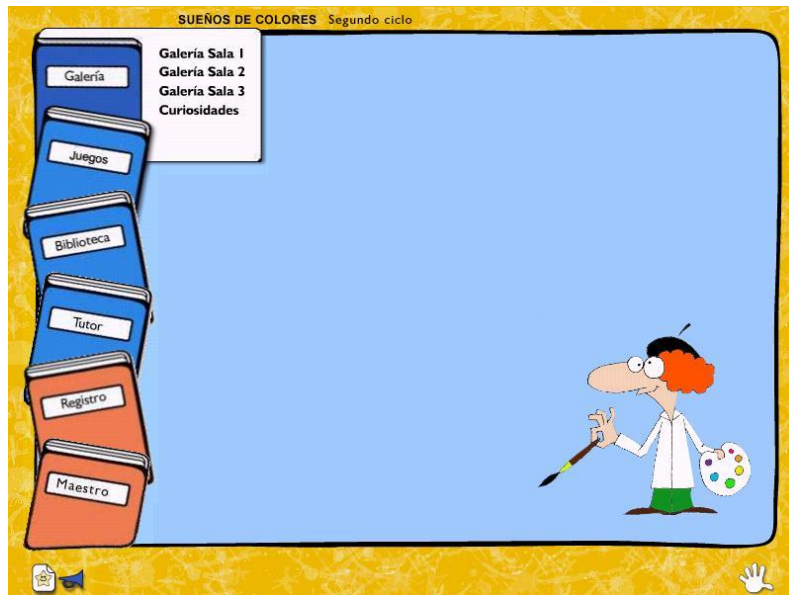




Software: Sueños de colores.

Aborda información sobre elementos de la plástica y su empleo, textos relacionados con obras de arte, datos de los artistas plásticos y cuentos o poesías relacionadas con las obras plásticas. Ofrece ejercicios y juegos para la apreciación de las obras plásticas y sobre el empleo de los elementos de la plástica: colores, líneas, áreas, texturas, proporción, fondo-figura y ritmo. Tiene secciones para armar rompecabezas, dibujar y colorear sobre temas dados. Contiene una galería de obras plásticas divididas en tres salas con ejercicios de selección de líneas, imágenes, contrastes de colores, texturas, expresión de sentimientos y rompecabezas. Ofrece además una galería donde se ilustran y explican las técnicas de impresión. Contempla un glosario con el significado de palabras de difícil comprensión. Almacena las evaluaciones de los estudiantes. Incluye material de consulta y Orientaciones Metodológicas para el maestro. El **configurador** facilita la selección de las obras con las que se desea trabajar. Permite **imprimir** en Galería los Juegos para pintar y el módulo Maestro, además de **guardar** los dibujos realizados por los niños.

Por la vía: Inicio, Programa, Colección Multisaber, Sueños de colores, Configurador puede seleccionar las obras que estarán en los distintos juegos del software. Este configurador tiene tres opciones: actualizar juegos por imagen y juegos, cambiar la contraseña y ayuda de cómo navegar por el juego.



Módulo Galería.

Sala1.

Aparecen las siguientes obras de arte y datos de los autores. A continuación de cada título relacionamos el grado donde se trabaja la obra plástica.

- Lili Hidalgo. Autor: Armando Menocal.
- Girasoles. Autor: Vincent Van Gogh.
- La silla. Autor: Wilfredo Lam.
- Morro de Favela. Autor: Tarsila de Amaral.
- Madre con niño. Autor: Jorge Rigol.
- Flores amarillas. Autor: Amelia Peláez. **6to grado**
- Gitana tropical. Autor: Víctor Manuel García. **6to grado**
- Flora. Autor: René Portocarrero.

Sala 2.

Aparecen las siguientes obras de arte y datos de los autores. A continuación de cada título relacionamos el grado donde se trabaja la obra plástica.

- La siesta. Autor: Guillermo Collazo. **5to grado**
- La vaca. Autor: Eduardo Abela.
- El gallo. Autor: Mariano Rodríguez.
- Todo lo que usted necesita es amor. Autor: Flavio G. de Arcá.
- Paisaje cubano. Autor: Marcelo Pogolotti.
- Bañistas. Autor: Pablo Ruiz Picasso.

- Interior con columnas. Autor: Amelia Peláez.
- Aldabón. Anónimo. **6to grado**

Sala 3.

Aparecen las siguientes obras de arte y datos de los autores:

- Martí acusador. Autor: Andrés González.
- Meninas danzando. Autor: Pablo Gauguin.
- Guernica. Autor: Pablo Ruiz Picasso.
- Retrato del Che. Autor: Osvaldo Salas.
- Relieve egipcio. Anónimo.
- Gioconda. Autor: Leonardo Da Vince.
- José Martí. Autor: Jorge Arche.

Módulo Curiosidades.

Aparecen curiosidades de algunas obras de arte y los datos de los autores de: Autorretrato de Gauguin, El pescador, Guernica, Castillo de la Real Fuerza, Gallo amarillo, Artesanía, Guerrillero Heroico, Retrato de Nusch, Jardín mágico, La Giraldilla, Martí acusador, Milicias, Naturaleza muerta, Autorretrato de Da Vinci, Autorretrato de Tarsila, Autorretrato de Van Gogh, León echado.

