



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

**DIRECCIÓN TÉCNICA DE GESTIÓN ACADÉMICA
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR**

INSPECCIÓN COORDINADORA

INSPECTORES Y REFERENTES TECNICOS

PROGRAMAS

**FORMACIÓN PROFESIONAL BÁSICA
PLAN 2021**

SECTOR

TECNICAS DE COMUNICACION AUDIOVISUAL

COMPONENTE

DE FORMACIÓN PROFESIONAL

ORIENTACIONES

**ARTES GRÁFICAS
AUDIOVISUAL**



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

INTRODUCCIÓN

La propuesta Plan 2021 de Formación Profesional Básica consta de cuatro módulos formativos desarrollados en dos años lectivos y estructurados en dos componentes curriculares, uno de formación general y otro de formación profesional, con características claramente definidas.

El Componente de Formación Profesional está conformado por los talleres correspondientes a la orientación y las asignaturas de Representación Técnica, Pensamiento Computacional y Habilidades Digitales. A través de este componente es posible alcanzar los objetivos oportunamente fijados para el perfil de egreso de la Educación Media Básica y el perfil específico de cada orientación del Plan FPB 2021.

La Formación Profesional y el espacio de Taller en esta propuesta adquieren mayor relevancia en el proceso formativo de los estudiantes, siendo una de las principales motivaciones que acercan a los jóvenes a nuestra institución. Este componente está organizado por módulos, en el cual cada uno de ellos brindará competencias específicas de un sector. La Formación Profesional impartida es la correspondiente al nivel educativo y cada módulo acredita las competencias y saberes adquiridos respectivamente. La acreditación por módulo permite la opción de que los estudiantes puedan cursar el primer año del curso en una orientación y el último año en otra, de forma que puedan optar por otra distinta a la seleccionada inicialmente, teniendo de esta manera navegabilidad y exploración en el componente. Al culminar su formación, se le otorgará una certificación que incluya la descripción de su trayectoria académica completa: egreso de la EMB y las capacitaciones aprobadas.

Para la concreción de los aspectos curriculares, se estructura el presente como un documento único e integrado que contiene las definiciones curriculares que dan cuenta de los aspectos disciplinares específicos de cada asignatura y los aspectos integrados e interdisciplinarios comunes. A continuación, se desarrollan los objetivos generales y específicos de este componente, a tener presente por los docentes a los efectos de trabajar en esta propuesta educativa.

Finalmente se presentan las competencias definidas para este Plan de estudio, orientadas al perfil de egreso que se establece a tales fines.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

OBJETIVO GENERAL

- Propiciar el desarrollo de las competencias básicas, transversales y específicas necesarias para la continuidad educativa de los estudiantes, a través del trabajo integral entre los espacios formativos que conforman esta propuesta.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover la generación de una formación integral necesaria para que el estudiante tenga estrategias para desenvolverse en sociedad.
- Potenciar diferentes áreas del conocimiento por medio del trabajo coordinado e integrado.
- Fomentar que el estudiante se involucre en su proceso de aprendizaje, a través de la generación de escenarios de autorregulación.

**ANEP****UTU**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL**Cuadro N° 1: Competencias Básicas definidas para el tramo de la Educación Media Básica en el Plan FPB 2021 por el Componente de Formación Profesional**

Competencias básicas				
Lingüística y comunicacional	Social y ciudadana	Para la autonomía y la iniciativa personal	Pensamiento crítico y complejo	En cultura científica, técnico y tecnológica
Comprende consignas y propuestas. Decodifica y codifica el proceso comunicacional complejo en toda su dimensión	Respeto las ideas de sus compañeros	Se propone objetivos concretos y es capaz de imaginar los pasos necesarios para lograrlos	Es capaz de reflexionar sobre sus acciones.	Reflexiona sobre los beneficios y las consecuencias vinculadas al desarrollo y uso adecuado de la tecnología
Codifica su pensamiento de forma coherente	Plantea sus ideales con respeto y fundamento	Trabaja en pos de lo que se propone	Ejercita la autocrítica y es capaz de reconocer sus errores	Actúa responsablemente en relación a los recursos ecológicos y ambientales
Sintetiza ideas	Incorpora valores de convivencia para el desarrollo de la vida en sociedad	Se proyecta en tiempo y espacio	Argumenta su pensamiento de forma crítica y reflexiva	Reconoce y valora los beneficios de las energías y recursos renovables.

