



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA				
		Código en SIPE	Descripción en SIPE			
TIPO DE CURSO		006	Formación Profesional Básica			
PLAN		2007				
ORIENTACIÓN		668	Panadería			
MODALIDAD		Presencial	Presencial			
AÑO		-----	-----			
TRAYECTO		I	I			
SEMESTRE/ MÓDULO		1 y 2	1 y 2			
ÁREA DE ASIGNATURA		220	Dibujo y Expresión Plástica			
ASIGNATURA		37700	Representación Técnica Panadería			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 64 propias y 32 integradas	Horas semanales: 2 propias, 1 integrada		Cantidad de semanas: 16 por módulo	
Fecha de Presentación: 09/03/20	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/____	

FUNDAMENTACIÓN

Retomando el concepto incluido en la fundamentación del taller de Panadería, en donde se expresa que el crecimiento gastronómico demanda cada vez más una mayor profesionalización y calidad en el servicio, aunando el hecho de la importancia de la estética en la presentación de la materia prima, la mise en place, producción, presentación y difusión de los mismos, nuestra asignatura aportará a esta orientación de FPB, criterios íntimamente relacionados a esta temática. Los conceptos, procedimientos y contenidos, proporcionarán valor agregado a los aprendizajes del taller, aportando también conocimientos generales de la asignatura que garanticen la equivalencia con la educación media básica.

En el mundo de hoy con los avances tecnológicos existentes, los nuevos paradigmas educativos, la inclusión y permanencia de los alumnos dentro del sistema se aúna enseñar y aprender, esto nos lleva a emprender nuevos retos en la construcción de conocimientos y en las estrategias para atender y motivar su trabajo participativo y apropiación de saberes.

En esta propuesta para jóvenes que han abandonado el sistema educativo en los tramos iniciales y otros que inician el recorrido de la educación media básica en esta modalidad de formación profesional, se debe trabajar con métodos atractivos, activos y motivadores que permitan la interrelación con todas las asignaturas y la aplicación práctica de los conocimientos.

Se trabajará generando propuestas donde se atienda, el desarrollo de la creatividad y los diversos aspectos de la comunicación visual que permitan la generación y decodificación de mensajes propios de la especialidad, con el objetivo de interactuar con los contenidos del taller, apuntando a potenciar el carácter comunicativo y expresivo de nuestra asignatura.

Otro aspecto a destacar en el presente plan es el objetivo socializador y de formación integral, en aspectos profesionales como en habilidades para la vida, razón por la cual a la hora de planificar se deben tener en cuenta indefectiblemente, vinculándolos y potenciándolos en todo momento.

OBJETIVOS

-) Promover el desarrollo del trabajo en equipo, colaborativo y responsable, las habilidades sociales y hábitos culturales que habilitan la convivencia democrática en la vida cotidiana.
-) Introducir al estudiante en los elementos y códigos gráficos básicos de la comunicación visual.
-) Despertar en el alumno y/o potenciar la sensibilidad por lo estético generando vínculos con aspectos socio culturales.
-) Introducir al alumno en el mundo del arte y sus vínculos con la especialidad de taller.
-) Desarrollar poder de síntesis y abstracción.
-) Educar la mirada, desarrollando la capacidad de expresar lo que se ve a través de diferentes formas de representación y composición bi y tri dimensional.
-) Manejar aspectos básicos del color, tanto en aspectos objetivos como subjetivos.
-) Aplicar conceptos de color y composición en las propuestas y actividades de la profesión.
-) Expresar ideas y crear nuevos conceptos mediante el lenguaje visual.
-) Fomentar la creatividad e iniciativa para proyectar ideas propias.

TRAYECTO I

MÓDULO 1

UNIDADES TEMÁTICAS

OBJETO DE ESTUDIO	EJES CONCEPTUALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
SINTÁXIS DE LA IMAGEN Tiempo estimado: 20hs	Iconicidad. Forma, espacio Color, síntesis aditivas y substractivas; aspectos objetivos y subjetivos del color; mezclas, armonías, contrastes, luminosidad. Simetrías, asimetrías. Ritmos visuales. Texturas visuales, táctiles y táctiles y visuales, vínculos entre lo táctil, visual y olfativo. Vínculos conceptuales con las técnicas y procedimientos de Taller.	Identifica y produce íconos, símbolos y huellas visuales. Reconoce y aplica simbología del color con criterio. Reconoce y emplea simetrías, asimetrías y ritmos visuales en sus producciones gráficas y visuales con acierto. Refleja en las diferentes prácticas de la especialidad conceptos de la comunicación visual.
COMUNICACIÓN VISUAL Tiempo estimado: 8hs	Logo. Lettering. Cartelería, etiquetas, folletos. Packaging.	Identifica, interpreta y produce imágenes y objetos que transmiten información, identidad visual y promoción de sus productos, en forma individual y/o en grupos.

