


<b>Apellidos del profesor:</b> YILDIRIM	<b>Nombre:</b> Fatma Merve
<b>Título:</b> Creación de arte ebru	<b>Duración:</b> 2 horas
<b>Asignatura:</b> ARTE	
<b>Objetivos:</b> Competencia general: Conocimiento de conceptos de pensamiento computacional para crear Ebru Art. Competencia específica: Permitir a los estudiantes profundizar su comprensión del aspecto cultural del arte de Ebru y el arte computacional. Objetivo de la actividad: Cómo hacer arte Ebru a través del pensamiento computacional	
<b>Elementos clave de CC:</b> Descomposición; Reconocimiento de Patrones; Abstracción; Diseño de Algoritmos	
<b>Grupo de edad:</b> De 8 a 10 años	
<b>Situaciones de Aprendizaje:</b> Çetin Şen Centro de Ciencia y Arte	<b>Tipo de Actividad:</b> extracurricular
<b>Materiales:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bandeja de Ebru o un recipiente poco profundo lleno de agua mezclada con carragenina (un agente espesante)</li> <li>- Pinturas Ebru (a base de aceite o a base de agua con un tensioactivo)</li> <li>- Pinceles o cuentagotas para pintar</li> <li>- Alfileres, peines y palos para crear patrones</li> <li>- Papel absorbente (para transferir el diseño)</li> <li>- Delantales y guantes (opcionales)</li> <li>- Papel y lápices para la planificación</li> </ul>	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sitios web o aplicaciones sobre el arte otomano.</li> <li>- Ordenador/ teléfonos móviles con acceso a internet.</li> </ul>
<b>Desarrollo del Aprendizaje</b>	
<b>Definición del Problema:</b> Crear los pasos correctos para hacer arte de Ebru (papel turco marmoleado) usando principios del pensamiento computacional.	
<b>Introducción</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar la historia y el significado cultural del arte ebru.</li> <li>- Mostrar ejemplos o un video corto que demuestra las técnicas de arte de Ebru.</li> <li>- Explicar que los estudiantes crearán su propio arte de Ebru usando métodos de pensamiento computacional.</li> </ul>	

Cuatro principios del pensamiento computacional:

- 1) Descomposición: Dividir el proceso de creación artística de Ebru en etapas más pequeñas y manejables.
- 2) Reconocimiento de patrones: Identificación de patrones dentro del proceso de marmoleo.
- 3) Abstracción: Centrarse en las características esenciales del diseño de Ebru, simplificando los detalles.
- 4) Diseño del algoritmo: Creación de un plan paso a paso para hacer el arte Ebru.

## **Evaluación Previa (opcional)**

### **1. Descomposición**

Haga que los estudiantes hagan una lluvia de ideas sobre los pasos involucrados en la creación del arte de Ebru. Divida el proceso en tareas (por ejemplo, preparar la bandeja de agua elegir colores, aplicar pintura, crear patrones, etc.).

Ponga estos pasos en la pizarra a medida que los estudiantes contribuyan.

### **2. Reconocimiento de patrones.**

Discutir los patrones y técnicas comunes utilizados en el arte de Ebru, tales como flores, espirales y ondas.

Pida a los estudiantes que identifiquen patrones que quieran crear en su propio trabajo artístico.

### **3. Abstracción:**

Centrarse en los elementos clave del arte de Ebru (aplicación de pintura, creación de patrones y transferencia de papel)

Pida a los estudiantes que decidan qué herramientas y técnicas utilizarán para lograr sus patrones deseados.

### **4. Diseño de algoritmos:**

- Los estudiantes escriben su algoritmo (plan paso a paso) para crear su arte Ebru.

Paso 1: Preparar la bandeja de agua con carragenina.

Paso 2: Elija los colores de la pintura.

Paso 3: Utilice un pincel o un gotero para aplicar gotas de pintura sobre la superficie del agua.

Paso 4: Usa un aguijón o un palo para hacer girar la pintura en patrones.

Paso 5: Coloque el papel absorbente suavemente sobre el agua para transferir el diseño.

Paso 6: Retire el papel con cuidado y déjelo secar.

### **Reflexión y debate**

Pruebas

- Pida a los estudiantes que observen sus patrones transferidos y los comparen con su plan original.

- Discutir si sus patrones resultaron como se esperaba y cómo funcionaron sus algoritmos.

Reflexión

- Anime a los estudiantes a compartir cualquier desafío que hayan enfrentado y cómo los superaron.

- Discutir cómo el proceso de CT les ayudó a crear su arte Ebru.

### **Conclusión**

- Resumir la lección destacando la importancia del pensamiento computacional tanto en el arte como en otros escenarios de resolución de problemas.
- Animar a los estudiantes a pensar en cómo podrían aplicar los principios de CT a otros proyectos artísticos o creativos.

### **Tarea/extensión:**

Los estudiantes pueden experimentar con la creación de diferentes tipos de patrones de marmoleo, utilizando el mismo enfoque CT para refinar sus técnicas y resultados.

### **Evaluación:**

- Observar la participación de los estudiantes durante el proceso de planificación y creación.
- Revisar los algoritmos escritos y las obras finales de arte de Ebru para la creatividad y la adhesión al plan.
- Evaluar las reflexiones de los estudiantes sobre cómo el proceso CT influyó en su experiencia de creación artística.

### **Prueba de evaluación posterior (opcional):**

### **Feedback basado en la prueba posterior (opcional):**

### **Resultados esperados:**

Los estudiantes habrán adquirido una comprensión de la importancia cultural del arte de Ebru y sus raíces históricas. Se aplicará el pensamiento computacional, dividiendo el proceso en pasos más pequeños y manejables y reconociendo patrones recurrentes en las técnicas. Los estudiantes simplificarán el proceso de creación centrándose en elementos clave como el agua, la pintura y los patrones, y utilizarán un enfoque algorítmico para diseñar su propio arte gráfico de Ebru.

**Notas:** Los estudiantes también aprenderán la importancia de la importancia histórica del arte de Ebru.