

Informática

Objetivos Generales

Objetivos Específicos

Fortalezas

Debilidades

Recursos Técnicos

Recursos estratégicos

Otros

Tiempo estimado

Evaluación

Conclusiones

Bibliografía

1. Población Objetivo: alumnos de 1° Año “A” y “B”

2. Fundamentación:

“No deberíamos perder de vista que la escuela, hija de la imprenta y aliada del texto escrito, tendió a asumir una actitud de sospecha ante la cultura visual de masas, a la que consideró una competidora desleal, una mera distracción o entretenimiento. Debemos tener presente que Occidente ha privilegiado de manera sistemática a la cultura letrada, considerándola la más alta forma de práctica intelectual, y calificando como de segundo orden, empobrecidas, a las representaciones visuales. Por ejemplo, en los libros de texto, es usual ver a las imágenes cumpliendo una función ilustrativa, subordinada a las palabras. Una educación que se haga cargo de la centralidad de la experiencia audiovisual en el mundo contemporáneo, se enfrenta al desafío de lograr que lo visual y lo sensual dejen de tener un estatuto inferior, denigrado, juzgado poco estimulante para el intelecto

La relación entre palabras e imágenes. Muchas veces decimos que hay imágenes que nos dejan mudos o que nos sobrepasan; o que las palabras no alcanzan a dar cuenta de lo que una imagen sí puede. Pero también hay situaciones donde las palabras nos auxilian para entender, explicar y hacer hablar a aquellas imágenes que parecen ofrecer resistencia al entendimiento y la comprensión. Las palabras y las imágenes son irreductibles unas a otras pero, al mismo tiempo, están absolutamente intrincadas. Se cruzan, se vinculan, se responden, se desafían, pero nunca se confunden. Ambas se exceden y desbordan, y ahí radica la riqueza de su vínculo. Uno de nuestros desafíos es atravesar esta tensión sin reducirla...” □

Teniendo todo en cuenta es necesario trabajar en proyectos que articulen la imagen y el texto, de allí esta propuesta.

2.1 Diagnóstico de la situación

A los estudiantes les cuesta la producción de texto por varias cuestiones, limitación del vocabulario, motivación, falta de incorporación de la normativa, falta de creatividad e imaginación, etc

□ **El lenguaje de las imágenes y la escuela ¿Es posible enseñar y aprender a mirar?** Ana Abramowski

Estas cuestiones impide el pleno desarrollo de los mismos, por lo que la escuela debe reforzar y generar estrategias de escritura que les permita un desarrollo persona y grupal.

2.2. Justificación del proyecto

Para la elaboración de este producto nos valdremos de una wiki.

¿Por que un wiki?^v En un wiki podemos desarrollar una idea, definir un concepto, describir un fenómeno, narrar una determinada historia, etc. Con el convencimiento de que otra persona que encuentre donde hemos escrito nuestro aporte, va a tener accesibilidad total para editar nuestro texto y sobre él, actualizar y continuar haciéndolo

3. Diseño general.

En este proyecto se trabajará en distintos espacios curriculares:

Lengua

Actividad General: La profesora de Lengua propondrá 4 personajes y en forma grupal con los estudiantes definirán las características de los mismos.

Actividad Grupal: Una vez definidos estos aspectos el curso se dividirán en grupos de 4 personas. Cada grupo seleccionará un género literario que desee. Ej. Drama, comedia, ciencia ficción, suspenso, etc

Actividad grupal: Elaboración del cuento en forma colaborativa utilizando para ello Google docs.