ACTIVIDADES Y ARTISTAS SUGERIDOS

-) Diseño de íconos para la seguridad, higiene y deontología profesional de la especialidad.
-) Panes; armado de bollos y cortes que conforman y configuran el tipo de pan.
-) Diseño y presentación de canapés; estudio de simetría, asimetría, ritmo y color.
-) Diseño de packaging y de etiquetas de productos.
-) Diseño de recetas gráficas y/o menú.
-) Experimentación con el color a través del manejo de técnicas secas y húmedas, industriales y naturales (tintas con vegetales, café, té, carbonillas, etc.)
-) Diseño de catálogo díptico o tríptico de producciones.
-) Fotografía; edición digital de catálogo.

TRAYECTO I

MÓDULO 2

UNIDADES TEMÁTICAS

OBJETO DE ESTUDIO	EJES CONCEPTUALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
CROQUIS Tiempo estimado: 18 hs.	Boceto y croquis. Croquis de ideación. El croquis como elemento de observación, construcción y expresión de ideas. Proporción, escala. Punto de vista del observador, deformaciones perspectivas, percepción visual.	Expresa ideas mediante bocetos o croquis de ideación de forma individual y en grupos. Representa la realidad en forma de croquis en vistas y croquis de observación.

	Clarooscuro como forma de expresión del volumen.	
SISTEMA DE REPRESENTACIÓN Tiempo estimado: 10hs	Introducción a las proyecciones ortogonales. Manejo de instrumental Resoluciones gráficas en 2 y/o 3 planos.	Resuelve la representación gráfica de diferentes objetos y piezas en 2 o 3 planos, acorde a las normas técnicas de representación.

ACTIVIDADES Y ARTISTAS SUGERIDOS

-) Artistas sugeridos: Archimboldo, Zurbarán, Cezanne, Caravaggio, Warhol, Utrecht, Tjalf Spanaay, Claes Oldenburg.
-) Representación de útiles y equipamiento de taller empleando croquis en vistas.
-) Representación del espacio; forma y materia.
-) Diseño de tartas y pizzas empleando simetría central.
-) Diseño y registro de repulgues para masas dulces y saladas. Proceso de hojaldrado.
-) Bodegón; modelos por observación directa; el arte a través de elementos de la gastronomía, clarooscuro y texturas.
-) Proyecciones en 2 y 3 planos de piezas elaboradas en taller, a partir de la toma fotográfica de los diferentes panes y elaboraciones de taller.

PROPUESTA METODOLÓGICA

La metodología sugerida para estos módulos debe basarse fundamentalmente en el hacer práctico, generando propuestas donde los resultados sean visibles a corto plazo, pero apuntando a logros mayores al final del proceso, vinculando los conocimientos propios con el trabajo del taller y de las demás asignaturas.

Las propuestas de trabajo podrán ser planteadas de forma individual y en equipo o brigada para fortalecer vínculos, generando lazos con la forma de trabajo de la profesión.

Se pretende que el alumno sea el protagonista y creador de su propio aprendizaje, desarrollando una visión crítica y pro activa que le permita solucionar problemas de la vida laboral.

Se valorará la experimentación entre los modos de operar en relación a la Representación Técnica teniendo actitud reflexiva y crítica, sosteniendo un proceso de conocimiento de sí mismo que apele al análisis, a la investigación y a la justa valoración de las posibilidades personales de expresión.

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

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.

Se destaca que el programa es una guía con una propuesta flexible y adaptable, manteniendo el nivel de contenidos, que tratará de ser atractiva para el alumno, en busca de su participación e involucramiento, acercándolo a través de la novedad, creatividad, la búsqueda de una solución a una necesidad concreta, el planteo de una incógnita, el desarrollo de proyecto y actividades a corto plazo, focalizando el punto de partida en temáticas que partan del interés colectivo como forma de motivar el hacer. Debemos pensar en abordajes globalizadores (conocimiento formal, conceptual y actitudinal), para estimular al alumno a adquirir conocimientos que mejoren sus actividades, habilitándolo con técnicas y procedimientos del dibujo y la comunicación visual.

Se pretende que la selección de estrategias cognitivas a utilizar, sea a partir de los conocimientos previos de los alumnos, de su centro de interés y la coordinación con otras asignaturas.

”La creatividad es permitirte cometer errores. El arte es conocer cuales mantener” Scott Adams

Por lo tanto la Metodología a aplicar debe focalizarse en:

- Habituarse al alumno al uso de diferentes formas de representación, desarrollo de destrezas y procedimientos propios de la asignatura, vinculándolos con el Taller y las demás asignaturas.
- En cuanto a las representaciones convencionales, se deberá trabajar de acuerdo a las normalizaciones internacionales del Dibujo Técnico.
- Planificar secuencias progresivas de los contenidos, atendiendo la diversidad del alumnado y los tiempos de los mismos, así como propuestas diferenciadas para la atención a la diversidad.
- Utilizar estrategias y metodologías de investigación, como procesos de solución de problemas.
- 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, visitas didácticas, internet, acceso a medios digitales, audiovisuales, imágenes, eventos, etc.
- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

“La evaluación deberá ser esencialmente formativa, motivadora y orientadora... la evaluación constituye una oportunidad excelente para que quienes aprenden pongan en práctica sus conocimientos y se sientan en la necesidad de defender sus ideas, sus razones, sus saberes” J.M. Álvarez Menéndez – 2000

La evaluación nos permitirá tanto saber cómo estamos enseñando, como cuánto y cómo aprendió el alumno, por lo cual debe entenderse como una instancia más de los procesos de enseñanza y aprendizaje, lejos de ser una mera cuantificación numérica.

