



## CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD:

### Nivel:

1º de ESO

PruebaCurso\_nivel Educación Secundaria Obligatoria.

### Materia:

Educación Plástica Visual y Audiovisual

### Descriptoros de la competencia digital:

Área	Competencia	Descriptor
Ciudadanía Digital	3. Comportamiento en la red	3.1-Definir normas de conducta básicas al interactuar en medios digitales
Interacción y cooperación	1. Comunicación	1.1-Utilizar tecnologías digitales sencillas apropiadas para comunicarse en un contexto educativo.
Interacción y cooperación	2. Colaboración	2.1 Elegir y manejar de forma básica herramientas para procesos de colaboración y utilizarlas en función de sus propósitos
Interacción y cooperación	2. Colaboración	2.2 Tener en cuenta los cambios sucesivos realizados en un fichero y ser capaz de restaurar el más conveniente si fuera necesario
Producción	2. Creación	2.1 Identificar modos de crear y editar contenido sencillo en formatos simples.



Producción	2. Creación	2.3 Seleccionar modos de modificar, ajustar, mejorar e integrar contenido para crear uno nuevo
Producción	3. Evaluación y mejora	3.1 Evaluar el trabajo propio y ajeno y justificar su contenido en función de la audiencia (porejemplo, hacer observaciones sobre el contenido y la presentación del trabajo de un compañero).
Manejo de datos y pensamiento computacional	1. Resolución de problemas y modelos computacionales	1. 3 -Seleccionar posibles herramientas digitales y respuestas tecnológicas para atender necesidades específicas.

## DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

### Título de la Actividad:

### Objetivos:

- 1.- Comprender la naturaleza del color y las diferencias entre el color luz y color pigmento
- 2.- Entender cómo percibimos los colores y las sensaciones que están asociadas a ellos
- 3- Saber cuáles son las variables del color; tono, valor y saturación y emplarlas de forma expresiva.
- 4- Utilización y manejo de programas de de diseño y edición digital
- 5- Búsqueda de información en internet sobre un tema y compartirlo.

### Descripción de la Actividad:

Con un programa de diseño o de edición, a partir de una imagen creada previamente por los alumnos, ya sea fotográfica o realizada en un programa de diseño vectorial realizar cambios en los colores atendiendo a las variables de tono, saturación y luminosidad. Comparar las imágenes resultantes en cuanto



a valor expresivo.

## **Temporalización:**

La actividad se desarrollará en cuatro sesiones de 50 min, las dos primeras corresponderían al desarrollo teórico de la unidad.

1ª sesión: Exposición del tema del color, su naturaleza física y los colores luz y pigmento. Apoyo de material audiovisual.

2ª sesión: Explicación de las variables del color, mediante un círculo cromático digital mostrando las variaciones con el cambio de valores. En una segunda parte los alumnos buscan en la red la obra de artistas en los que el color y sus variables son significativas como impresionistas y fauves.

3ª sesión: Elaboración de imagen por Inkscape o Gimp e introducción de cambios por el color.

4ª sesión : Finalización de la actividad, análisis comparativo de la expresividad de las imágenes obtenidas y puesta en común.

## **Metodología:**

Después de una introducción y explicación del tema del color hecho por el profesor, los alumnos buscarán en internet, en grupos pequeños, imágenes hechas por artistas, que sean significativas en cuanto al empleo de los colores, especialmente los impresionistas, los fauvistas y algunos fotógrafos actuales y expondrán al resto los resultados de la búsqueda y conclusiones.

En una segunda parte los alumnos elaboran una imagen por medios digitales, de la que se realizarán varias versiones con cambios en los tonos de color, luminosidad de los mismos, saturación y combinaciones. Finalmente se analizarán y compararán los resultados obtenidos en cuanto a su valor expresivo o comunicativo, mostrando al resto del grupo su trabajo.

Los alumnos realizan una parte de las actividades en grupos pequeños y las imágenes de forma individual, siempre con el apoyo del profesor.

## **Materiales y recursos requeridos:**

Aula con ordenadores, proyector y pantalla. Programas diseño y edición software libre.



## **Fuentes:**

<https://www.youtube.com/watch?v=cGgJJKvpCEs>

<https://www.youtube.com/watch?v=CFn-wPKxRR4>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZtsZ4P6wUwY>

<https://cursos.com/pintores-impresionistas/>

## **Evidencias de Aprendizaje:**

El aprendizaje se valorará mediante rúbrica con los siguientes aspectos:

- Comprensión de la naturaleza física del color y su percepción
- Conocimiento de las variables del color y del círculo cromático
- Reconocer el valor expresivo y simbólico de los colores
- Saber expresar en las composiciones o fotografías realizadas diferentes sensaciones y emociones por los cambios cromáticos
- Utilización de medios digitales en la expresión plástica
- Utilización de la red para buscar información.

## **Evaluación. Rúbrica:**

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
-Definir normas de conducta básicas al interactuar en medios digitales			
-Utilizar tecnologías digitales sencillas apropiadas para comunicarse en un contexto educativo			
Elegir y manejar de			



<p>forma básica herramientas para procesos de colaboración y utilizarlas en función de sus propósitos</p>
<p>Tener en cuenta los cambios sucesivos realizados en un fichero y ser capaz de restaurar el más conveniente si fuera necesario</p>
<p>Identificar modos de crear y editar contenido sencillo en formatos simples.</p>
<p>Seleccionar modos de modificar, ajustar, mejorar e integrar contenido para crear uno nuevo</p>
<p>Evaluar el trabajo propio y ajeno y justificar su contenido en función de la audiencia (porejemplo, hacer observaciones sobre el contenido y la presentación del trabajo de un compañero).</p>
<p>Seleccionar posibles herramientas digitales y respuestas tecnológicas para atender necesidades específicas.</p>

## LICENCIA:

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Resumen de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Texto completo de la licencia:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

**EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL  
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**



Autoría: Emilio García Durán

Adaptado del original en el seminario *Materiales para el desarrollo de la competencia digital de estudiantes en Enseñanza Secundaria Obligatoria*