

Secundaria
aprende

(PASO 4) Propuesta de distribución de contenidos

**TALLER de ARTE Y TECNOLOGÍA
de la formación GENERAL**

Buenos Aires
aprende-

Ministerio de Educación



Jefe de Gobierno

Jorge Macri

Ministra de Educación

Mercedes Miguel

Jefa de Gabinete

Lorena Aguirregomezcorta

Subsecretario de Planeamiento e Innovación Educativa

Oscar Mauricio Ghillione

Subsecretaria de Gestión del Aprendizaje

Inés Cruzalegui

Subsecretario de Gestión Administrativa

Ignacio José Curti

Subsecretario de Tecnología Educativa

Ignacio Manuel Sanguinetti

Directora de la Unidad de Evaluación Integral de la Calidad y Equidad

Educativa

Samanta Bonelli

Directora General de Educación de Gestión Estatal

Nancy Sorfo

Directora General de Educación de Gestión Privada

Nora Ruth Lima

El siguiente documento es un material de trabajo no prescriptivo

Subsecretaría de Gestión del Aprendizaje (SSGDA)

Coordinadora del Nivel Secundario

Carla Cecchi

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa (SSPIE)

Directora General de Escuela de Maestros

Viviana Edith Dalla Zorza

Gerente Operativo de Innovación y Contenidos Educativos

Javier Simón

Equipo de coordinación de Nivel Secundario. Escuela de Maestros

Alejandra Amantea, Cecilia Bernardi, Sebastián Giampagni

Equipo de generalistas de Nivel Secundario. Escuela de Maestros

Isabel Puente (Coordinadora), Carolina Duarte, Sebastian Giampani, Brenda Glickman, Andres Gomel, Camila Kantt, Germán Schiavinato

Equipo de Especialistas de Secundaria. Escuela de Maestros

TALLERES

Área: Arte y Tecnología

Carácter del Taller: optativo

Nombre del Taller: Códigos Creativos

Duración: cuatrimestral

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	PRODUCTO/PRÁCTICA	CONTENIDOS (especificados en relación con el paso 3)
<p>Que el/la estudiante sea capaz de:</p> <p>Indagar en la capacidad expresiva y comunicativa de las producciones visuales, su posibilidad poética y metafórica.</p> <p>Experimentar con una variedad de materiales en la creación y producción de obras artísticas, analizando cómo la elección y transformación de estos materiales pueden impactar la significación y reinterpretación de las producciones culturales.</p> <p>Desarrollar un proyecto que integre la técnica seleccionada con aspectos conceptuales y estéticos, y que refleje una serie coherente de imágenes o diseños.</p> <p>Explorar cómo las imágenes que circulan a través diferentes dispositivos digitales influyen en las percepciones y experiencias cotidianas de los estudiantes, fomentando el desarrollo de una</p>	<p>Video instalaciones con las producciones de arte generativo.</p> <p>Aproximaciones a la producción de imágenes y videos generados a partir de la programación</p>	<p>Ed. Tecnológica: El arte generativo. Técnicas de creación de producciones digitales generativas mediante herramientas de programación. Aplicación de variables, funciones, parámetros y bucles. Repeticiones, aleatoriedades y patrones. Imágenes generativas interactivas. Las computadoras como sistemas de adquisición, procesamiento, control y comunicación de información. Algoritmos, lenguajes y lógicas de programación. Desarrollo de la comunicación expresando ideas y sentimientos a través de diferentes lenguajes y soportes. Participación y compromiso en la elaboración de proyectos entre pares.</p> <p>Artes visuales: Producción: Paletas cromáticas. Contrastes de factores tonales. Ilusiones ópticas. Circulación de la imagen digital. La imagen digital, producción y edición. Luz-color-fluorescencia. El color en las pantallas y en las proyecciones. Visibilidad e invisibilidad, incidencia de la luz negra. Instalaciones lumínicas. Líneas y planos de luz. Apreciación: Criterios para apreciar las relaciones espacio-forma, luz-color, materia-factura. La función narrativa de la producción audiovisual y multimedial. Contextualización: Vanguardias. El arte óptico, el arte lumínico y el cinético.</p>

comprensión y reflexión crítica sobre su impacto y significado en la vida diaria		
--	--	--

Material de trabajo NO PRESCRIPTIVO

