

Bachiller (I)  
**PROGRAMA  
ESCOLAR**

CUADERNO DEL  
PROFESORADO

# 1º BACHILLERATO

Programa 1:  
DE ALTAMIRA A ROTHKO

Programa 2:  
CREATIVE THINKERS  
(Taller de creatividad)

Programa 3:  
THE BOX PROJECT  
(Del cubo de Tàpies a la caja  
metafísica de Oteiza)



# FINES

De acuerdo con el Decreto Foral 49/2008, de 12 de mayo, con este programa educativo se pretende ayudar a:

- Proporcionar a los estudiantes formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia.
- Desarrollar la personalidad del alumno, en el fomento de la capacidad de comprensión de las formas del entorno y del aprendizaje de los conocimientos necesarios sobre materiales, procedimientos y técnicas indispensables para garantizar la correcta expresión de su pensamiento visual y de su propia sensibilidad.
- Fomentar el desarrollo de la sensibilidad artística y la creatividad del alumno, incorporando intenciones expresivas de carácter subjetivo al dibujo y proporcionándole recursos procedimentales, contribuyendo no solo a una formación específica, sino a la mejora general de la persona.
- Formar criterios de valoración propios dentro del ámbito de la plástica en general.
- Potenciar el desarrollo del razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social. Busca saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo.

