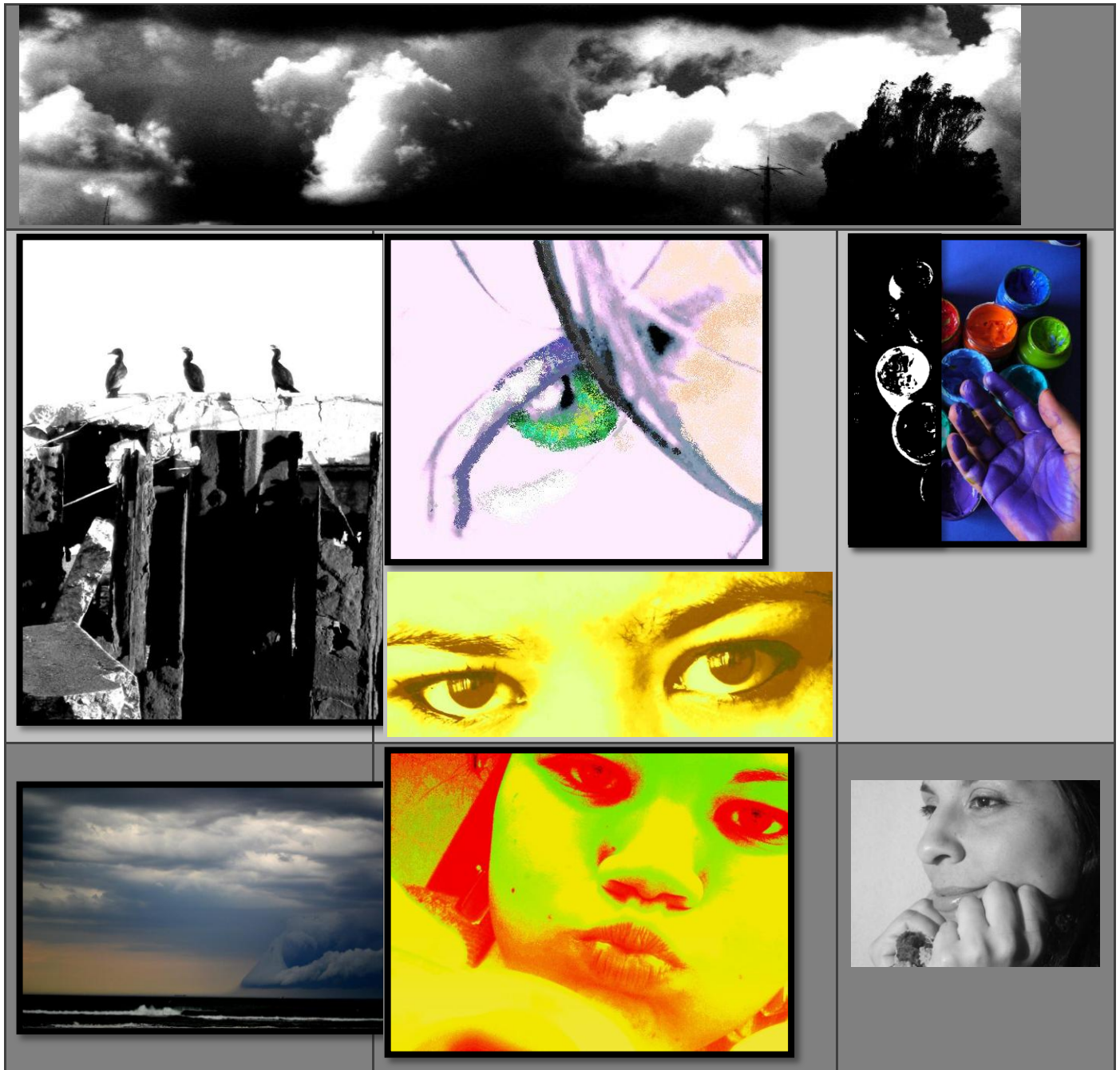
8º Semana de Arte. Octubre 2011

"Si una persona es capaz de reconocer y anticipar los problemas que enfrenta para el logro de un aprendizaje exitoso, está autorregulando su mente y es capaz de aplicar determinadas estrategias para alcanzar su objetivo."

