

GUIA DIDÁCTICA

“ANÁLISIS DE IMÁGENES Y AUTOEVALUACIÓN”

LICENCIA POR FORMACIÓN CURSO 2016-2017

INTRODUCCIÓN

“Análisis de imágenes y autoevaluación” se compone de 5 conjuntos de ejercicios con autoevaluación destinados a alumnos de Educación Secundaria, está creado por M^a de los Ángeles Rivera Muñoz en una licencia por formación durante el curso 2016-2017 concedida por la Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria de la Xunta de Galicia.

DESTINATARIOS

Fundamentalmente para alumnos de 1º y 3º de ESO aunque también podría servir de repaso a alumnos de 4º ESO.

OBJETIVOS EDUCATIVOS PRETENDIDOS

En general con este material se pretende trabajar y lograr que los alumnos adquieran elementos básicos de la cultura artística que es una de las finalidades de la etapa educativa en la que se encuentran. En particular se pretende lograr estos objetivos:

- Reconocer la importancia de la imagen en los medios de comunicación de masas, su influencia en el pensamiento social y actuar de modo crítico co respecto a las cualidades estéticas, plásticas y funcionales de los mensajes visuales.
- Valorar la expresión plástica como medio de expresión artística de sociedades y culturas diferentes.
- Sensibilizar al alumnado ante el gozo artístico y alcanzar recursos suficientes para apreciar las diferentes representaciones artísticas.
- Adquirir y emplear con precisión la terminología específica del lenguaje plástico y visual.
- Identificar los valores expresivos de los lenguajes gráfico-plásticos y utilizar este lenguaje para expresar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión e respeto entre las personas.
- Valorar el patrimonio y la diversidad cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo contribuyendo a la

conservación del patrimonio cultural, a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

ASPECTOS CURRICULARES EN LOS QUE SE INCIDE

Las Áreas en las que incide directamente son en Historia y concretamente en Historia del Arte, porque en los bloques de pintura y escultura las obras seleccionadas son bastante importantes. También incide en las Áreas de Lengua el bloque de los Anuncios Publicitarios porque se trabajan slogans y figuras retóricas y el bloque de dibujos animados porque se plantea el tipo de diálogos. Además en el bloque dibujos animados se toca un poco la parte musical y de bandas sonoras, por lo tanto incidiría en el Área de Música.

Con este trabajo se contribuye fundamentalmente a desarrollar las competencias básicas siguientes: Conciencia de las expresiones culturales (CCEC), Competencia digital (CD) y Aprender a aprender (CAA).

Los temas transversales fundamentales que ayuda a desarrollar son: la comunicación audiovisual y la expresión oral e escrita

Además este trabajo contribuye al plan TIC del Centro.

METODOLOGÍA Y ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Previamente el alumno necesita orientaciones sobre teoría del color conocer armonías cromáticas, tipos de iluminación, formas de componer, etc. Pero esto forma parte del temario de 1º y 3º de ESO, por lo tanto estas actividades están diseñadas para poner en práctica los anteriores conceptos teóricos.

Los alumnos pueden elegir entre muchas opciones diferentes por ejemplo 30 cuadros y es conveniente que cada uno coja una opción diferente porque así no caen en la tentación de mirar por el compañero, se sienten más autónomos...

En una hora de clase o sesión se pueden hacer 4 o 5 ejercicios de un mismo bloque, número suficiente para entender, practicar y corregir el proceso de análisis, no es necesario que el alumno los haga todos.

No es aconsejable hacer los ejercicios de análisis de todos los bloques seguidos, sería más adecuado intercalar actividades de creación de obras propias para poder poner en práctica los conceptos adquiridos.

Se pueden hacer por parejas o individualmente, también se podría competir a ver quién saca más puntuación porque de forma natural se crea una especie de competición sana.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Hay 5 grupos o bloques de contenido, cada uno con 30 o 10 de ejercicios, y son los siguientes:

- 1 Cuadros (30 ejercicios)
- 2 Arte volumétrico (30 ejercicios)
- 3 Anuncios publicitarios impresos (30 ejercicios)
- 4 Ilustración infantil (30 ejercicios)
- 5 Dibujos animados (10 ejercicios)

Se presentan un total de 130 ejercicios diseñados a modo de respuestas múltiples y a continuación añadimos el número y el tipo de preguntas que se trabajan:

El número de preguntas en el bloque de cuadros es de 6:

- ¿Qué tipo de armonía cromática tiene?
- ¿Qué composición tiene?
- ¿Qué textura tiene?
- ¿Cómo es la forma?
- ¿Qué tipo de luz tiene?
- ¿A qué género pertenece?

El número de preguntas en el bloque de arte volumétrico es de 8:

- ¿Qué tipo de arte volumétrico es?
- ¿Con qué material está hecho?

¿Qué posibles herramientas se han empleado?

¿Cómo es la forma?

¿Cómo es la proporción?

¿Cómo es el color?

