



Sección: Modalidad Artística

Lenguaje Artístico: Artes Visuales

Nivel: Secundario Ciclo Básico / Modalidad Artística.

PROPUESTA PEDAGÓGICA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

(Ciclo Básico)

Título de la propuesta:

La Educación Artística para el fortalecimiento de la lectoescritura: La Historieta

Fundamentación

La Educación Artística como *campo del conocimiento humano* (Resolución CFE N° 111/10 - Anexo) propone dentro del sistema educativo diversas posibilidades de comunicar mediante palabras, imágenes (fijas o en movimiento) , sonidos y gestos, reflejando la recreación de prácticas comunicativas que permitan desarrollar y fortalecer la lectoescritura desde sus diversos lenguajes, reflejando el potencial expresivo de comunidades, grupos e individuos actualmente atravesados por el fenómeno de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

La tecnología avanza a través de los años transformando todo a su paso: costumbres, formas de comunicación, de ver, oír, de aprender e interactuar con el mundo. Modifica formas de percibir la realidad e involucrarse con ella. No es de extrañar que los jóvenes sean los que mejor se adaptan a estos cambios constantes, teniendo incorporados todos los mecanismos para operar con las mismas. Están en contacto pleno con estos avances, los cuáles afectan en su vida diaria, en sus pasatiempos, en la escuela y en las nuevas formas de aprender y encarar desde el arte practicas comunicativas, ya sea desde un teléfono celular o por las redes sociales de internet. Desde ésta perspectiva es que se



plantea afianzar la lectoescritura mediante el empleo **La Historieta** (secuenciación narrativa de imagen y texto en viñetas) mediante la producción, interpretación y contextualización de historietas que permitan trabajar interdisciplinariamente con otros espacios curriculares obteniendo un aprendizaje integral que fortalezca nociones de identidad, diversidad y convivencia social.

Objetivos

- Proponer la Educación Artística como Campo de Conocimiento Humano para fortalecer la lectoescritura y la decodificación de mensajes comunicativos en la Educación Secundaria.
- Garantizar propuestas artísticas vinculadas a los desarrollos tecnológicos y su interpretación mediante estrategias pedagógicas que permitan su apropiación con una mirada crítica.
- Trabajar interdisciplinariamente con otros espacios curriculares en post de un aprendizaje integral que fortalezca mediante Historietas las nociones de identidad y Cultura.

Eje: Transversal para su implementación

IDENTIDAD y CULTURA

Contenidos disciplinares

El desarrollo de los contenidos disciplinares parten de los NAP y Diseños Curriculares disciplinares de la Educación Artística en su diversidad de espacios curriculares.

Eje 1: EN RELACIÓN CON LAS PRÁCTICAS DE LAS ARTES VISUALES Y SU CONTEXTO- Las vinculaciones entre las manifestaciones visuales y otros lenguajes artísticos en sus diversos modos de incidencia y participación. La caracterización de los distintos tipos de espacios (interiores y exteriores, reales y virtuales, públicos y privados), para representar; intervenir y/o modificar.



- El color y la luz (natural y/o artificial) como elementos compositivos: generadores de sensación de profundidad, atmósferas, zonas de luz y sombra, volúmenes y sus diferentes posibilidades de significación.
- El tratamiento de la materia, selección de herramientas y procedimientos en función de la organización en el espacio bi y tridimension.

Eje 1: EN RELACIÓN CON LAS PRÁCTICAS DE LA DANZA Y SU CONTEXTO- La utilización de la improvisación como recurso en la búsqueda del material de movimiento para sus propias producciones.

Eje 1: EN RELACIÓN CON LAS PRÁCTICAS MUSICALES Y SU CONTEXTO- La reflexión crítica de los usos y funciones de las producciones musicales: - del contexto local, nacional y regional, - del ámbito popular y académico, - del presente y del pasado.

