

MATERIA	Educación plástica visual y audiovisual	CURSO	4 ° ESO	NOMBRE DE LA UDI	Somos publicistas. Estructura de la forma y publicidad
JUSTIFICACIÓN	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.				
CONCRECIÓN CURRICULAR					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CONTENIDOS	OBJETIVOS		
<p><u>Bloque 1. Expresión plástica.</u></p> <p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP, CEC</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas mas adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p><u>Bloque 1. Expresión plástica.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. • Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. • Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. • Creatividad y subjetividad. • Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. • Aplicación en las creaciones personales. • Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. • Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e 	<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>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</p>		

<p>de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>Bloque 3. Fundamentos del diseño.</p> <p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CAA, SIEP, CEC.</p> <p><u>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.</u></p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>definitiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>iconos.</p> <p><u>Bloque 3. Fundamentos del diseño.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. • Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. • Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. • Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. • Procesos creativos en el diseño. • El lenguaje del diseño. • Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar. 	<p>la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
--	--	---	---

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA					
TÍTULO DE LA TAREA 1	Somos publicistas. Estructura de la forma y publicidad	DESCRIPCIÓN Y PRODUCTO FINAL		Análisis de la estructura de la forma y su aplicación al diseño publicitario	
Actividades	Ejercicios	Procesos cognitivos	Contextos	Temporalización	Recursos
FASE INICIAL					
1. Búsqueda en Internet de la serie de las once litografías en las que Picasso va analizando y simplificando el dibujo de un toro	1. Búsqueda y visionado de las imágenes	Analítico	Individual Escolar	1 sesión	Ordenador con conexión a Internet
2. Observar y analizar la obra de Picasso comprobando cómo la forma va modificando su grado de iconicidad a través del estudio de su estructura hasta llegar a su esencia.	2. Realizar una transformación similar en tres fases de cualquier otra forma natural, bien sea animal o vegetal hasta llegar a su máxima simplificación.	Analítico, creativo	Individual Escolar	2 sesiones	Ordenador con conexión a Internet Bloc de dibujo Lápiz y goma
FASE DE DESARROLLO					
3. Diseñar un logotipo	3. A partir de la forma simplificada anterior, diseñar un logotipo para una marca bien existente o bien una creada por el alumno	Creativo	Individual Escolar	2 sesiones	Bloc de dibujo Lápiz y goma Lápices de colores
4. Elaborar una presentación, que incluya texto e imágenes, de las diferentes fases del ejercicio realizado, en la que deberán	4. Indagar en Internet y analizar las imágenes de cómo la empresa Appel se inspiró en las once litografías de Picasso de Picasso	Analítico, reflexivo, analógico	Individual Escolar Social	1 sesión	Ordenador con conexión a Internet

explicar el proceso de ejecución del mismo así como sus conclusiones.	para el diseño del logotipo de la marca. Descargar y guardar las imágenes que sirvan de soporte para explicar el diseño de este logotipo.				
	5. Elaborar una presentación de diapositivas en la que se describa el proceso de creación del logotipo, relacionando dicho proceso con el del diseño del de la marca Apple, empleando en cada diapositiva, además del texto explicativo, las imágenes descargadas y las fotografías tomadas del propio ejercicio.	Analítico, reflexivo, lógico, crítico, analógico, práctico	Individual Escolar	3 sesiones	Ordenador
5. Exponer a sus compañeros la presentación elaborada.	6. Explicar ante el grupo-clase el proceso de ejecución de la actividad, así como sus conclusiones, apoyándose en la exposición de la presentación elaborada, haciendo partícipes a sus compañeros/as del proceso de creación propio y realizando las preguntas necesarias para suscitar el debate.	Reflexivo, crítico, deliberativo	Escolar Grupal	5 ó 6 alumnos por sesión	Ordenador Pendrive
FASE DE SÍNTESIS					
Autoevaluación	1. Autoevaluación del diseño del logotipo y la presentación.	Crítico	Escolar	½ sesión	Bloc de dibujo (rúbrica en hoja destinada a ejercicios teóricos)

Coevaluación	Puesta en común de aciertos y errores de los diferentes logotipos después del visionado de las presentaciones de los compañeros.	Crítico Deliberativo	Individual Grupal	1 sesión	Bloc de dibujo (rúbrica en hoja destinada a ejercicios teóricos)
--------------	--	-------------------------	----------------------	----------	--