Se deberá valorar el proceso de formación del alumno en toda su dimensión, ya que se trata de un nivel de educación básica.

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 las 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.

“La evaluación deberá ser coherente con la programación de la enseñanza y utilizar instrumentos de recolección de información que sean diversos, acordes a la multiplicidad y heterogeneidad de los propósitos didácticos” R. Anijovich y C Cappelletti, 2017

En este proceso, cabe destacar:

Evaluación Diagnóstica: determina las características de la situación inicial considerando las ideas previas que tienen los alumnos, adecuando la programación a las características de los mismos.

Evaluación de Proceso: donde se valorará la secuencia organizada de las actividades

Evaluación Sumativa: será al final del proceso y donde se valorarán las competencias logradas. Se tendrá en cuenta el aspecto cognitivo, valores, actitudes y destrezas.

En resumen la evaluación debe ser constante, reflexiva y de valor formativo, apostando a la frase citada por el Maestro Tabarez “el camino es la recompensa”

BIBLIOGRAFÍA

-) Brandt Ema y otros; “Artes visuales. Introducción al lenguaje de las imágenes”; Ed. AZ; Argentina; 2013
-) Edwards Betty; “El color”; Ed. Urano; España; 2006
-) Eggers María y Dilon Armando; “Artes Visuales. Producción y Análisis de la Imagen”; Ed. Maipué; Argentina; 2014
-) Ferreras Cristina, Labastía Alejandro y Nicolini Cecilia; “Culturas y Estéticas contemporáneas”; Ed. Puerto de Palos; Argentina; 2011
-) “Galileo 2000. Volumen: Representación Técnica”; Ed Alecop; España

-) Garriga Román y Koppmann Mariana; “Masa madre. Pan con sabor a pan”; Ed Grijalbo; España; 2018
-) Grupo editorial Visor; “Cocina paso a paso. Pizzas y panes”; Ed. Visor; Argentina; 2001
-) Grupo editorial Clarín; “Pizza”; Ed. Clarín; Argentina; 2001
-) Gray Peter; “Curso práctico de Dibujo e Ilustración”; Ed. Planeta; Argentina; 2010.
-) Proyecto Edebé de Educación Plástica y Visual; “Plástica y Visual. I y II”; Ed. Edebé; España; 2016
-) Nebot. A, C. Núñez, J. Padrol; “Croma 1, 2 y 3”, Ed. Casals; España; 2006.
-) Riera Torrens Isabel; “Educación Visual y Plástica. Adecuación Curricular”, Tomos 1 y 2; Ed. Aljibe; España; 2009
-) Terradellas Juanola R., J. Sala Plana; J. Vallés Villanueva; “Formas”, Vol. 1 al 4; Ed Vicens Vives; España; 2001
-) Wong Wicius; “Fundamentos del Diseño”; Ed. G.Gili; España; 1995



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		006	Formación Profesional Básica		
PLAN		2007			
ORIENTACIÓN		668	Panadería		
MODALIDAD		Presencial	Presencial		
AÑO		-----	-----		
TRAYECTO		I	I		
SEMESTRE/ MÓDULO		3 y 4	3 y 4		
ÁREA DE ASIGNATURA		220	Dibujo y Expresión Plástica		
ASIGNATURA		37700	Representación Técnica Panadería		
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 64 propias y 32 integradas	Horas semanales: 2 propias, 1 integrada	Cantidad de semanas: 16 por módulo	
Fecha de Presentación: 09/03/20	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

Retomando el concepto incluido en la fundamentación del taller de Panadería, en donde se expresa que el crecimiento gastronómico demanda cada vez más una mayor profesionalización y calidad en el servicio, aunando el hecho de la importancia de la estética en la presentación de la materia prima, la mise en place, producción, presentación y difusión de los mismos, nuestra asignatura aportará a esta orientación de FPB, criterios íntimamente relacionados a esta temática. Los conceptos, procedimientos y contenidos, proporcionarán valor agregado a los aprendizajes del taller, aportando también conocimientos generales de la asignatura que garanticen la equivalencia con la educación media básica.

En el mundo de hoy con los avances tecnológicos existentes, los nuevos paradigmas educativos, la inclusión y permanencia de los alumnos dentro del sistema se aúna enseñar y aprender, esto nos lleva a emprender nuevos retos en la construcción de conocimientos y en las estrategias para atender y motivar su trabajo participativo y apropiación de saberes.

