TAREAS-ACTIVIDADES-EJERCICIOS

**TAREA:** Diseñar las entradas para la fiesta del instituto con el precio.

ACTIVIDAD 1: Análisis y estudio de documentos impresos: entradas, folletos, etc

Ejercicios:

* 1. Recopilación de ejemplos de entradas sobre diversos eventos (cine, conciertos, fiestas, congresos, etc.) para su visionado y análisis en clases.
  2. Lectura y estudio de ejemplos de entradas sobre la relación imagen-texto, así como el tipo de mensaje que se desea transmitir (función de la imagen).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| METODOLOGÍA | TEMPORALIZACIÓN | RECURSOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESCENARIOS |
| 1.1 Diálogo inicial con los alumnos para analizar la indagación, búsqueda y recopilación realizada por los alumnos. | 1 sesión | Material recopilado (entradas de cine, invitaciones, folletos, etc.) | ANALÍTICO (datos, hechos, ej) | Aula |
| 1.2 Interpretativa sobre los ejemplos recopilados y modelo basado en explicar las funciones de la imagen, manteniendo un ambiente de libre interpretación y diálogo ordenados sobre la interacción entre la imagen y el texto. | 1 sesión | Fotocopias (esquema sobre funciones de la imagen) | REFLEXIVO (personalización, ideas, concepciones).  LÓGICO (orden de normas, reglas)  CRÍTICO (cuestionamiento, criterios/razones)  ANALÓGICO (comparación, modelos/teorías) | Aula |

ACTIVIDAD 2: Estudio y diseño de los atributos gráfico-plásticos y de la relación ente imagen y texto en el diseño de la entrada.

Ejercicios:

2.1 Selección del tipo de papel (grosor y acabado), su formato (proporción: cuadrado o rectangular y en qué relación: vertical o apaisado) y tamaño.

2.2 Visionado, recopilación y realización de distintas muestras de tipologías de texto (tipo y color de la fuente, bloques de texto, palabras claves resaltadas, tamaño del texto…)

2.3 Elaboración de bocetos de entradas en los que se estudia las características del diseño (color, textura, composición) así como su relación con el texto.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| METODOLOGÍA | TEMPORALIZACIÓN | RECURSOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESCENARIOS |
| 2.1 Explicativa en el que se muestra al alumno tipos de papeles, formato y tamaño para su selección en la ejecución del diseño | 1 sesión | Muestrario de diversos tipos de papeles  Proyector. | ANALÓGICO (comparación, modelos)  SISTEMÁTICO (relación, modelos)  DELIBERATIVO (decisión) | A2.3ula |
| 2.2 Diálogo inicial (tipos de textos)  Debate sobre los ejemplos recopilados por los alumnos, lo que origina una metodología activa también por parte del alumno.  Ejecución de bocetos sobre tipologías de textos. | 1 sesión | Ejemplos recopilados  Papel para realizar bocetos. | PRÁCTICO (actuación).  CREATIVO (inventiva).  DELIBERATIVO (decisión) | Aula |
| 2.3 Metodología activa, procesual en la que el alumno elabore bocetos con la ayuda y orientación del profesor. Supone una implicación del alumnado en el diseño de la entrada. | 2 sesiones | Material necesario para realizar los bocetos: papel, lápiz, internet, fotocopias, etc. | REFLEXIVO: personalización (ideas, concepciones)  DELIBERATIVO: decisión.  PRÁCTICO: actuación.  CREATIVO: inventiva (ideas nuevas, diseño) | Aula |

ACTIVIDAD 3: Selección de técnicas y materiales para la realización del diseño de la entrada.

Ejercicios:

31. Búsqueda de ejemplos de entradas en los que se usen distintos materiales y técnicas artísticas (gráficas, plásticas o digitales)

3.2 Realización y visionado de bocetos en los que se concrete la técnica y materiales más adecuados para el diseño.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| METODOLOGÍA | TEMPORALIZACIÓN | RECURSOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESCENARIOS |
| 3.1 Metodología basada en el análisis de ejemplos de entradas recopilados y diálogo sobre el uso de las técnicas y materiales más adecuados. | 1 sesión | Ejemplos recopilados y proyector. | SISTEMÁTICO: relación (modelos, teorías).  ANALÍTICO: encuadre (datos).  DELIBERATIVO: decisión (ideas nuevas, diseño). | Aula |
| 3.2 El profesor da paso a la elaboración definitiva del diseño basado en el trabajo activo de cada uno de los alumnos y a la vez trabajo cooperativo basado en aprovechar los recursos creados por los propios alumnos y profesor. | 2 sesiones | Recursos necesarios para elaborar el diseño. | PRÁCTICO: actuación (técnicas, programas).  CREATIVO: inventiva (ideas nuevas, diseño). | Aula |