

UNIDAD 1



Lenguaje visual y comunicación. La imagen en la historia del arte.



A) Características:

Relación con otras unidades didácticas:

Bloque de la Expresión plástica. “La Comunicación” y “La forma”.

Descripción de la tarea:

Está pensado para alumnos de 4º ESO que han estudiado en cursos anteriores conceptos sobre la imagen y la comunicación. De esta forma a través de esta unidad enlazan dichos conocimientos con la evolución de la imagen a lo largo de la historia hasta la actualidad.

Producto final:

Al finalizar la unidad didáctica, realizarán un proyecto práctico de diseño de un anti-logotipo, utilizando el programa libre “Logotypemaker”. En caso de no contar con aula TIC o acceso a Internet, se utilizarán materiales convencionales.

B) Aprendizaje base:

	CONTENIDOS	CRITERIOS / COMPETENCIAS	ESTÁNDARES
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">-Teorías de la Gestalt. Leyes. Grados de Iconicidad. Elementos de la percepción. Proceso.-Expresividad y creatividad. Componentes de la creatividad. Métodos heurísticos. La actividad artística y la creatividad.-Evolución de la comunicación. Evolución	<p>-Bloque 1: Expresión plástica.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Realiza composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas... CSC, SleP, CeC.2. Realiza obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas... Cd, SleP, CeC.3. Elige los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SleP.4. Realiza proyectos plásticos que comporten una	<ol style="list-style-type: none">1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos (...)4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos

<p>icónica. -Nociones del programa libre online “Logotypemaker”.</p>	<p>organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, Slep.</p> <p>5. Reconoce en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural... CCL, CSC, CeC.</p>	<p>personales y de grupo. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>
--	--	--

C) Desarrollo de la unidad:

	DESARROLLO	TAREAS/EJERCICIOS	METODOL	P. COGNIT	RECURSOS	L.
1ª SESIÓN	<p>-Recordatorio conceptos clave. (10m.) -Desarrollo de contenidos: elementos, evolución del lenguaje icónico. Papel, media y usos de la imagen. Al unísono, cuestionario oral. (25m.) A modo de diagnóstico: Actividad de enseñanza-aprendizaje. (15m.)</p>	<p>-A) Ejercicio de enseñanza-aprendizaje. Preguntas orales sobre imágenes proyectadas: distinguir elementos, signficante-significado, etc. -B) Ejercicio de enseñanza-aprendizaje. Indicar sobre imágenes los elementos de la comunicación (Anexos).</p>	<p>-Proyección. -Diálogo. -Ayuda personal.</p>	<p>Recordar Reconocer Aplicar Construir</p>	<p>Proyección.. -Material impreso facilitado por el profesor.</p>	A
2ª- 3ª SESIÓN	<p>-Aplicación contenidos con tres imágenes que traigan los alumnos. (15m.) -Selección de una e interpretación cambiando alguno de los elementos. (65m.) -Exposición de los resultados de los alumnos. (20m.)</p>	<p>-C) Ejercicio de profundización. Sobre tres imágenes indicar elementos del lenguaje; signficante y significado. -D) Ejercicio de profundización. Una de las tres imágenes se expresa modificando alguno de los elementos.</p>	<p>-Trabajo personal. -Ayuda personal.</p>	<p>Recordar Reconocer Resolver Experim. Crear</p>	<p>-Fotografías o revistas. -Material adicional en aula.</p>	A.

SESIÓN 4ª – 5ª	<p>-La iconicidad. Sus escalas y aplicaciones. Trabajo sobre la iconicidad de la imagen. (60m.)</p> <p>-Aplicación de los contenidos aprendidos sobre iconicidad e imagen.</p>	<p>-E) Ejercicio de profundización.</p> <p>Sobre formato A-3 estudiar la evolución icónica de una imagen, desde su forma más analógica hasta la más abstracta. Utilizar los contenidos teóricos aportados en la primera sesión.</p>	-Trabajo personal.	Practicar Experim. Evaluar	-Formato A-3, -Imagen impresa	A.
5ª - 8ª SESIÓN	<p>-Proyecto final en el que los alumnos trabajarán sobre el concepto de anti-logotipo. (180m.)</p> <p>-Explicación de lo aprendido a través de exposición oral. (30m.)</p>	<p>-F) Ejercicio de consolidación.</p> <p>A partir del programa libre online “Logotypemaker” los alumnos realizarán por parejas el diseño de un anti-logo.</p> <p>-G) Ejercicio de consolidación.</p> <p>En grupo, se mostrarán los resultados.</p>	-Trabajo en grupo. -Ayuda personal. -Actividad dinámica.	Practicar Experim. Crear Evaluar	-Sala de informática. *Sin este aula: ejercicio convencion.	T.

D) Evaluación:

OBJETIVOS PROPIOS DE LA UNIDAD / INDICADORES DE LOGROS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Ejer./Act.)
Identificar los elementos de la comunicación	Preguntas, diálogo, ejercicios, proyecto final
Comprender y valorar la evolución de la comunicación icónica a lo largo de la historia	Preguntas, diálogo, ejercicios, proyecto final
Aplicar los distintos grados de iconicidad en una imagen	Ejercicio
Valorar el trabajar con limpieza y exactitud	Ejercicios, proyecto final
Ser capaz de trabajar en equipo coordinadamente	Proyecto final
Manejar con soltura el programa online libre “Logotypemaker”	Proyecto final

***) Atención a la diversidad:**

Alumnos con mayores dificultades: Pueden situarse estratégicamente en los grupos con otros alumnos más aventajados.