

TRABAJO FINAL DE MASTER

Máster Universitario de Profesorado
Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas
(especialidad Dibujo y Artes Plásticas)

UNIVERSIDAD DE ALMERIA

JUNIO 2012

“CONOCIENDO EL COLOR Y APLICACIONES DIGITALES”

Proyecto realizado por la alumna Leonor Lentico Egea,
bajo la tutoría de Antonio Gámez González

INDICE

ESTUDIO DEL CURRICULO DE SECUNDARIA; ESTRUCTURA, ELEMENTOS, COMPONENTES Y NIVELES DE CONCRECION	3
INTRODUCCION y JUSTIFICACION	13
CONTEXTUALIZACION	14
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	15
METODOLOGIAS, INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACION	16
SUJETOS DE LA INVESTIGACION	19
DESARROLLO DE LA INVESTIGACION	20
RESULTADOS	43
CONCLUSIONES	44
BIBLIOGRAFIA	
ANEXO I	

ESTUDIO DEL CURRÍCULO DE SECUNDARIA: ESTRUCTURA, ELEMENTOS, COMPONENTES Y NIVELES DE CONCRECIÓN

marco normativo

- LEY ORGANICA 2/2006, DE 3 DE mayo, de Educación
- Ley 17/2007, de 10 de Diciembre, de Educación de Andalucía (BOJA 26-12-2007)
- Decreto 231/2007 de 31 de Julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación secundaria obligatoria en Andalucía (BOJA 08-08-2007)
- Orden de 10-08-2007 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía (BOJA 30-08-2007)
- Orden de 10-08-2007, por la que se establece la evaluación del alumnado de Enseñanza Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 23-08-2007)
- Ley 9/1999, de 18 de Noviembre, de solidaridad en la educación (BOJA 2-12-1999)
- Real Decreto 83/1996, de 26 de Enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los institutos de Educación Secundaria
- Decreto 200/1997, de 3 de Septiembre, por el que se aprueba el reglamento orgánico de los institutos de Educación Secundaria (BOJA 6-9-1997)
- Orden de 09-09-1997 por la que se regulan determinados aspectos de la Organización y Funcionamiento de los institutos de Educación Secundaria (BOJA 9-9-1997)
- Orden de 26-05-2003, por la que se modifica la de 9 de Septiembre de 1997, por la que se regulan determinados aspectos de regulación y funcionamiento de los institutos de Educación Secundaria de la comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 11-6-2003)
- Orden de 05-09-2006, por la que se amplían las horas de función directiva a los Directores y Directoras de los institutos de educación secundaria y Centros de enseñanza de Régimen Especial, a excepción de los Conservatorios Elementales de Música. (BOJA 22-9-2006)

INTRODUCCION DE LA EDUCACION PLASTICA Y VISUAL EN LA EDUCACION SECUNDARIA

La educación plástica y visual nace de la necesidad de potenciar en el estudiante la capacidad de comprender los estímulos visuales que recibe y expresarse, a su vez, a través de sus propios mensajes visuales. En definitiva, la Educación Plástica y Visual. En definitiva la educación plástica y visual introduce al alumno/a en un mundo de comunicación especialmente rico y variado.

El punto de partida hacia la adquisición de este medio de comunicación (el lenguaje plástico y visual) debe ser la realidad cotidiana, tanto la que proporciona la naturaleza, como la desarrollada por el hombre: prensa, diseño, cine, televisión, imagen digital, etc.

Durante la secundaria, el área de plástica y visual no debe constituir una introducción al mundo de la Historia del Arte, sino una reflexión a cerca de la multitud de estímulos visuales que recibimos en nuestra vida cotidiana y cuya identificación y comprensión resulta fundamental para lograr una comunicación plena con nuestro entorno. Si desde todos los ámbitos se habla de que nos hallamos inmersos en la “cultura de la imagen”, parece evidente que la comprensión del lenguaje visual debe ser un punto de especial atención en la formación de alumnos, precisamente en una edad en la que la imagen se hace un elemento esencial en la comunicación.

Al igual que cualquier lenguaje, el lenguaje plástico precisa dos niveles consecutivos: saber comprender –saber ver y saber expresarse-- saber hacer. En otras palabras, saber observar la realidad, saber imaginar e interpretar su significado y saber expresar las reacciones y sentimientos que esos dos procesos anteriores nos proporcionan.

Saber ver es un proceso físico y psíquico. En un principio se recibe un estímulo físico desde el exterior, que da paso a una sensibilizado y una comprensión racional del mismo. Por lo tanto saber ver, no se limita unicamente a recibir de forma irreflexiva un cúmulo de sensaciones o experiencias visuales, sino que se amplía al desarrollo de una capacidad crítica ante los estímulos recibidos, identificando correctamente su naturaleza, su intención, su significado etc. Además el análisis detallado de las imágenes dará lugar a otras dos capacidades en el alumno/a: el desarrollo del gusto estético (la capacidad de disfrutar ante la contemplación de la imagen) y, el respeto por los gustos y opiniones de los demás (reconocimiento de los valores o cualidades de las imágenes aunque no concuerden con sus gustos o preferencias estéticas)

El saber hacer se desarrolla a partir del saber ver y se manifiesta de dos modos: la expresión y la

representación. Tanto para la expresión como para la representación se necesita una herramienta o instrumentación. No se trata de convertir al conjunto de los alumnos en “artistas”, sino de aportarles los conocimientos básicos que les permitan comunicarse por medio del lenguaje visual con imaginación y creatividad, rechazando los estereotipos y fomentando el desarrollo de un lenguaje propio, cargado de contenido y expresión.

Al mismo tiempo se tratara de que el alumno descubra paso a paso, las posibilidades expresivas del entorno y las interprete, lo cual ira en beneficio de su capacidad creativa. El descubrimiento de la gran capacidad comunicativa del lenguaje plástico y visual será un aliciente para profundizar en su análisis y comprensión.

Por otra parte también se procurara que el alumno se familiarice con los medios y destrezas necesarios para potenciar al máximo sus posibilidades de expresión plástica. No se trata de establecer una relación de todos los medios gráfico-plásticos existentes, sino de que conozca las técnicas y procedimientos mas adecuados a las capacidades y momento de su desarrollo intelectual, combinando dos virtudes: la facilidad de manejo y el potencial para expresar una gran variedad de sensaciones por medio del signo, la textura y/o el color.

La naturaleza del área permite asentar unas bases conceptuales comunes a través de la Enseñanza Secundaria proporcionando continuidad en el tratamiento de los contenidos, de modos que el alumno/a pueda relacionar los nuevos con los ya aprendidos y experimentados. Por ello, los bloques de contenidos se mantienen en todos los cursos y presentan una clara estructuración de la síntesis de los lenguajes plásticos, ayudando a desarrollar las capacidades y destrezas del área.

Aunque los contenidos son básicamente conceptuales, al ser un área de procedimientos, el aprendizaje de los conceptos se hará a través de la metodología adecuada, cobrando importancia el conocimiento y el uso de las posibilidades que ofrecen las instalaciones actuales junto con las nuevas tecnologías. Sera primordial, así mismo, fomentar el desarrollo de las cualidades propias del individuo para favorecer la variedad de resultados. Así el alumno comprenderá la necesidad de respetar la obra ajena aunque no coincida con sus gustos personales.

Por ultimo se aconseja estimular el intercambio de ideas en el aula para lograr el desarrollo de la sensibilidad hacia el hecho artístico a través de la obra de arte de los grandes artistas de la historia de la humanidad.

1.2 Objetivos Generales de la Educación Secundaria

Considerando que la relación de los alumnos con el entorno gráfico-plástico y visual se establece en las dos coordenadas: "saber ver" y "saber hacer", se hace necesario incidir en que para poder llegar a "saber hacer" es preciso disponer de un conocimiento mínimo de técnicas, recurso y capacidad elemental de percibir visualmente y de asimilar conceptos, para poder pasar posteriormente a desarrollar un cierto grado de destreza.

Los objetivos fijados, al termino de primer curso de secundaria, han de reflejar el aprendizaje de una serie de contenidos básicos, desde el punto de vista de una cultura perceptiva y unas capacidades expresivas, en el marco de una educación formativa integral.

El orden secuencial de los objetivos no pretende ser rígido; unicamente trata de reflejar el aprendizaje que desarrollaran los alumnos/as en su aprendizaje:

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno natural y cultural, construyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
2. Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio, construyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
3. Desarrollar la creatividad y expresarla, 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.
4. Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes y buscar el modos personal y expresivo mas adecuado para comunicar los hallazgos obtenidos.
5. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios personales que le permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.
6. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.
7. Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión y comunicación de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.
8. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
9. Planificar, individual y conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretender conseguir y revisar al acabar una de las fases.