# OBJETIVOS

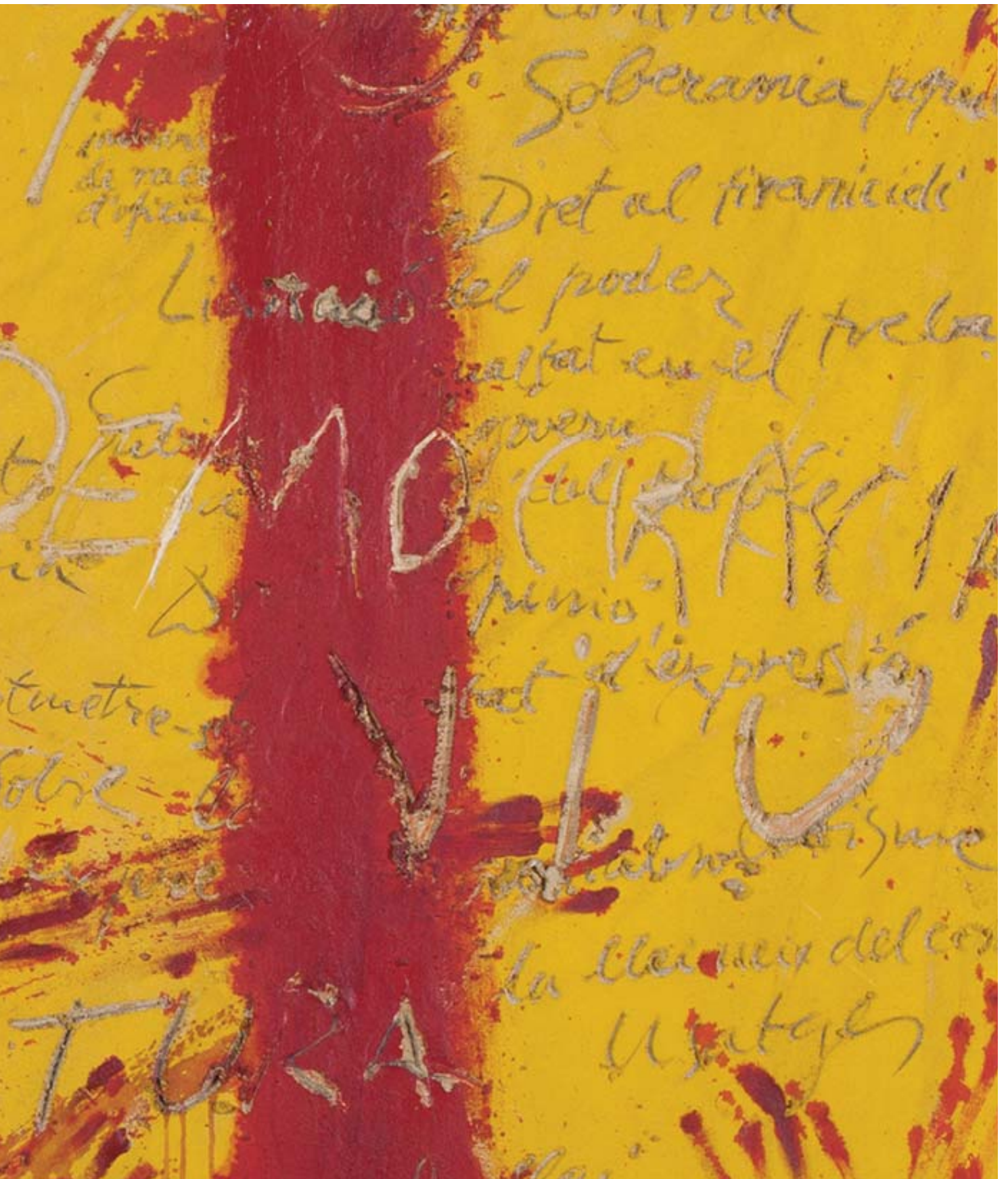
## Asignatura Dibujo artístico I

Se trabajan los siguientes, presentes en el mencionado Decreto Foral 49/2008, de 12 de mayo:

- 1) Conocer y distinguir los elementos básicos de configuración de la forma, empleándolos correctamente, según criterios analíticos, en la representación expresiva de objetos reales del entorno y de elementos simbólicos.
- 2) Entender la forma de los objetos que se representan como consecuencia de su estructura interna y saber representarla gráficamente.
- 3) Comprender los distintos datos visuales que contienen las formas como partes relacionadas de un conjunto, atendiendo especialmente a las proporciones que se dan entre ellos y representándolos prioritariamente según su importancia en el conjunto e ignorando detalles superfluos.
- 4) Emplear de modo eficaz los mecanismos de percepción relacionados con las imágenes plásticas, desarrollando la memoria visual y la retentiva para poder comunicarse con imágenes procedentes tanto del exterior como del interior de uno mismo.
- 5) Valorar la importancia de la observación y estudio directo de las formas orgánicas de la naturaleza como fuente de reflexión para representaciones de carácter subjetivo.

- 6) Conocer las leyes básicas de la asociación perceptiva e interpretar una misma forma o conjunto de formas con diferentes intenciones comunicativas o expresivas.
- 7) Conocer la terminología básica, así como los materiales, técnicas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, valorar críticamente su utilización adecuada y proceder de una manera racional y ordenada en el trabajo.
- 8) Conocer los fundamentos teóricos y prácticos sobre el color y su utilización, para su aplicación plástica de forma razonada y expresiva.
- 9) Valorar la realización de modificaciones combinatorias y el aporte de intenciones expresivas de carácter subjetivo a los dibujos, como medio para desarrollar la sensibilidad estética, la creatividad y el pensamiento divergente.
- 10) Utilizar el vocabulario específico de la materia para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación.
- 11) Buscar, seleccionar, comprender y relacionar la información obtenida de fuentes diversas, incluida la que proporciona el entorno físico y social, la biblioteca escolar, los medios de comunicación y las tecnologías de la información, tratarla de acuerdo con el fin perseguido y comunicarla a los demás, de forma oral y escrita, de manera organizada e inteligible.





Soberania popular

Dret al firmanicidi

Llenguatge del poder

naspat en el treba

govern

del Poder

primio

l'expressió

la llengua

la llengua del cor

Usatges

indivisiu  
de raça  
d'opinió

En  
la  
la

l'expressió  
la llengua

la llengua

# OBJETIVOS

## Asignatura Dibujo técnico I

- 1) Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.
- 2) Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
- 3) Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
- 4) Conocer y comprender los principales fundamentos de la Geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
- 5) Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio y representar figuras tridimensionales en el plano.
- 6) Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguirla destreza y la rapidez necesarias.
- 7) Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
- 8) Conocer mínimamente las nuevas tecnologías y los programas de dibujo/diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.



## Volumen I

- 1) Conocer y comprender el lenguaje tridimensional, asimilando los procedimientos artísticos básicos aplicados a la creación de obras arte y objetos de carácter volumétrico.
- 2) Conseguir un dominio esencial y una adecuada agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo las técnicas y los materiales más comunes, con el fin de descubrir sus posibilidades expresivas y técnicas.
- 3) Emplear de modo eficaz los mecanismos de percepción en relación con las manifestaciones tridimensionales, ya sean estas expresión del medio natural o producto de la actividad humana, artística o industrial.
- 4) Armonizar las experiencias cognoscitivas y sensoriales que conforman la capacidad para emitir valoraciones constructivas y la capacidad de autocrítica a fin de desarrollar el sentido estético.
- 5) Aplicar la visión analítica y sintética al enfrentarse al estudio de objetos y obras de arte de carácter tridimensional y aprender a ver y sentir, profundizando en las estructuras del objeto y en su lógica interna y, mediante un proceso de síntesis y abstracción, llegar a la representación del mismo.
- 6) Mantener una postura activa de exploración del entorno, buscando todas aquellas manifestaciones susceptibles de ser tratadas o entendidas como mensajes de carácter tridimensional dentro del sistema icónico del medio cultural, natural, industrial y tecnológico.
- 7) Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual en la que el sujeto se desenvuelve.
- 8) Analizar e interpretar la información visual para su ulterior traducción plástica como medio de comunicación a lo largo de su vida.