El proceso se podrá ir viendo a medida que coloquemos los links en el Blog de los cursos

<http://primeroasacra.blogspot.com/> y <http://primerobsacra.blogspot.com/>

Contenidos curriculares:

- **Género narrativo. Características**
- **Macroestructura**
- **Tipos de narrador. Punto de vista**
- **Expresión escrita: coherencia y cohesión textual**
- **Correlatividad verbal. Ortografía. Signos de puntuación**
- **Técnicas narrativas**

Plástica:

Actividad grupal: Cada grupo confeccionará la escenografía que dará vida al relato construido. Para los personajes serán utilizados muñecos articulados tipo "playmobil" El proceso de construcción se documentará en formato de imagen digital a manera de **back- stage**

Una vez finalizado se obtendrán imágenes con la finalidad de elaborar de un video que de cuenta de la historia.

Contenidos Curriculares:

- Tridimension
- El color o la ausencia del mismo.

Música

Actividad grupal: se realizará la grabación del relato elaborado en el cual se insertarán efectos de sonido y música incidental para luego publicarlo en formato de **Podcast**.

Contenidos Curriculares:

- Selección del material musical instrumental para el cuento
- Ensamble de la posible música instrumental acorde al cuento y sus personajes.
- Coordinar imagen / sonido viendo el tiempo musical que se necesita

Informática

Actividad Grupal: Se utilizaran las herramientas de la Web 2.0 y diferentes software para lograr los objetivos previstos.

Slide o Flickr para el proceso de back-stage

Youtube o Teachertube para publicar el video realizado con un software de edición de video.

Audacity; para la edición de sonido

Goear o Evoca. Para la publicación de los archivos de sonido

Blogger: Blog del curso para socializar el trabajo realizado.

Contenidos curriculares:

- Creación de un Blog teniendo en cuenta; sintaxis, formato, inserción de imágenes, audio y video.
- Construcción de texto en forma colaborativa a partir de sitios que lo permiten.
- Grabación y edición de sonido en formato Mp3 a partir del uso de celulares o Dispositivos Usb. Diferentes formato de almacenamiento de archivos.

- **Obtención de imágenes digitales y su almacenamiento en distintos soportes para luego utilizar en diferentes contextos.**

El proceso se podrá ir viendo a medida que los alumnos suban sus trabajos en los Blogs de los cursos:

<http://primeroasacra.blogspot.com/> y <http://primerobsacra.blogspot.com/>

4.1 Objetivos Generales

- Lograr un ambiente de aprendizaje colaborativo-
- Motivar pactos de significados.
- Suscitar la creación de conocimiento
- Elaborar un wiki libro

4.2 Objetivos Específicos:

1. **Valores estéticos.** Estos servirán para abrir a los estudiantes a una nueva percepción del entorno que los rodea y, de esta manera, tratar de mejorar su calidad de vida. A través de las manifestaciones artísticas, cada estudiante podrá encontrar una que se encuentre dentro de sus intereses.
2. **Responsabilidad.** El hecho de dividir tareas y de estar inmerso en un grupo de trabajo debe potenciar, a través de actividades interesantes, el sentido de responsabilidad de los estudiantes, hacia ellos mismos y hacia los demás.

5. Fortalezas.

- Permite que se actualice y se gestione el aprendizaje
- Al generarse una comunidad de aprendizaje genera valores en múltiples formas.
- Permite el desarrollo de capacidades múltiples
- Aceptación voluntaria del trabajo grupal

6. Debilidades

- Imposibilidad para negociar ideas en el grupo
- Falta de interés por el trabajo grupal.
- Falta de organización en el grupo
- Falta de responsabilidad de los integrantes

7. Recursos técnicos:

- Computadora Pentium IV o superior
- Instalación de programas de software libre
- Conexión de Internet disponible preferentemente Banda Ancha
- Herramientas de oficina: impresora, escáner, cámara digital, etc.
- Conocimiento de las posibilidades que nos ofrece la denominada Web 2.0 para la elaboración de nuestro proyecto.

8. Recursos estratégicos:

- Creatividad en constante desarrollo.

