

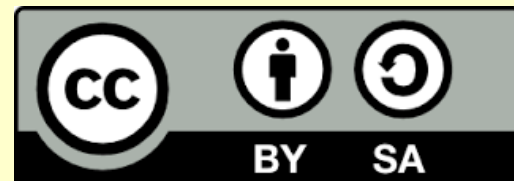
GUÍA DIDÁCTICA

Da imaxe fixa á curtametraxe. Experiencias plásticas e audiovisuais.

Proxecto realizado durante unha licenza por formación no curso
2015/16. Consellería de Cultura, Educación e O. U.
Xunta de Galicia.

Yolanda Cobas Fernández.

Mestra de primaria no CEIP Plurilingüe Carballal - Cabral



TÁBOA DE CONTIDOS

1. Datos do proxecto
2. Obxectivos
 - a) Obxectivos xerais
 - b) Obxectivos da materia
 - c) Obxectivos lingüísticos
3. Competencias clave
4. Metodoloxía
5. Atención á diversidade
6. Avaluación formativa do alumnado
7. Avaluación do proxecto
8. Unidades didácticas. Contidos e actividades

DATOS DO PROXECTO

Título: Da imaxe fixa á curtametraxe. Experiencias plásticas e audiovisuais.

Descrición: O proxecto consta de catro unidades didácticas nas que se traballa a fotografía, o cómic e a curtametraxe; cunha introdución aos materiais e recursos da aula de plástica.

Autora: Yolanda Cobas Fernández.

Materia: Plástica Bilingüe – Arts.

Curso: 6º de Primaria

Licenza: CC BY – SA

OBXECTIVOS XERAIS

Recollidos para a materia de plástica en 6^o curso de Primaria no *Decreto 105/2014 polo que se establece o currículo de educación primaria na Comunidade Autónoma de Galicia, Título I; Artigo 3. Obxectivos da educación primaria.*

Os relacionados especificamente coa materia de plástica son recollidos nas epígrafes a), b), c), d), e), g), h), i), j).

OBJECTIVOS DA MATERIA – I

HABILIDADES DE PENSAMENTO DE ORDE INFERIOR (Bloom)

- a) Coñecer materiais e recursos plásticos e audiovisuais para utilizar nas súas composicións.
- b) Recoñecer os materiais e recursos utilizados en obras alleas.
- c) Ser quen de explicar aos compañeiros as características dos diferentes materiais e recursos máis básicos á súa disposición para a creación de obras plásticas.
- d) Utilizar os recursos coñecidos na elaboración das súas propias obras artísticas, tanto plásticos como audiovisuais e tecnolóxicos.
- e) Coñecer os aspectos básicos do cómic, a fotografía e a curtametraxe así como as posibilidades artísticas que posúen.

OBXECTIVOS DA MATERIA – II

HABILIDADES DE PENSAMENTO DE ORDE SUPERIOR (Bloom)

- a) Secuenciar unha historia, poesía, canción en partes básicas para elaborar un guión ou storyboard que preceda á composición posterior.
- b) Realizar sinxelas obras de animación nas que se familiariza cos conceptos elementais da creación audiovisual.
- c) Elaborar composicións artísticas utilizando diversidade de materiais e recursos cunha intencionalidade expresiva e artística.
- d) Usar as TIC responsablemente para deseñar, crear e difundir as súas composicións.
- e) Experimentar coas técnicas aprendidas relacionando as diferentes manifestacións artísticas da cultura galega coas súas producións audiovisuais.
- f) Revisar as súas composicións buscando aspectos para mellorar e telo en conta nas obras seguintes.
- g) Elaborar críticas dende un punto de vista técnico, artístico e expresivo de obras propias e alleas.

OBJECTIVOS LINGÜÍSTICOS – I

LINGUA DE APRENDIZAXE

- a) Coñecer o vocabulario relacionado cos recursos plásticos: acuarela, rotulador...
- b) Coñecer o vocabulario relacionado co cómic: cartela, bocadillo, storyboard...
- c) Coñecer o vocabulario relacionado coa fotografía: planos, enfoques...
- d) Coñecer o vocabulario relacionado coas curtametraxes: guión, montaxe, son...
- e) Utilizar estruturas para expresar opinións
- f) Utilizar estruturas para analizar as obras a nivel técnico, artístico e expresivo.

