

**FPB PLAN 2007
PROGRAMA
DIBUJO**

TRAYECTOS I II y III

FUNDAMENTACION

Estamos viviendo una época de cambios en cuanto a las maneras de concebir, pensar y obrar en el mundo. La nominación de esta etapa de la humanidad como sociedad de la información, nos coloca en una concepción que implícitamente la presenta como un tiempo de cambios rápidos y complejos que genera una sensación de incertidumbre y desamparo.

Estos fenómenos son causa pero también efecto del cambio en los sistemas productivos, laborales que traen cambios aparejados a nivel organizacional y de gestión, con su consecuente repercusión en el ámbito educativo

La educación tecnológica, esta ligada a las necesidades prácticas del hombre, requiere de varias disciplinas en torno a proyectos y es a través de la integralidad que mostrara constantemente la cantidad de modos en los cuales los conocimientos se relacionan de diferentes maneras no solo en la información, sino en todos los aspectos de la vida.

En esta propuesta para jóvenes que han abandonado el sistema educativo en los tramos iniciales se debe trabajar con métodos atractivos y motivadores que permitan la interrelación con otras asignaturas y el contexto educativo

A través de la experimentación, la confrontación, entre los modos de operar en relación al hecho visual y su actitud reflexiva frente a los mismos, sostener un proceso de conocimiento de sí mismo que apele al análisis, a la investigación y a la justa valoración de la posibilidades personales de expresión, con respecto al objeto tecnológico.

El acceso a códigos de representación y su significación implica el conocimiento, de maneras, de cánones, estilos, de diferentes estrategias, a un abordaje multicultural, efectuado a través de una pedagogía activa, dinámica, considerando la práctica educativa en su dimensión plural y diversa.

Trabajar con diversas formas de representación proporciona al individuo la oportunidad no solo de actuar en el papel de creador sino también de crítico. Las acciones que se emprenden y las ideas que se expresa se estabilizan en el medio que uno trabaja.

La selección de una forma de representación no solo funciona como un vínculo para transmitir lo que ha sido conceptualizado, sino las formas de representación también ayudan a articular las formas conceptuales.

El alumno deberá ser protagonista responsable y estrechamente vinculado al proceso cognitivo participando en todas las instancias, coevaluando y reflexionando sobre las forma del trabajo coordinando con otros asignaturas

Será el docente de Dibujo del área correspondiente al del taller seleccionado, que maneje esta herramienta conceptual ineludible, y a través de ella dará la definición de los atributos físicos de un producto, de una idea o de un proyecto.

OBJETIVOS

El Programa es el hilo conductor de una asignatura, presenta los tareas, bosqueja opciones, sugiere los tiempos etc y en el plano mas general los objetivos básicos para promover en el alumno el interés por la materia para que sea capaz de utilizarlos y adecuarlos para plasmar sus ideas, realizar sus proyectos, desarrollar su creatividad, como también poder interpretar otras propuestas graficas.

También se deberá considerar en ellos las características de los alumnos cuyos intereses pueden variar, dependiendo de sus historias personales, contexto social en el que están ubicados y por sobre todo la filosofía del plan del Formación Profesional Básica., .

Para lograr tales fines el alumno debe conocer los códigos de ese lenguaje universal que es el Dibujo, manipular los instrumentos, aplicar teorías, normas técnicas, entender la relación con la geometría, la naturaleza, la abstracción y desarrollar la imaginación, resolver situaciones problemáticas y llegar a diseños con procedimientos graduales de lo simple a lo complejo, eficientes y eficaces.

Esto se lograra relacionando los temas con el interés propio de los alumnos, que pueden estar vinculados con el taller elegido y otras asignaturas, con aspectos de su entorno con aplicaciones prácticas de posibilidades que ellos puedan visualizar, sin descuidar el objetivo de darles la posibilidad, de transformarse en individuos libres creativos productivos capaces de seguir formándose y contribuir en el desarrollo de nuestra sociedad, con deberes y derechos de acceder a todos los aspectos de nuestra cultura

METODOLOGIA

Se destaca que el programa es una guía con una propuesta flexible que tratara de ser atractiva para el alumno

La presentación de las tareas permitirán ser abordadas de diferentes formas con una actitud de compromiso y protagonismo.