1.3 CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACION DE EDUCACION PLASTICA Y VISUAL (DE 1º A 4º DE ESO)

La evaluación como parte del proceso de enseñanza- aprendizaje se desarrolla durante el mismo de

forma continua, individualizada e integradora.

Los criterios de evaluación que a continuación se enuncian directamente con los objetivos anteriores establecidos. Pretenden ser una guía que sirva al profesorado para establecer, de forma general, las capacidades y destrezas que el alumno/a haya sido capaz de desarrollar a lo largo del curso.

1. Comprender la naturaleza del lenguaje visual: sus amplias posibilidades comunicativas y su capacidad expresivas
2. Distinguir los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto y la línea, las texturas naturales y artificiales y el color.
3. Comprender la naturaleza del color (tanto color-luz como color-material) sus mezclas aditiva y sustractiva y su empleo como medio de expresión
4. Dibujar y dividir internamente formas geométricas simples: circunferencia, triángulos y cuadriláteros. Asimilar con claridad conceptos geométricos básicos como direccionalidad, concepto de medida y transporte de medidas.
5. Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposiciones y contrastes
6. Conocer los medios de expresión gráfico-plásticos, especialmente aquellos fundamentales para el trabajo en el aula: lápices de grafito, ceras, lápices de colores acuarelables, rotuladores, temperas y collage.
7. Valorar la importancia del compromiso personal y el respeto de la materia y a los compañeros entregando los trabajos en el plazo estipulado y con la limpieza y presentación exigida. Así como respetar y conservar los espacios y mobiliarios específicos de la materia de uso común en el centro.

1.4 Competencias Básicas

Las competencias básicas permiten identificar aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. Su logro deberá capacitar a los alumnos/as para su realización personal, el ejercicio de la ciudadanía activa, la incorporación a la vida adulta y el desarrollo de un aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación incorpora las competencias básicas al currículo, como uno de sus elementos y les otorga el rol de referente curricular para la evaluación general de diagnóstico. El gobierno español asume, con esta decisión legislativa, las conclusiones de los organismos internacionales (la OCDE y la Comisión Europea) y del Programa para la evaluación internacional de los alumnos de la propia OCDE(PISA) sobre la enseñanza y aprendizaje de las competencias básicas como un medio para mejorar la calidad y la equidad del sistema educativo. La incorporación de las competencias básicas al currículo es la primera apuesta por acercar el sistema educativo español a las exigencias internacionales.

La competencia es la capacidad de creación y producción autónoma, de conocer, actuar y transformar la realidad que nos rodea, ya sea personal, social, natural o simbólica, a través de un proceso de intercambio y comunicación con los demás y con los contenidos de la cultura (Chomsky)

En todas las definiciones de Organismos, instituciones y autores se recoge la necesidad de “demostrar la competencia” en contacto con contextos y escenarios “reales y relevantes”

El marco de referencia que establece la Comisión Europea es claro: “formar personas competentes para la vida personal, social, académica y profesional”. Para conseguirlo, presenta una alternativa de “competencias clave” que dista mucho de ser la suma de los saberes disciplinares que el alumnado acumula a lo largo de su historia escolar.

En esa alternativa se afirma que las competencias clave son paquetes “multifuncionales y transferibles” que “integran” los conocimientos (conceptos, hechos y principios) procedimientos y actitudes necesarios para la vida actual y para el futuro académico y profesional.

Las competencias clave o básicas ayudan a definir que es lo importante y al hacerlo, se alejan de forma clara de los llamados contenidos específicos disciplinares, ya sean máximos o mínimos.

- Las competencias básicas, a diferencia de los contenidos específicos, son multifuncionales pues permiten ,a realización y el desarrollo personal a lo largo de la vida, la inclusión y la participación como ciudadanos activos y el acceso a un `puesto de trabajo en el mercado laboral.
- Son transferibles, a diferencia de los contenidos específicos, pues se aplica en múltiples situaciones y contextos para conseguir distintos objetivos, resolver situaciones y problemas variados y realizar diferentes tipos de trabajos.
- Son transversales e interdisciplinares a las áreas y materias curriculares porque su aprendizaje no es exclusivo de una de ellas.
- Son integradoras, a diferencia de los contenidos específicos, porque combinan conocimientos (“saber”), destrezas (“hacer) y actitudes (“querer”)
- Son dinámicas, porque competencia de las personas carece de limites en su crecimiento y se construye a lo largo de la vida.

Desde estas “señas de identidad”, cobra sentido considerar que la enseñanza y el aprendizaje de las competencias básicas no se reduce al currículo pues hay otros ámbitos en la vida de los centros docentes que facilitan su desarrollo.

En este sentido, la participación en la organización y funcionamiento de los centros, la practica de la

convivencia, las actividades extracurriculares y complementarias y las distintas actuaciones y relaciones con el entorno ofrecen una multitud de ocasiones para ofrecer al alumnado escenarios reales de aprendizaje.

Existe otra razón que, por sí misma, justifica la incorporación de competencias básicas al currículo y ésta, no es otra que la de contribuir a facilitar la puesta en marcha de modelo de escuela inclusiva. La escuela que apuesta por enseñar lo importante, renuncia a utilizar el saber como instrumento de selección del alumnado y pone los medios para hacer posible que la calidad educativa alcance a todos sin exclusión.

Las competencias tienen tres componentes: un saber (un contenido), un saber hacer (un procedimiento, una habilidad, una destreza) y un saber ser y un saber estar (una actitud determinada)

Las competencias básicas tienen las características siguientes:

- Promueven el desarrollo de capacidades mas que la asimilación de contenidos, aunque estos siempre están presentes a la hora de concretarse los aprendizajes.
- Tienen presente el carácter aplicativo de los aprendizajes, ya que se entiende que una persona “competente” es aquella que es capaz de resolver los problemas propios de su ámbito de actuación.
- Se basan en su carácter dinámico, puesto que se desarrollan de manera progresiva y pueden ser adquiridas en situaciones e instituciones formativas diferentes.
- Tienen un carácter indisciplinar y transversal, puesto que integran a aprendizajes procedentes de distintas disciplinas
- Son un punto de encuentro entre la calidad y la equidad, por cuanto que pretenden garantizar una educación que de respuesta a las necesidades reales de nuestra época (calidad) y que sirva de base común a todos los ciudadanos y ciudadanas (equidad)

La LOE define ocho competencias básicas que se consideran necesarias para todas las personas en la sociedad del conocimiento y que se deben trabajar en todas las materias del currículo.:

- Competencia en comunicación lingüística, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera.
- Competencia de razonamiento matemático, entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural, que recogerá la habilidad para la comprensiones los sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad sobre el estado de salud de las personas y la sostenibilidad medioambiental.

- Competencia digital y tratamiento de la información, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
- Competencia digital y tratamiento de la información, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
- Competencia social y ciudadana, entendida como aquella que permite vivir y ejercer la ciudadanía democrática.
- Competencia cultural y artística, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.
- Competencia y actitudes para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella. Incluye la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto.

1.5 APORTACION DEL AREA DE EDUCACION PLASTICA Y VIAUSL A LAS COMPETENCIAS BASICAS

La educación plástica y visual se constituye en una materia con estructura propia mediante el desarrollo de los dos niveles en que se fundamenta la materia, saber ver para comprender y saber hacer para expresarse.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción:

- Ser capaz de evaluar la información visualmente
 - Desarrollar la comprensión estética.
 - Llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores.
 - Poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial.
 - Analizar la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica.

–

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado consiga:

- Desarrollar una actitud de indagación, producción y creación.
- Ser capaz de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales.
- Expresarse y desarrollar el propio potencial creativo

1.7 CONCRECION CURRICULAR

El currículo, en virtud de sus características (abierto, flexible y dinámico) se va concretando y desarrollando por medio de distintos Niveles de Concreción Curricular.

PRIMER NIVEL CURRICULAR

Es competencia directa de las Administraciones educativas y viene establecido a través de distintas disposiciones legales, las cuales se pasan a exponer en los siguientes puntos. Antes de referirlos es necesario prestar, a la Comunidad Autónoma Andaluza, a la ley 17/2007, de Educación de Andalucía, del 10 de Noviembre (BOJA 26-12-2007). Esta ley, si bien no establece ningún proceso de concreción curricular, si que fija el marco estructural, normativo y organizativo que regulara la educación en Andalucía.