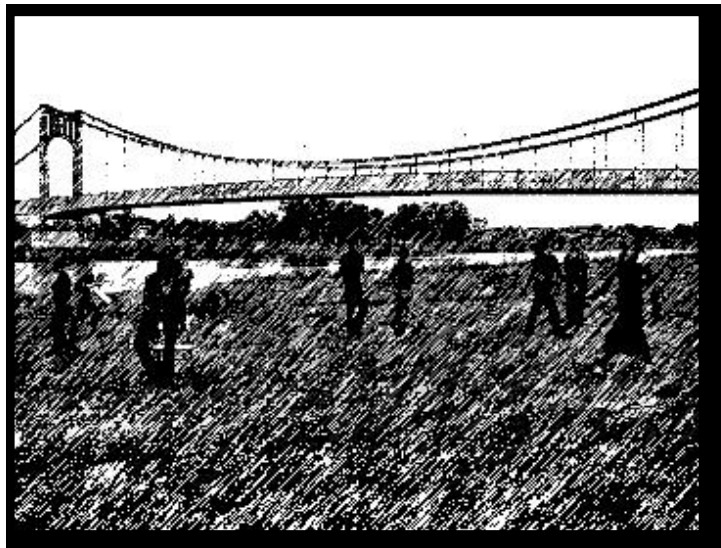
PRODUCCIONES PERTENECIENTES A DIVERSAS ETAPAS DEL PROYECTO

EDICION DE IMÁGENES FOTOGRAFICASPROPIAS	COLLAGES DIGITAL ILUSTRACIONES DIGITALIZADAS	MATERIAL PARA COLOR E ILUMINACION
		



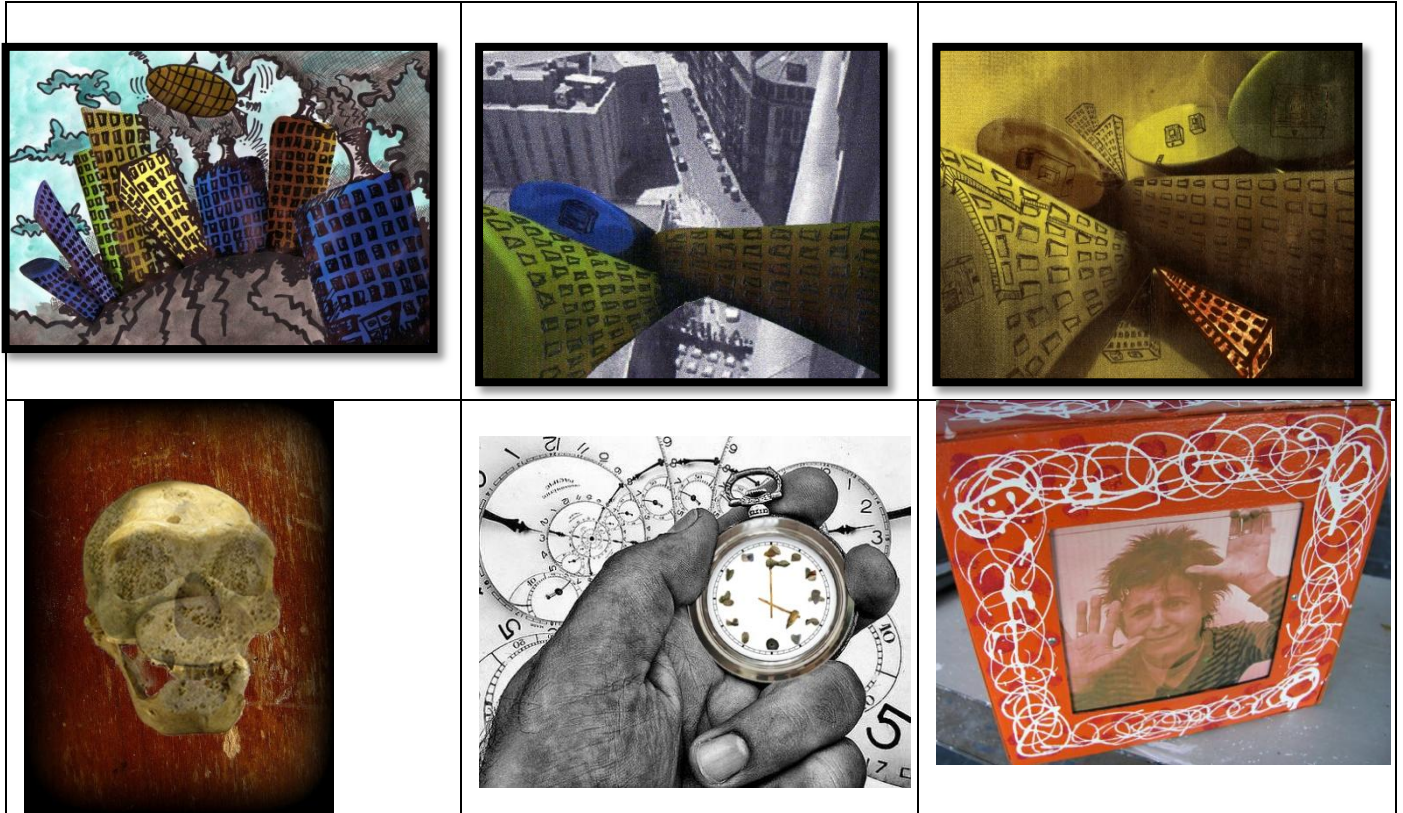


Stop Motion con plastilina. (Tema forma y volumen)



