



CALEIDOSCOPE



Autores: Ramirez, katerine y Luna, Yamila.

Institución: B.O.P N° 106 “José Taratuty”, Iguazu y B.O.P N° 87 , Wanda

Características de la investigación: Investigación acción.

Disciplinas que abarca: Arte y tecnología.

Campo de aplicación: educación artística en la escuela secundaria.

Síntesis descriptiva o resumen:

El presente trabajo de investigación-acción busca innovar en cuanto a propuestas metodológicas en el marco de la educación artística – plástica-, utilizando como recurso la construcción de un caleidoscopio (objeto tridimensional-conocido como un antiguo juguete), que brinda a partir de las imágenes visualizadas en su interior las posibilidades de experimentar y manipular las mismas, en conjunto con herramientas tecnológicas como ser la fotografía y programas informáticos para la creación de un videoclip. A fin de estimular el interés de los educandos por crear en un contexto educativo favorable. Trabajando en un proyecto multidisciplinario, que abarca el área artística con tecnología e informática.

Fundamentación:

Respondiendo a la problemática que acarrea la práctica educativa cotidiana, buscamos innovar en las propuestas pedagógicas a fin de acercarnos a las expectativas de los educandos, consideramos el caleidoscopio un valioso recurso metodológico para trabajar y explotar la imagen, ya que su construcción no requiere de materiales costosos y utilizando en conjunto los recursos tecnológicos e informáticos a disposición de los estudiantes, crear a posterior un videoclip. A su vez, fomentar el interés por indagar por si mismos sobre los recursos que poseen en la cotidianeidad y el uso de las mismas, para comunicar y transmitir sus ideas.

Planteo del problema:

¿Qué recursos plásticos se pueden emplear en la práctica educativa a fin de despertar el interés de los educandos por experimentar e indagar por si mismos sobre las posibilidades que brinda el lenguaje plástico-visual para crear en conjunto con las nuevas tecnologías?



Propósito:

Que los educandos disfruten del hacer plástico, a través de la construcción de un objeto tridimensional con el cual experimentar y manipular la imagen, utilizando soportes digitales.