OBJECTIVOS LINGÜÍSTICOS – II

LINGUA PARA A APRENDIZAXE

- a) **Expressar acordo e desacordo.**
- b) **Escribir bosquejos e guiños sinxelos para as súas producións artísticas.**

LINGUA A TRAVÉS DA APRENDIZAXE

- A) **Emitir opinións en canto a aspectos técnicos, artísticos e expresivos sobre as obras propias e alleas.**
- B) **Presentar as súas elaboracións artísticas e as diferentes técnicas utilizadas aos seus compañeiros.**
- C) **Elaborar un glosario de termos relacionados coa axuda do dicionario.**

COMPETENCIAS CLAVE

Traballázanse especialmente as seguintes Competencias clave:

- a) Competencia en comunicación lingüística
- b) Competencia dixital
- c) Competencia para aprender a aprender
- d) Competencias sociais e civicas
- e) Competencia no sentido de iniciativa e espírito emprendedor
- f) Competencia en conciencia e expresións culturais

METODOLOXÍA – I

A metodoloxía segue o modelo de “Aprendizaxe Integrada de Contidos e Lingua Estranxeira” (AICLE ou CLIL polo acrónimo en inglés de “Content and Language Integrated Learning), caracterizado por ter un enfoque globalizador e integrador das aprendizaxes, pola vertebración lingüística do currículo a través da estrutura de cada área (promovendo a adquisición de competencias lingüísticas e non lingüísticas), pola integración de contidos e linguas e a potenciación e o aproveitamento do apoio metodolóxico que nos proporciona a era dixital na que estamos inmersos.

METODOLOXÍA – II

Características do enfoque CLIL:

- a) É un enfoque centrado no alumnado, interactivo e que promove a autonomía na aprendizaxe.**
- b) Parte dunha metodoloxía flexible e facilitadora, utilizando estratexias que axuden ao alumnado a unha maior comprensión dos contidos.**
- c) Promove o traballo por tarefas e a aprendizaxe cooperativa, resolvendo problemas ou realizando actividades prácticas.**
- d) Permite presentar os contidos en espiral, onde o coñecemento avanza en extensión e profundidade.**
- e) Aporta apoio aos contidos novos nos coñecementos previos.**
- f) Desenvolve habilidades cognitivas de orde superior, promovendo a aprendizaxe significativa.**
- g) Combina os compoñentes que favorecen unha boa formulación da unidade: contido, comunicación, cognición e cultura (os 4 Cs de Coyle).**

ATENCIÓN Á DIVERSIDADE – I

Polas propias características da proposta metodolóxica CLIL e polo traballo que se leva a cabo, o alumnado pode regular, co asesoramento do profesorado, o nivel de dificultade na tarefa así coma a ampliación dos contidos que se traballan que lle resulte máis axeitado para o seu nivel de desenvolvemento.

Tamén, pola propia natureza da materia de Plástica, ten lugar unha adaptación e autorregulación dos contidos aos ritmos, estilos de aprendizaxe, intereses e capacidades individuais do alumnado.

Para o alumnado con NEAE que precise adaptación dos materiais utilizados existe unha ampla variedade de elementos facilitadores (atris, agarradores, mesas elevables e adaptadores para os elementos tecnolóxicos coma teclados, ratos, sintetizadores de voz...)

ATENCIÓN Á DIVERSIDADE – II

Aspectos que favorecen a atención á diversidade no desenvolvemento da materia:

- a) Aprendizaxe cooperativa en grupos heteroxéneos: permiten o máximo aproveitamento das capacidades individuais e o apoio entre iguais.
- b) Implicación do alumnado nas tarefas e na avaliación: para coñecer os obxectivos a acadar e en que punto do proceso se atopan.
- c) Avaliación adaptada ás necesidades, intereses e capacidades do alumnado.
- d) Priorización dos contidos non lingüísticos sobre os resultados lingüísticos sendo a competencia lingüística un valor engadido.
- e) Apoio audiovisual nos aspectos lingüísticos, podendo utilizar o apoio da lingua materna por parte do profesorado ou de outros alumnos/as.

AVALIACIÓN FORMATIVA

Centrarémonos na tarefa como instrumento de avaliación e contaremos con tres recursos:

- Diario de desenvolvemento das tarefas (10% da cualificación)
- Táboa de observación diaria (20% da cualificación)
- Rúbricas de avaliación das tarefas finais (70% da cualificación)

Co uso das rúbricas preténdese obter as seguintes vantaxes:

- a) Promover expectativas en consonancia co proceso.
- b) Centrar o proceso de aprendizaxe nos obxectivos.
- c) Permitir ao alumnado coñecer os criterios de avaliación e participar neles.
- d) Permitir a autoavaliación e a avaliación entre pares.

AVALIACIÓN DO PROXECTO

Para a avaliación realizárase unha reflexión sobre o desenvolvemento do proxecto, a consecución dos obxectivos, a adecuación dos contidos e dos materiais elaborados e a implicación do alumnado.

Se ben a posta en práctica no contexto para o que se pensou inicialmente é moi importante, tamén é de grande relevancia a posibilidade de extrapolar este contido a outros centros, con outros profesionais e outros alumnos polo que as enquisas elaboradas para a avaliación do proxecto están dispoñibles para todos os compañeiros de profesión que desexen poñer en práctica o proxecto ou parte do mesmo.

UD 1. MATERIAIS DA AULA DE PLÁSTICA

CONTIDOS:

As posibilidades creativas e expresivas dos diferentes materiais e recursos plásticos.

