

Bachiller (II)
**PROGRAMA
ESCOLAR**

CUADERNO DEL
PROFESORADO

2º 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 Historia del arte

- 1) Comprender y valorar las diferencias en la concepción del arte y la evolución de sus funciones sociales a lo largo de la historia.
- 2) Entender las obras de arte como exponentes de la creatividad humana, susceptibles de ser disfrutadas por sí mismas y de ser valoradas como testimonio de una época y su cultura.
- 3) Utilizar métodos de análisis para el estudio de la obra de arte que permitan su conocimiento, proporcionen la comprensión del lenguaje artístico de las diferentes artes visuales y la adquisición de una terminología específica y a su vez desarrollen la sensibilidad y la creatividad.
- 4) Reconocer y caracterizar, situándolas en el tiempo y en el espacio, las manifestaciones artísticas más destacadas de los principales estilos y artistas del arte occidental, valorando su influencia o pervivencia en etapas posteriores.
- 5) Conocer, disfrutar y valorar el patrimonio artístico, contribuyendo de forma activa a su conservación como fuente de riqueza y legado que debe transmitirse a las generaciones futuras rechazando aquellos comportamientos que lo deterioran.
- 6) Contribuir a la formación del gusto personal, la capacidad de goce estético y el sentido crítico, y aprender a expresar sentimientos e ideas propias ante la contemplación de las creaciones artísticas, respetando la diversidad de percepciones ante la obra de arte y superando estereotipos y prejuicios.
- 7) 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.
- 8) 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.

Asignatura Dibujo técnico II

- 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.

5

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.



Técnicas de expresión gráfico-plástica

- Conocer y valorar los recursos expresivos y comunicativos que proporcionan las distintas técnicas de expresión.
- Conocer la terminología básica de las técnicas gráfico-plásticas, así como los materiales, soportes, herramientas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, valorar críticamente su utilización y proceder de una manera apropiada y ordenada en el trabajo.
- Utilizar de forma adecuada los materiales y las técnicas durante el proceso de elaboración de una obra para conseguir dominio y destreza en el manejo de los mismos.
- Utilizar los distintos medios de expresión del lenguaje gráfico-plástico, experimentando diferentes posibilidades y combinaciones como forma de desarrollar la capacidad creativa y personal de expresión.
- Apreciar, en la observación de las obras de arte, la influencia de las técnicas y modos de expresión empleados, relacionándolos con su entorno histórico y cultural.
- Desarrollar la capacidad creativa y de comunicación mediante la exploración y el análisis del entorno y la selección y combinación de técnicas y procedimientos.
- Conocer y apreciar el valor tanto de las técnicas de expresión tradicionales como el de las más innovadoras y tecnológicas.

7

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

Historia del arte

- El arte como expresión humana en el tiempo y en el espacio: significado de la obra artística.
- La obra artística en su contexto histórico. Función social del arte en las diferentes épocas: artistas, mecenas y clientes.
- Aplicación de un método de análisis e interpretación de obras de arte significativas en relación con los estilos y con artistas relevantes.
- La ruptura de la tradición: el arte en la primera mitad del siglo XX
- El arte de nuestro tiempo: universalización del arte

Técnicas de expresión gráfico-plástica

1. El lenguaje gráfico-plástico. Factores determinantes.
2. Técnicas de dibujo.
3. Técnicas de pintura.
4. Incidencia de las técnicas en el ámbito artístico-cultural.

Dibujo técnico II

1. Trazados geométricos

- Trazados en el plano: ángulos en la circunferencia, arco capaz.
- Proporcionalidad y semejanza: escalas normalizadas, construcción de escalas gráficas.
- Figuras planas equivalentes.
- Polígonos: construcción de triángulos y cuadriláteros, aplicación del arco capaz. Construcción de polígonos regulares a partir del lado y del radio.
- Potencia. Eje radical, centro radial. Sección aurea. Rectificación de la circunferencia.
- Transformaciones geométricas: la homología y la afinidad.
- Tangencias: aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
- Curvas cónicas y técnicas. Rectas tangentes a las cónicas. Intersección con una recta.