Igualmente en Eso, las disposiciones legales que determinan los componentes del currículo son las que siguen:

- LOE 2/2006 de 3 de Junio
- Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria(BOE 5-1-2007)
- Decreto 231/2007, de 31 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía (BOJA 8-8-2007)
- Orden de 10-08-2007, por la que se establece la evaluación del alumnado de Enseñanza Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía(BOJA 23-08-2007)

SEGUNDO NIVEL CURRICULAR

Viene establecido por el Proyecto Educativo del Centro. En Educación Secundaria el Proyecto Educativo concretara los siguientes aspectos:

- Líneas generales de actuación pedagógica: se pueden concretar en los Objetivos de Centro
- Coordinación y concreción de los contenidos curriculares, así como el tratamiento transversal en las áreas, materias o módulos de la educación en valores y otras enseñanzas.

En Educación Primaria, el proyecto educativo debería incluir al menos:

- Secuenciación de objetivos por ciclo
- Secuenciación de Contenidos por Ciclo
- Criterios de Promoción
- Forma de atención a la diversidad del alumnado
- El plan de orientación y acción tutorial (POAT)
- El plan de convivencia a desarrollar para prevenir la aparición de conductas contrarias a las normas de convivencia y facilitar un adecuado clima escolar. Incluir, igualmente, las normas de convivencia, tanto generales del centro que favorezcan las relaciones de los distintos sectores desde la comunidad educativa, como particulares del aula, y un sistema que detecte el incumplimiento de las normas y las correcciones que, en su caso, se explicarían.
- Objetivos propios para la mejora del rendimiento escolar y la continuidad del alumnado en

el sistema educativo.

- El plan de formación del profesorado.
- Los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar
- Los procedimientos de evaluación interna.
- Cualesquiera otros que les sean atribuidos por la Administración Educativa
- Oferta de materias optativas y opcionales, organización de programas de diversificación curricular, unidades curriculares adaptadas, etc.....

TERCER NIVEL CURRICULAR

En este nivel se concreta y desarrolla el segundo nivel para cada curso o nivel educativo (para 1º de la ESO, para 2º de ESO.....) atendiendo a las características que atañen al desarrollo psíquico-físico del alumnado de estos niveles. Queda recogido en un documento denominado Programación Didáctica y es competencia directa de cada Departamento Didáctico, el cual lo elaborará y desarrollará atendiendo a las premisas y principios del Proyecto Educativo

CUARTO NIVEL Curriculares

El currículo establecido en el tercer nivel, se concreta y desarrolla adecuándose a cada grupo-clase quedando recogido en la programación del aula.

QUINTO NIVEL CURRICULAR

Por ultimo en el quinto nivel, se concreta el currículo para alumnos/as con algún tipo de Necesidad Específica de Apoyo Educativo. Este nivel se recoge en un documento denominado Adaptación Curricular Individualizada (ACI)

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN



El color es una de las cualidades que mejor definen nuestro entorno visual. La complejidad aparente de ese cromatismo casi infinito se presenta, al final, como la mezcla de unos pocos colores que configuran nuestro mundo. Así pues, la percepción de los colores, su expresividad o su lenguaje son algunos de los conceptos que necesitan ser tratados de forma independiente respecto al resto de los elementos básicos del lenguaje plástico, dada su magnitud e importancia.

Por ello el objetivo será dotar a los alumnos de las herramientas necesarias para analizar las relaciones básicas entre los colores y los mensajes visuales que estos son capaces de emitir.

Al tratar este tema en la ESO se pondrán en práctica objetivos del currículo oficial, como la experimentación y descubrimiento al estudiar el color, su origen, sus características, la percepción, los fundamentos físicos a través de explicaciones, vídeos tutoriales, y programas digitales a modo de innovación y de acercamiento a las nuevas tecnologías innovadoras. También este tema se abarca con el objetivo de que los niños puedan expresar y crear, en lo referente a la utilización de técnicas para trabajar con el color en función de las intenciones expresivas y descriptivas.

Este aprendizaje correspondiente a primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria se plasmará con los trabajos y actividades manuales de los niños y además con la utilización de las TICs con programas digitales gratuitos al alcance de los alumnos.

CONTEXTUALIZACIÓN

La prÁctica de la investigación se ha desarrollado con el grupo de 2º de la ESO.

Sobre el estudio de las característica socio-económico las familias del Centro, hay que decir que, la gran mayoría de ellas obtienen unos ingresos suficientes para una aceptable calidad de vida. Así mismo, el nivel socio-cultural es bueno en general, con inquietudes por la educación de sus hijos.

El tema del color, forma parte de la educación de los alumnos desde hace ya muchos años y para abarcarlos hay una zona del instituto donde se sitúa el departamento de Dibujo compuesto por dos clases bastante amplias y con algunos materiales para poder realizar las actividades en grupo. Además cuenta con un gran patio donde se pueden llevar a cabo actividades en grupos grandes y al aire libre.

El lugar donde he llevado a cabo el desarrollo del proyecto es un Centro TIC, es decir, este instituto participa en las convocatorias anuales que realiza la Consejería para la selección de proyectos de incorporación de las TIC a la educación. Estos proyectos suelen ser de dos tipos:

- Aplicación de las TIC a la gestión de centros: Plataforma Séneca, Gestión integrada Pasen, Centro de Gestión Avanzado (CGA) de centros TIC.
- Integración de las TIC en la práctica docente: El rincón del ordenador, grupos de trabajo, trabajo simultáneo en toda el aula.

La escuela TIC incluye la dotación a los centros de ordenadores portátiles, aulas con pizarra digital, cañón de proyección y equipo multimedia.

Gracias a estas aportaciones cada alumno integrante de 2º de ESO dispone de un ordenador personal con el sistema operativo Guadalinux Edu, integrado por el programa editor de imágenes Gimp 2.6, el cual será una parte a tratar este proyecto.

OBJETIVOS

Conocer los elementos del sistema perceptivo humano y su funcionamiento.

Conocer las mezclas de color luz y color pigmento, sus colores primarios y secundarios

Conocer el concepto del color complementario y saber usar el círculo cromático

Clasificar los colores por sus cualidades de tono, valor y saturado. Observar y comprender el valor expresivo y los significados del color.

Observar y analizar el uso del color las imágenes publicitarias, relacionado con el mensaje que quiere transmitir.

Estudiar la utilización simbólica del color en las obras de arte

Experimentar con las mezclas de color buscando varias cualidades determinadas, seleccionando colores para expresarse a través de imágenes de creación personal y haciendo uso de la armonía.

Realizar actividades de mezclas y obtención de colores con precisión y limpieza, mostrando interés por la experimentación y la búsqueda de soluciones personales.

Experimentar el goce estético en las composiciones con el color.

Utilizar técnicas mixtas en la realización de las actividades y entender su tratamiento.

Que se inicien en la utilización de programas digitales para realizar cada actividad a través del ordenador.

METODOLOGIA

Partimos de los siguientes principios de intervención educativa para diseñar las estrategias y técnicas más adecuadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje:

- a) Se parte del nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otras aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- b) Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.
- c) Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.
- d) Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

El esquema de trabajo que se aplica en la materia a lo largo del curso está estructurado en tres fases:

MOTIVACIÓN: Como fundamento del desarrollo de todo ejercicio, procurando implicar al alumnado en el proceso de enseñanza -aprendizaje. El profesor tratará de orientar el interés, la investigación y la participación activa de los alumnos en el desarrollo de los temas. Se parte inicialmente de los conocimientos previos que tengan los alumnos del tema propuesto, desarrollando los contenidos propuestos a partir de ahí. Es el profesor el encargado de transmitir la información básica y dotar al alumno de imágenes y experiencias sobre las que construir sus aprendizajes. El diálogo profesor-alumno-grupo debe de ser constante en esta fase donde se debatirán, reflexionará y discutirán las distintas propuestas.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES: Se trata de poner en práctica la fase de motivación. El profesor propondrá actividades que sean adecuadas y agradables a la evolución y posibilidades de los alumnos. Se ha de conseguir implicar a los alumnos en la selección de los ejercicios haciéndoles participar sobre el planteamiento, desarrollo y evaluación de su trabajo. Al iniciar el ejercicio se especificarán con toda claridad los objetivos que se han de desarrollar en cada actividad y que los alumnos no han de perder de vista en ningún momento.

LA EVALUACIÓN: se divide en:

Autoevaluación: que hace cada alumno de su propio trabajo

Se va a mostrar al finalizar cada ejercicio los resultados obtenidos por medio de un diálogo con todo el grupo valorando aciertos y los fallos según los objetivos propuestos. Se valorará las soluciones aportadas a los distintos problemas.

Evaluación del profesor: corrigiendo los ejercicios individualmente anotando la calificación definitiva del ejercicio en función de si se cumplen o no y en que medida, los objetivos propuestos inicialmente y atendiendo a las dos etapas anteriores.