Eje 1: EN RELACIÓN CON LAS PRÁCTICAS DEL TEATRO Y SU CONTEXTO - Valorar el teatro, junto a otras disciplinas artísticas, como una forma de conocimiento y como un medio activo de comunicación. Conocer y apreciar las manifestaciones culturales de su entorno identificando diversos referentes. • Reconocer y valorar el patrimonio natural y cultural, material e inmaterial, indagando en las prácticas artísticas y otros fenómenos culturales que contribuyan a la construcción de la identidad.

- El uso de medios digitales en la composición visual, audiovisual, teatral, corporal y musical y la adecuación de las estrategias compositivas al medio.

Instancias de la Propuesta a modo de ejemplo de organización clase virtual.

Etapas	Contenidos	Actividades	Observaciones
1-PRE PRODUCCIÓN	Ejes: IDENTIDAD Y CULTURA	Disparador del tema: - Utilizando medios digitales, intercambiar con los alumnos una pequeña redacción sobre alguna anécdota personal con los alumnos de un suceso en el ámbito cotidianos.	Trabajo interdisciplinario con diferentes espacios curriculares.



		<ul style="list-style-type: none"> - Lectura de una historia propuesta por el docente que mantenga las características de las narraciones de los alumnos referidas a nuestro eje transversal (Identidad y Cultura) - Búsqueda de biografía, del autor de la narración elegida por el docente para compartir un pequeño resumen con los alumnos. - Ejemplos de graficas sobre diferentes narraciones de historias a través de diferentes medios, libros, revistas, internet, etc. - Explicación de contenidos: el dibujo, la narración visual, tipos de narración, concepto y características de la historieta. - Demostración de posibilidades tic de los programas a utilizar por los alumnos para realizar la producción visual de sus narraciones en las notebooks o celulares adjuntando Link de la paginas de descargas y tutoriales.(https://comic-life.uptodown.com/windows https://www.youtube.com/watch?v=uRqGyoR2mUc - revisión narrativa y literaria. Armado de guion de historieta separado en viñetas. 	
2- PRODUCCI ÓN	Ejes: IDENTIDA D Y	Realización de dibujos en hojas que luego serán fotografiados o a través de Programas digitales (Paint, Gimp).	Trabajo interdisciplina rio con



	<p>CULTURA</p>	<p>Página de descarga GIMP: https://gimp.uptodown.com/windows/descargar/33778</p> <p>Tutorial para la utilización del programa GIMP: https://www.youtube.com/watch?v=YmxixNLPie</p> <p>Utilización y edición del Programa de Historietas Digitales “Comic Life”.</p> <p>Armado de Historietas Digitales.</p> <p>Difusión de historietas por WhatsApp, Facebook o por diferentes redes sociales que los alumnos acordaran previamente con su docente.</p>	<p>diferentes espacios curriculares.</p> <p>Edición en computadora con asistentes Tic de edición.</p>
<p>3-POST PRODUCCIÓN</p>	<p>Ejes: IDENTIDAD Y CULTURA</p>	<p>Difusión, evaluación y proyección hacia la comunidad a través de diferentes medios: revista digital, mural literario, redes sociales, ferias de ciencias, proyección en actos o espacios sociales de la escuela. Análisis de fortalezas y debilidades del Proyecto respecto a los propósitos y objetivos que lo motivaron.</p>	<p>Trabajo interdisciplinario con diferentes espacios curriculares. Socialización y visibilidad-cumplimiento de objetivos.</p> <p>Autoevaluación y evaluación del proceso.</p>



Contenidos conceptuales del área artística que se pueden abordar desde la propuesta:

- Caracterización de las producciones visuales en los distintos soportes en los cuales se manifiestan y a través de distintos procedimientos (dibujo, pintura, grabado, escultura, construcción, ensambles, objeto; collage, historieta, entre otras), considerando la inserción de las mismas en las variables espaciales (bidimensional/ tridimensional) y temporales (lo efímero, lo perdurable).
- Identificación de recursos visuales para lograr sensaciones espaciales y de movimiento ilusorio en el plano bidimensional.
- Análisis de la relación entre el mensaje y el soporte material que lo sustenta.
- Definición de la relación espacio-tiempo en las artes visuales en la bidimensión (generación de movimiento ilusorio a través de la secuencia, la repetición, etc.).
- Análisis de la incidencia de nuevas tecnologías en la interpretación de la dimensión temporal y su inserción en la cotidianidad, modificando las prácticas sociales.