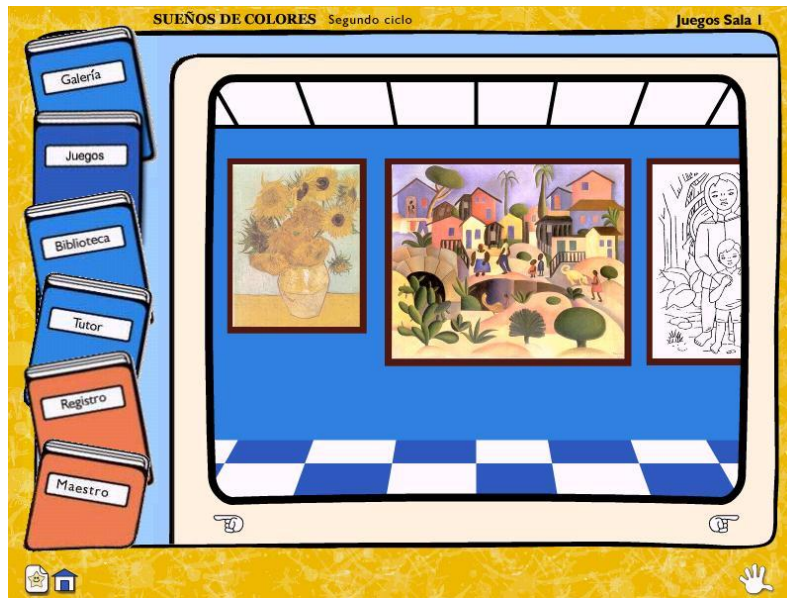
Ejemplo para utilizar este módulo. 5to grado.

Una actividad similar como la que mostramos a continuación puede orientarse como trabajo investigativo a realizar por equipos.

1. Observa la obra que te mostramos. ¿Sabes cómo se titula? Busca en el software Sueños de colores el módulo Curiosidades y averigua si hay otra obra que se refiera a la misma temática. Investiga por qué Mariano Rodríguez aborda en muchos de sus cuadros este tema.



2. Busca en este mismo módulo el nombre de aquellas obras que más llamen tu atención y anota las curiosidades que leas para que después puedas compartirlas con tus amigos.



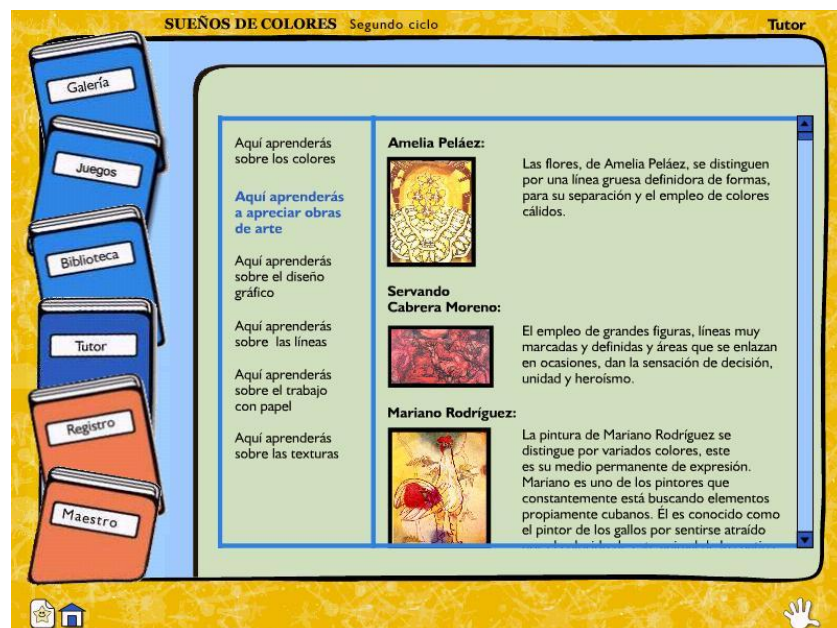
Módulo Juegos.

Están distribuidos en tres salas, donde hay rompecabezas y otros ejercicios relacionados con el uso de las líneas, los tonos, las texturas, los contrastes de colores y con la identificación de imágenes o sentimientos que provocan algunas de las obras que se muestran en las distintas salas.

Pintar: Se le dan temáticas a los alumnos para que a partir de ellas pinten utilizando los conocimientos adquiridos en Paint.

Módulo Biblioteca.

Aparece el glosario con las palabras de difícil comprensión utilizadas en el software.



Módulo Tutor. Aquí aparecen temas que le permiten al alumno ampliar los conocimientos y aprender sobre los colores, apreciación de obras de arte, diseño gráfico, líneas, trabajo con papel y textura.

Módulo Registro.

Muestra los resultados individuales y del grupo de la puntuación recibida en los juegos.

Módulo Maestro.

- Aparece material de consulta para el maestro sobre el aprendizaje artístico, propuestas de actividades de Educación Plástica, alternativas metodológicas para la integración de las artes y la apreciación producción artística.
- Estrategias de aprendizaje, cómo enseñar a aprender, métodos y técnicas participativas, proyecto de inteligencia de Harvard, técnicas de creatividad, teorías de juego.

La contraseña para acceder es **maestro**.