EXPOSICIÓN DE LOS EJERCICIOS.

Una manera extraordinaria de reforzar y afianzar el trabajo desarrollado es por medio de la exposición constante de los ejercicios realizados.

Estrategias metodológicas

Videos explicativos y demostrativos: Captan mejor la atención de los alumnos y de una forma más lúdica los alumnos pueden retener mejor la información

Ilustraciones diapositivas: Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico.

Preguntas en clase: Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.

Pistas topográficas: Señalamientos que se hacen en una situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.

Lluvia de ideas o brainstorming: Herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de ideas sobre un tema sean posibles o imposibles de aplicar en la realidad. Para conseguirlo, es necesario establecer una serie de normas de conducta: todas las ideas son aceptables y nadie puede someter a crítica las ideas de los demás.

Juegos interactivos: Atraen la atención de los alumnos para que puedan aprender los contenidos de una manera más divertida y probar con estos sus conocimientos adquiridos.

Para poder llegar a cumplir los objetivos se va a atender a la diversidad con la siguiente metodología:

- Se van a tener en cuenta las peculiaridades y el ritmo de aprendizaje individual para adecuar la enseñanza por si fuera necesario utilizar otras estrategias metodológicas.

- Motivar a los alumnos en sus trabajos, de una manera optimista reforzando la seguridad en si mismos y la confianza en que pueden superar las dificultades.

- Llevar a cabo una interacción alumno-profesor, profesor-alumno para que se dé una comunicación fluida. Resolver dudas de una manera agradable, sin reproches para poder intercambiar información y experiencias de una manera cercana.

-

- Favorecer la igualdad entre los alumnos y no desarrollar un trato discriminatorio con ningún alumno.

Recursos para el desarrollo del proyecto

Recursos materiales : Temperas, rotuladores, tijeras, lapices, pegamento, gomas de borrar...

Recursos impresos: mapa conceptual, tutorial Gimp 2.6

Recursos audiovisuales: Presentación Poner Pinto, vídeos, proyector

Recursos informáticos: Programa Gimp 2.8, ordenadores, blogs

Recursos espaciales: Aula de Educación Plástica y Visual del centro

SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN

En contextos generales los alumnos de Secundaria se encuentran en un período evolutivo en el que se producen los cambios propios de la adolescencia, que afectarán a su desarrollo como personas.

Durante la etapa en la que el adolescente va encaminado a la educación secundaria también atraviesa por una etapa de su vida llamada pubertad. Ésta es la etapa de la vida en la que tiene lugar la aparición de los caracteres sexuales. Es por tanto, una etapa de grandes cambios físicos, adquirimos el aspecto de adultos, y psicológicos, ya que marca el inicio de la adolescencia.

Los cambios físicos que ocurren durante la pubertad, van acompañados de una maduración cerebral y de cambios psíquicos que llegan a la adquisición de la personalidad adulta. El periodo de cambios psicológicos es más prolongado que el de los cambios físicos de la pubertad y se denomina adolescencia.

Aunque como todos sabemos, todos los seres humanos somos semejantes pero no iguales, existe una diversidad entre nosotros, la cual debe ser atendida por el sistema educativo al momento de plantear los planes y programas, las instalaciones e incluso la forma de trabajo.

La educación secundaria tiene como finalidad la preparación más completa de los estudiantes. El nivel ofrece atender las transformaciones biológico-sociales propias de la adolescencia de los jóvenes que conforman al alumnado para conducir su aprendizaje dentro de los objetivos que se plantean.

La familia ayuda a forjar la personalidad de cada uno. Depende mucho de ella que tengamos autonomía, seguridad, autoconcepto y sobretodo autorrealización y autoestima en la vida.

Una familia debe ser democrática respetando los roles y opiniones de cada miembro de ella aceptando que cada uno tiene distintas metas e ideas.

Los adolescentes en la transición a ser adultos, suelen tener muchas inquietudes y depende de cómo se lleve la dinámica familiar y los amigos que le rodean, generará o no un adecuado crecimiento personal por parte de los mismos.

Como ya he señalado antes mi proyecto va enfocado a los alumnos de 2º de ESO con los cuales realicé mi proceso de prácticas. Estos tienen una edad por lo general de 14 años.

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA

“CONOCIENDO EL COLOR Y APLICACIONES DIGITALES”

Sesión 1: ¿ que es el color? ¿ como percibimos el color? Colores luz y colores pigmento

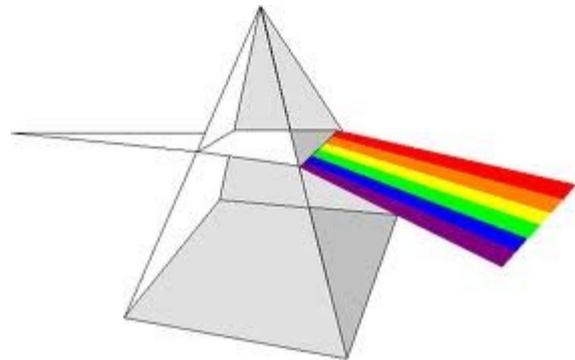
Se empieza la sesión con preguntas para los alumnos. ¿ que es el color? ¿ Como percibimos el color?.

Los alumnos responden según las nociones básicas que han estudiado en 1º de ESO por lo que no saben responder a estas preguntas, pero causa en ellos una curiosidad.

Para una mayor claridad me ayudé de una presentación Power Point, dónde señalaba los conceptos más importantes de mi discurso acompañado de imágenes como ejemplo.

Colores luz

Gracias a Newton(1642-1727) sabemos que la luz blanca al descomponerse origina los siete colores del espectro visible: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul zian y violeta. La suma de todos los colores del espectro luminoso recompone la luz blanca



Para el color luz se utiliza un criterio de orden aditivo,

o mejor dicho, de **síntesis aditiva**. Esto significa que sumamos el color luz se restituye gradualmente el blanco.

De la serie de colores que componen el espectro luminoso podemos diferenciar tres colores fundamentales o primarios. Ellos dan origen a los otros colores y son: rojo, verde y azul. De las respectivas mezclas de estos colores derivan los llamados colores secundarios o complementarios, que son: rojo, verde y azul. De las respectivas mezclas de estos colores derivan los llamados colores secundarios o complementarios, que son: Azul cian, magenta y amarillo

El principio de síntesis aditiva lo vemos aplicado en los televisores, monitores y programas de diseño y retoque fotográfico orientados a la creación de imágenes y gráficos cuyo destino sea la publicación en la Web o sobre una pantalla de proyección, ya sea otro monitor o un televisor. En el caso



de los televisores y monitores, cada uno de los fósforos que componen la pantalla contiene un impulso de uno de los colores primarios de la luz. Los programas de diseño y fotografía optan por el modo de coloración en R (rojo), G (verde) y B (azul)

La percepción de los colores

Los objetos absorben y reflejan la luz de forma distinta dependiendo de sus características físicas, como su forma o composición...etc. El color que percibimos de un objeto es el rayo de luz que rechaza. **Nosotros captamos esos “rebotes” con diferentes longitudes de onda**, por medio de los ojos gracias a su estructura. Si los rayos de luz atraviesan el objeto, este es invisible

Los objetos que vemos blancos reflejan todos los rayos de luz.

Los objetos negros absorben todos los rayos de luz

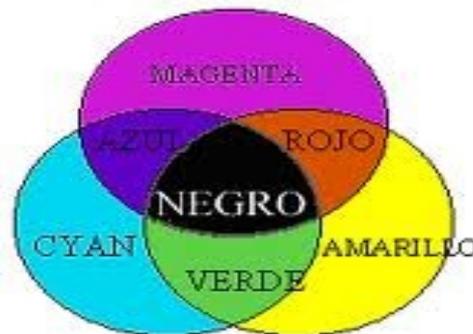
Un objeto amarillo absorbe el azul y refleja el verde y rojo que como hemos visto en la síntesis aditiva el el color secundario que dan al juntarse estos dos colores.



Colores pigmento

Al utilizar colores pigmentarios, las mezclas que se hacen involucran un tipo distinto de síntesis: **la sustractiva**. A medida que incorporamos color materia, restituimos gradualmente el negro.

De la misma forma que para el color luz existen tres colores fundamentales o primarios, también los hay en el caso del color pigmento y ellos originan al resto de los colores. Se llaman primarios porque no pueden obtenerse por mezcla y son: el rojo magenta, el azul cyan y el amarillo.



Síntesis sustractiva

Es interesante destacar que los colores primarios para el color pigmento son secundarios para el color luz.