¿Cómo es la textura?

¿Qué temática tiene?

El número de preguntas en el bloque de publicidad impresa es de 7:

¿Qué producto anuncia?

¿Qué figuras retóricas utiliza?

¿Qué emociones / sensaciones provoca?

¿Qué aspiraciones humanas tiene asociadas?

¿Cómo es el slogan?

¿Cuál podría ser su técnica?

¿Cómo es la expresividad de los elementos visuales (luz, color, composición...) que la componen?

El número de preguntas en el bloque de ilustración de cuentos es de 10:

¿Cuál podría ser su técnica?

¿Qué nivel de iconicidad tiene?

¿Qué formas utiliza?

¿Cómo es su composición?

¿Cómo es su textura?

¿Qué tipo de iluminación utiliza?

¿Cómo son sus planos o encuadre?

¿Cómo es su angulación?

¿Qué indicadores de profundidad tiene?

¿Cuál es su nivel de expresividad gestual y corporal?

El número de preguntas en el bloque de dibujos animados es de 12:

¿A qué género se aproxima?

¿Utiliza alguna figura retórica?

¿Cómo es la forma en general?

¿Qué nivel de expresividad tiene en general?

¿En el minuto y segundo X cómo es la armonía cromática?

¿En el minuto y segundo X qué composición tiene?

¿En el minuto y segundo X qué tipo de iluminación utiliza?

¿En el minuto y segundo X qué plano hay?

¿En el minuto y segundo X qué tipo de angulación de cámara se utiliza?

En el minuto y segundo X ¿Qué movimientos de cámara hay?

¿Cómo es el ritmo de las imágenes en el fragmento de tiempo X-X

¿Cuál sería un breve resumen del capítulo?

¿Cómo es físicamente el protagonista 1?

¿Cómo es psicológicamente el protagonista 1?

¿Cómo es físicamente la protagonista 2?

¿Cómo es psicológicamente la protagonista 2?

¿Cómo son los diálogos en general?

¿Qué tipo de banda sonora tiene?

¿Qué valores transmiten?

¿Qué contravalores presentan?

Los pintores elegidos son:

MATISSE

KLIMT

MONET

BOTICELLI

MUNCH

MIGUEL ÁNGEL

LEONARDO

VEERMER DE DELFT

KLEE

WARHOLL

PICASSO

VAN BRUSSEL

DALÍ

WLAMINCK

VAN GOGH

CARAVAGGIO

VAN EYCK

THE KOONING

GHIRLANDAIO

MONDRIAN

VASARELY

BONNARD

SEOANE

SOROLLA

GRANELL

VELAZQUEZ

PETEIRO

ROTHKO

ANTONIO LOPEZ

MORANDI

Los artistas volumétricos elegidos son:

LEIRO

CÁNOVA

MÖAI DE LA ISLA DE PASCUA

DUANE HANSON

TOSHIKO HORIUCHI

BRANCUSSI 1

RODIN

DAVID OLIVEIRA

MIGUEL ÁNGEL

CLAES OLDENBURG

GIACOMETTI

REBECCA LOUISE LAW

BRANCUSSI 2

BERNINI

CHILLIDA

QUIM TARRIDA

BARCELÓ

MODIGLIANI

JUÁN DE MESA

CALDER

OTEIZA

VENUS DE WILENDORF

MAESTRO MATEO

MANOLO PAZ

JEFF KOONS

ARTE EGIPCIO

VERÓNKA RICHTEROVÁ

HENRY MOORE

MARCEL DUCHAMP

PETER BOTOS

Los anuncios publicitarios son de productos variados:

1: TELEVISIÓN PANASONIC 3D

2: PEPSI LIGHT

3: NESCAFÉ ESPRESSO

4: FANTA SABOR FRESA

5: INSECTICIDA BAYGÓN

6: ORBIT

7: "SI BEBES NO CONDUZCAS"

8: FRUTA DEL MONTE

9: PEPSI

10: COMIDA PARA GATOS

11: PASTA BARILLA

12: ACTUACIÓN EN EL TEATRO MOULIN ROUGE (1891) DE TOULOUSE LAUTREC

13: PASTELITO PIPPI (1975)

14: DESODORANTE AXE

15: COCACOLA

16: COCACOLA (1886)

17: PLAYSTATION 3

18: ASPIRADORA

19: METRO EN LONDRES

20: NESCAFÉ

21: MAQUINILLA DE AFEITAR

22: USO ADECUADO DE LA TECNOLOGÍA

23: SUPERMERCADOS GADIS

24: AGENCIA DE PUBLICIDAD CREATIVOS

25: CHAMPÚ TIMOTEI

26: LOS RIESGOS DE FUMAR

27: PREVENCIÓN DE LA ANOREXIA

28: ROLER ADHESIVO 3M

29: GIMNASIO GOLD'S

30: ARIEL

Las ilustraciones infantiles son de los artistas:

1: "A VACA QUE PUSO UN OVO" REALIZADA POR RUSSELL AYTO EN 2007

2: "QUEN É ESE BECHO?" REALIZADA POR CARMEN QUERALT EN 2014

3: "COMO CADA MAÑÁ" REALIZADA POR CHRISTIAN VOLTZ EN 1998

- 4: "CAPERUCITA ROJA" REALIZADA POR CLEMENTINE SOURDAIS EN 2012
- 5: "SOPA DE NADA" REALIZADA POR RASHIN KHEIRIYEH EN 2010
- 6: "MONCHO E A MANCHA" REALIZADA POR KIKO DA SILVA EN 2001
- 7: "DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS" REALIZADA POR MAURICE SENDAK EN 1984
- 8: "A VIAXE DE OLAF" REALIZADA POR MARTÍN LEÓN BARRETO EN 2011
- 9: "O XASTRIÑO VALENTE" REALIZADA POR JOSÉ IGNACIO GARCÍA EN 2001
- 10: "LA CASA DE LOS RATONES" REALIZADA POR KARINA SCHAAPMAN CON FOTOGRAFÍAS DE TOM BOUWER EN 2015
- 11: "A CEBRA CAMILA" REALIZADA POR OSCAR VILLÁN EN 1999
- 12: "IMAGINA ANIMALES" REALIZADA POR JUAN VIDAURRE EN 2008
- 13: "JOSEFINA SE RESFRÍA" REALIZADA POR ALEXANDER STEFFENS-MEIER EN 2014
- 14: "SOL, ¿JUEGAS?, UNA AVENTURA EN MÉXICO" REALIZADA POR CHRISTOPHER CORR EN 2005
- 15: "ARTEFACTES" REALIZADA POR CARMEN PUCHOL EN 2003
- 16: "ENCARNA E O VENTO" REALIZADA POR FAUSTO ISORNA EN 2004
- 17: "CAPERUCITA ROJA" REALIZADA POR SERGIO GARCÍA SÁNCHEZ & LOLA MORAL EN 2015
- 18: "A BANDA DE VILACENDOI" REALIZADA POR XULIO GAYOSO EN 2006
- 19: "A CASA DA MOSCA CHOSCA" REALIZADA POR SERGIO MORA EN 2002
- 20: "AVÓS" REALIZADA POR ROSA OSUNA EN 2002
- 21: "EL DIARIO DEL CAPITAN ARSENIO" REALIZADA POR PABLO BERNASCONI EN 2013
- 22: "LOS SUEÑOS DE JAËL" REALIZADA POR NERINA CANZI EN 2014

23: "HISTORIAS DE HANS ANDERSEN (THE MERMAID)" REALIZADA POR EDMUND DULAC EN 1911

24: "AUTUM STORY" REALIZADA POR JILL BARKLEM EN 1980

25: "THE GREAT PAPER CAPER" REALIZADA POR OLIVER JEFFERS EN 2008

26: "LA CASA DE TOMASA" REALIZADA POR DELPHINE DURAND EN 2005

27: "SONATINA" REALIZADA POR CARMELA MAYOR EN 2002

28: "PEQUEÑO AZUL Y PEQUEÑO AMARILLO" REALIZADA POR LEO LIONNI EN 1959

29: "DE LA A A LA Z" REALIZADA POR ESTER LLORENS EN 2014

30: "PETER PAN" REALIZADA POR ARTHUR RACKHAM EN 1906

Los dibujos animados elegidos son:

JUÁN Y TOLOLA

LA OVEJA SHAUN

DORAEMON

UNA CASA DE LOCOS

LA PATRULLA CANINA

PEPPA PIG

LOS SUPERMINIHÉROES

MASHA Y EL OSO

SANDRA DETECTIVE DE CUENTOS

EL PEQUEÑO REINO DE BEN Y HOLLY

**RECURSOS DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNADO Y MEDIOS PARA
CONSEGUIR RETROALIMENTACIÓN EN EL PROCESO EVALUATIVO**

Este proyecto lleva implícito el concepto de autoevaluación porque al final de cada ejercicio aparece una pestaña en la que se indican el número de aciertos y el porcentaje de los mismos, además durante el transcurso del ejercicio se van indicando las respuestas correctas y este factor de inmediatez en las correcciones favorece el aprendizaje. Con respecto a la evaluación, decir que para que el profesor valore y evalúe el trabajo de los alumnos de una forma más exacta se puede emplear la captura de pantalla al final de cada ejercicio y el envío de la misma al aula virtual o al blog de la clase si se tiene, o a una carpeta de la clase que se tenga en la nube tipo google drive, etc.

Con respecto al empleo de medios para la retroalimentación en el proceso evaluativo decir que se podrían tomar anotaciones sobre los comentarios de los alumnos, sus críticas, sus dificultades, sus aciertos, etc. para así perfeccionar la labor enseñanza-aprendizaje.

SANTIAGO DE COMPOSTELA, 4 DE JUNIO DE 2017