En esta propuesta para jóvenes que han abandonado el sistema educativo en los tramos iniciales y otros que inician el recorrido de la educación media básica en esta modalidad de formación profesional, se debe trabajar con métodos atractivos, activos y motivadores que permitan la interrelación con todas las asignaturas y la aplicación práctica de los conocimientos.

Se trabajará generando propuestas donde se atienda, el desarrollo de la creatividad y los diversos aspectos de la comunicación visual que permitan la generación y decodificación de mensajes propios de la especialidad, con el objetivo de interactuar con los contenidos del taller, apuntando a potenciar el carácter comunicativo y expresivo de nuestra asignatura.

Otro aspecto a destacar en el presente plan es el objetivo socializador y de formación integral, en aspectos profesionales como en habilidades para la vida, razón por la cual a la hora de planificar se deben tener en cuenta indefectiblemente, vinculándolos y potenciándolos en todo momento.

OBJETIVOS

-) Promover el desarrollo del trabajo en equipo, colaborativo y responsable, las habilidades sociales y hábitos culturales que habilitan la convivencia democrática en la vida cotidiana.
-) Introducir al estudiante en los elementos y códigos gráficos básicos de la comunicación visual.
-) Despertar en el alumno y/o potenciar la sensibilidad por lo estético generando vínculos con aspectos socio- culturales.
-) Introducir al alumno en el mundo del arte y sus vínculos con la especialidad de taller.
-) Desarrollar poder de síntesis y abstracción.
-) Educar la mirada, desarrollando la capacidad de expresar lo que se ve a través de diferentes formas de representación y composición bi y tri dimensional.
-) Manejar aspectos básicos del color, tanto en aspectos objetivos como subjetivos.
-) Aplicar conceptos de color y composición en las propuestas y actividades de la profesión.
-) Expresar ideas y crear nuevos conceptos mediante el lenguaje visual.
-) Fomentar la creatividad e iniciativa para proyectar ideas propias.
-) Emplear y registrar los pasos del proceso de diseño para organizar, concretar y transmitir ideas de forma coherente y eficiente.
-) Diseñar portfolio personal de trabajo, como carta de presentación específica de la profesión.

TRAYECTO I

MÓDULO 3

UNIDADES TEMÁTICAS

OBJETO DE ESTUDIO	EJES CONCEPTUALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
REPRESENTACIÓN BI Y TRIDIMENSIONAL Tiempo aproximado: 28 hs	Representaciones convencionales bi y tridimensionales. Maquetas, construcciones tridimensionales Normalización técnica, manejo de instrumental, croquis, proyecciones en 2 y 3 planos, perspectiva isométrica. Transposición de la bi a la tridimensionalidad. Materiales, texturas, proporción, escala.	Croquiza, proyecta, perspectiva y lleva al volumen lo ideado.

ACTIVIDADES Y ARTISTAS SUGERIDOS

-) La fotografía como herramienta de representación.
-) Proyecto bi y tridimensional a partir del estudio del artista Claes Oldenburg o Seiji Kawasaki.
-) Proyecto bi y tridimensional partiendo de modelados con la materia prima elaborados en el taller u otras masas de modelar.
-) Representación del espacio taller en forma bi y tridimensional.
-) Estudio de la forma y el volumen inspirados en los personajes de Archimboldo.
-) Diseño de exhibidor para productos panificados.

TRAYECTO I

MÓDULO 4

UNIDADES TEMÁTICAS

OBJETO DE ESTUDIO	EJES CONCEPTUALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
CREATIVIDAD Y DISEÑO Tiempo estimado: 20hs	Dibujo de observación. Bocetos de ideación. Proceso de diseño. Gramática visual: Línea, forma simetría, asimetría, equilibrio del peso visual, lettering, composición.	Croquiza lo que observa, manteniendo y transmitiendo la forma, proporción, luminosidad, textura, etc. Expresa ideas empleando códigos propios de la expresión visual. Reconoce y emplea los diversos pasos del proceso de diseño. Diseña formas, fuentes y elementos que completan, finalizan y elevan estéticamente la presentación de las diversas preparaciones o platos.
DISEÑO DE PORFOLIO PROFESIONAL Tiempo estimado: 8hs	Gramática visual. Estética visual, color, forma, composición, presentación.	Diseña su portfolio laboral creativo, manejando aspectos generales de la estética visual, con equilibrio y coherencia entre la idea, forma, presentación y currículum profesional en formato libre.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

-) Diseño de plantillas con formas para realizar terminaciones de platos y preparaciones.
-) Diseño y maqueta innovadoras para exhibición de productos.
-) Presentación de productos en bandejas.
-) Diseño de formas decorativas en glase, fondant o chocolate.

-) Dibujo de observación partiendo de bodegones con bollos, trenzas y roscas elaboradas en el taller y posterior transformación de su forma y diseño.
-) Diseño de glosario técnico combinando vocabulario, dibujo, manejo de técnicas expresivas, etc.