Cuadro N° 2: Competencias Transversales definidas para el tramo de la Educación Media Básica en el Plan FPB 2021 por el Componente Profesional

**ANEP****UTU**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

Competencias transversales				
Trabajo en equipo	Manejo de la información	Comprensión sistémica	Resolución de problemas	Planificación de tareas
Valora los beneficios del trabajo en equipo e incorpora la metodología en un diálogo continuo con el grupo	Ejercita la actividad de investigación e incentiva el proceso creativo	Comprende las interrelaciones complejas de una situación problema	Identifica desafíos dentro de un marco situacional	Planifica su acción con coherencia, manejando criterios de seguridad en el proceso productivo y profesional
Actúa con responsabilidad las tareas compartidas	Selecciona información relevante y pertinente	Entiende los sistemas sociales con los que interactúa	Define y clarifica la situación problemática y plantea posibles soluciones	Define los objetivos colectivos y personales
Fortalece el intercambio de opiniones entre sus compañeros	Jerarquiza los conocimientos obtenidos en pos del producto	Participa activamente en la toma de decisiones atendiendo al contexto	Resuelve los problemas planteados frente a una determinada situación y justifica sus acciones	Ejecuta y evalúa las acciones vinculadas con las situaciones de interés. Colabora en la planificación del trabajo grupal

**ANEP****UTU**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

Cuadro N° 3: Competencias Específicas Profesionales definidas para el tramo de la Educación Media Básica en el Plan FPB 2021 por el Componente Profesional Orientación Artes Gráficas.

Primer año		Segundo año	
Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Denominación Introducción a la composición y armado en pantalla	Denominación Composición y armado en pantalla	Denominación Introducción a la impresión offset	Denominación Impresión offset
Competencias: -Conoce la historia de las artes gráficas -Reconoce los procesos de producción de un original para imprimir -Reconoce los programas para realizar un original -Conoce el funcionamiento básico de las herramientas de los programas	Competencias: -Reconoce tipografías y distintos formatos de papel -Maneja a nivel básico los programas de composición y armado en pantalla -Realiza originales básicos	Competencias: -Reconoce los diferentes tipos de impresión -Reconoce las diferentes máquinas de impresión offset -Identifica las partes de las máquinas y su utilidad	Competencias: -Reconoce los diferentes tipos de papel y su uso adecuado -Reconoce las particularidades del sistema offset -Maneja impresión a una tinta -Opera a nivel básico una máquina de impresión offset
Certificado Introducción en composición y armado en pantalla	Certificado Manejo básico en composición y armado en pantalla	Certificado Introducción en impresión offset	Certificado Manejo básico en impresión offset

**ANEP****UTU**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

Cuadro N° 4: Competencias Específicas Profesionales definidas para el tramo de la Educación Media Básica en el Plan FPB 2021 por el Componente Profesional - Orientación Audiovisual.

Primer año		Segundo año	
Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Denominación Introducción a la fotografía digital	Denominación Introducción a la producción audiovisual	Denominación Especialización audiovisual	Denominación Edición y postproducción audiovisual
Competencias: -Interpreta los componentes fotográficos en atención a la intencionalidad del productor de la imagen -Observa críticamente materiales audiovisuales -Discrimina diferentes tipos de encuadres fotográficos e	Competencias: -Interpreta los componentes cinematográficos en atención a la intencionalidad del realizador y a la narrativa audiovisual -Participa de los ejercicios de visionado articulando conceptos trabajados en el taller -Reconoce los	Competencias: -Discrimina las intencionalidades narrativas y su manifestación en la forma estética y técnica de los productos audiovisuales -Distingue diferentes estructuras narrativas en diversos géneros audiovisuales -Reconoce diferentes	Competencias: -Utiliza con fluidez un editor de imagen profesional -Utiliza con solvencia un editor profesional de video. -Conoce el uso de un editor profesional de audio.
Certificado Fotografía digital	Certificado Producción Audiovisual Básica	Certificado Producción Audiovisual	Certificado Editor audiovisual

En cuanto a las competencias específicas éstas se establecen en relación a cada Sector - Orientación y se entiende pertinente diferenciarlas por Módulo en virtud de la certificación que se otorgará al finalizar cada uno de ellos.

**ANEP****UTU**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS DE INTEGRADOS

Taller	Integra con Representación Técnica Integra con Habilidades Digitales Integra con Pensamiento Computacional Integra con Proyecto Educativo Singular
--------	---

ASPECTOS METODOLÓGICOS

En el marco del proceso de reformulación de la propuesta se destaca la importancia de fortalecer la dimensión pedagógica y metodológica del mismo, principalmente en lo que respecta a la integralidad e interdisciplinariedad para la promoción del desarrollo de competencias definidas para este tramo de la educación.