9. Otros:

- Interés por un tema novedoso entre la comunidad.
- Posibilidad de conjugar diversas opciones en un mismo proyecto
- Lograr una articulación en el proceso de evaluación según criterios y estándares realmente unificados

10. Tiempo total estimado del proyecto

- Se calcula que este proyecto demandará alrededor de un trimestre

11. Evaluación del proyecto

Para evaluar el trabajo se tendrá en cuenta la siguiente rúbrica;

Destrezas de Trabajo Colaborativas: Wikis

Nombre del alumno

CATEGORÍA	4	3	2	1
Control de la Eficacia del Grupo	Repetidamente controla la eficacia del grupo y hace sugerencias para que sea más efectivo.	Repetidamente controla la eficacia del grupo y trabaja para que el grupo sea más efectivo.	Ocasionalmente controla la eficacia del grupo y trabaja para que sea más efectivo.	Rara vez controla la eficacia del grupo y no trabaja para que éste sea más efectivo.
Calidad del Trabajo	Proporciona trabajo de la más alta calidad.	Proporciona trabajo de calidad.	Proporciona trabajo que, ocasionalmente, necesita ser comprobado o rehecho por otros miembros del grupo para asegurar su calidad.	Proporciona trabajo que, por lo general, necesita ser comprobado o rehecho por otros para asegurar su calidad.
Contribuciones	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un líder definido que contribuye con mucho esfuerzo.	Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Un miembro fuerte del grupo que se esfuerza.	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Un miembro satisfactorio del grupo que hace lo que se le pide.	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Puede rehusarse a participar.
Manejo del Tiempo	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto para asegurar que las cosas estén hechas a tiempo. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto, pero pudo haberse demorado en un aspecto. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Tiende a demorarse, pero siempre tiene las cosas hechas para la fecha límite. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Rara vez tiene las cosas hechas para la fecha límite y el grupo ha tenido que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades de esta persona porque el tiempo ha sido manejado inadecuadamente.

Actitud	Nunca critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Rara vez critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Ocasionalmente critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros de el grupo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Con frecuencia critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros de el grupo. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.
Orgullo	El trabajo refleja los mejores esfuerzos del estudiante.	El trabajo refleja un esfuerzo grande por parte del estudiante.	El trabajo refleja algo de esfuerzo por parte del estudiante.	El trabajo no refleja ningún esfuerzo por parte del estudiante.
Preparación	Trae el material necesario a clase y siempre está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario a clase y está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario, pero algunas veces necesita instalarse y se pone a trabajar.	A menudo olvida el material necesario o no está listo para trabajar.

Relato Digital : WIKI CUENTO

Nombre del estudiante:

CATEGORÍA	4	3	2	1
Banda Sonora-Originalidad	Toda la música es original.	La mayoría (sobre la mitad) de la música es original.	Algo de la música es original.	Nada de la música es original.
Voz-Consistencia	La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante la presentación.	La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante la mayoría (85-95%) de la presentación.	La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante algo (70-85%) de la presentación.	La calidad de la voz necesita más atención.
Punto de Vista-propósito	Se establece un propósito temprano y se mantiene el enfoque claro a través del cuento.	Se establece un propósito temprano y se mantiene el enfoque durante la mayor parte de la presentación.	Hay pocos errores en enfoque, pero el propósito es bastante claro.	Es difícil distinguir el propósito de la presentación.
Voz-Estilo Conversacional	Se usa un estilo conversacional a través del cuento.	Se usa un estilo conversacional la mayoría (85-95%) del tiempo.	Se usa un estilo conversacional la mayoría (70-84%) del tiempo.	El estilo de presentación es principalmente el monólogo.
Banda Sonora-Emoción	La música provoca una respuesta emocional que iguala al argumento del cuento.	La música provoca una respuesta emocional que de alguna manera iguala al argumento del cuento.	La música está bien y no distrae, pero no le añade mucho al cuento.	La música distrae, es inapropiada o no fue usada.

