

Actividad 2: Desarrollando ideas y planificando un proyecto artístico

PROPÓSITO

Crean un proyecto artístico de artes visuales, audiovisuales y multimediales a partir del referente analizado. Para esto, desarrollan ideas, las evalúan y planifican sus proyectos.

Objetivos de Aprendizaje

OA 3

Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos visuales, audiovisuales y multimediales personales y de sus pares, considerando criterios estéticos y propósitos expresivos, y dando cuenta de una postura personal fundada y respetuosa.

ACTITUDES

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.

DURACIÓN

4 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para responder a la pregunta: ¿Cuáles son las motivaciones para seleccionar a una determinada obra para ser utilizada como referente en la creación personal?, los alumnos trabajan en los mismos grupos de la actividad anterior y, a partir del referente analizado, plantean aspectos que les llamaron la atención de la obra (materialidad, procedimientos y medios utilizados, elementos de los lenguajes artísticos, temas o conceptos expresados, entre otros).

Seleccionan el aspecto que más les haya llamado la atención y, a partir de él, crean sus proyectos. Para esto, proponen propósitos expresivos y, respondiendo a la pregunta ¿Cuáles son los soportes procedimientos y materiales que se adaptan a la expresión personal?, seleccionan uno de los medios expresivos con que experimentaron en la unidad anterior para hacer su proyecto. (Ilustración, audiovisual y multimedial).

Luego eligen los soportes, procedimientos, materiales y conceptos de lenguaje visual, audiovisual y/o multimedial que desean emplear. A partir de esto y para responder a la pregunta ¿Cómo se pueden crear proyectos artísticos a partir de la obra artística de otros creadores?, desarrollan al menos dos ideas por medio de textos, bocetos, *storyboards*, guiones u otros medios.

Evalúan sus ideas para proyectos, utilizando algunos criterios estéticos y otros propuestos por los propios estudiantes. Con este fin, y guiados por el docente, dialogan sobre elementos a considerar

para la evaluación y seleccionan los que consideran más pertinentes en relación con lo que desean expresar.

Cada grupo explica y justifica sus ideas y las presenta al profesor y a un grupo de pares que, utilizando la pauta de evaluación, indican fortalezas y elementos a mejorar.

Ejemplo Pauta de evaluación para el planteamiento de ideas

Esta evaluación establece puntajes que están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

<p>Escala sugerida:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 puntos = logrado • 2 puntos = medianamente logrado • 1 punto = por lograr • 0 puntos = no logrado
--

Aspectos para evaluar:	Puntaje			
	0	1	2	3
Explican sus ideas a partir de su relación con algún aspecto del referente.				
El propósito expresivo y las ideas son originales y distintas de las de sus pares.				
La selección de elementos del lenguaje visual, audiovisual y/o multimedial es original y se diferencia de las de sus pares.				
La selección de medios, soportes materiales, procedimientos es coherente con el propósito expresivo y las ideas planteadas.				
Los conceptos y elementos de los lenguajes involucrados son coherentes con el propósito expresivo y las ideas planteadas.				
Criterios planteados por los estudiantes				
Fortalezas del grupo evaluado	Elementos que debe mejorar el grupo evaluado			

Los estudiantes ajustan los proyectos, considerando los aportes de sus pares y del profesor, y planifican sus proyectos, incluyendo las actividades a desarrollar, los tiempos y los recursos humanos y materiales involucrados. Para planificar, debe considerar las decisiones tomadas en relación con las

ideas y la selección de medios expresivos, la materialidad, los procedimientos, y los conceptos y elementos de los lenguajes artísticos involucrados.

Para esto, pueden utilizar la carta Gantt que aparece a continuación. (Si nunca han utilizado una de ellas, el profesor deberá modelar cómo hacerlo por medio de un ejemplo).

Ejemplo de carta Gantt para la planificación de proyecto de Artes Visuales:

Carta Gantt Proyecto de Artes							
Nombre del proyecto:							
Integrante/s		Curso		Año			
Nombre del proyecto:						Tiempo	
N°	Actividad	Encargado/s	Recurso/s	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
1							
2							
3							
4							

RECURSOS

Pautas para apoyar el desarrollo de proyectos.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

Los siguientes indicadores de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Argumentan y justifican las ideas para sus proyectos, a partir de las relaciones establecidas con los referentes.
- En las ideas planteadas se expresan sensaciones, emociones o ideas de manera innovadora.
- Las relaciones entre tema, soportes, materiales y procedimientos, lenguaje visual y/o audiovisual son coherentes con el propósito expresivo.
- Evalúan ideas para sus proyectos artísticos, utilizando criterios estéticos pertinentes.
- Evalúan críticamente ideas personales y de sus pares, basados en criterios de originalidad, selección de soportes, procedimientos, materiales y conceptos y elementos de los lenguajes artísticos y su coherencia.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus ideas, evaluaciones y planificaciones, entre otros. Esto les permite tener la información necesaria para desarrollar el proceso creativo y sus proyectos. Por otra parte, al profesor le sirve como evidencia para evaluar el proceso creativo y apreciativo.

Si el profesor constata que las decisiones y/o ideas son inadecuadas o poco originales, puede proponerles que seleccionen otros referentes, conceptos, temas y otros cambios que sean necesarios. Cuando constate que las ideas propuestas impiden un aprendizaje profundo, desafíelos para que las profundicen o busquen otras de mayor complejidad.