Potenciando la planificación y coordinación integrada con métodos interactivos, debemos pensar en abordajes globalizadores (conocimiento formal, conceptual y actitudinal), para estimular al alumno a adquirir conocimientos que mejoren sus actividades.

Seleccionar estrategias cognitivas a utilizar partiendo de los conocimientos previo de los alumnos, de su centro de interés teniendo que ver con la orientación elegida y la coordinación con otras asignaturas.

Por lo tanto la Metodología a aplicar debe focalizarse:

Habituarse al alumno con las técnicas, destrezas y procedimientos que le son propios del Dibujo

En áreas específicas se deberá trabajar de acuerdo a la normalizaciones internacionales del Dibujo Técnico

Elaborar estrategias que conlleven a la resolución de situaciones problemas

Secuencias progresivas de los contenidos

Utilizar una metodología de investigación como un proceso de planteamiento de preguntas y búsqueda de estructuras variadas

Planificación integrada y colaborativa

Emplear temas de contextualización como estrategia que permita la coordinación con otras disciplinas

Se aspira al empleo de métodos activos e interactivos y al uso de recursos variados actividades extra horarias, visitas didácticas, internet etc

El docente planificará las actividades buscando transmitir al alumno los contenidos propuestos dedicando los tiempos que considere adecuados a cada tema teniendo, en cuenta las características de cada taller y las necesidades que surjan de los mismos.

Las unidades presentadas pueden variar su orden e incluso tratarse en forma simultánea.

Como premisa el alumno debe ser protagonista de su aprendizaje y el docente tiene como desafío desencadenar el conflicto cognitivo.

EVALUACION

Es un proceso de análisis estructurado y reflexivo, que permite comprender la naturaleza del objeto de estudio y emitir juicios de valor sobre el mismo, proporcionando información para ayudar a mejorar y ajustar la acción educativa (Babio Galán-1992)"

La evaluación se debería considerar aquí como una reflexión de la enseñanza desde el cual se visualiza, diagnostica, se decide y acompaña el propio proceso de cambio, es una reflexión de los actores sobre sus acciones que pretenden llevar a cabo.

La educación de calidad, deberá atender la diversidad de contextos de partida de los estudiantes prestar atención a los factores de exclusión y fomentar actitudes inclusivas

En este proceso , cave destacar ,

Evaluación diagnostica determina las características de una situación inicial y decisiones de diseño en los planes, el docente deberá considerar las ideas previas que tiene el alumno, adecuando la programación a las características de los estudiantes.

Evaluación de Proceso, implica una secuencia organizada de distintas acciones que supone dar cuenta de la evolución que el alumno recorre durante el año lectivo.

Evaluación Sumativa tiene lugar al final del proceso y constata los resultados del mismo, esto es necesario por cuánto permite apreciar la manera de cómo actuamos y que resultado alcanzamos.

Durante esta evaluación se tomará en cuenta las competencias logradas en base a los contenidos alcanzados

Proceso de auto evaluación, es una situación de reflexión en el que a partir de los resultados obtenidos se valoran y analizan acciones emprendidas.

Al momento de evaluar se deberá tener en cuenta no solo el aspecto cognitivo, sino valores, actitudes y destrezas.

La evaluación debe abarcar mucho mas que eso, debe ser constante , reflexiva y de valor formativo.