PROPUESTA METODOLÓGICA

La metodología sugerida para estos módulos debe basarse fundamentalmente en el hacer práctico, generando propuestas donde los resultados sean visibles a corto plazo, pero apuntando a logros mayores al final del proceso, vinculando los conocimientos propios con el trabajo del taller y de las demás asignaturas.

Las propuestas de trabajo podrán ser planteadas de forma individual y en equipo o brigada para fortalecer vínculos, generando lazos con la forma de trabajo de la profesión.

Se pretende que el alumno sea el protagonista y creador de su propio aprendizaje, desarrollando una visión crítica y pro activa que le permita solucionar problemas de la vida laboral.

Se valorará la experimentación entre los modos de operar en relación a la Representación Técnica teniendo actitud reflexiva y crítica, sosteniendo un proceso de conocimiento de sí mismo que apele al análisis, a la investigación y a la justa valoración de las posibilidades personales de expresión.

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

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.

Se destaca que el programa es una guía con una propuesta flexible y adaptable, manteniendo el nivel de contenidos, que tratará de ser atractiva para el alumno, en busca de su participación e involucramiento, acercándolo a través de la novedad, creatividad, la búsqueda de una solución a una necesidad concreta, el planteo de una incógnita, el

desarrollo de proyecto y actividades a corto plazo, focalizando el punto de partida en temáticas que partan del interés colectivo como forma de motivar el hacer. Debemos pensar en abordajes globalizadores (conocimiento formal, conceptual y actitudinal), para estimular al alumno a adquirir conocimientos que mejoren sus actividades, habilitándolo con técnicas y procedimientos del dibujo y la comunicación visual.

Se pretende que la selección de estrategias cognitivas a utilizar, sea a partir de los conocimientos previos de los alumnos, de su centro de interés y la coordinación con otras asignaturas.

”La creatividad es permitirte cometer errores. El arte es conocer cuales mantener” Scott Adams

Por lo tanto la Metodología a aplicar debe focalizarse en:

- Habituarse al alumno al uso de diferentes formas de representación, desarrollo de destrezas y procedimientos propios de la asignatura, vinculándolos con el Taller y las demás asignaturas.
- En cuanto a las representaciones convencionales, se deberá trabajar de acuerdo a las normalizaciones internacionales del Dibujo Técnico.
- Planificar secuencias progresivas de los contenidos, atendiendo la diversidad del alumnado y los tiempos de los mismos, así como propuestas diferenciadas para la atención a la diversidad.
- Utilizar estrategias y metodologías de investigación, como procesos de solución de problemas.
- 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, visitas didácticas, internet, acceso a medios digitales, audiovisuales, imágenes, eventos, etc.
- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

“La evaluación deberá ser esencialmente formativa, motivadora y orientadora... la evaluación constituye una oportunidad excelente para que quienes aprenden pongan en práctica sus conocimientos y se sientan en la necesidad de defender sus ideas, sus razones, sus saberes” J.M. Álvarez Menéndez – 2000

La evaluación nos permitirá tanto saber cómo estamos enseñando, como cuánto y cómo aprendió el alumno, por lo cual debe entenderse como una instancia más de los procesos de enseñanza y aprendizaje, lejos de ser una mera cuantificación numérica.

Se deberá valorar el proceso de formación del alumno en toda su dimensión, ya que se trata de un nivel de educación básica.

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 las 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.

“La evaluación deberá ser coherente con la programación de la enseñanza y utilizar instrumentos de recolección de información que sean diversos, acordes a la multiplicidad y heterogeneidad de los propósitos didácticos” R. Anijovich y C Cappelletti, 2017

En este proceso, cabe destacar:

Evaluación Diagnóstica: determina las características de la situación inicial considerando las ideas previas que tienen los alumnos, adecuando la programación a las características de los mismos.

Evaluación de Proceso: donde se valorará la secuencia organizada de las actividades

Evaluación Sumativa: será al final del proceso y donde se valorarán las competencias logradas. Se tendrá en cuenta el aspecto cognitivo, valores, actitudes y destrezas.

En resumen la evaluación debe ser constante, reflexiva y de valor formativo, apostando a la frase citada por el Maestro Tabárez “el camino es la recompensa”

