

GUÍA PARA EL PROFESOR ADAPTACIÓN CURRICULAR VISUAL Y PLÁSTICA. NIVEL I

INTRODUCCIÓN

La materia de Visual y Plástica es fundamental para la correcta formación y aprendizaje de los alumnos, tanto a la hora de ayudarlos a ser personas independiente con recursos propios para afrontar la vida como para entender y reforzar conceptos creativos que les serán muy útiles el día de mañana sea cual sea el camino que escojan. Es por esto que se debe valorar en la medida que le corresponde la materia además de favorecer que se puedan llevar a cabo todas las experiencias, contenidos y objetivos previstos por la ley.

Vivimos en un momento en el que las imágenes forman parte no sólo de nuestro día a día, sino que han pasado a ser un medio indispensable para la comunicación. Es por esto que deben darse herramientas a los alumnos para entender dichas imágenes, para interpretarlas, para valorarlas con capacidad crítica y para disfrutarlas o rehusarlas. Es muy importante facilitar el desarrollo de sus capacidades, conocimientos y valores propios de las artes visuales y del mundo de la imagen en general como parte de su formación. Una persona que no sabe interpretar un mapa se encuentra en una situación desfavorable, una persona que no entiende un plano verá limitado su acceso al mundo laboral... Este es un mundo visual y en el que se magnifica el sentido de la vista. Los docentes debemos esforzarnos para que dicho sentido esté correctamente entrenado y sea un gran aliado.

No podemos olvidar comentar que el conocimiento del patrimonio cultural también es una parte importante de la materia, así como la manipulación y experimentación que se da a lo largo del curso. Cada medio tiene unas características particulares: la publicidad, el cómic, la televisión, el cine, la fotografía, el diseño, el dibujo, la pintura, la arquitectura, la escultura y la pintura. La materia debe facilitar al alumno las herramientas y conocimientos que les permitan comprender y desarrollar aptitudes a partir de los mensajes visuales y el patrimonio artístico y cultura de nuestro país y del mundo.

Por todo esto, cabe insistir en la importancia de nuestra materia.

1. CONTENIDOS

1.1. PRIMER TRIMESTRE

UNIDAD 1. EL COLOR

- ¿Qué es el color?
- Los colores luz
- Colores complementarios
- Colores armónicos
- Los colores pigmento
- La psicología del color
- Percepción del color
- Usar el color
- Cualidades del color

UNIDAD 2. LA COMPOSICIÓN

- ¿Qué es la composición?
- Elementos de la composición
- Tipos de composición:
- El equilibrio
- El peso visual
- Otros elementos
- La regla de los tercios
- Proporción y tamaño
- Delante y detrás
- Primer plano y segundo plano

1.2. SEGUNDO TRIMESTRE

UNIDAD 3. EL DISEÑO

- ¿Qué es el diseño?
- Arts & Crafts
- El proceso del diseño
- La publicidad
- Funciones de la publicidad
- El nacimiento de la publicidad
- Historia del cartel
- El cartel
- El mensaje publicitario
- La visibilidad
- La regla AIDA
- Las marcas
- Publicidad y propaganda
- Los tópicos
- Los roles sociales
- Publicidad gráfica
- Elementos básicos: imagen y texto.
- La tipografía
- Utilizar la tipografía

UNIDAD 4. LA IMAGEN DIGITAL

- La imagen digital
- Imágenes rasterizadas
- Gráficos vectoriales
- El desarrollo informático
- Programas de retoque digital.
- Retoque digital.

1.3. TERCER TRIMESTRE

UNIDAD 5. EL DIBUJO

- El Dibujo
- Tipos de dibujo
- Herramientas para el dibujo
- Ejercicios
- El carboncillo
- Los papeles
- Positivo y negativo
- Dibujar con la goma de borrar
- La aguada
- La aguada: Técnica
- La aguada: Efectos especiales
- La figura humana
- La Perspectiva

2. RELACIÓN ENTRE LOS CONTENIDOS Y LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

2.1. COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

Leer y escribir son acciones que suponen y refuerzan las habilidades que permiten el aprendizaje. La materia establece vínculos constantemente entre imagen y palabra, desarrollando diariamente las capacidades del alumnado para expresarse y desarrollar habilidades que les permiten comunicarse, descubrir otros entornos, idiomas y culturas. También permite desarrollar su capacidad crítica.