En lo referido a la integralidad de esta propuesta, esta es entendida como el trabajo coordinado, interdisciplinar y planificado en base a las competencias que se fomentan desde este Componente curricular, buscando potenciar, profundizar y generar encuentros curriculares con logros afines.

En los Espacios Integrados los docentes tendrán la coordinación docente para acordar actividades y temáticas de abordaje integrado e interdisciplinar. Este espacio se debe concretar con la participación de los dos docentes compartiendo el espacio de aula en actividades de coenseñanza y abordando las temáticas jerarquizadas de forma integrada. Estas pueden estar vinculadas al abordaje de las Competencias Básicas, Transversales y la promoción de los logros de aprendizaje establecidas en los programas de asignatura o en los ejes temáticos acordados por la dupla de docentes.

Por su parte, en los Espacios Propios, los docentes contarán con los programas de las asignaturas y las orientaciones pedagógicas establecidas por las Inspecciones Técnicas a los efectos de la planificación de las actividades del módulo. Así como también, la definición propia, surgida de la identificación de las necesidades formativas de sus estudiantes, con frecuentes ajustes en la selección y jerarquización de saberes y



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

competencias específicas, para lo que elaborará secuencias didácticas considerando las progresiones que se definen de manera colectiva por el Componente al que se integra.

Finalmente, el diseño curricular incluye al Espacio de Encuentro Interdisciplinar, el que tiene como objetivo articular lo trabajado por cada Componente para aportar a la formación de los estudiantes desde una perspectiva integral e interdisciplinar, a partir del trabajo sobre temáticas, tópicos, retos, proyectos y/o centro de interés vinculados al módulo de formación. Este Espacio de Encuentro Interdisciplinar es definido y construido por los docentes del grupo-clase en el Espacio Docente Profesional y desarrollado en los espacios de aula que sean planificados para su concreción. El trabajo en dicho espacio será articulado por las figuras del docente de Taller y el referente educativo del Proyecto Educativo Singular.

Al comienzo de cada módulo, los docentes se reunirán en el Espacio General Integrado donde seleccionarán las estrategias didácticas y pedagógicas para promover el logro de las competencias definidas en este Plan de estudios, conjuntamente con la jerarquización de temáticas y saberes para las cuales se podrán considerar:

- El Proyecto de Centro definido por la comunidad educativa, lo que requiere identificar una temática a fin al proyecto que aporte al mismo o le complemente.
- Los intereses de los estudiantes, identificados a través de instancias de consulta y participación al inicio de cada módulo formativo.
- La priorización de los logros de aprendizajes que realice la sala docente basado en las necesidades formativas de los estudiantes e identificadas mediante la instrumentación de la evaluación diagnóstica.
- El Referente Educativo del Proyecto Educativo Singular podrá proponer temáticas a ser abordadas del resultado del trabajo con los estudiantes.

El objetivo de este espacio es integrar metodologías activas/transversales de enseñanza y aprendizaje centrada en los estudiantes. Las mismas comparten el reconocimiento sobre la importancia de la integralidad y la necesidad de trabajar en proyectos que tengan como centro los intereses de los estudiantes.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

i. STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics)

Uno de los objetivos que propone esta metodología es la de generar escenarios de aprendizaje para que los estudiantes “aprendan haciendo” sobre pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, innovación, investigación, colaboración y liderazgo. Para significar esta agrupación de disciplinas, es fundamental configurar el papel que ocupan las áreas disciplinares que lo conforman.

El trabajo en metodología STEAM es un proceso fundamentalmente participativo en el que se ofrece a los estudiantes escenarios de aprendizaje en los que pueden desarrollar habilidades para la vida diaria como lo son: pensamiento crítico, trabajo en equipo, comunicación, capacidad de razonamiento y análisis, concentración, creatividad e innovación, generación de ideas, resolución de problemas. Especialmente, se considera necesario el desarrollo de las habilidades que emergen del trabajo con el pensamiento computacional, dado que esta forma de resolver problemas colabora de manera sistemática con la integración de las disciplinas.

ii. Pensamiento de Diseño

Siguiendo el pensamiento de Aquiles Gay (2004): el Diseño puede considerarse como una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido. Vincular el diseño y sus metodologías a los ámbitos tecnológicos promueve la integración de conocimientos de carácter técnico y los teórico-analíticos con los creativos- experimentales y de esta manera favorece la generación de espacios educativos innovadores, colaborativos y profesionales.