BIBLIOGRAFÍA

- J Brandt Ema y otros; “Artes visuales. Introducción al lenguaje de las imágenes”; Ed. AZ; Argentina; 2013.
- J Edwards Betty; “El color”; Ed. Urano; España; 2006.
- J Eggers María y Dilon Armando; “Artes Visuales. Producción y Análisis de la Imagen”; Ed. Maipué; Argentina; 2014.
- J Ferreras Cristina, Labastía Alejandro y Nicolini Cecilia; “Culturas y Estéticas contemporáneas”; Ed. Puerto de Palos; Argentina; 2011.
- J “Galileo 2000. Volumen: Representación Técnica”; Ed Alecop; España.
- J Garriga Román y Koppmann Mariana; “Masa madre. Pan con sabor a pan”; Ed Grijalbo; España; 2018.
- J Grupo editorial Visor; “Cocina paso a paso. Pizzas y panes”; Ed. Visor; Argentina; 2001.
- J Grupo editorial Clarín; “Pizza”; Ed. Clarín; Argentina; 2001.
- J Gray Peter; “Curso práctico de Dibujo e Ilustración”; Ed. Planeta; Argentina; 2010.
- J Proyecto Edebé de Educación Plástica y Visual; “Plástica y Visual. I y II”; Ed. Edebé; España; 2016.
- J Nebot. A, C. Núñez, J. Padrol; “Croma 1, 2 y 3”, Ed. Casals; España; 2006.
- J Riera Torrens Isabel; “Educación Visual y Plástica. Adecuación Curricular”, Tomos 1 y 2; Ed. Aljibe; España; 2009.
- J Terradellas Juanola R., J. Sala Plana; J. Vallés Villanueva; “Formas”, Vol. 1 al 4; Ed Vicens Vives; España; 2001.
- J Wong Wicius; “Fundamentos del Diseño”; Ed. G.Gili; España; 1995.



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		006	Formación Profesional Básica		
PLAN		2007	2007		
ORIENTACIÓN		668	Panadería		
MODALIDAD		Presencial	Presencial		
AÑO		-----	-----		
TRAYECTO		II y III	II y III		
SEMESTRE/ MÓDULO		1 y 2	1 y 2		
ÁREA DE ASIGNATURA		220	Dibujo y Expresión Plástica		
ASIGNATURA		37700	Representación Técnica Panadería		
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 64 propias y 32 integradas	Horas semanales: 2 propias, 1 integrada		Cantidad de semanas: 16 por módulo
Fecha de Presentación: 09/03/20	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/____

FUNDAMENTACIÓN

Retomando el concepto incluido en la fundamentación del taller de Panadería, en donde se expresa que el crecimiento gastronómico demanda cada vez más una mayor profesionalización y calidad en el servicio, aunando el hecho de la importancia de la estética en la presentación de la materia prima, la mise en place, producción, presentación y difusión de los mismos, nuestra asignatura aportará a esta orientación de FPB, criterios íntimamente relacionados a esta temática. Los conceptos, procedimientos y contenidos, proporcionarán valor agregado a los aprendizajes del taller, aportando también conocimientos generales de la asignatura que garanticen la equivalencia con la educación media básica.

En el mundo de hoy con los avances tecnológicos existentes, los nuevos paradigmas educativos, la inclusión y permanencia de los alumnos dentro del sistema se aúna enseñar y aprender, esto nos lleva a emprender nuevos retos en la construcción de conocimientos y en las estrategias para atender y motivar su trabajo participativo y apropiación de saberes.

En esta propuesta para jóvenes que han abandonado el sistema educativo en los tramos iniciales y otros que inician el recorrido de la educación media básica en esta modalidad de formación profesional, se debe trabajar con métodos atractivos, activos y motivadores que permitan la interrelación con todas las asignaturas y la aplicación práctica de los conocimientos.

Se trabajará generando propuestas donde se atienda, el desarrollo de la creatividad y los diversos aspectos de la comunicación visual que permitan la generación y decodificación de mensajes propios de la especialidad, con el objetivo de interactuar con los contenidos del taller, apuntando a potenciar el carácter comunicativo y expresivo de nuestra asignatura.

Otro aspecto a destacar en el presente plan es el objetivo socializador y de formación integral, en aspectos profesionales como en habilidades para la vida, razón por la cual a la hora de planificar se deben tener en cuenta indefectiblemente, vinculándolos y potenciándolos en todo momento.

OBJETIVOS

-) Promover el desarrollo del trabajo en equipo, colaborativo y responsable, las habilidades sociales y hábitos culturales que habilitan la convivencia democrática en la vida cotidiana.
-) Introducir al estudiante en los elementos y códigos gráficos básicos de la comunicación visual.
-) Despertar en el alumno y/o potenciar la sensibilidad por lo estético generando vínculos con aspectos socio- culturales.
-) Introducir al alumno en el mundo del arte y sus vínculos con la especialidad de taller.
-) Desarrollar poder de síntesis y abstracción.
-) Educar la mirada, desarrollando la capacidad de expresar lo que se ve a través de diferentes formas de representación y composición bi y tri dimensional.
-) Manejar aspectos básicos del color, tanto en aspectos objetivos como subjetivos.
-) Aplicar conceptos de color y composición en las propuestas y actividades de la profesión.
-) Expresar ideas y crear nuevos conceptos mediante el lenguaje visual.
-) Fomentar la creatividad e iniciativa para proyectar ideas propias.