Los colores secundarios, de igual forma que para el color luz, se obtienen de la mezcla de los primarios, y son :

rojo magenta + azul cyan = violeta amarillo + rojo magenta = rojo bermellón azul cyan + amarillo = verde

El concepto de color complementario es el mismo utilizado para el color luz, con la diferencia de que la suma de dos colores complementarios u opuestos recomponen el negro. Las parejas de complementarios son las siguientes:

rojo magenta + verde

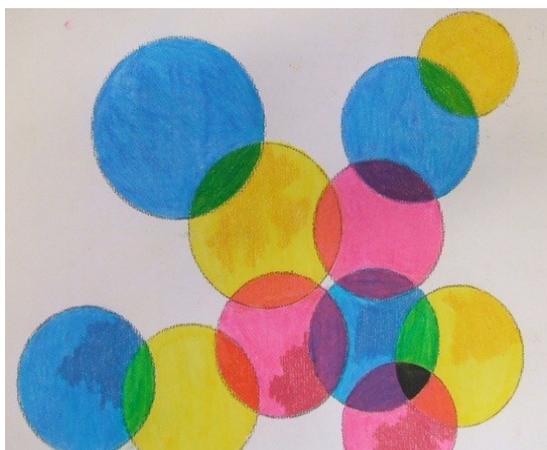
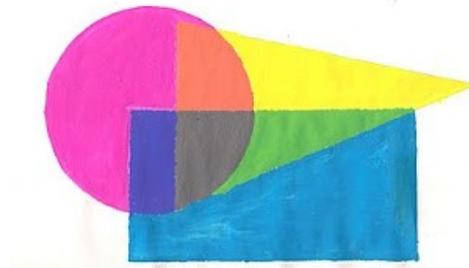
azul cyan + anaranjado

amarillo + violeta

Actividad

Se realizará una composición utilizando formas geométricas, solapándose unas con otras. Cada elemento tendrá que colorearse con rotulador para que el espacio en común de las formas pueda recoger los colores secundarios. Duracion: 30 minutos

He utilizado como ejemplo una composición realizada por mi, con papel de seda que es muy translucido y así poder ver con claridad el efecto de los colores primarios



Para terminar la clase mando preguntas al azar a los alumnos sobre lo aprendido:

¿ que color sale de juntar el magenta y el amarillo?. ¿cuales son los colores primarios de la luz?

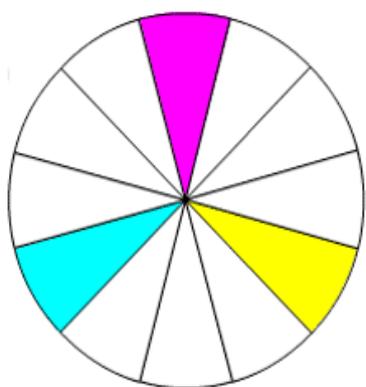
¿Como se llaman las mezclas de los colores pigmentos? ¿que color sale de juntar los tres colores pigmento amarillo, cyan y magenta?

Sesión 2: Circulo cromático. Colores complementarios. Colores complementarios

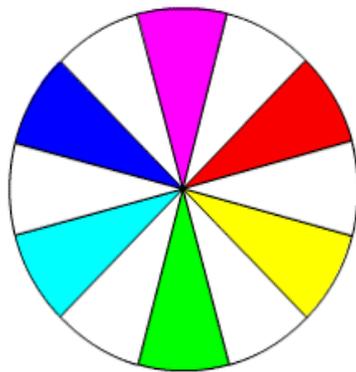
Circulo cromático

Todos los alumnos ya conocen el círculo cromático, ya que lo llevaron a la práctica en el curso anterior, es más, muchos de ellos lo conservan.

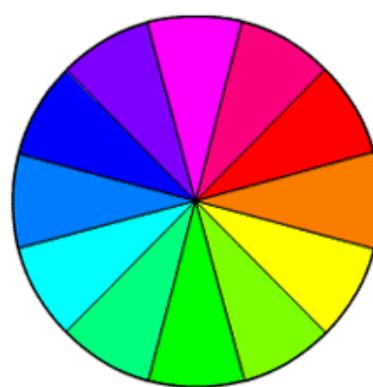
Esta vez vamos a realizar el círculo cromático desde su aplicación Flash para saber como se consiguen todos los colores a partir de los colores primarios, donde además conocerán los colores terciarios que son la mezcla de los primarios con los secundarios o los primarios con los primarios en diferentes cantidades. En realidad son matices de un color.



Primero pintamos con los colores primarios al 100%

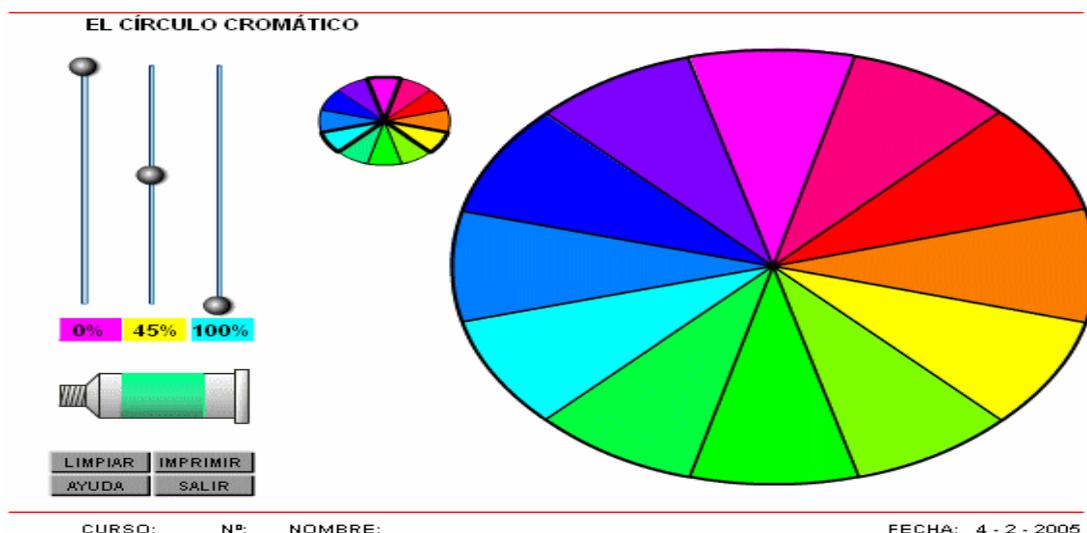


Después vamos mezclando los primarios de dos en dos al 100% para conseguir los colores secundarios



Por último mezclamos los colores primarios de dos en dos, uno de ellos al 100% y otro de ellos al 50%. El más cercano a su propio color primario será al 100%.

EL CÍRCULO CROMÁTICO

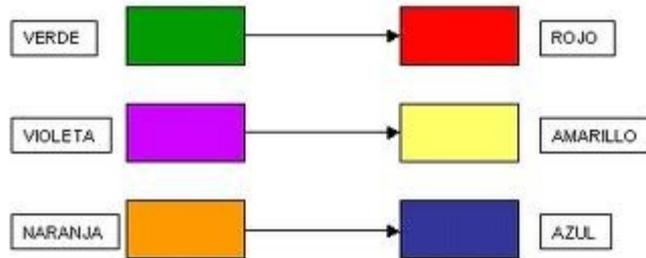


LIMPIAR IMPRIMIR
AYUDA SALIR

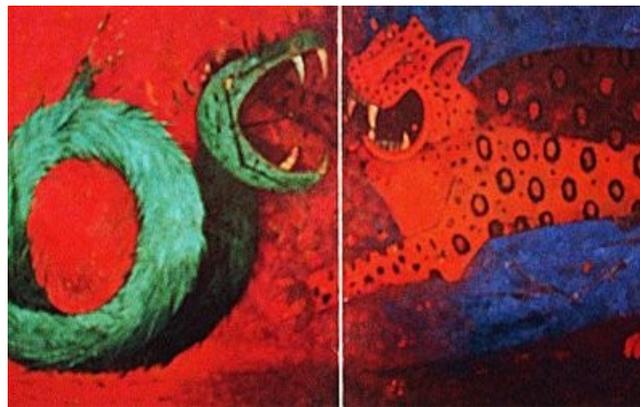
CURSO: N°: NOMBRE: FECHA: 4 - 2 - 2005

Los colores complementarios

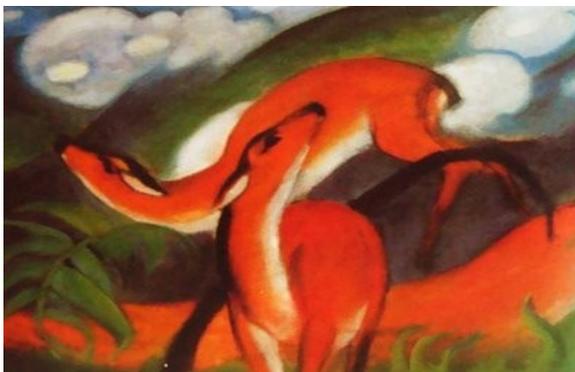
Son aquellos enfrentados en la rueda básica del color: naranja y azul, rojo y verde, violeta y amarillo. Resultan útiles a la hora de pintar, ya que al yuxtaponerlos, los colores complementarios proporcionan contrastes llamativos.