2. Sistemas de representación

- Sistema dedico: Métodos de la Geometría descriptiva (abatimientos, giros y cambios de plano). Verdaderas magnitudes e intersecciones. Representación de formas poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Obtención de intersecciones con rectas y planos. Obtención de secciones y desarrollos.
- Sistema econométrico ortogonal y oblicuo: fundamentos, proyecciones, coeficientes de reducción. Obtención de intersecciones y verdaderas magnitudes. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Representación de solidos dados por sus vistas.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva central y oblicua. Representación del punto, recta y plano. Análisis de la elección del punto de vista en la perspectiva cónica. Representación de solidos dados por sus vistas.

Programa 1

DE ALTAMIRA A ROTHKO

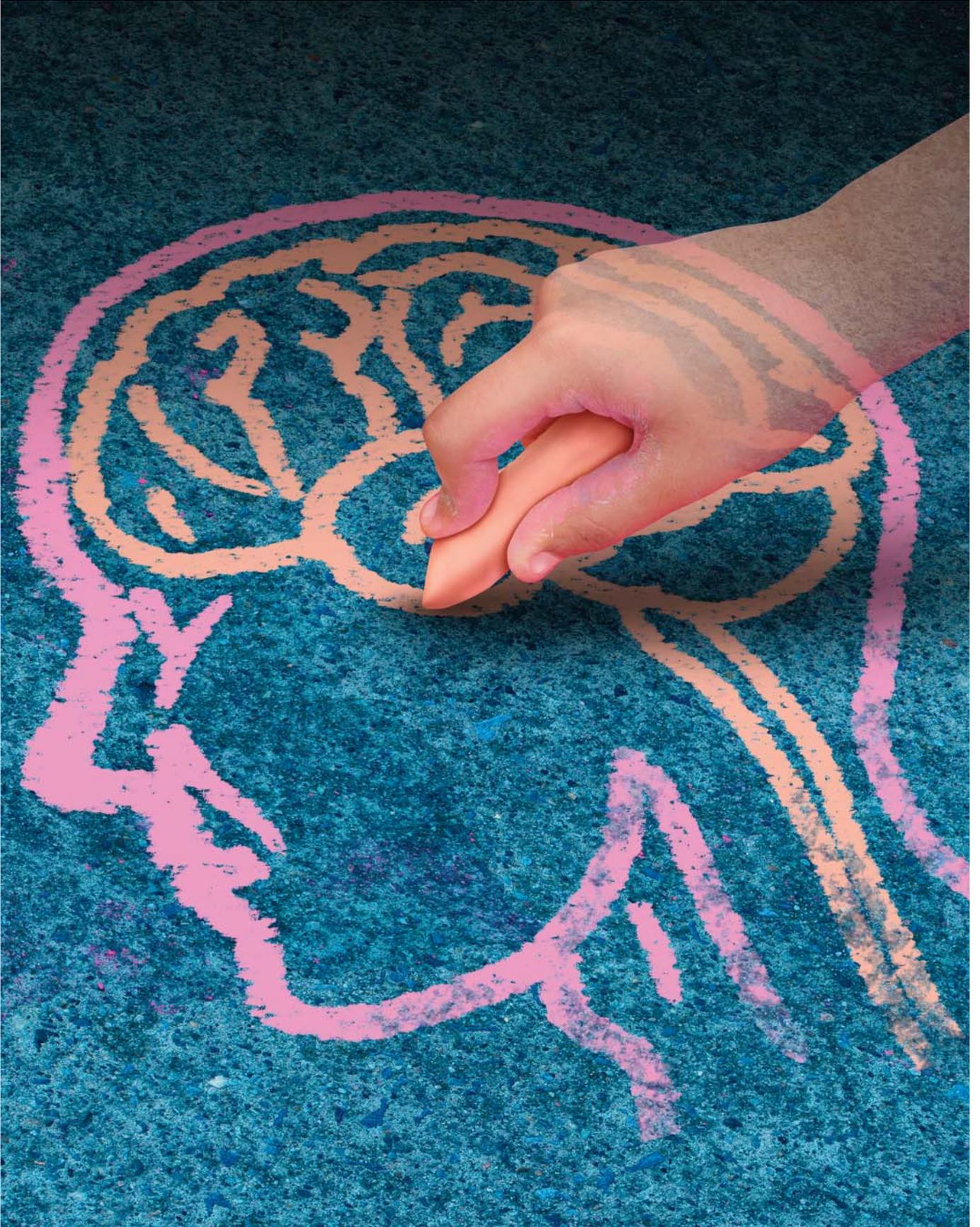
Actividades:

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

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





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>