TRAYECTO II

MÓDULO 1

UNIDADES TEMÁTICAS

OBJETO DE ESTUDIO	EJES CONCEPTUALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL Tiempo estimado: 10hs	Iconicidad. Color, síntesis aditivas y substractivas; aspectos objetivos y subjetivos del color; mezclas, armonías, contrastes, Simetrías, asimetrías. Ritmos visuales. Vínculos conceptuales con las técnicas y procedimientos de Taller.	Identifica y produce íconos, símbolos y huellas visuales. Reconoce y aplica simbología del color con criterio. Reconoce y emplea simetrías, asimetrías y ritmos visuales en sus producciones gráficas y visuales con acierto. Refleja en las diferentes prácticas de la especialidad conceptos de la comunicación visual.
CROQUIS Tiempo estimado: 18 hs	Boceto y croquis. Croquis de ideación. El croquis como elemento de observación, construcción y expresión de ideas. Proporción, escala. Punto de vista del observador, deformaciones perspectivas, percepción visual. Clarooscuro como forma de expresión del volumen.	Expresa ideas mediante bocetos o croquis de ideación de forma individual y en grupos. Representa la realidad en forma de croquis en vistas y croquis de observación.

ACTIVIDADES Y ARTISTAS SUGERIDOS

-) Diseño de glosario técnico combinando vocabulario, dibujo, manejo de técnicas expresivas, etc.
-) Rueda de alimentos trabajando teoría del color.
-) Diseño y presentación de canapés; estudio de simetría, asimetría, ritmo y color.
-) Diseño de recetas gráficas y/o menú.
-) Fotografía; edición digital de catálogo
-) Representación de útiles y equipamiento de taller empleando croquis en vistas.
-) Dibujo de observación partiendo de bodegones con bollos, trenzas y roscas elaboradas en el taller y posterior transformación de su forma y diseño. Artistas sugeridos: Archimboldo, Zurbarán, Cezanne, Caravaggio, Warhol, Utrecht, Tjalf Spanaay, Claes Oldenburg.

TRAYECTO II

MÓDULO 2

UNIDADES TEMÁTICAS

OBJETO DE ESTUDIO	EJES CONCEPTUALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
CREATIVIDAD Y DISEÑO Tiempo estimado: 10hs	Dibujo de observación. Bocetos de ideación. Proceso de diseño. Gramática visual: Línea, forma simetría, asimetría, equilibrio del peso visual, composición.	Croquiza lo que observa, manteniendo y transmitiendo la forma, proporción, luminosidad, textura, etc. Expresa ideas empleando códigos propios de la expresión visual. Reconoce y emplea los diversos pasos del proceso de diseño. Diseña formas y elementos que completan, finalizan y elevan estéticamente la

		presentación de los diversos panificados.
REPRESENTACIÓN BI Y TRIDIMENSIONAL Tiempo aproximado: 18 hs.	Representaciones convencionales bi y tridimensionales. Maquetas, construcciones tridimensionales Normalización técnica, manejo de instrumental, croquis, proyecciones en 2 y 3 planos, perspectiva isométrica. Transposición de la bi a la tridimensionalidad. Materiales, texturas, proporción, escala.	Croquis, proyecta, perspectiva y lleva al volumen lo ideado.

ACTIVIDADES Y ARTISTAS SUGERIDOS

-) Diseño de tartas y pizzas empleando simetría central.
-) Diseño y maqueta innovadoras para exhibición de productos.
-) Presentación de productos en bandejas.
-) Diseño y registro de repulgues para masas dulces y saladas. Proceso de hojaldrado.
-) La fotografía como herramienta de representación.
-) Proyecto bi y tridimensional a partir del estudio del artista Claes Oldenburg o Seiji Kawasaki.
-) Proyecto bi y tridimensional partiendo de modelados con la materia prima elaborados en el taller u otras masas de modelar.

-) Representación del espacio taller en forma bi y tridimensional.
-) Estudio de la forma y el volumen inspirados en los personajes de Archimboldo.
-) Diseño de exhibidor para productos panificados.

PROPUESTA METODOLÓGICA

La metodología sugerida para estos módulos debe basarse fundamentalmente en el hacer práctico, generando propuestas donde los resultados sean visibles a corto plazo, pero apuntando a logros mayores al final del proceso, vinculando los conocimientos propios con el trabajo del taller y de las demás asignaturas.

Las propuestas de trabajo podrán ser planteadas de forma individual y en equipo o brigada para fortalecer vínculos, generando lazos con la forma de trabajo de la profesión.

Se pretende que el alumno sea el protagonista y creador de su propio aprendizaje, desarrollando una visión crítica y pro activa que le permita solucionar problemas de la vida laboral.

Se valorará la experimentación entre los modos de operar en relación a la Representación Técnica teniendo actitud reflexiva y crítica, sosteniendo un proceso de conocimiento de sí mismo que apele al análisis, a la investigación y a la justa valoración de las posibilidades personales de expresión.

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

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.