Áreas para posible desarrollo del proyecto: Lengua y literatura, Lengua extranjera, Tutoría, Ética, formación moral, tecnología.

Recursos Materiales: hojas, lapiceras, lápices y lapiceras de color, pinturas, pinceles.

Recursos- asistentes Tic: Notebook, Celulares, Cámara de fotos. Asistentes: Gimp, Paint, aplicaciones de editores de fotos para celulares, Adobe Photoshop.

Sugerencia de recursos para el desarrollo de la propuesta visual:

Historia que se puede utilizar como disparador:

<https://narrativabreve.com/2013/12/cuento-corto-roberto-fontanarrosa-viejo-con-arbol.html>



Ejemplo de transformación de lo escrito a lo visual: cortometraje del Cuento de Fontanarrosa Viejo con árbol.

<https://www.youtube.com/watch?v=hjfMEFMTaTY>

Información sobre el artista elegido:

<https://www.educ.ar/recursos/50491/fontanarrosa-e-inodoro-pereyra>

Ejemplos para lectura de su obra:

<https://historietadiaria.wordpress.com/tag/roberto-fontanarrosa/>

Bibliografía

- Ander E. (1992). **Los medios de comunicación al servicio de la educación**. Buenos Aires. Magisterio del Río de la Plata.
- Aumont, J. (1992). **La imagen**. Buenos Aires, Paidós.
- Aparici, R. (1993). **La revolución de los medios audiovisuales**. Buenos Aires. La Torre.
- Aparici, R. y Garcia Matilla, A. (1989). **Lectura de imágenes**. Buenos Aires. La Torre.
- Amheim, R. (1986). **El pensamiento visual**. Buenos Aires. Paidós.
- Calaf, R., Navarro, A, Samaniego, J. (2000). **Ver y comprender el arte del siglo XX**. España. Síntesis S.A.
- Carnevale, J. (1993). **Así se mira el cine hoy**. Buenos Aires. Beas.
- Dondis, D. (1990). **La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual**. Buenos Aires. Gustavo Gili, S.A.
- Eisner, E. (1995). **Educación la visión artística**. Buenos Aires. Paidós.
- Hernández, F. (2000). **Educación y cultura visual** España. Editorial Octaedro.
- Gardner, H. (1987). **Arte, mente y cerebro**. Buenos Aires. Paidós.
- Gardner, H. (1995). **Mentes Creativas**. Buenos Aires. Paidós.



- Goddard, L. (1994). **Guionismo**. México. Diana.
- Kandinsky, W. (1996). **De lo espiritual en el arte**. Buenos Aires. Paidós.
- Kandinsky, W. (1996). **Punto y línea sobre el plano, contribución al análisis de los elementos pictóricos**. Buenos Aires. Paidós.
- **Léxico Técnico de las Artes Plásticas**. (1982). Buenos Aires. E.U.D.E.B.A.
- Maldonado, T. (1994) **Lo real y lo virtual**. Barcelona. Gedesa.
- Peninov, G. (1996). **Semiótica de la publicidad**. Barcelona. Gustavo Gili.
- Martin, J. (1993). **Enciclopedia de técnicas de impresión**. Buenos Aires. La Isla S.R.L.
- Muiños de Britos, S. y Giménez, R. (1997). **Aportes para la elaboración de diseños curriculares compatibles - y VI Reunión - Educación Artística. E.G.B.3** Programa de Asistencia Técnica para la Transformación Curricular. Ministerio de Cultura y Educación de la Nación.
- Munari, B. (1980). **Diseño y comunicación visual**. Buenos Aires. Gustaw Gili, S.A.
- Vale, E. (1993). **Técnicas del guión para cine y televisión**. Barcelona. Gedisa.
- Vacchier, A.(1992). **El medio es la TV**, Buenos Aires, La Marca.