

DESARROLLO CURRICULAR DE SECUNDARIA Y BACHILLERATO

MATERIA: EPVA	NIVEL: 2º ESO
<p>Criterio de evaluación:</p> <p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p>	
<p>Estrategias metodológicas:</p> <p>Se parte del nivel del alumnado para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su nivel de desarrollo.</p> <p>Se trabajará mediante la realización de una tarea para la consecución de determinadas competencias, frente a la mera adquisición de conceptos. La tarea comprende una serie de actividades y ejercicios orientados a la ejecución de una propuesta mediante la combinación de todos los saberes disponibles que les permitan la elaboración del producto, es decir, “hacer algo en relación a algo”, esto posibilita el aprendizaje a través de la experimentación y estimula la creatividad.</p> <p>Se manejarán diversos contenidos de la materia considerándola como algo global y sin seguir el orden de los temas presentes en los libros de texto, por medio de una metodología activa e integradora.</p> <p>Se solicitará de los alumnos y alumnas que manejen, en un sentido determinado, varios tipos de contenidos, marcando un objetivo concreto que se pretende que realicen en torno a dichos contenidos.</p> <p>La tarea se llevará a cabo a través de la realización de una serie de actividades prácticas y un ejercicio escrito así como una exposición oral:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mediante las actividades los alumnos y alumnas desarrollan competencias y adquieren conocimientos mediante la experimentación y la búsqueda de soluciones propias.• Mediante el ejercicio reflexionan acerca del proceso seguido tomando conciencia de los conocimientos adquiridos. Se concluirá con una exposición oral en la	

que el alumno/a exponga en público sus propias conclusiones sobre lo aprendido.

Concreción de la tarea:

1. A partir de la serie de las once litografías en las que Picasso va analizando y simplificando el dibujo de un toro, se muestra cómo una forma va modificando su grado de iconicidad a través del estudio de su estructura hasta llegar a su esencia.
2. Se les explicará como la empresa Appel se inspiró en esta obra de Picasso para el diseño del logotipo de la marca.
3. Los alumnos y alumnas deberán realizar un ejercicio en el que, a partir de una forma natural cualquiera libremente elegida por ellos, llevarán a cabo un proceso de síntesis hasta llegar al diseño de un logotipo. Podrán utilizar cualquier técnica, bien sea seca, húmeda o mixta.
4. Se les pedirá la realización de bocetos previos en los que se vayan probando distintas soluciones como proceso indispensable para la elaboración de un buen producto final.
5. Mediante la elaboración de una presentación, que incluya texto e imágenes de las diferentes fases del ejercicio realizado, deberán explicar el proceso de ejecución del mismo así como sus conclusiones.
6. Por último, deberán exponer su trabajo al grupo.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos/as sean gradualmente capaces de aprender de forma autónoma.

La metodología será flexible y abierta como parte de un aprendizaje activo, donde la profesora aportará los contenidos necesarios para la realización de las tareas propuestas e irá guiando al alumno/a en el desarrollo de la misma. Para ello:

- Los conocimientos se fundamentarán en la práctica.
- Las actividades y ejercicios que componen la tarea se plantearán con claridad, estableciendo previamente el proceso de ejecución de las mismas.
- Se vinculará al medio y al entorno cotidiano del alumno.

- Se planteará para favorecer el pensamiento divergente.
- Mediante el ejercicio de reflexión sobre las actividades se trabajará la expresión escrita
- Mediante la exposición pública se potenciará la expresión oral y el respeto por las creaciones ajenas.

Objetivos del área para la etapa:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos:

Bloque 1. Expresión Plástica.

Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Grados de iconicidad. Significante y significado.

Interpretación y comentarios de imágenes.

La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno.

Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.

Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas)

Competencias:

CEC, CAA, SIEP, CCL, CD, CSC.

Estándares de evaluación:

Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.