

## Proyecto Scratch y Arte

PRESENTACIÓN	
Título	Programarte
Duración	10 sesiones
Destinatarios	Niños y niñas entre 12 y 15 años
Objetivo	Crear y apreciar trabajos de arte audiovisuales basados en percepciones, sentimientos e ideas por medio de herramientas digitales de programación en software Scratch 2.0 y la investigación de referentes estéticos, sociales y/o culturales.
Descripción	En este curso los usuarios aprenderán como usar la programación con propósitos artísticos. A través del software Scratch 2.0 crearán autorretratos audiovisuales con la técnica scribble art, o arte de garabatos, combinando creatividad, dibujos, sonidos y animación en una verdadera obra de arte.
Metodología	Metodología basada en proyectos

HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC	
Scratch 2.0	Software de lenguaje de programación visual y multimedia, destinado a la realización de secuencias animadas y al aprendizaje de programación. Permite crear fácilmente historias interactivas propias, animaciones juegos, grabar sonidos y realizar creaciones artísticas. Scratch es de fácil comprensión y permite crear distintas situaciones educativas transversales al currículum, desarrollando habilidades matemáticas y tecnológicas a través el pensamiento creativo, del razonamiento lógico y sistemático y del trabajo colaborativo. Scratch propicia el aprendizaje constructivista. <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a>
PC y Proyector	Computadores con software previamente instalado, junto con un proyector para uso del relator cargo.
Canva.com	Plataforma web que permite crear atractivas infografías gratuitas previo registro.
MS Powerpoint	Software de Microsoft que permite crear presentaciones de diapositivas multimedia, tanto con formato informativo-explicativo como creativo

## PROGRAMA DE ACTIVIDADES

### Sesión 1: ¿Cómo me veo? ¿Cómo me ven?

**Objetivo:**

- Caracterizar el concepto de autorretrato y reflexionar acerca de las formas de representación en el arte audiovisual.
- Crear auto-relatos literarios y/o visuales con fin expresivo.

**Secuencia Didáctica****Inicio:**

- Los usuarios conocen el la metodología de trabajo y las metas a lograr al fin del proyecto. Reconocen las características de la plataforma y se registran en ella. Posteriormente dan inicio al curso con la sesión1

**Desarrollo:**

- Dan inicio al curso con las actividades introductorias que buscan la reflexión acerca de la auto-representación. Posteriormente conocen los conceptos de autorretrato e identifican sus tipos. Realizan actividades de clasificación e interpretación de 3 tipos de autorretratos. Por último escogen una de las cinco actividades propuestas para la creación de un autorretrato literario o visual y la realizan.

**Cierre:**

- Una vez terminan su actividad suben el resultado a algún repositorio web definido por el profesor y dan retroalimentación escrita a sus compañeros.

**Recursos:**

Computadores, proyector, Internet

### Sesión 2: El autorretrato como expresión artística

**Objetivo:**

- Buscar, seleccionar y sintetizar información acerca de autorretratos.

**Secuencia Didáctica****Inicio**

- Los estudiantes revisan los trabajos de los compañeros de su grupo, entregándoles retroalimentación en dos líneas, con énfasis en las características positivas.

**Desarrollo**

- El grupo debe definir cinco características que tienen en común los buenos autorretratos y escribirlas en la plataforma. Con esas características deberán construir una definición de Autorretrato, que servirá como insumo para la creación de una infografía creada en la plataforma Canva.com.

**Cierre**

- Los estudiantes comparten su infografía con el formato indicado. Posteriormente el facilitador escoge algunas al azar y las proyecta para generar retroalimentación al grupo curso en general
- Los estudiantes deben responder las preguntas de alternativas en la plataforma antes de terminar la sesión.

**Recursos:**

- Computadores, proyector, Internet

### Sesión 3: Investigación de referentes

#### Objetivo:

- Buscar, seleccionar y sintetizar información para la creación del autorretrato

#### Secuencia Didáctica

##### Inicio

- El facilitador explica el concepto de referentes apoyado en información teórica y se les expone la meta del día.

##### Desarrollo

- Los estudiantes conocen los conceptos de forma, color, textura, vector y tipografía en el contexto digital. En base a esos conceptos deben crear una presentación PPT individual que incluyan los referentes que guiarán la construcción de sus autorretratos.

##### Cierre

- Los usuarios reflexionan sobre los conceptos centrales trabajados.

#### Recursos:

- Computadores, proyector, MS Powerpoint, Internet

### Sesión 4: Creemos Arte de Garabatos

#### Objetivo:

- Desarrollar ideas por medio de bocetos, para realizar trabajos de arte creativo con propósito expresivo de arte en plano virtual usando los referentes estudiados

#### Secuencia Didáctica

##### Inicio

- Los estudiantes responden preguntas de selección múltiple de la sesión, que apuntan a construir el concepto de garabato como dibujo desprolijo e ininteligible

##### Desarrollo

- Los alumnos conocen el concepto de Scribble Art, observan ejemplos y reconocen las características para crear un trabajo de calidad. Los estudiantes reconocen como crear arte de garabato en Scratch. Reconocen que la meta del día es crear una ilustración de garabatos sencilla, a partir de una imagen descargada de internet.