Las estrategias a aplicar serán comportamientos, pensamientos, creencias o emociones que facilitarán la

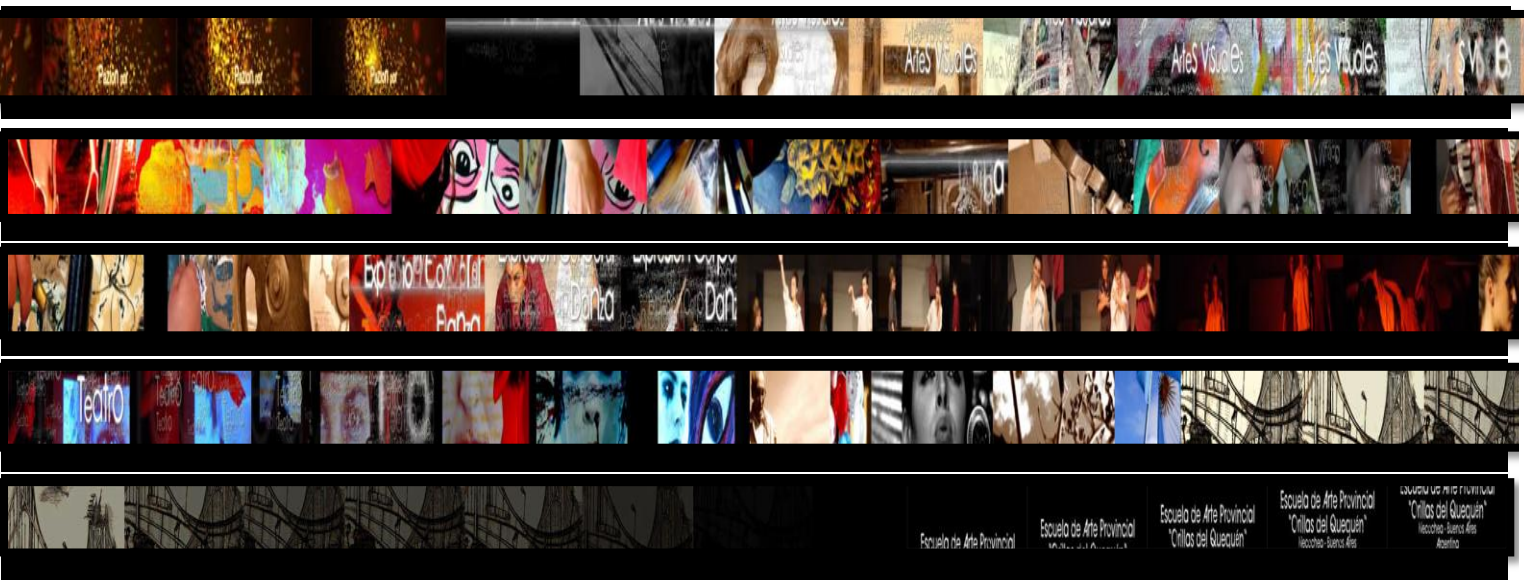
adquisición de conocimientos, la comprensión, la transferencia, y un uso activo de las habilidades nuevas, en nuevas situaciones. Ello implica el dominio y la reflexión sobre las estrategias cognitivas, metacognitivas y de manejo de recursos para el aprendizaje."



Retórica de la imagen, proceso de reconstrucción de imágenes. (Lenguaje Visual)

MONTAJE, EDICION, INTERVENCION DE OBRA FOTOGRAFICA





*Tira de imágenes en secuencia -a modo de ejemplo- de video
realizado por alumnos de Medios Audiovisuales e Imagen Digital*



<http://artedospuntocero.tumblr.com>



Backstage de etapa de producción

Grupo de alumnas de 3era año

Profesorado de Artes Visuales



No es suficiente enseñar a los hombres una especialidad. Con ello se convierten en algo así como máquinas utilizables pero no en individuos válidos. Para ser un individuo válido el hombre debe sentir intensamente aquello a lo que puede aspirar (...). En caso contrario se parece más a un perro bien amaestrado que a un ente armónicamente desarrollado. Debe aprender a comprender las motivaciones, ilusiones y penas de las gentes para adquirir una actitud recta respecto a los individuos y a la sociedad.

Estas cosas tan preciosas las logra el contacto personal entre la generación joven y los que enseñan, y no- al menos en lo fundamental- los libros de texto. Esto es lo que representa la cultura ante todo. (...)

Para que exista una educación válida es necesario que se desarrolle el pensamiento crítico e independiente de los jóvenes, un desarrollo puesto en peligro continuo por el exceso de materias. Este exceso conduce necesariamente a la superficialidad y a la falta de cultura verdadera. La enseñanza debe ser tal que pueda recibirse como el mejor regalo y no como una amarga obligación."

— Albert Einstein New York Times, 1952

Docente Titular del Proyecto: Prof. Claudina Dabadie