2.2. COMPETENCIA MATEMÁTICA

La parte en que la materia se relaciona con esta competencia tiene a ver con la geometría plana y los sistemas de representación, presentes en la mayoría de expresiones artísticas bidimensionales, además de las construcciones arquitectónicas y en la escultura. Medidas, interpretación de espacios y datos son habilidades necesarias para poder manejarse con la materia. Los conocimientos que se trabajan aumentan la habilidad para interpretar informaciones, datos y argumentaciones, lo que aumenta la posibilidad real de seguir

aprendiendo a lo largo de la vida, tanto en el ámbito escolar como fuera de él, favoreciendo la participación efectiva en la vida social.

2.3. COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO

Es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana. La relación con la materia es clara, puesto que se analizan tanto los aspectos naturales como los generados por la acción humana. Los diversos ejercicios propician la percepción del espacio físico en el que se desarrolla la vida y la actividad humana, además de la habilidad para interactuar con el espacio circundante, resolviendo los problemas que puedan ofrecer los objetos y su posición.

2.4. TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

Consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. La materia trata el acceso a la información, la transmisión en diferentes soportes, el tratamiento de dicha información, la transformación de las imágenes y de los mensajes, etc.

El dominio de los programas y lenguajes específicos se va desarrollando a lo largo del periodo, así como la aplicación en distintas situaciones.

2.5. COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

Posibilita la comprensión de la realidad social en que se vive, la cooperación, la convivencia y el ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. La comprensión crítica de la realidad exige experiencia, conocimientos y conciencia de la existencia de distintas perspectivas al analizar esa realidad. Las actividades en grupo favorecen el entendimiento de los rasgos de las diferentes sociedades actuales, su creciente pluralidad y su carácter evolutivo, además de desarrollar la comprensión de la aportación que las diferentes culturas han hecho a la evolución y progreso de la humanidad. La revisión de la historia que se hace a lo largo del periodo también favorece dicha competencia.

2.6. COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas. La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además, supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad o con la persona y con la colectividad que las crea.

2.7. COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. Por un lado se adquiere conciencia de las propias capacidades, por otro, se dispone de un sentimiento de competencia personal que redundará en la motivación y la confianza en uno mismo y el gusto por aprender. Así la materia colabora en el desarrollo de aquellas capacidades que entran en juego en el aprendizaje, como la atención,

la concentración, la memoria, la comprensión y la expresión. La materia facilita que los alumnos sientan la curiosidad de plantearse preguntas, identificar y manejar la diversidad de respuestas posibles ante una misma situación o problema utilizando diversas estrategias y metodologías que permitan afrontar la toma de decisiones, racional y críticamente, con la información disponible.

2.8. AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

Esta competencia se refiere, por una parte, a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas. La materia desarrolla la capacidad de elegir con criterio propio, de imaginar proyectos, y de llevar adelante objetivos e ideas. Al proponerse finalidades, planificarlas y llevarlas a cabo requiere poder reelaborar los planteamientos previos o elaborar nuevas ideas, buscar soluciones y llevarlas a la práctica. El estudiante conocerá las fases de desarrollo de un proyecto, su planificación, la toma de decisiones, la actuación, evaluación de la situación y del trabajo realizado, la extracción de conclusiones y la valoración de las posibilidades de mejora.

3. METODOLOGÍA

La metodología aplicada en la Adaptación curricular para conseguir que los alumnos entiendan y asimilen los contenidos propios de la materia será variada. Por un lado las diferentes unidades constan de pequeños cuestionarios que obligan al alumno a centrarse en todos y cada uno de los conceptos, ayudando al profesor a controlar el seguimiento que los alumnos hacen de lo que se está aprendiendo. Por otro lado existen los ejercicios teóricos, que ayudan al estudiante a insistir en los conceptos aprendidos, facilitando su asimilación y abriéndoles el camino del autoaprendizaje. Es importante que, siempre que sea posible, se abra la posibilidad de crear herramientas de independencia que les ayudaran a crear recursos propios. Estos recursos les motivan a experimentar con los materiales, las técnicas y los nuevos conceptos descubiertos, lo que nos lleva al tercer punto: los ejercicios prácticos. Éstos les facilitaran las experiencias necesarias relacionadas con la materia de Visual y Plástica.

La combinación de los recursos educativos comentados llevarán al alumno hacia una evolución positiva en su aprendizaje favoreciendo su interés y motivación por la materia.

4. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación regula el proceso educativo, es un seguimiento de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para que sea efectiva, la evaluación debe ser continuada, debe permitir la revisión "día a día" del proceso educativo. De este modo es más sencillo detectar anomalías en su funcionamiento y hallar soluciones con el tiempo suficiente para aplicarlas y garantizar su viabilidad.