##### Cierre

- Los estudiantes comparten el resultado de su trabajo, se proyectan algunos ejemplos y responden las preguntas de selección múltiple de la plataforma.

#### Recursos:

- Computadores, proyector, Internet.

### Sesión 5: Programando mi autorretrato

**Objetivo:**

- Desarrollar ideas por medio de bocetos, para realizar trabajos de arte creativo con propósito expresivo de arte en plano virtual usando los referentes estudiados

**Secuencia Didáctica**

**Inicio**

- Los alumnos desarrollan actividades introductorias de respuesta múltiple y ordenan cronológicamente los pasos para crear Scribble Art.

**Desarrollo**

- Conocen el desafío de la clase, que consiste en trabajar con una fotografía y transformarla a Scribble Art de acuerdo a los pasos aprendidos en la sesión anterior. La idea de esta actividad es crear un boceto para su autorretrato final.

**Cierre**

- Los estudiantes guardan sus bocetos con el formato habitual. Alumnos seleccionados presentan el resultado de su trabajo a la clase y reciben retroalimentación. Reflexión grupal en torno a las habilidades necesarias para crear un trabajo de calidad.

**Recursos:**

- Computadores, proyector, Internet, Scratch 2.0

**Sesión 6: Programando en Scratch**

**Objetivo:**

- Construyen Autorretrato audiovisual virtual por medio de programación en Scratch

- Los estudiantes conocen la meta del día, que se relaciona con conocer los fundamentos de programación en bloque en el software Scratch 2.0. Realizan actividades propuestas que buscan introducir el concepto de secuencia de instrucciones y algoritmo.

**Desarrollo**

- Los alumnos conocen la interfaz de Scratch, sus detalles y utilidades. Una vez familiarizados con los detalles de la interfaz se les presenta los desafíos de la sesión, que incluyen el desarrollo de dos tareas graficadas en tarjetas con instrucciones presentes en la plataforma.

**Cierre**

Los estudiantes guardan los resultados de su trabajo con su nombre en el formato habitual. De quedar tiempo se les da tiempo de que exploren la página [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu), para obtener ideas para su proyecto final.

**Recursos:**

Computadores, proyector, Internet, Scratch 2.0

**Sesión 7: Programando mi autorretrato II**

**Objetivo:**

Construyen Autorretrato audiovisual virtual por medio de programación en Scratch

**Secuencia Didáctica**

**Inicio**

Los estudiantes abren el software Scratch 2.0. Posteriormente se les muestra la meta del día, que consiste en iniciar su trabajo final, dándole a conocer las características de este y los requisitos.

**Desarrollo**

- Los estudiantes conocen como agregar audio a su trabajo en Scratch. Los estudiantes deben terminar los contornos vectoriales de su imagen y definir el o los audios que incluirán en su trabajo final.

**Sesión 8: Programa tu autorretrato III****Objetivo:**

- Construyen Autorretrato audiovisual virtual por medio de programación en Scratch

**Secuencia Didáctica****Inicio**

- Los estudiantes abren el software Scratch 2.0. Posteriormente se les muestra la meta del día, que consiste en avanzar con su trabajo, incluyendo el sonido y la aparición de dos objetos por medio de programación.

**Desarrollo**

- Los estudiantes realizan el desafío del día e incluyen el resultado de su aprendizaje (animación de disfraces) en su programación de autorretrato final. Los alumnos desarrollan trabajo autónomo durante la sesión, conociendo la meta del día.

**Cierre**

- Los estudiantes suben los resultados de su trabajo a la plataforma, incluyendo el ejercicio del día y los avances de su proyecto final.

**Recursos:**

Computadores, proyector, Internet, Scratch 2.0

**Sesión 9: Programa tu autorretrato IV****Objetivo:**

Construyen Autorretrato audiovisual virtual por medio de programación en Scratch

**Secuencia Didáctica****Inicio**

Los estudiantes abren el software Scratch 2.0. Posteriormente se les muestra la meta del día, que consiste en avanzar con su trabajo hasta dejar finalizada la presentación completa de su autorretrato

**Desarrollo**

Los estudiantes realizan el desafío e incluyen el resultado de su aprendizaje (Movimiento del objeto) en su programación de autorretrato final. Los alumnos desarrollan trabajo autónomo durante la sesión, conociendo la meta del día.

**Cierre**

Los estudiantes comparten los resultados de su trabajo, incluyendo el ejercicio del día y los la última versión de su autorretrato.

**Recursos:**

Computadores, proyector, Internet, Scratch 2.0

## **Sesión 10: Galería de arte digital**

### **Objetivo:**

- Exponer la experiencia del desarrollo del trabajo artístico y los resultados obtenidos ante la comunidad educativa.

### **Secuencia Didáctica**

#### **Inicio**

- Los estudiantes tienen algunos minutos para preparar sus presentaciones en los PC. Los estudiantes organizan la sala como una galería para realizar un recorrido por los computadores

#### **Desarrollo**

Los estudiantes muestran su trabajo a sus compañeros y facilitador. Explican los pasos que siguieron para conseguir sus resultados y responden las preguntas que plantean los compañeros.

#### **Cierre**

Los estudiantes comentan la experiencia y guardan sus trabajos finales.

### **Recursos:**

Computadores, proyector, presentación Método Científico, 12 globos