Se propone desarrollar el pensamiento proyectual y de diseño como preparación para enfrentar los retos de un mundo cambiante, como metodología para la generación de conocimiento y aprendizajes. Esto es poner en valor la experimentación y el pensamiento creativo vinculados al crítico y reflexivo, y relacionar conocimiento de otras áreas, y formar la mirada reflexiva por parte del estudiante.

iii. Aprendizaje Basado en Problema - Proyecto ABP

La metodología denominada Aprendizaje Basado en Problemas-Proyecto tiene varias conceptualizaciones, de las que se destacan las siguientes:



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

Barrows (1986) define al ABP como “un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”. En esta metodología los protagonistas del aprendizaje son los propios estudiantes, que asumen la responsabilidad de ser parte activa en el proceso.

Prieto (2006) defendiendo el enfoque de aprendizaje activo señala que “el aprendizaje basado en problemas representa una estrategia eficaz y flexible que, a partir de lo que hacen los estudiantes, puede mejorar la calidad de su aprendizaje universitario en aspectos muy diversos”. Así, el ABP ayuda al estudiante a desarrollar y a trabajar diversas competencias. Entre ellas, de Miguel (2005) destaca: la resolución de problemas, toma de decisiones, el trabajo en equipo, el desarrollo de habilidades de comunicación (argumentación y presentación de la información) y por último, el desarrollo de actitudes y valores.

De esta manera, se considera al ABP una metodología innovadora en tanto esta incorpora trabajo colaborativo, desafíos de resolución de problemas relacionados con el contexto, posicionando al estudiante como protagonista del proceso de construcción de sus aprendizajes y al docente como articulador en un escenario creativo y de formación integral. Desde el punto de vista didáctico entran en juego otros aspectos, además de resolver problemas situados y un rol protagónico del estudiante, su inclusión en el aula también implica una extensión en el tiempo y una estructura de planificación que desafía la estructura curricular vigente.

**ANEP****UTU**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

Representación Técnica		
TIPO DE CURSO	005	Formación Profesional Básica
PLAN	2021	2021
SECTOR	-----	Técnicas de Comunicación y Audiovisual
ORIENTACIÓN	06B 07A	Artes Gráficas Audiovisual
AÑO	1ero y 2do	Primer y Segundo
COMPONENTE CURRICULAR	FORMACIÓN PROFESIONAL	
SEMESTRE/ MÓDULO	1 y 2	Primer y segundo módulo.
ÁREA DE ASIGNATURA/ ASIGNATURA	220/58551	Representación Técnica
SEMESTRE/ MÓDULO	3 y 4	Tercer y Cuarto módulo.
ÁREA DE ASIGNATURA/ ASIGNATURA	220/58551	Representación Técnica

OBJETIVOS

MÓDULO 1 Y 2

- Promover el desarrollo del trabajo en equipo, colaborativo y responsable, desarrollando las habilidades sociales y hábitos culturales que habilitan la convivencia democrática en la vida cotidiana.
- Incentivar la articulación entre contenidos y contexto más inmediato y la orientación del Taller.
- Introducir al estudiante en los elementos y códigos gráficos básicos de la comunicación visual.
- Despertar en el estudiante y/o potenciar la sensibilidad por lo estético generando vínculos con aspectos socioculturales y técnicos de la orientación.
- Introducir al estudiante en el mundo del arte y sus vínculos con la especialidad de taller.
- Desarrollar el poder de síntesis y abstracción.
- Educar la mirada, desarrollando la capacidad de expresar lo que se visualiza y proyecta a través de diferentes formas de representación y composición bi y tri dimensional.
- Expresar ideas y crear nuevos conceptos mediante el lenguaje visual.
- Manejar aspectos básicos del color tanto en sus aspectos objetivos como subjetivos



- Fomentar la creatividad e iniciativa para proyectar ideas propias.
- Permitir al estudiante el acceso a la decodificación del lenguaje artístico, potenciado con el conocimiento tecnológico.
- Adquirir, manejo e interpretación de las diferentes formas del lenguaje visual de manera gradual y progresiva, yendo desde la sintaxis de la imagen, uso diferentes técnicas de expresión, representaciones convencionales hasta la concreción de un proyecto de diseño, teniendo como mira el permanente nexo con el arte y su influencia en la cultura.

MÓDULO 1

ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL (Tiempo estimado 9 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Explora y vincula los elementos básicos de la gramática visual.	Punto y línea. Línea valorizada.
Comprende y aplica las relaciones básicas del uso del color y sus posibilidades objetivas y subjetivas.	Forma, contorno
Experimenta realizando ensayos gráficos aplicando los conceptos aprendidos.	Color
	Texturas.
	Clarooscuro, línea valorizada.
	Manejo de diferentes técnicas expresivas.