* Diapositivas de obras como las de Van Gogh, Franz Marc y Rufino Tamayo, solo por mencionar a tres de los muchos artistas que dentro de su obra el color relegó al motivo figurativo o tema tratado. El color es parte esencial de una obra, y los colores complementarios proporcionan una mayor y misteriosa atracción.



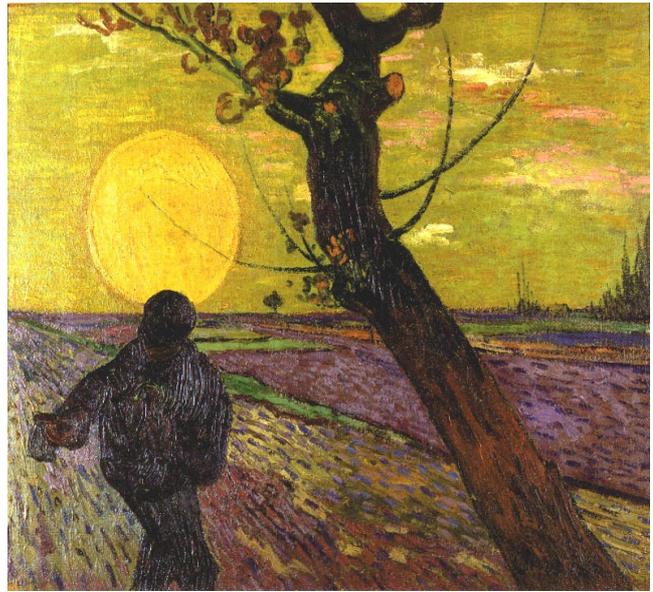
Dualidad. *Detalle*. Rufino Tamayo 1964. El artista realizó una composición de dos figuras donde la serpiente de color verde hace contraste con el fondo color rojo y el jaguar naranja sobre un fondo de color azul.



Obras de Franz Marc usando los complementarios.



En este cuadro Wasily kandinsky pinta de una forma abstracta con colores complementarios.



Van Gogh en esta obra utilizó los colores complementarios y por lo tanto contrastados: amarillo y violeta. Una obra muy poética y espiritual.

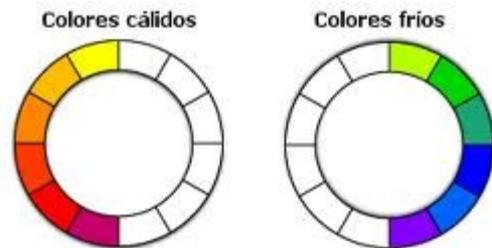
Colores fríos y colores cálidos

¿Cuales son los colores fríos y los colores cálidos? ¿ en que se diferencian? ¿ que transmiten?

Los colores cálidos son los que van del magenta al amarillo en el círculo cromático

Los colores fríos son los comprendidos entre el azul y el verde en el círculo cromático

La división de los colores en cálidos y fríos responde a la sensación térmica y a la vez psicológica que producen y su relación con el entorno y experiencias de las personas.



La contraposición de estos grupos se le llama contraste cálido- frío. El verde y el magenta son colores mediadores que dependen de la tonalidad o el contenido de amarillo o azul que contengan respectivamente. El verde “se dirige” hacia el frío, el magenta “se dirige” hacia el calor.

Los colores cálidos dan sensación de actividad, de alegría, de dinamismo, confianza, amistad, cercanía, calor.....

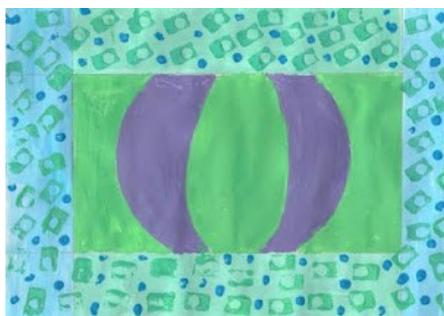
Los colores fríos dan sensación de serenidad, distanciamiento, sobriedad, lejanía, frío, tristeza....

Actividad

Ejercicio por parejas. 40 minutos

Utilizando las temperas tenemos que realizar una pintura con temperas de colores cálidos y fríos.

Un miembro de la pareja tendrá que hacer una obra libre con colores cálidos y otro con colores fríos. Cuando se termine se intercambiarán las pinturas y tendrán que describir lo que le expresa o transmite.



Sesión 3: Tono, Valor, Saturación

Tono o Matíz

Es la cualidad por la cual diferenciamos y **damos su nombre al color**. Es el estado puro, sin el blanco o el negro agregados, y es un atributo asociado con la longitud de onda dominante en la mezcla de las ondas luminosas. Es la sumatoria de longitudes de onda que puede reflejar una superficie.

El matiz nos permite distinguir el rojo del azul, y se refiere al recorrido que hace un tono hacia uno u otro lado del círculo cromático, por lo que el verde amarillento y el verde azulado serán matices diferentes del verde.



Saturación o intensidad

Cuando un color pertenece al círculo cromático se dice que está saturado, que tiene el máximo poder de pigmentación, de coloración. Pero no siempre nos encontramos los colores puros, sino que se suelen ver compuestos por mezclas complejas, con cantidades desiguales de colores primarios. Para cambiar la saturación de un color hay que mezclarlo con su complementario y, así, se obtiene la escala de saturación o de grises.



Luminosidad o Valor.

Cuando a cada uno de los colores o tonos del círculo cromático los mezclamos con blanco para ganar luminosidad o con el negro para oscurecerlo, lo que estamos realizando es un cambio de valor. Para realizar la escala de claro-oscuro, es decir, los diferentes valores de un color tenemos que tener en cuenta que no todos tienen la misma luminosidad. Si tuviésemos que graduarla en una escala de 1 a 10, el amarillo estaría en el número 9, el naranja en el 8, el rojo y el verde en el 6, el azul en el 4 y el violeta en el 3.

ROJO	NJ	AMAR	VERDE	AZUL	VIOL

Actividad

Con témperas vamos a pintar figuras geométricas sacando colores secundarios como son el naranja, morado y verde. A ellos vamos a ir dándoles más y menos grado de luminosidad, añadiendo en cada figura más blanco o más negro.

En esta actividad uno de los dos alumnos que se sienten juntos va a hacer las mezclas y con ayuda del cuenta gotas va añadiendo blanco y el otro compañero hará la otra mezcla e irá también con el

cuenta gotas añadiendo más negro. Al acabar su primera tareas se cambiaran el ejercicio, aprovechando las mezclas que el compañero ha realizado para su anterior actividad.



Sesión 4: Collage

La utilización del collage como modalidad expresiva supone recortes, montaje y pegado de diferentes piezas, que puede o no incluir mezclas con dibujo, pintura y otros elementos. Elaborar **un collage** con recortes de papel de periódicos y revistas, telas, cintas, hojas de árboles, elementos de la naturaleza variados, botones, grafito de colores, etc. para expresar las cualidades, aptitudes, características de personalidad y demás elementos de la propia identidad.

Diapositivas de collages:



Vamos a realizar un collage digital con colores fríos o cálidos a través de la aplicación Flash

Collage machine, muy facil de manejar(ANEXO I) y otro manual en el que tendrán que representar con colores, complementarios, contrarios o afines a través de las revistas que en la clase anterior se les pidieron a los alumnos que trajesen.

Aplicacion Flash Collage machine. Tiempo de duración: 20 minutos



Sesión : Expresando con el color

En este día vamos a expresar con el color lo que nos transmite la música y un texto.

Con esta actividad pretendo que los alumnos se dejen llevar y como es usual en el arteterapia expresar aquello que llevamos dentro sin pararnos a pensar mucho en ello. Así podrán sorprenderse ellos mismos con el resultado de sus obras expresivas.

Para ello les damos a conocer algunas obras de Jackson Pollock con sus pinturas liquidas a través de diapositivas:



Actividad 1

Resultados con la música. Técnicas mixtas: acrílico, acuarelas, aguaché tratados con pinceles, brochas, cartones o directamente pintura salida del bote.





Actividad 2

Ilustraciones de textos.