Bibliografía

ALBERT J. La interacción del color, Ed. Paidos . Barcelona.1986

CONRAN T. Diseño.El diseño y la calidad de vida. Ropa y vestidos. Editorial Blume. Hong Kong, 1997

CRACCO R. Sustrato racional de la Representación del Espacio- Tomo I y II, Editorial Hemiferio Sur S.R.L

DE SAUSMAREZ , M., Diseño Básico. Dinámica de la forma visual en las Artes Plásticas. Editorial Gili S.A. Barcelona,1995

DONIS D. , La sintaxis de la Imagen,Introducción al alfabeto visual. Barcelona, Editorial Gili, 1992

DRUDI E. PACI T. Dibujo para el diseño de Moda,THE PEPIN PRESS; Amsterdam y Singapur, 2007

FERNANDEZ I. PARODI A. Papel y Lapiz, Tomo I y II ,Facultad de Arquitectura- Uruguay

GENTIL BALDRICH j. Metódo y Aplicación de Representación Acotada, Editorial Basilisco, Madrid, 1989

GONZALEZ V. Síntesis de la Representación Editorial Texgraf, Madrid, 1977

LOPEZ R. Dibujo Técnico, Editorial Ditec, Valladolid, 1976

MATA J. Tecnicas de Expresi,on Gráficas, Barcelona, Edición Don Bosco, 1976

NORMAS U.N.I.T.

MUNARI, B. Diseño y comunicación visual. Editorial, Gili, Barcelona 1996

ROMERO E. Tratado de Dibujo Técnico I Proyecciones Ortogonales, Editorial IUDEP, Montevideo, 1982

SALLTZMAN A. El Cuerpo Diseñado Editorial Paidos, Buenos Aires, 2006

STRANEO Y CONSORTI Dibujo Técnico Editorial Gali, Barcelona, 1962

SCOTT R. Fundamentos del Diseño B A. Lara, 1976

WONG, W. Fundamentos del diseño. Editorial Gili , Barcelona. 1995

WHELAN M. La armonía en el color. Nuevas tendencias, Editorial Somohano, Hong Kong, 1994

Por Comisión Programática de Dibujo, profesores:

ECHINOPE Victor

LARRAMENDY Ma. Sonia

PEÑA Lucy

**FPB PLAN 2007
PROGRAMA
DIBUJO**

TRAYECTOS I-II-III
MODULO 1 y 2¹

Aclaración

Estos Módulos son comunes a todos los Talleres

MODULO I

OBJETIVOS: Desarrollar aptitudes en el manejo y empleo correcto del instrumental de dibujo, para dominar el bocetado y realizar croquis en las diferentes áreas.

OBJETO	EJES CONCEPTUALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
Instrumentos de Dibujo	Manejo correcto de los instrumentos de dibujo. Formatos. Normalización. Rotulado	Reconocer los mismos, sus características, posibilidades de uso
Distintos tipos de líneas	Utilizar distintos tipos de líneas de expresión y normalizadas, con instrumentos y a mano libre	Adquirir destreza manual y visual para el trazado de las mismas con instrumento y a mano alzada, saber, reconocer y utilizarlas de forma adecuada
Trazados geométricos básicos	Mediatriz, Perpendiculares, Bisectriz Trisección de un	Saber realizar trazados geométricos básicos y poder

¹ Esta situación se debe a que todos los trayectos tienen los mismos módulos 1 y 2 en los tres trayectos.

	<p>ángulo recto. Construcción de cuadriláteros y Triángulos.</p> <p>Polígono inscriptos en circunferencias, óvalo, ovoide</p>	<p>aplicar la resoluciones de problemas</p>
Boceto a mano alzada	<p>Dibujo de distintas vistas de objetos variados</p> <p>Croquis en perspectivas</p> <p>Observación del natural</p> <p>Analizar las distintas partes de un objeto</p> <p>Proporciones</p>	<p>Poder realizar distintas vistas dibujados en forma de vista o croquis en perceptivas</p>
Acotado	<p>Nociones elementales de acotado normalizado</p>	<p>Poder acotar objetos simples dibujados en forma de vistas o croquis en perspectiva</p>
Escalas	<p>Escalas numéricas y graficas</p> <p>Normalización</p>	<p>Interpretar y realizar dibujos en escala</p>
Color	<p>Teoría del Color</p> <p>Aplicación del color</p> <p>Ejercicios adecuados a cada taller</p>	<p>Posibles aplicaciones según el Taller</p>
EVALUACIÓN		