Se destaca que el programa es una guía con una propuesta flexible y adaptable, manteniendo el nivel de contenidos, que tratará de ser atractiva para el alumno, en busca de su participación e involucramiento, acercándolo a través de la novedad, creatividad, la búsqueda de una solución a una necesidad concreta, el planteo de una incógnita, el desarrollo de proyecto y actividades a corto plazo, focalizando el punto de partida en

temáticas que partan del interés colectivo como forma de motivar el hacer. Debemos pensar en abordajes globalizadores (conocimiento formal, conceptual y actitudinal), para estimular al alumno a adquirir conocimientos que mejoren sus actividades, habilitándolo con técnicas y procedimientos del dibujo y la comunicación visual.

Se pretende que la selección de estrategias cognitivas a utilizar, sea a partir de los conocimientos previos de los alumnos, de su centro de interés y la coordinación con otras asignaturas.

”La creatividad es permitirte cometer errores. El arte es conocer cuales mantener” Scott Adams

Por lo tanto la Metodología a aplicar debe focalizarse en:

- Habituarse al alumno al uso de diferentes formas de representación, desarrollo de destrezas y procedimientos propios de la asignatura, vinculándolos con el Taller y las demás asignaturas.
- En cuanto a las representaciones convencionales, se deberá trabajar de acuerdo a las normalizaciones internacionales del Dibujo Técnico.
- Planificar secuencias progresivas de los contenidos, atendiendo la diversidad del alumnado y los tiempos de los mismos, así como propuestas diferenciadas para la atención a la diversidad.
- Utilizar estrategias y metodologías de investigación, como procesos de solución de problemas.
- 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, visitas didácticas, internet, acceso a medios digitales, audiovisuales, imágenes, eventos, etc.
- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

“La evaluación deberá ser esencialmente formativa, motivadora y orientadora... la evaluación constituye una oportunidad excelente para que quienes aprenden pongan en práctica sus conocimientos y se sientan en la necesidad de defender sus ideas, sus razones, sus saberes” J.M. Álvarez Menéndez – 2000

La evaluación nos permitirá tanto saber cómo estamos enseñando, como cuánto y cómo aprendió el alumno, por lo cual debe entenderse como una instancia más de los procesos de enseñanza y aprendizaje, lejos de ser una mera cuantificación numérica. Se deberá valorar el proceso de formación del alumno en toda su dimensión, ya que se trata de un nivel de educación básica.

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 las 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.

“La evaluación deberá ser coherente con la programación de la enseñanza y utilizar instrumentos de recolección de información que sean diversos, acordes a la multiplicidad y heterogeneidad de los propósitos didácticos” R. Anijovich y C Cappelletti, 2017

En este proceso, cabe destacar:

Evaluación Diagnóstica: determina las características de la situación inicial considerando las ideas previas que tienen los alumnos, adecuando la programación a las características de los mismos.

Evaluación de Proceso: donde se valorará la secuencia organizada de las actividades

Evaluación Sumativa: será al final del proceso y donde se valorarán las competencias logradas. Se tendrá en cuenta el aspecto cognitivo, valores, actitudes y destrezas.

En resumen la evaluación debe ser constante, reflexiva y de valor formativo, apostando a la frase citada por el Maestro Tabarez “el camino es la recompensa”

BIBLIOGRAFÍA

- J Brandt Ema y otros; “Artes visuales. Introducción al lenguaje de las imágenes”; Ed. AZ; Argentina; 2013.
- J Edwards Betty; “El color”; Ed. Urano; España; 2006.
- J Eggers María y Dilon Armando; “Artes Visuales. Producción y Análisis de la Imagen”; Ed. Maipué; Argentina; 2014.
- J Ferreras Cristina, Labastía Alejandro y Nicolini Cecilia; “Culturas y Estéticas contemporáneas”; Ed. Puerto de Palos; Argentina; 2011.
- J “Galileo 2000. Volumen: Representación Técnica”; Ed Alecop; España.
- J Garriga Román y Koppmann Mariana; “Masa madre. Pan con sabor a pan”; Ed Grijalbo; España; 2018.
- J Grupo editorial Visor; “Cocina paso a paso. Pizzas y panes”; Ed. Visor; Argentina; 2001.
- J Grupo editorial Clarín; “Pizza”; Ed. Clarín; Argentina; 2001.
- J Gray Peter; “Curso práctico de Dibujo e Ilustración”; Ed. Planeta; Argentina; 2010.
- J Proyecto Edebé de Educación Plástica y Visual; “Plástica y Visual. I y II”; Ed. Edebé; España; 2016.
- J Nebot. A, C. Núñez, J. Padrol; “Croma 1, 2 y 3”, Ed. Casals; España; 2006.
- J Riera Torrens Isabel; “Educación Visual y Plástica. Adecuación Curricular”, Tomos 1 y 2; Ed. Aljibe; España; 2009.
- J Terradellas Juanola R., J. Sala Plana; J. Vallés Villanueva; “Formas”, Vol. 1 al 4; Ed Vicens Vives; España; 2001.
- J Wong Wicius; “Fundamentos del Diseño”; Ed. G.Gili; España; 1995.