Actividades sugeridas:

Círculos cromáticos temáticos bi o tridimensionales

Ejercicios en Pixel art.

Representación de personajes tipo lego.

Las texturas y los picos de decoración en repostería.

La textura y el color vinculados a la gastronomía; textura táctil y su representación por textura visual.

Composiciones en diferentes soportes y formatos: mural, hoja, medio digital, etc

Diseño de peinados y maquillaje.

Diseño de camisetas y banderas.

Dibujo de canchas deportivas

La línea valorizada y su expresividad en el dibujo de peinados.

El color en el arte y su reinterpretación en composiciones de Taller.

La línea y las figuras geométricas en el deporte.

Diseño de pentagramas.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

El color y sus vínculos con las composiciones musicales.

Ejercicios: la tijera como pincel; decoraciones para gastronomía y belleza

COMPOSICIÓN (tiempo estimado 15 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
<p>Emplea reglas de la composición creando producciones armónicas, equilibradas con creatividad.</p> <p>Aplica diversas estrategias de resolución gráfica.</p> <p>Investiga variedad de técnicas expresivas.</p> <p>Expresa las ideas de su oficio mediante la modalidad del boceto y del croquis, empleando línea valorizada.</p> <p>Emplea la fotografía aplicando las leyes de la composición.</p>	<p>Ritmos visuales</p> <p>Simetrías</p> <p>Proporción</p> <p>Escala</p> <p>Equilibrio, desequilibrio del peso visual</p> <p>Leyes de la composición, regla de los tercios, centro de interés.</p> <p>Boceto y croquis.</p> <p>Composición y creación</p> <p>Composición y observación</p> <p>Composición y diseño</p> <p>Técnicas expresivas secas y húmedas.</p> <p>Uso de aplicaciones y programas informáticos y/o fotografía</p>

Actividades sugeridas:

Stencil aplicado a decoraciones de taller.

Decoraciones con sellos confeccionados con elementos naturales.

Ejercicios: la tijera como pincel; decoraciones para gastronomía y belleza

El ritmo visual y la decoración de la boca de la guitarra y otros instrumentos musicales.

El ritmo visual en los escenarios de videojuegos.

El ritmo visual aplicado al diseño de esmaltado.

Diseño de composiciones simétricas y asimétricas aplicados al maquillaje, peinado, instrumentos musicales, presentaciones de platos, vestimenta deportiva, disposiciones en las instalaciones deportivas, etc.

Diseño de escudos y logos deportivos

Bocetos de movimientos corporales, jugadas, escenas deportivas, musculatura, etc

Los espacios de taller y diferentes escenarios y su representación en escala.

Cacerías fotográficas o colecciones fotográficas de modelos aplicados a taller.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

Crea y diseña paisajes o escenarios empleando leyes de la composición y la perspectiva real intuitiva.

MÓDULO 2

EL ARTE Y LA EXPRESIÓN DE LAS IDEAS (tiempo estimado 9 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Analiza e interpreta obras artísticas u otras producciones visuales relativas al oficio.	Lectura de imágenes; análisis; connotación y denotación.
Identifica y valora producciones de contenido histórico vinculadas a la especialidad.	Tradición, patrimonio artístico y cultural.
Produce composiciones de valor artístico bi y/o tridimensionales familiarizadas al Taller.	Arte asociado al oficio. Composición.
Desarrolla su capacidad creativa.	Manejo de diferentes técnicas expresivas y soportes
Emplea diferentes soportes y técnicas expresivas que faciliten la comunicación visual de su idea.	

Actividades sugeridas:

Títeres temáticos

Obras artísticas vinculadas al deporte y la recreación.

Obras a partir de marinas.

Recreación de escenarios de videojuegos

Afiches deportivos o afiches de productos pre y post brushing a partir de la resignificación de obras de arte.

Rostros temáticos inspirados en Archimboldo

Reconstrucción de postres, presentaciones de alimentos, maquillajes, escenarios u otros inspirados en la obra de un artista plástico o una vanguardia.

Resignificación de una obra artística interviniendo peinado, maquillaje, tocados, color de piel.

Comics como base de un guión audiovisual.

Diseños de escenografía o telones de fondo audiovisual.