Y otros como:

- Mantener y transmitir al alumnado una actitud tolerante de respeto y confianza, afectuosa y no discriminatoria.
- Ayudar en la socialización del alumnado.
- Fomentar la observación, la atención, la percepción, la memoria, la imaginación, la creatividad, la capacidad de sorpresa, el descubrimiento, la imaginación, el razonamiento crítico y la inteligencia emocional, etc.
- Proporcionar valores humanos y artísticos.
- Fomentar el cuidado, el orden y la limpieza.



# COMPETENCIAS

- Comunicación.
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Social y ciudadana.
- Cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Aprender a pensar.

# CONTENIDOS

## **Dibujo artístico I**

1. La forma.
2. Las formas asociadas. La composición.
3. El claroscuro.
4. El color.

11

## **Dibujo técnico I**

1. Arte y dibujo técnico.
2. Trazados geométricos.
3. Sistemas de representación.
4. Croquización.

## **Volumen I**

1. Génesis del volumen a partir de una estructura bidimensional.
2. La forma y el lenguaje tridimensional.
3. Materiales y técnicas básicas de configuración tridimensional.
4. Composición en el espacio.
5. Valoración expresiva y creativa de la forma tridimensional.
6. Principios de diseño y proyecto de elementos tridimensionales.

# PROGRAMAS

**Metodología:** Participativa, con carácter interdisciplinar. Educación vivencial: lúdica, activa y cooperativa

**Grupo mínimo:**

El grupo mínimo será de 20 personas

**Evaluación**

Se realizará por observación directa, especialmente de:

- La participación en las actividades
- La expresión y comunicación a través de los diferentes lenguajes artísticos.
- Los productos generados por el alumnado, conforme a los criterios de evaluación de las distintas áreas del currículo.
- Visión interdisciplinar, a través de su integración en los productos generados por el alumnado integrada
- Trabajo en equipo

## Programa 1 DE ALTAMIRA A ROTHKO

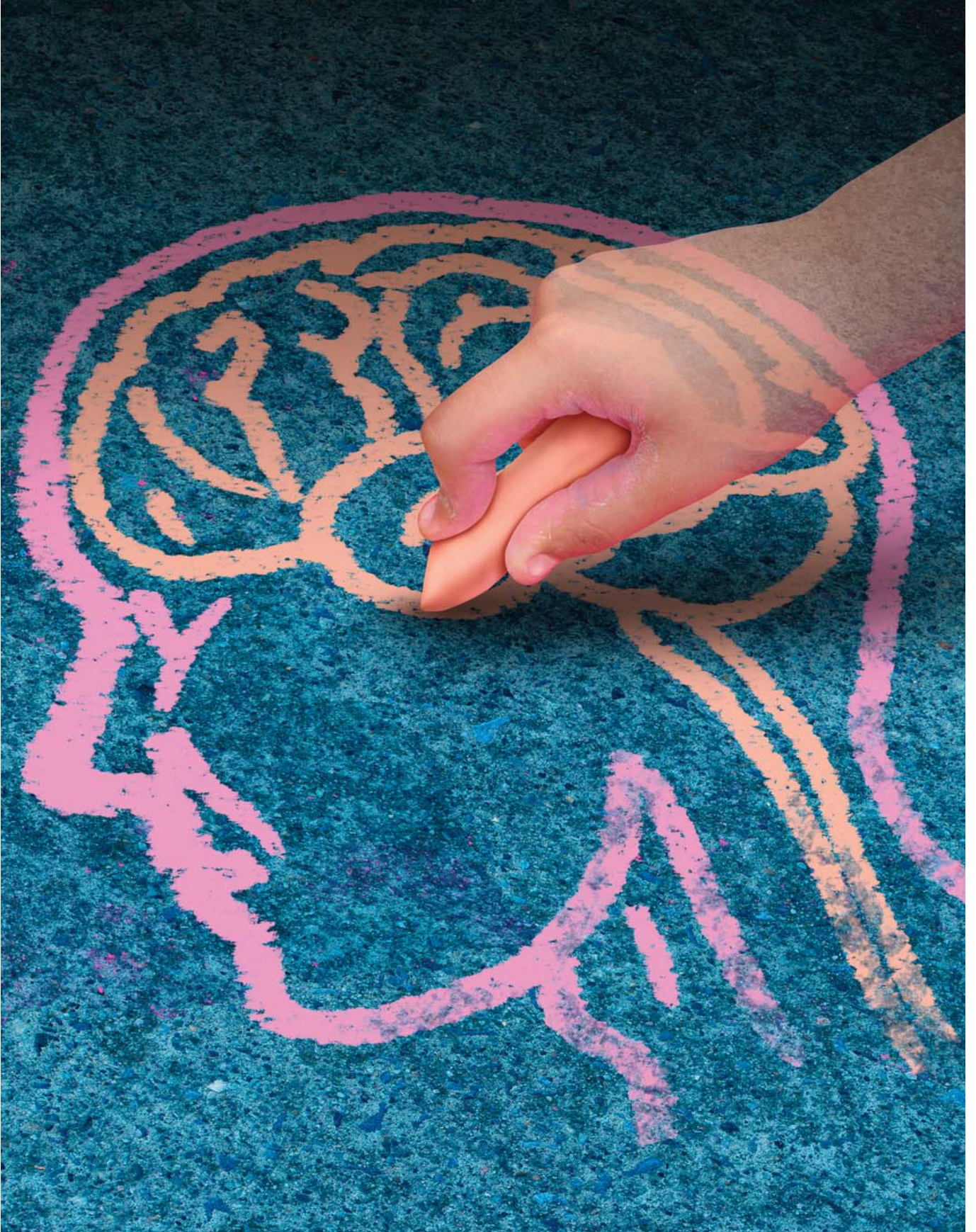
### Actividades:

**Previsita:** se les invita a venir al Museo. Se llevan cuadros del Museo, se habla un poco de la intención del programa y de la normativa.

**Visita:** 2 h. Se les enseña la colección principal de forma guiada. Después en el espacio de talleres se hacen los equipos y se les entregan las fichas de los 10 cuadros seleccionados. Tienen que realizar un trabajo en equipo sobre la obra. Explicar su intención y desarrollar una exposición grupal de la obra que les ha tocado.

**Post-visita:** se vuelve al centro escolar para ver la exposición de las obras realizadas. Se realiza una exposición común de las 10 obras.





## Programa 2

# CREATIVE THINKERS (TALLER DE CREATIVIDAD)

### Actividades:

**Pre-Visita** en el centro educativo: Se va con los cuadros del Museo y se les explica las normas y se les invita a venir.

**Visita:** Visita a la exposición, utilizando la metodología "visual thinking", para fomentar el aprender a pensar

Se les plantea una situación problemática que tienen que solucionar.

Así se trabaja la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Se vuelve al taller y se realiza una actividad plástica creativa sobre la solución que han pensado.

**Post-visita** se les entregan los trabajos, se recapitula, se responde a preguntas y se les agradece la visita.

## Programa 3

# THE BOX PROJECT (DEL CUBO DE TÀPIES A LA CAJA METAFÍSICA DE OTEIZA)

## Actividades:

### Pre-Visita

En el Centro escolar, en 15 minutos se les enseña fotos y cuadros de los artistas del Museo. Se les comenta las normas de la visita y se les invita a venir. Además se les comenta que van a ser artistas y tendrán que realizar una obra artística.

### Visita:

Duración: 2 horas

Se les introduce en la actividad, motivándoles hacia su faceta artística. Se pasa a ver las exposiciones del Museo y se les centra en las cajas. Se realizan preguntas abiertas para fomentar el "aprender a pensar". Se les habla del mundo emocional y de cómo incluir las emociones en su caja y qué quieren hacer con ellas.

Ya en el espacio del taller se les pide que realicen una obra plástica en la que realicen la construcción de una caja y que realicen la decoración artística del mismo.

Después tienen que explicar qué han incluido en esa caja y qué sentido le han dado.

**Post-visita** se evalúan las cajas, se debate sobre lo que se ha pretendido en la exposición. Se contestan las preguntas que han hecho.

**Horarios:** De 10 a 17 h







**Inscripciones:**  
T. 948 42 57 00  
educacionmuseo@unav.es

CAMPUS UNIVERSITARIO. 31009. PAMPLONA  
TEL. +34 948 42 56 00  
GPS: 42°-48'-4" N Y 1°-39'-38" W  
<http://museo.unav.edu>