Duración 30 minutos



PAISAJE DE ENSUEÑO

El paisaje que os voy a describir es fruto de un sueño.
Si quieres verlo, acércate, escucha y cierra los ojos.

El azul oscuro de las profundidades se vuelve más claro al acercarse a la superficie, donde los pensamientos se escapan con el viento como aliados.

Praderas solitarias deseando ser pisadas.

Bosques, bosques de algas que atrapan hasta el mínimo ruido de un pensamiento; peces, peces que con una simple mirada desaparecen.

Hay tanta tranquilidad y tanta irrealidad que puedes hasta respirar; no necesitas aletas, ni branquias, ni oxígeno, tan sólo imaginación.

Tan sólo dar un paso, es como un grito; tan sólo respirar, un temblor...

¿Pero qué hacer para no armar tal estruendo?

Quedarse quieto, inmóvil, mirando tal esplendor, que nada más abrir los ojos sea como volar.

Si la noche cae, tranquilidad; no hay nada que ver, tan sólo imaginar...

E.M.J



Exposición de las ilustraciones.



Sesión 6: La personalidad de los colores

A pesar de que el efecto del color es subjetiva por el hecho de cada quien tiene sus propios gustos y cultura, despiertan reacciones emocionales particulares en las personas todos percibimos una reacción de tipo físico sobre los colores, además cada uno de los colores posee una expresión específica y están cargados de significados nos demos cuenta o no.

AMARILLO

Es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia o con una gran deficiencia mental; Van Gogh tenía por él una especial predilección, particularmente en los últimos años de su crisis.

Este primario significa envidia, ira, cobardía, y los bajos impulsos, y con el rojo y el naranja constituye los colores de la emoción. También evoca satanismo (es el color del azufre) y traición. Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo.

Mezclado con negro constituye un matiz verdoso muy poco grato y que sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad, recelo y bajas pasiones.

Mezclado con blanco puede expresar cobardía, debilidad o miedo y también riqueza, cuando tiene una leve tendencia verdosa.

NARANJA

Es algo más cálido que el amarillo y actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Utilizado en pequeñas extensiones o con acento, es un color muy útil, pero en grandes áreas es demasiado atrevido y puede crear una impresión impulsiva que puede ser agresiva.

Mezclado con el negro sugiere engaño, conspiración e intolerancia y cuando es muy oscuro, opresión.

ROJO

Se lo considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión.

Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, así mismo crueldad y rabia. Es el color de los maniáticos y de Marte, y también el de los generales y los emperadores romanos y evoca la guerra, el diablo y el mal.

Como es el color que requiere la atención en mayor grado y el más saliente, habrá que controlar su extensión e intensidad por su potencia de excitación en las grandes áreas cansa rápidamente.

Mezclado con blanco es frivolidad, inocencia, y alegría juvenil, y en su mezcla con el negro estimula la imaginación y sugiere dolor, dominio y tiranía.

VIOLETA

Significa martirio, misticismo, tristeza, aflicción, profundidad y también experiencia.

En su variación al púrpura, es realeza, dignidad, suntuosidad.

Mezclado con negro es deslealtad, desesperación y miseria. Mezclado con blanco: muerte, rigidez y dolor.

AZUL

Se lo asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso, lasitud.

Mezclado con blanco es pureza, fe, y cielo, y mezclado con negro, desesperación, fanatismo e intolerancia

No fatiga los ojos en grandes extensiones.

VERDE

Es un color de gran equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su situación transicional en el espectro.

Se lo asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales que gustan de la vanidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad.

Incita al desequilibrio y es el favorito de los psiconeuroticos porque produce reposo en el ansia y calma, también porque sugiere amor y paz y por ser al mismo tiempo el color de los celos, de la degradación moral y de la locura.

Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud.

Aquellos que prefieren este color detestan la soledad y buscan la compañía.

Mezclado con blanco expresa debilidad o pobreza.

Sugiere humedad, frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento.

BLANCO

Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición.

Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa.

Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia.

GRIS

No es un color, sino la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, sugiere tristeza y es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal.

NEGRO

El color más oscuro. De hecho, el negro puro es la ausencia de color y de luz. Sólo existe (en teoría) en los objetos estelares conocidos como "Agujeros negros", que no dejan escapar radiación alguna, luz visible incluida. No reflejan nada, no emiten luz.

En la vida más normal, el negro es el color neutro más oscuro que un aparato, pintura o tinta son capaces de reproducir. La cuestión de la neutralidad (ausencia de predominio de una longitud de onda concreta) es esencial para que el ojo humano considere "negro" ese tono.

Símbolo del error y del mal. Es la muerte, es la ausencia del color. Estiliza y acerca. También transmite nobleza y elegancia. Entre los chinos y los egipcios, sin embargo, el negro fue signo de fertilidad. Entre los primeros, además representaba el yin femenino. Pese a la consideración negativa del negro, la razón por la cual se impuso, sobre todo durante una época, el uso del color negro como singularización de un determinado estatus social, tiene que ver con la protección que este color ejercía contra los movimientos del mal.

El efecto de los colores es muy utilizado para la publicidad. Se utiliza un color u otro dependiendo de el producto que se quiera vender. Los principales objetivos del color en la publicidad son:

- Captar la atención de los consumidores de una forma inmediata.
- Lograr el factor estético por medio de una disposición armónica de los colores.
- Poder diferenciar las marcas a partir de los colores, sus combinaciones y contrastes.

Ejemplos:

Amarillo

El amarillo en publicidad se puede utilizar para:

- Productos como el maíz o limón
- Productos destinados para el bronceado de la piel
- Con frecuencia se le asocia con la comida
- Productos para niños, por su alegría
- Productos de ocio



Rojo

En publicidad podemos utilizar el color rojo para:

Productos empleados para extinguir fuego

Productos asociados con la virilidad y masculinidad: carreras de coches, cigarros o espumas para rasurar.

Para provocar sentimientos eróticos utilizando símbolos como labios o uñas, zapatos y vestidos

Productos que se adquieren por impulso, un ejemplo muy claro son los chocolates.

Productos de alimentación. El rojo es símbolo de promesa de calidad y valor.

En advertencias y prohibiciones.

Como está muy relacionado con la energía, es muy adecuado para anunciar coches, motos, bebidas energéticas, juegos, deportes y actividades de riesgo.



Verde

En la publicidad este color es ideal para:

Publicitar productos ecológicos o de jardinería.

Para el turismo rural o actividades al aire libre.

Promocionar productos médicos.

Ideal para promocionar productos financieros.

Publicidad para vegetales enlatados.

Productos de tabaco, especialmente los cigarros mentolados



Azul

Para la publicidad, el azul nos puede ayudar para:

Productos congelados, ya que da la impresión de hielo.

Para bebidas como refrescos, cervezas, bebidas sin alcohol, botellas de agua (especialmente si va en compañía del color blanco).

Productos relacionados con la limpieza.

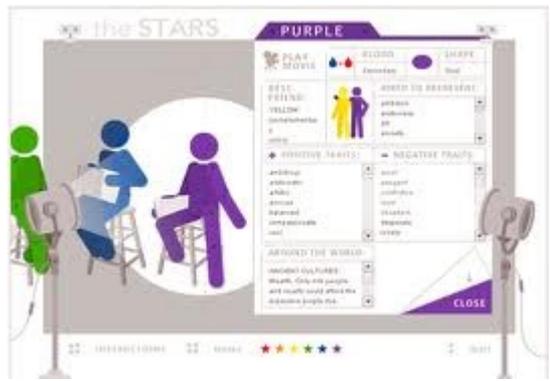
Aerolíneas y aeropuertos.

Cruceros, vacaciones y deportes marítimos.

Productos de tecnología



Se les proporciona un enlace a los alumnos para que a través de sus ordenadores conozcan una experiencia animada e interactiva de la comunicación y simbolismo del color.



Sesión 7 y 8: Realizando nuestro Andy Warhol con Gimp

Para finalizar la unidad vamos a utilizar el programa Gimp y vamos a crear a partir de una foto de nuestro rostro, una obra pop como las conocidísimas creaciones de Andy Warhol.

Para ello se va a repartir un tutorial impreso que explica detalladamente como hay que proceder. Además les daré a ver un ejemplo de como realizo yo mi propio “Andy Warhol”



Actividad.



RESULTADOS

Respecto a los resultados han sido bastante satisfactorios en general.

Los alumnos de la clase que se me asignó para llevar a cabo mis prácticas, era un grupo bastante activo y con interés en aprender. Aún así, algún que otro alumno llevaba un ritmo de trabajo más lento y se encontraba rezagado respecto a los demás, por lo que he puesto un mayor esfuerzo para mejorar su equilibrio con los demás.