Composiciones vinculando obras cinematográficas y otras expresiones artísticas

DE LA OBSERVACIÓN A LA REPRESENTACIÓN (tiempo estimado 9 horas)



Logros de Aprendizaje	Contenidos
<p>Representa con solvencia diferentes modelos de observación.</p> <p>Observa, sintetiza y representa objetos y situaciones vinculadas al Taller.</p>	<p>Proporción, forma, equilibrio, armonía, escala, punto de vista; línea de horizonte; el observador y lo observado.</p> <p>Clarooscuro.</p> <p>Registros visuales de diferentes tipos, con ponderación en 2 dimensiones.</p> <p>Relevamiento del espacio.</p>

Actividades sugeridas:

Representación de herramientas, productos y espacios del oficio.

Representación de trenzas u otros peinados, manos, ojos, cejas, labios, rostros, musculatura, posturas y partes del cuerpo; proporción áurea; canon.

Análisis e investigación de diferentes técnicas expresivas, ej.: tintas naturales, el maquillaje aplicado a una expresión gráfica

Recetarios ilustrados.

Perspectivas o dibujo de observación aplicando planos picado, contrapicado y normal (aplicación audiovisual)

Comics como base de un guión audiovisual

Dibujo de escenarios deportivos

Dibujo de movimientos corporales, musculatura, posiciones de juegos.

PROYECTO DE DISEÑO (tiempo estimado 9 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
<p>Experimenta y aplica los pasos básicos del proceso de diseño como forma de expresar sus ideas vinculando la Representación Técnica y el Taller.</p> <p>Se expresa aplicando diferentes formas de expresión gráfica.</p> <p>Emplea herramientas creativas para avanzar en el proceso de diseño.</p>	<p>Proceso de ideación y diseño.</p> <p>Pasos del diseño.</p> <p>Moodbook, paletas creativas.</p> <p>Bocetos, croquis, representaciones en 2 y 3 dimensiones.</p> <p>Maqueta o prototipo.</p> <p>Ideación y producción de elementos de comunicación, como afiches, placas visuales o infografías de materiales, procesos y productos.</p>



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

Actividades sugeridas:

Diseño de proyecto vinculado al Taller

Diseño, armado y presentación de la carpeta proceso.

OBJETIVOS

MÓDULO 3 y 4

- Se espera que puedan aplicar los conceptos aprendidos en el módulo 1 y 2 y que cultiven nuevos conceptos que promuevan el desarrollo integral del estudiante.
- Promover el desarrollo del trabajo en equipo, colaborativo y responsable, desarrollando las habilidades sociales y hábitos culturales que habilitan la convivencia democrática en la vida cotidiana.
- Incentivar la articulación entre contenidos y contexto más inmediato y la orientación del Taller.
- Introducir al estudiante en los elementos y códigos gráficos básicos de la comunicación visual.
- Despertar en el estudiante y/o potenciar la sensibilidad por lo estético generando vínculos con aspectos socio culturales.
- Desarrollar el poder de síntesis y abstracción.
- Educar la mirada, desarrollando la capacidad de expresar lo que se visualiza y proyecta a través de diferentes formas de representación y composición bi y tri dimensional.
- Expresar ideas y crear nuevos conceptos mediante el lenguaje visual.
- Manejar aspectos básicos del color tanto en sus aspectos objetivos como subjetivos
- Fomentar la creatividad e iniciativa para proyectar ideas propias o colectivas.
- Permitir al estudiante el acceso a la decodificación del lenguaje gráfico plástico, potenciado con el conocimiento tecnológico.
- Adquirir, manejo e interpretación de las diferentes formas del lenguaje visual de manera gradual y progresiva, yendo desde la sintaxis de la imagen, uso diferentes técnicas de expresión, representaciones convencionales hasta la concreción de un proyecto de diseño, teniendo como mira el permanente nexos con el arte y su influencia en la cultura.

MÓDULO 3

**IDENTIDAD VISUAL (tiempo estimado 9 horas)**

Logros de Aprendizaje	Contenidos
<p>Decodifica diferentes mensajes visuales, desde lo objetivo y lo subjetivo.</p> <p>Sintetiza y diseña imágenes icónicas.</p> <p>Diseña y produce diferentes modelos de comunicación visual manteniendo una identidad visual.</p> <p>Desarrolla su capacidad creativa, reflexiva y crítica.</p> <p>Experimenta la aplicación de diferentes técnicas y soportes.</p> <p>Relaciona sus producciones con diferentes artistas visuales</p>	<p>Lectura e interpretación de mensajes visuales.</p> <p>Logos: isotipo, logotipo, isologo, imagotipo.</p> <p>Afiche publicitario, etiquetado de productos, packaging, intervenciones visuales, etc.</p> <p>Color, tipografía, formatos, soportes, etc.</p> <p>Vínculos entre diseño gráfico y corrientes artísticas.</p>

Actividades sugeridas:

Diseño de packaging y su identidad para los diferentes productos elaborados o empleados en Taller.