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables	Técnicas, instrumentos o evidencias	NIVEL I Iniciado o en proceso	NIVEL II Medio o estándar	NIVEL III Avanzado
<p><u>Bloque 1. Expresión plástica.</u></p> <p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>	<p>Observación Rúbrica</p>	<p>Realiza un análisis básico de la estructura de la forma natural elegida a partir de la cual diseñar el logotipo. El proceso de simplificación de la forma evidencia una observación, análisis y creatividad pobres. La presentación desarrolla a un nivel elemental el proceso de creación del logotipo, la descripción es básica y la terminología empleada no es la adecuada.</p>	<p>Realiza un análisis adecuado de la estructura de la forma natural elegida a partir de la cual diseñar el logotipo. El proceso de simplificación de la forma evidencia una observación, análisis y creatividad medios. La presentación desarrolla a un nivel medio el proceso de creación del logotipo, la descripción es correcta y emplea una terminología adecuada.</p>	<p>Realiza un análisis exhaustivo de la estructura de la forma natural elegida para realizar el ejercicio, el logotipo tiene un nivel alto de calidad en la ejecución y cumple todos los requisitos para ser considerado un buen diseño. La presentación desarrolla a un alto nivel el proceso de creación del logotipo. Emplea la terminología específica con propiedad.</p>
<p>3. Elegir los materiales y las técnicas mas adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados</p>	<p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los</p>	<p>Observación Rúbrica</p>	<p>Realiza el proceso de transformación de la forma natural de una manera básica. La ejecución del</p>	<p>Realiza el proceso de transformación de la forma natural de una manera adecuada. La calidad en la</p>	<p>Realiza el proceso de transformación de la forma natural a un nivel alto. La técnica</p>

<p>y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>		<p>logotipo es de una calidad pobre en cuanto al empleo de la técnica.</p>	<p>ejecución del logotipo es correcta en cuanto al empleo de la técnica.</p>	<p>empleada en la ejecución del logotipo es de muy buena calidad.</p>
<p><u>Bloque 3. Fundamentos del diseño.</u></p> <p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>	<p>Observación Rúbrica</p>	<p>En la presentación realiza un análisis básico de la obra de Picasso que sirve de punto de partida, así como del proceso de creación del logotipo de la marca Apple.</p>	<p>En la presentación realiza un análisis adecuado de la obra de Picasso que sirve de punto de partida, así como del proceso de creación del logotipo de la marca Apple.</p>	<p>En la presentación realiza un análisis en profundidad de la obra de Picasso que sirve de punto de partida, así como del proceso de creación del logotipo de la marca Apple.</p>
<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>	<p>Observación Rúbrica</p>	<p>El logotipo cumple mínimamente los códigos y requisitos de adecuación a su función</p>	<p>El logotipo cumple adecuadamente los códigos y requisitos de adecuación a su función</p>	<p>El logotipo cumple todos los códigos y requisitos de adecuación a su función</p>
<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas</p>	<p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una</p>	<p>Observación Rúbrica</p>	<p>El logotipo cumple los requisitos mínimos de calidad técnica y expresiva</p>	<p>El logotipo cumple los requisitos necesarios de calidad técnica y expresiva</p>	<p>El logotipo cumple los requisitos de calidad técnica y expresiva</p>

<p>del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CAA, SIEP, CEC.</p>	<p>empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>		<p>necesarios para cumplir su función como imagen de marca.</p>	<p>necesarios para cumplir su función como imagen de marca.</p>	<p>para ser considerado un buen diseño como imagen de marca.</p>
<p><u>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.</u></p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>	<p>Observación Rúbrica</p>	<p>La presentación de diapositivas no cumple todos los requisitos técnicos mínimos en cuanto a título, ideas principales y secundarias, extensión, claridad y tamaño del texto, equilibrio entre texto e imagen, diseño de la página...</p>	<p>La presentación de diapositivas cumple algunos de los requisitos técnicos mínimos en cuanto a título, ideas principales y secundarias, extensión, claridad y tamaño del texto, equilibrio entre texto e imagen, diseño de la página...</p>	<p>La presentación de diapositivas cumple todos los requisitos técnicos mínimos en cuanto a título, ideas principales y secundarias, extensión, claridad y tamaño del texto, equilibrio entre texto e imagen, diseño de la página... además incluye efectos visuales y/o música.</p>

