

MANUAL DE USO

“ANÁLISIS DE IMÁGENES Y AUTOEVALUACIÓN”

LICENCIA POR FORMACIÓN CURSO 2016-2017

Estos materiales que se presentan a continuación consisten en cinco bloques de actividades que permiten al alumno enfrentarse de una manera lúdica y fácil a la observación y análisis de productos gráfico-plásticos y productos audiovisuales.

Cuando nos enfrentamos al análisis y observación de este tipo de productos podemos hacerlo desde muchos ángulos, por ejemplo al análisis de una obra de arte se puede uno enfrentar de un punto de vista histórico, de contenido... En este trabajo el análisis que se plantea es formal, es decir se incide en la manera en la que están conformados, y por lo tanto nos centramos en los elementos fundamentales de las imágenes: luz, color, textura, forma, composición, etc. Por lo tanto ya que el aspecto histórico y de contenido no son los objetivos de este proyecto, éstos sólo se han indicado levemente.

Este trabajo se ha planteado para que los alumnos pueden elegir entre muchas opciones diferentes, por ejemplo, pueden elegir entre 30 cuadros famosos, es interesante este aspecto porque sí los alumnos eligen opciones diferentes, se suelen sentir más autónomos y seguros porque no caen en la tentación de mirar por lo que hace el compañero.

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)

Los ejercicios se han diseñado de la siguiente manera: a cada imagen le corresponden varias preguntas y a cada una de estas preguntas le corresponden múltiples respuestas, entonces hay que seleccionar la respuesta verdadera. Siempre van a aparecer cuatro opciones de respuesta a excepción del bloque de dibujos animados que son dos opciones. Los ejercicios tienen insertada la autocorrección en el momento y además al final del ejercicio indican la puntuación global y el número de aciertos.

Previamente el alumno necesita orientaciones teóricas sobre 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.

FUNCIONAMIENTO DE CADA EJERCICIO

Al principio aparece una galería de imágenes y el alumno tiene que seleccionar una de las 30 o 10 opciones clicando en una de ellas, entonces aparecerá la siguiente ventana



A continuación clicar en OK y después en la flecha, entonces se abrirá una pantalla con preguntas como por ejemplo esta

4 / 6

¿Cómo es la forma?

<input checked="" type="checkbox"/>	Geométrica	<input type="checkbox"/>	Orgánica
<input type="checkbox"/>	Redondeada	<input type="checkbox"/>	Angulosa

Blue button with checkmark icon

Después seleccionamos una de las 4 opciones y le damos al botón para continuar, entonces se nos presenta en color verde la respuesta correcta (ésta y la marcada por el alumno lógicamente deberían de coincidir), al clicar de nuevo a pasamos a la siguiente pregunta.

4 / 6

¿Cómo es la forma?

<input checked="" type="checkbox"/>	Geométrica	<input type="checkbox"/>	Orgánica
<input type="checkbox"/>	Redondeada	<input type="checkbox"/>	Angulosa

Blue button with right arrow icon

OBSERVACIONES


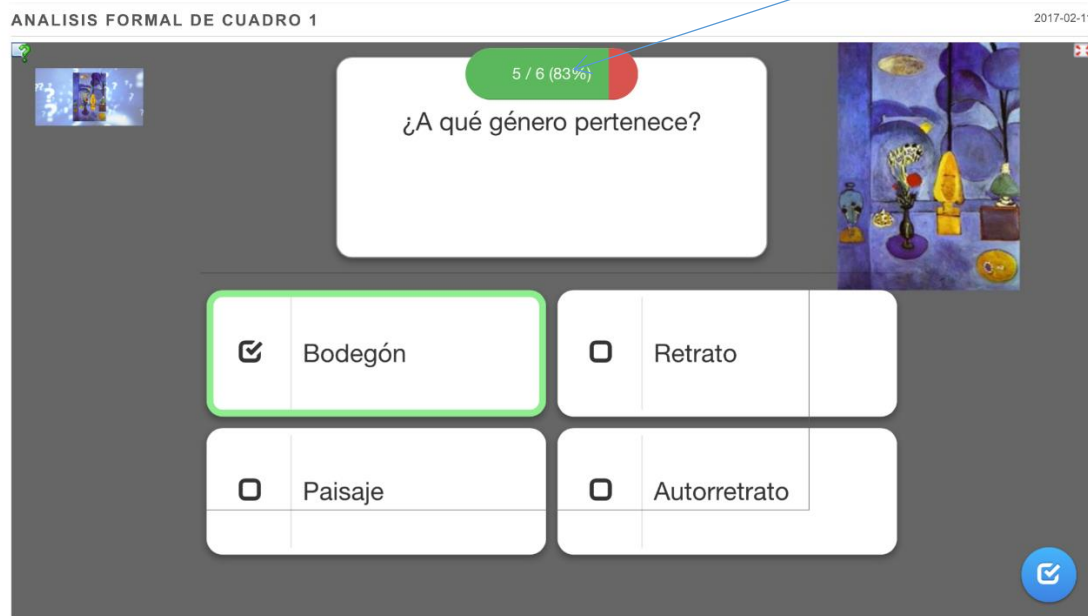
Aunque tiene siempre a la derecha el elemento a analizar a la vista, en ocasiones, por ejemplo, cuando hay que observar la textura, es necesario disponer de una imagen en grande.  entonces se tiene la opción de maximizar la imagen clicando solamente en la

imagen de la izquierda, para minimizarla se clic de nuevo a para seguir respondiendo a las preguntas.

Al final aparecen el número y el porcentaje de aciertos como vemos aquí:



EL número de preguntas en cada bloque y el listado de los artistas y las obras elegidas aparece en la guía didáctica.

EJERCICIOS DE DIBUJOS ANIMADOS

El citado anteriormente es el funcionamiento básico para los cinco bloques de ejercicios, incluido también el de dibujos animados, pero en este bloque de dibujos animados hay algunas variaciones a tener en cuenta:

1. A diferencia de en los restantes ejercicios aquí el número de respuestas no es de cuatro sino de dos
2. El número de preguntas se amplía a doce
3. Y sobre todo, puesto que estamos trabajando con vídeos y las preguntas que hacen referencia a minuto y segundo exacto del producto, se hace necesario parar el vídeo en ese momento para observar y trabajar bien.

SANTIAGO DE COMPOSTELA, 4 DE JUNIO DE 2017