Diseño de vestimenta y calzado deportivo con identidad institucional.

Diseño de escudos y banderas deportivas.

Identidad visual de un club, equipo o deporte

Portada de CD de música o videojuegos

Diseño y concreción de murales u otras intervenciones visuales con identidad.

Diseño y elaboración de banderas.

Diseño gráfico aplicado a diferentes soportes: afiche de audiovisual, remera, ticket, cono de popcorn, etc.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL (tiempo estimado 15 horas)

Logros de Aprendizaje	Contenidos
<p>Emplea el boceto como instrumento de expresión primaria de las ideas.</p> <p>Croquiza reflejando la tridimensionalidad de las formas.</p>	<p>Boceto</p> <p>Croquis perspectivo y/o de observación.</p> <p>Construcciones Perspectivas: Caballera,</p>



<p>Representa la tridimensionalidad de las formas en formato papel y/o digital.</p> <p>Expresa y representa ideas de forma proporcional y/o en escala.</p>	<p>Isométrica y/o central</p> <p>Introducción a la representación tridimensional digital: Formit, Sketch Up u otro</p> <p>(Elegir el formato adecuado a las necesidades de cada grupo o temática elegida)</p> <p>Representación tridimensional en el espacio.</p> <p>Proporción, escala, textura, claroscuro.</p>
--	---

Actividades sugeridas:

- Diseño y representación de piezas de repostería y otras elaboraciones; presentación de mesas
- Registros de recetas ilustradas, peinados, indumentaria, maquillaje, diseño de esmaltados
- Representación de herramientas de productos y herramientas de trabajo.
- Visualización del espacio de Taller y su contexto; canchas deportivas en perspectiva y/o maqueta
- Diseño de packaging.
- Diseño de avatar, personaje de videojuegos o escenario.
- Maquetas de las mismas ideas.
- Relevamiento de instrumentos musicales.
- Perspectivas o dibujo de observación aplicando planos picado, contrapicado y normal (aplicación audiovisual)
- Perspectiva real intuitiva, puntos de fuga, línea de horizonte, planos 1°, 2° y 3°, plano largo y de detalle.
- Maqueta de escenario audiovisual.

MÓDULO 4

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL (tiempo estimado 12 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Comprende y representa las diferentes vistas de un objeto.	Croquis en 2 dimensiones. Manejo de instrumental técnico.



Realiza relevamientos del espacio en forma bidimensional, aplicando normas técnicas de representación. Comprende y decodifica los diferentes sistemas de representación. Maneja correctamente el instrumental técnico.	Líneas normalizadas. Proyecciones ortogonales. Representación de modelos coordinados con Taller en forma bidimensional.
--	---

Actividades sugeridas:

- Diagrama de estrategias de juego para diferentes deportes.
- Relevamiento de los espacios de la especialidad, ej: canchas deportivas.
- Diseño y representación de elementos y productos de Taller.
- Dibujo de cabezas desde diferentes planos
- Diseño de peinados vistos desde diferentes planos

PROYECTO DE DISEÑO (tiempo estimado 12 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Aplica todos los conceptos abordados durante el curso mediante la elaboración de un proyecto interdisciplinar.	Proceso de ideación y diseño. Pasos del diseño. Moodbook, paletas creativas. Diseño y tecnología: bocetos, croquis, acotado, representaciones en 2 y 3 dimensiones. Maqueta o prototipo.

Actividades sugeridas:

- Proyecto de trabajo para la visión y aplicación de los contenidos estudiados.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Dada la situación de asignatura integrada a taller, se deberá tener instancias de planificación compartida entre ambos docentes, adaptar el orden de los contenidos, priorizar los mismos en función de la instancia de coordinación, flexibilizar las propuestas de clase, mantener



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

diálogo permanente y acordar acciones compartidas, apuntando al logro de competencias más que a los contenidos por sí mismos.

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, teniendo siempre presente que la asignatura Representación Técnica forma parte del espacio específico de cada orientación.

Las formas de trabajo podrán ser individuales o en equipos.

Las unidades de aprendizaje podrán abordarse de forma transversal o conjunta a los demás contenidos.

Se pretende que el estudiante sea el protagonista y creador de su propio aprendizaje, desarrollando una visión crítica y proactiva que le permita solucionar problemas de la vida cotidiana, así como también apreciar y valorar los aportes de sus compañeros y desarrollar la responsabilidad que implica el trabajo en equipo.