A observación e análise sistemática dos aspectos técnicos, artísticos e expresivos de obras propias e alleas.

Materiais da aula de plástica; uso e coidados.

As tecnoloxías da información e da comunicación como elemento para a busca de información, recollida e difusión de obras artísticas.

TEMPORALIZACIÓN

1ª Sesión: Achegamento aos aspectos técnicos básicos dos materiais da aula.

Experimentación coas posibilidades expresivas e artísticas dos mesmos e toma de decisións sobre estilo de composición e materiais e soportes a utilizar.

2ª Sesión: Traballo na elaboración da composición.

3ª Sesión: Rematar a composición e reflexionar sobre o acerto ou erro na elección e utilización de materiais. Elaborar unha ficha técnica.

4ª Sesión : Presentación ao grupo da composición. Utilizarase a ficha técnica como apoio na presentación. Falárase das técnicas utilizadas na composición.

5ª Sesión: Exposición física e na web do centro.

UD 2. O CÓMIC

CONTIDOS:

- As posibilidades creativas e expresivas dos materiais e recursos plásticos e audiovisuais.
- A observación e análise sistemática dos aspectos técnicos, artísticos e expresivos de obras propias e alleas.
- O cómic. Conceptos básicos: storyboard, cartela, bocadillo...
- As TIC como elemento para a busca, creación e difusión de obras artísticas.

TEMPORALIZACIÓN

- 1ª Sesión:** Achegamento ao storyboard como guión previo.
Consulta do material teórico e escolla dunha historia, poesía, canción... para o storyboard.
- 2ª Sesión:** Coñecer os elementos básicos dun cómic e ser quen de identificalos.
- 3ª Sesión:** Comezar a elaboración do cómic poñendo en práctica o aprendido.
- 4ª Sesión:** Rematar o cómic, publicalo no espazo do centro e preparar a súa presentación oral.
- 5ª Sesión:** Presentación ao grupo do cómic. Utilizarase o storyboard como resumo e apoio na presentación. Falárase do contido traballado e de como este se recolle no cómic, así como das técnicas utilizadas no mesmo.

UD 3. FOTOGRAFÍA

CONTIDOS:

- As posibilidades creativas e expresivas dos diferentes materiais e recursos audiovisuais.
- A observación e análise sistemática dos aspectos técnicos, artísticos e expresivos das obras.
- A fotografía. Aspectos técnicos: encadre, perspectiva, plano, horizontalidade...
- Os carteis: elementos básicos, texto e imaxe, intención comunicativa.
- As TIC como elemento para a busca, creación e difusión de obras artísticas.
- As licenzas dos materiais audiovisuais (Creative Commons, Copyright) e a súa referenciación.
- Elementos básicos dunha cámara fotográfica e edición básica de imaxes.

TEMPORALIZACIÓN

- 1ª Sesión:** Consulta do material teórico e achegamento ás cámaras fotográficas. Realización das primeiras fotografías na aula para familiarizarse co seu uso.
- 2ª Sesión:** Fotografía no centro e no exterior, coa posibilidade de saír á contorna.
- 3ª Sesión:** Presentación dunha escolma de 5 fotografías por parella e consellos de mellora.
- 4ª Sesión:** Procura de imaxes na web para elaborar un cartel con motivo dunha celebración escolar e toma de fotografías propias.
- 5ª Sesión:** Elaboración dun bosquexo para o seu cartel no que se inclúan imaxes e texto.
- 6ª Sesión:** Elaboración do cartel con axuda dun editor de imaxes (Gimp).
- 7ª Sesión:** Presentación do cartel aos compañeiros e publicación na web.

UD 4. A CURTAMETRAXE

CONTIDOS:

- As posibilidades creativas e expresivas dos diferentes materiais e recursos audiovisuais.
- A observación e análise sistemática dos aspectos técnicos, artísticos e expresivos das obras.
- A curtametraxe. Aspectos técnicos e expresivos e creación dunha curtametraxe sinxela.
- Secuenciación dunha poesía, conto, canción ou historia no guión gráfico ou storyboard.
- As TIC como elemento para a busca, creación e difusión de obras artísticas.

TEMPORALIZACIÓN

- 1ª Sesión:** Recordar o aprendido anteriormente sobre storyboard e imaxe (encadre, planos, horizontalidade...). Elaborar o storyboard que será o guión da curtametraxe.
- 2ª Sesión:** Gravación das diferentes tomas e esceas da curtametraxe.
- 3ª Sesión:** Remate da gravación.
- 4ª Sesión:** Visualizado dos tutoriais para o uso do editor de vídeo OpenShot. Comezar a montaxe das curtametraxes.
- 5ª Sesión:** Remate das montaxes e publicación na aula virtual.
- 6ª Sesión:** Presentación ao grupo da curtametraxe usando o storyboard como apoio. Falárase do contido da curtametraxe, así como das técnicas utilizadas no mesmo.