MODULO II

OBJETIVOS: Aplicar los conceptos del dibujo como instrumento de Diseño para lograr la interpretación y representación grafica de un producto

OBJETO	EJES CONCEPTUALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
Desarrollos de planos	Desarrollo plano de cuerpos geométricos, como forma de análisis y mayor comprensión del objeto tecnológico	Poder realizar desarrollos planos de distintos volúmenes propuestos
Proyecciones	Proyecciones de cuerpos geométricos y objetos relacionados con el taller. Uso del color en los cuerpos geométricos	Realizar proyecciones de objetos y volúmenes agrupados. Realizar lecturas de dibujos realizados por otros talleres
Perspectiva caballera	Perspectiva caballera de cuerpos geométricos y objetos relacionados con el taller	Dibujar objetos en perspectiva caballera aplicando las pautas correspondientes
Perspectiva Isométrica	Perspectiva Isométrica de cuerpos geométricos y objetos relacionados con el taller	Dibujar objetos en perspectiva isométrica, aplicando los requerimientos del taller
Acotado	Profundizar en el tema acotado normalizado	Realizar acotaciones de objetos dibujados en forma de proyecciones o perspectiva
EVALUACIÓN		

**FPB PLAN 2007
PROGRAMA
DIBUJO**

TRAYECTOS I

MODULO 3

ORIENTACIONES:

**MECÁNICA GENERAL
MECÁNICA AUTOMOTRIZ
CARPINTERÍA
ELEOTROTECNIA**

MODULO 3

OBJETIVOS: Profundizar contenidos trabajados en los módulos I y II incorporando nuevos y apuntando al desarrollo personal y profesional del alumno.

OBJETO	EJES CONCEPTUALES	LOGROS
Boceto a mano alzada.	Dibujo de vistas. Croquis en perspectiva. Análisis de piezas y elementos del taller.	Profundizar conocimientos adquiridos.
Trazados geométricos	Repaso de contenidos que se realizarán de acuerdo a las necesidades que surjan.	Saber aplicar los trazados geométricos de forma adecuada.
Proyecciones. Perspectiva Caballera e Isométrica.	Proyecciones y Perspectivas de cuerpos geométricos y objetos relacionados con el taller. Utilizar distintos tipos de líneas de expresión y normalizadas.	Dibujar objetos en forma de Perspectiva y Proyecciones aplicando las pautas correspondientes.
EVALUACIÓN.		

**FPB PLAN 2007
PROGRAMA
DIBUJO**

TRAYECTOS I

MODULO 4

ORIENTACIONES:

**MECÁNICA GENERAL
MECÁNICA AUTOMOTRIZ
CARPINTERÍA
ELETROTECNIA**

MODULO 4

OBJETIVOS: Poder aplicar los conocimientos y destrezas adquiridas, para plasmar sus ideas, realizar proyectos e interpretar otras propuestas

OBJETO	EJES CONCEPTUALES	LOGROS
Proyecciones y Perspectivas.	Se profundizará en el tema; apuntado a la coordinación con el taller.	Adaptar conceptos trabajados con anterioridad aplicándolos al dibujo específico del taller.
Desarrollos planos.	Desarrollos planos de cuerpos geométricos, como forma de análisis y mayor comprensión del objeto tecnológico.	Realizar desarrollos planos de distintos objetos.
Detalles constructivos. Cortes y secciones.	Dibujo de detalles constructivos. Secciones. Proyecciones de cuerpos geométricos con cortes.	Dibujar y reconocer secciones de piezas y detalles constructivos. Utilizar correctamente la expresión gráfica adecuada.
Representación convencional de los materiales.	Conocer las distintas formas de representar los materiales.	Reconocimiento de los materiales en dibujos y planos.
Diseño .	Se plantearán ejercicios que incentiven al alumno, a diseñar sus propios objetos, buscando lograr un resultado estético adecuado.	Comprender la relación del diseño, con el objeto a realizar.
EVALUACIÓN.		

OBSERVACIONES: La Unidad DISEÑO se tratará solo en aquellos talleres que lo ameriten.