Se valorará la experimentación entre los modos de operar en relación a la Representación Técnica teniendo actitud reflexiva, 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.

Se recomienda que desde el docente se apele a la demostración, ya sea explicitando procesos y ejemplificando los mismos, como educando la mirada en base a análisis de ejemplos, obras, producciones gráficas, audiovisuales, etc.

Los ambientes educativos podrán ser el taller, salón de dibujo, aula audiovisual u otros espacios extendiendo el aula hacia el exterior, como museos, emprendimientos relacionados al oficio u otros.

Esta metodología u otras que involucren al estudiante apuntarán a lograr respuestas a lo que expresa Melina Furman en “Enseñar distinto”, Ed. SXXI; Argentina; 2021, “ cómo se las ingenia un docente para generar interés en las cosas relevantes para que los estudiantes aprendan, aunque en principio no les interesan?...cómo tener interés en algo que desconocemos? Cómo abrir la puerta a nuevos mundos que van más allá de lo que cada estudiante trae de su casa?” El docente es aquel que logra despertar (o mantener encendidas) las ganas de aprender. Y claro está, tiene que lograr que ese aprendizaje se produzca”



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

EVALUACIÓN

La evaluación será continua y formativa, de manera que permita la reorientación y/o progresión del proceso educativo.

En cuanto al formato de los instrumentos de evaluación, éstos podrán ser variados: actividades de clase, entregas, presentaciones, etc,

Tomando como referencia a Edith Litwin, en, “El oficio de enseñar”, Ed. Paidós 2012 la evaluación deben ser *“prácticas sin sorpresas; enmarcadas en la enseñanza; que se desprenden del clima, ritmo y tipo de actividad de la clase; en la que los desafíos cognitivos no son temas de las evaluaciones sino de la vida cotidiana del aula, atractivas para los estudiantes y con consecuencias positivas respecto de los aprendizajes...”*.

Citando también a J.M. Álvarez Menéndez – 2000 “La evaluación debe 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. Debe ser el momento también en el que, además de las adquisiciones, afloren las dudas, las inseguridades, las ignorancias, si realmente hay intención de superarlas. Ocultarlas es una artimaña por la que se paga un precio muy alto en grados posteriores, o en el futuro. Expresarlas, con sus imprecisiones, errores, confusiones, aciertos, seguridades, sin el temor a subir o bajar puntos en escalas tan borrosas como son las de la calificación, abrirá el camino para avanzar conjuntamente en el descubrimiento, en la apropiación, en la formación del propio pensamiento que se está formando“ J.M. Álvarez Menéndez – 2000

La evaluación nos permitirá tanto saber cómo estamos enseñando, cómo cuánto y cómo aprendió el estudiante, 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 estudiante 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, se 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.

En todas las instancias de evaluación se deben atender los parámetros establecidos en el reglamento de evaluación y pasaje de clase vigente.

**BIBLIOGRAFÍA**

Apellido, Nombre	Año	Título del libro	Ciudad, País	Editorial
Edwards Betty	2004	El color. Un método para dominar el arte de combinar colores	España	2004
Frascara Jorge	2018	<i>Enseñando Diseño</i>	Argentina	Ediciones Infinito
Ferreras C, Labastía A y Nicolini C	2011	<i>Culturas y estéticas contemporáneas</i>	Argentina	Puerto de Palos
Gray Peter	2010	<i>Dibujo e ilustración</i>	España	Planeta
Korn José	2012	<i>Lenguaje del Diseño Gráfico</i>	Chile	Mar Dulce
Morteo Enrico	2009	<i>Diseño. Desde 1850 hasta la actualidad</i>	España	Electa
Núñez, Padrol y Romagosa	2009	<i>Croma XXI</i>	España	Casals
Pipes Alan	2008	<i>Dibujo para Diseñadores</i>	México	Blume
Riera Torrens	2009	Educación Visual y Plástica, Adaptación curricular	España	Aljibe
Rodríguez M y otros	1996	Galileo 2000. Carpeta de Dibujo	España	Alecop
Sanguinetti y Pignataro	2012	Artes Visuales 6	Uruguay	Santillana
St. Clair Kassia	2016	Las vidas secretas del color	España	Indicios
Terradelas, Plana y Villanueva	2001	Formas. Vol 1, 2, 3 y 4	España	Vicens Vives
Programas de Representación Técnica de FPB ya existentes				

FICHA RESUMEN DE PROGRAMA**Habilidades Digitales****TIPO DE CURSO**

005

Formación Profesional Básica