La evaluación debe ser un seguimiento global de todo el proceso y no sólo una valoración de los resultados. Una valoración sobre los hechos y los conceptos aprendidos no sería suficiente. Es necesario valorar qué procedimientos se han asentado y que valores se han adquirido por los estudiantes para poder determinar si estos han alcanzado los objetivos educativos fijados y han adquirido las **competencias básicas**.

4.1. EVALUACIÓN EN TRES FASES:

Evaluación inicial: Con la intención de conocer la situación de partida de los estudiantes. Es indispensable para poder determinar la intervención a realizar en cada caso concreto y para poder medir el crecimiento y la maduración. Debe servir para detectar niveles de asentamiento

de los contenidos y las competencias básicas trabajados con anterioridad. Se recomienda realizar una prueba de nivel o unos cuestionarios para determinar los niveles del alumnado.

Evaluación formativa: Tiene como objetivo valorar la programación que se está desarrollando en clase, observando si los contenidos y actividades son los más adecuados para poder ajustar el trabajo realizado a las necesidades existentes. Se realiza de manera continuada a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. El procedimiento a utilizar serán los ejercicios propuestos en la adaptación curricular.

Evaluación final: el objetivo es dar información sobre las capacidades afianzadas por el alumnado cuando se acabe el curso o la etapa. Sirve para cuestionarse la funcionalidad del currículo y su adecuación al Proyecto Curricular de Centro. Tiene una función reguladora puesto que ofrece información que favorece la revisión de las decisiones tomadas a lo largo del período.

4.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar elementos del lenguaje visual: estructuras, valores del color, orientación espacial, textura, técnicas... de los objetos y de la realidad visual.
- Utilizar la terminología propia del lenguaje artístico para describir objetos, imágenes, técnicas, procedimientos, materiales, y herramientas propias de la materia.
- Representar objetos e ideas de forma bidimensional aplicando técnicas diversas y consiguiendo resultados en función de la propuesta y las intenciones educativas previas.
- Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes, sean procedentes del entorno audiovisual, multimedia, virtual o procedentes de las ramas tradicionales y clásicas.
- Participar en proyectos de creación formal y visual, sea de modo individual o colectivo.
- Ser capaz de elaborar creaciones formales plásticas bidimensionales siguiendo el proceso de creación.
- Ser capaz de mostrar interés, creatividad, iniciativa e imaginación en los proyectos y trabajos realizados.
- Poder usar el dibujo como instrumento de representación y comunicación y como herramienta básica para plasmar ideas, sea como creador o como receptor de dichos dibujos.
- Ser capaz de seleccionar los materiales para cada producto artístico y conseguir buenos resultados con ellos.
- Ser capaz de seguir las fases del proceso de diseño (Observación, planear o proyectar, construcción y análisis del resultado).
- Diferenciar temas, estilos y tendencias de las artes visuales y audiovisuales a través del tiempo, relacionándolas con la diversidad cultural y el contexto en el que fueron producidas.
- Apreciar diferentes estilos y maneras de creación, aprendiendo a valorar aquello que hasta ahora no se conocía y, por tanto, muchas veces no se apreciaba.

4.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La evaluación debe partir del nivel que presenten los alumnos cuando se empieza el curso y será individual, esto permite al docente tener en cuenta las aptitudes, conocimientos y nivel que cada alumno aporta y valorar la evolución que se produce a lo largo del curso o período.

Cada grupo puede presentar características propias que lo diferencien del resto. Estas características pueden ser necesidades educativas especiales específicas. Esta evaluación inicial de los alumnos permite descubrir qué estudiantes necesitan refuerzos educativos y qué estudiantes muestran un nivel más avanzado o facilidad para el aprendizaje de la materia en concreto, necesitando de nuevos retos a diario, con la finalidad de conseguir que puedan participar del proceso del aprendizaje con total satisfacción.

A partir de los recursos propios de los estudiantes se desarrollarán sus capacidades para afianzar de diversos modos los contenidos de la materia. Las vías a usar tanto a nivel teórico como práctico dependerán del criterio del docente y están presentes en la adaptación curricular (la cual presenta ejercicios con diversos niveles de dificultad). La adaptación, dentro del marco ofrecido por la ley, ofrece herramientas y recursos para facilitar que los estudiantes superen la materia y desarrollen aptitudes y recursos en su aprendizaje, preparándoles para acabar la etapa de la ESO y los estudios que puedan seguir en un futuro.