Algunos de los ejercicios realizados en clase se quedaban incompletos por lo que se seguía su elaboración en casa.

El resultado del ejercicio último del Gimp resulto al principio un tanto lioso, ya que los niños no estan acostumbrados a usar este tipo de programas pero el final se realizó óptimamente.

Añadir, que muchos de las actividades realizadas por los alumnos me han sorprendido por su minuciosa y cuidada elaboración y otras muchas por su alto nivel expresivo e interés estético y pictórico

CONCLUSIONES

El aprendizaje por investigación y experimentación fomenta un aprendizaje más activo y autónomo del alumno. Si a esto además, es muy oportuno aplicar simultáneamente la participación de otras artes para que el adolescente exprese de una manera mas libre , empiece a conocerse mejor a sí mismo, llegue a crear una seguridad en si mismo, potencie su creatividad y originalidad y aprenda a disfrutar más con ello.

Por otra parte el uso de las TICs hoy en día es una manera original y practica de aprender, tanto mayores como menores y crea en los adolescentes una curiosidad que hace que se esfuercen mucho mas para conseguir los objetivos.

Para que se lleven a cabo de una manera fluida las TICs en el centro como parte del aprendizaje se debe de:

- Formar mejor al profesorado

- En las orientaciones curriculares se integren en mayor medida las TICs

- Se elaboren materiales de distintos soportes

- Se mejore la gestion integral de centros

Creo conveniente darle mas importancia a las TICs concediéndoles en los centro un espacio de reflexión sobre su uso y una mejor competencia de estas, ya que nuestro mundo de colores se vuelve cada vez mas tecnológico.

BIBLIOGRAFIA

– *BOJA, BOE*

Programación del Aula Educación Plástica y Visual.

***Psicología del Color.* EVA HELLER. Editorial Gustavo Gili**

***“Educación Plástica y Visual”* Editorial ESO, Grupo sm**

***“La tercera revolución educativa; La educación en la sociedad del conocimiento”*
ESTEVE, JOSE MARIA. Editorial Paidós**

***“El libro del color”* SANZA RODRIGUEZ, JUAN CARLOS. Editorial S.A**

***“Creatividad para adultos”* GALIA SEFCHOVIK, GILDA WARSTBURT. Editorial Trila**

***“Juegos en educación plástica y visual”.*GÁMEZ GONZALEZ, A.(2007)
Ediciones Almart. Almería.**

www.educaweb.com

www.adideandalucia.es

www.educacionplastica.net

www.mec.es

www.e-sm.net/epvrd32

www.jcpinto.es.en.eresmas.com

www.slideshare.net/rakelaguilar/psicologia-del-color

<http://www.pentacom.jp/soft/ex/collage/collage.html>

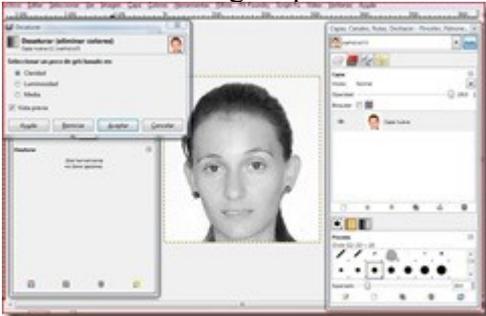
ANEXO I

Tutorial Gimp.

1-Lo primero será buscar una imagen apropiada para este efecto, en la que el fondo se diferencie del resto.

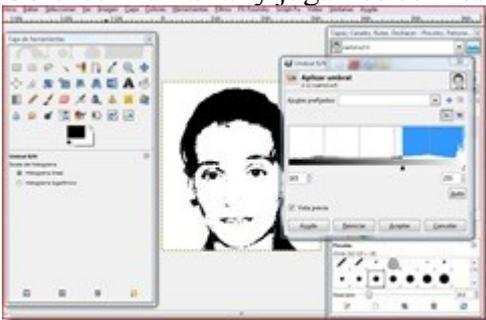


2-Abrimos la imagen que nombraremos **capa1** y eliminaremos el color en **Colores>>Desaturar**.



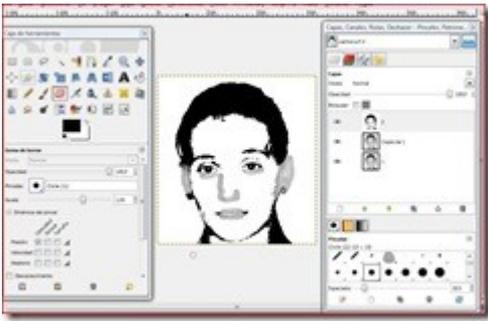
3-A continuación duplicamos la **capa1** y la llamaremos **capa2**.

4-Tenemos que convertir la imagen en blancos y negros puros, para hacerlo vamos a **Colores>>umbral** y jugamos con los valores hasta conseguir la mayor cantidad de detalle:

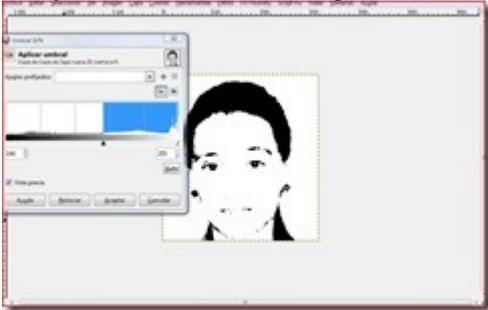


Si no ha quedado todo el detalle de la imagen podemos volver a aplicar umbral, pero para ello tenemos un pequeño truco.

5-Duplicamos la **capa1** y con la **capa2** activa borramos con mucho cuidado en las zonas que deberían ser negras y a continuación combinamos la capa duplicada y la **capa2**.



6-Aplicamos de nuevo el **paso 4**:



7-Ahora activamos la **capa 1** y seleccionamos todo el contorno de la chica para separarlo del fondo y para ello he utilizado la herramienta **Selección libre**.

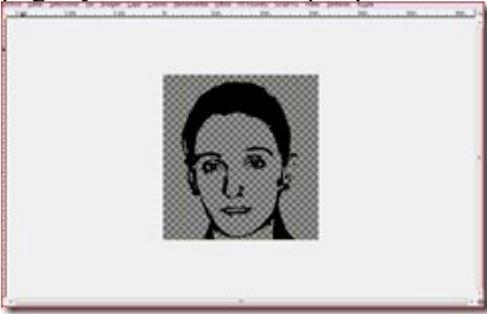


8-Una vez todo el contorno seleccionado **CTRL+C** para copiar y **CTRL+V** para pegar y creamos otra capa que llamaremos **Blanco**.

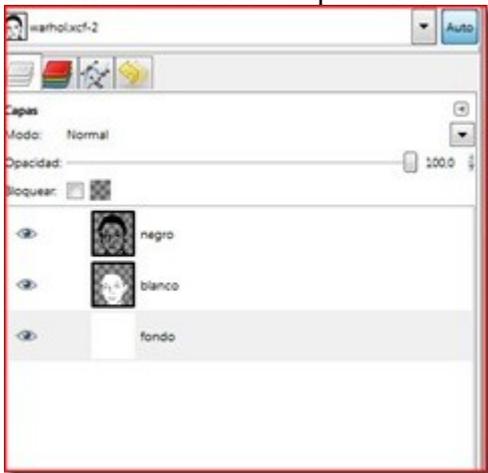
Esto es lo que veremos en pantalla hasta el momento:



9-Ahora vamos a separar la zona negra de la blanca y seleccionamos el negro con la herramienta **selección por colores** y una vez seleccionado pinchamos en **CTRL+X** para cortar y **CTRL+V** para pegar y creamos otra capa que llamaremos **Negro**:

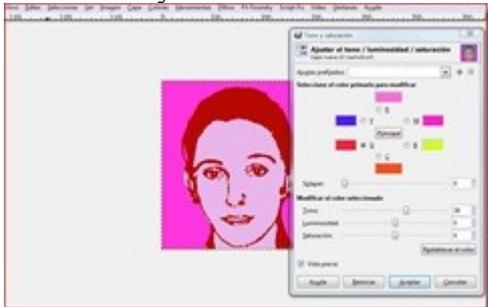


10-Eliminamos **la capa 1 y la capa2** y creamos una nueva **capa Fondo** y con relleno en blanco. Debemos de tener las capas así:



11-Solo nos falta activar cada capa por separado y seleccionar en **alfa a selección** y rellenar del color que nos guste.

una vez que tengamos las tres capas con su respectivo color, podemos ir a **Colores>>Tono y saturación** y moviendo los deslizadores cambiaremos muy fácilmente los colores de cada capa.



Dejo una pequeña muestra del resultado final:





