

## Actividad 4: Mezclando medios artísticos y tecnológicos

### PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes experimenten con medios, materiales y medios de las artes multimediales. Asimismo, se busca que desarrollen ideas para obras multimediales en que se integren medios artísticos y tecnologías de manera innovadora.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA1

Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales.

#### OA 2

Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales y multimediales, para expresar sensaciones, emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar temas, materiales, soportes y procedimientos.

### ACTITUDES

- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.

### DURACIÓN

4 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Realizan una lluvia de ideas en la pizarra u otro medio, acerca de diferentes posibilidades de integración de medios artísticos entre sí y con las tecnologías para crear obras multimediales.

Luego, en grupos pequeños, diseñan una obra multimedial sobre temas o hechos representativos de problemas actuales sobre los que desean llamar la atención. Para esto, ayudados por el profesor, seleccionan un tema o hecho de su interés y se ponen de acuerdo en lo que desean expresar. Basados en los propósitos expresivos definidos, desarrollan ideas por diversos medios, considerando la integración de medios digitales con medios artísticos tradicionales. Basados en sus ideas, seleccionan materiales y medios y experimentan con ellos buscando su integración.

Presentan las ideas y experimentaciones y las comentan con sus pares y el docente, en relación con el manejo variado de los medios y procedimientos, la originalidad y el uso de los lenguajes artísticos involucrados.

**Relaciones Interdisciplinarias**  
*Ciencias de la Ciudadanía*  
*Módulo Tecnología y*  
*sociedad*  
OA 3

## **ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA**

Los siguientes indicadores de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- En las experimentaciones se observa nuevas maneras de trabajar con soportes, procedimientos y materiales.
- En las experimentaciones de proyectos multimediales se integra los medios, soportes, procedimientos y materiales en torno a un tema.
- Argumentan y justifican las decisiones y riesgos creativos para elaborar sus proyectos para obras multimediales.

Para desarrollar ideas y experimentar, pueden manipular radios, computadores, pantallas, proyectores u otros medios tecnológicos, de modo conocer y experimentar con sus características y modo de funcionamiento y su eventual potencial para la creación. Asimismo, lo deben hacer con los soportes, procedimientos y materiales no digitales.

Al evaluar el proceso de experimentación de los estudiantes, es importante retroalimentar sus propuestas, usando criterios como variedad, innovación y originalidad en el uso de los medios y procedimientos, integración de los lenguajes artísticos y originalidad al utilizar los conceptos y elementos de los lenguajes artísticos.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus ideas, experimentaciones y reflexiones en torno a ellas. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que sirve para guardar y organizar sus experimentaciones, obras, proyectos y registros fotográficos y videos.

## **RECURSOS Y SITIOS WEB**

### **Recursos**

Dependen de los que seleccionen los estudiantes.

### **Sitios web**

Consultar en Anexo 2