Imágenes	Las imágenes crean una atmósfera o tono distinto que iguala diferentes partes del cuento. Las imágenes pueden comunicar simbolismo y/o metáforas.	Las imágenes crean una atmósfera o tono que iguala algunas partes del cuento. Las imágenes pueden comunicar simbolismo y/o metáforas.	Se intento usar imágenes para crear una atmósfera /tono, pero necesita más trabajo. La elección de imágenes es lógica	Poco o ningún esfuerzo se hizo para usar imágenes que crearan una atmósfera / tono apropiada.
Economía	El cuento es dicho con la cantidad exacta de detalle. No parece ser muy corto o muy largo.	La composición del cuento es, por lo general, buena, pero parece rezagarse de alguna manera o necesita un poco más de detalle en una o dos secciones.	El cuento parece necesitar más edición. Se puede notar que una o más secciones es muy larga o muy corta.	El cuento necesita mayor edición. Es muy largo o muy corto.
Pregunta Dramática	La realización es dramáticamente diferente de la expectativa.	La realización difiere evidentemente de la expectativa.	La realización apenas difiere de la expectativa.	La realización y la expectativa no difieren.
Punto de Vista-Conciencia de la Audiencia	Hay una gran conciencia de la audiencia en el diseño. Los estudiantes pueden claramente explicar por qué ellos sienten que el vocabulario, el audio y las gráficas escogidas son adecuadas para el público al que va dirigido.	Hay algo de conciencia de la audiencia en el diseño. Los estudiantes pueden parcialmente explicar por qué ellos sienten que el vocabulario, el audio y las gráficas escogidas son adecuadas para el público al que va dirigido.	Hay algo de conciencia de la audiencia en el diseño. Los estudiantes encuentran que es difícil explicar cómo el vocabulario, el audio y las gráficas escogidas son adecuadas para el público al que va dirigido.	Limitada conciencia de las necesidades e intereses del público al que va dirigido.

Voz-Ritmo	El ritmo (la puntuación de ritmo y voz) encaja en el argumento del cuento y ayuda a la audiencia a "involucrarse" en el cuento.	Ocasionalmente habla muy rápido o muy despacio para el argumento del cuento. El ritmo (la puntuación de ritmo y voz) es relativamente atractivo para la audiencia.	Trata de usar el ritmo (la puntuación de ritmo y voz), pero con frecuencia se nota que el ritmo no encaja en el argumento del cuento. No es consistentemente atractivo para la audiencia.	No intenta igualar el ritmo al argumento del cuento o la audiencia.
------------------	---	--	---	---

12. Conclusiones:

Las conclusiones de este proyecto serán publicadas en el Blog de curso.

<http://primeroasacra.blogspot.com/> y <http://primerobsacra.blogspot.com/>

Se realizarán entrevistas en formato de video a los docentes que participaron, y a estudiantes en las que comentarán las alternativas del desarrollo del proyecto.

13. Bibliografía

El lenguaje de las imágenes y la escuela ¿Es posible enseñar y aprender a mirar?
Ana Abramowski

Wiki en contextos educativos, Lorenzo García Aurelio, Titular de la Cued, Editor del Bened

El poder de las redes Manual ilustrado para personas, colectivos y empresas Abogados al ciberactivismo David de Ugarte

¿A qué le llamamos discurso en una perspectiva multimodal? Los desafíos de una nueva semiótica. Williamson, Rodney Universidad de Ottawa rwilliamson_ca@yahoo.com

Acerca del pensamiento visual Alicia ENTEL

Evaluación de la comunicación en las aplicaciones multimedia educativas
Alfonso Gutiérrez Martín

La docencia como trabajo: la construcción de nuevas pautas de inclusión y exclusión Alejandra Birgin *Capítulo IX*

La educación desde la comunicación Jesús Martín Barbero, edit Norma

Educación Riesgos y Promesas de las Nuevas Tecnologías de la Información, Nicholas C. Burbules y Thomas A. Callister (h), Editorial Granica

