

Educación  
Secundaria (III)

# PROGRAMA ESCOLAR

CUADERNO DEL  
PROFESORADO

## 3º ESO

Programa 1:  
10 ARTS MOVEMENTS  
YOU SHOULD KNOW

Programa 2:  
CREATIVE THINKERS  
(Taller de creatividad)



## FINES

De acuerdo con el Decreto Foral 25/2007, de 19 de marzo, con este programa educativo se pretende ayudar a desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

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 para transformarla y transformarse, en definitiva, para humanizar la realidad...

# OBJETIVOS

Aunque de forma transversal se trabajan muchos de los objetivos formulados para esta etapa, específicamente se trabajan los siguientes, presentes en el mencionado DF 25/2007.

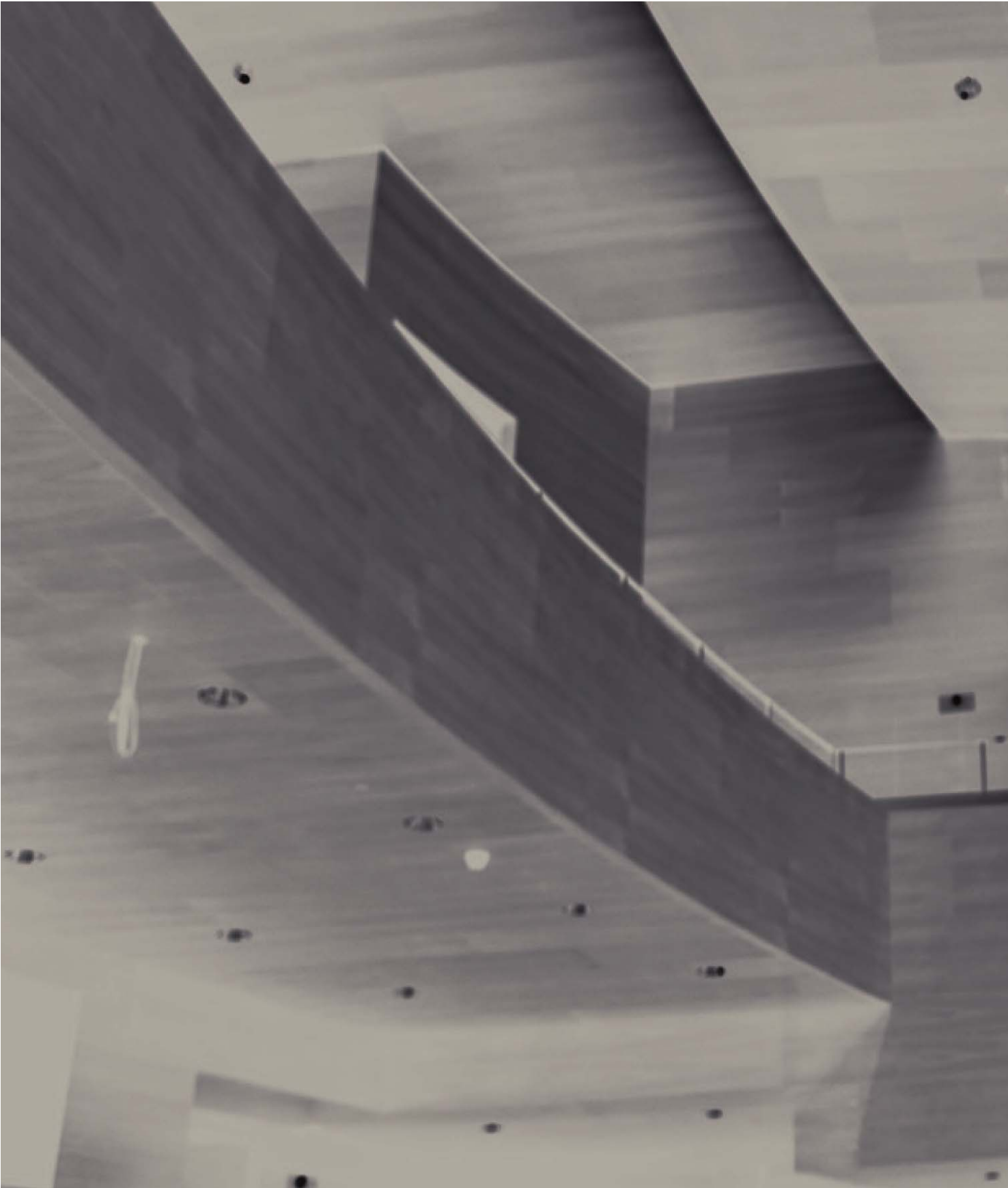
- 1) Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 2) Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
- 3) Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- 4) Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- 5) Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- 6) Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- 7) Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
- 8) Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
- 9) Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

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

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal.
- Aprender a pensar.





# CONTENIDOS

## **Bloque 1.\_Contenidos comunes.**

- Adquisición de las destrezas lingüísticas necesarias para el aprendizaje del área: comprensión de textos escritos y orales, conocimiento del vocabulario específico, uso correcto de la expresión oral y escrita, etc.

## **Bloque 2.\_Observación.**

- La percepción visual.
- El lenguaje y la comunicación visual: finalidad informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- La imagen representativa y la imagen simbólica.
- Explotación de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.
- Valoración de la imagen como medio de expresión.
- Interés por la observación sistemática.

## **Bloque 3.\_Experimentación y descubrimiento.**

- Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).
- Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.).
- Utilización de los trazados geométricos básicos, así como de los sistemas de representación con fines descriptivos.
- Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por cambios luminosos.
- Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales.
- Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.



#### **Bloque 4.\_Entorno audiovisual y multimedia.**

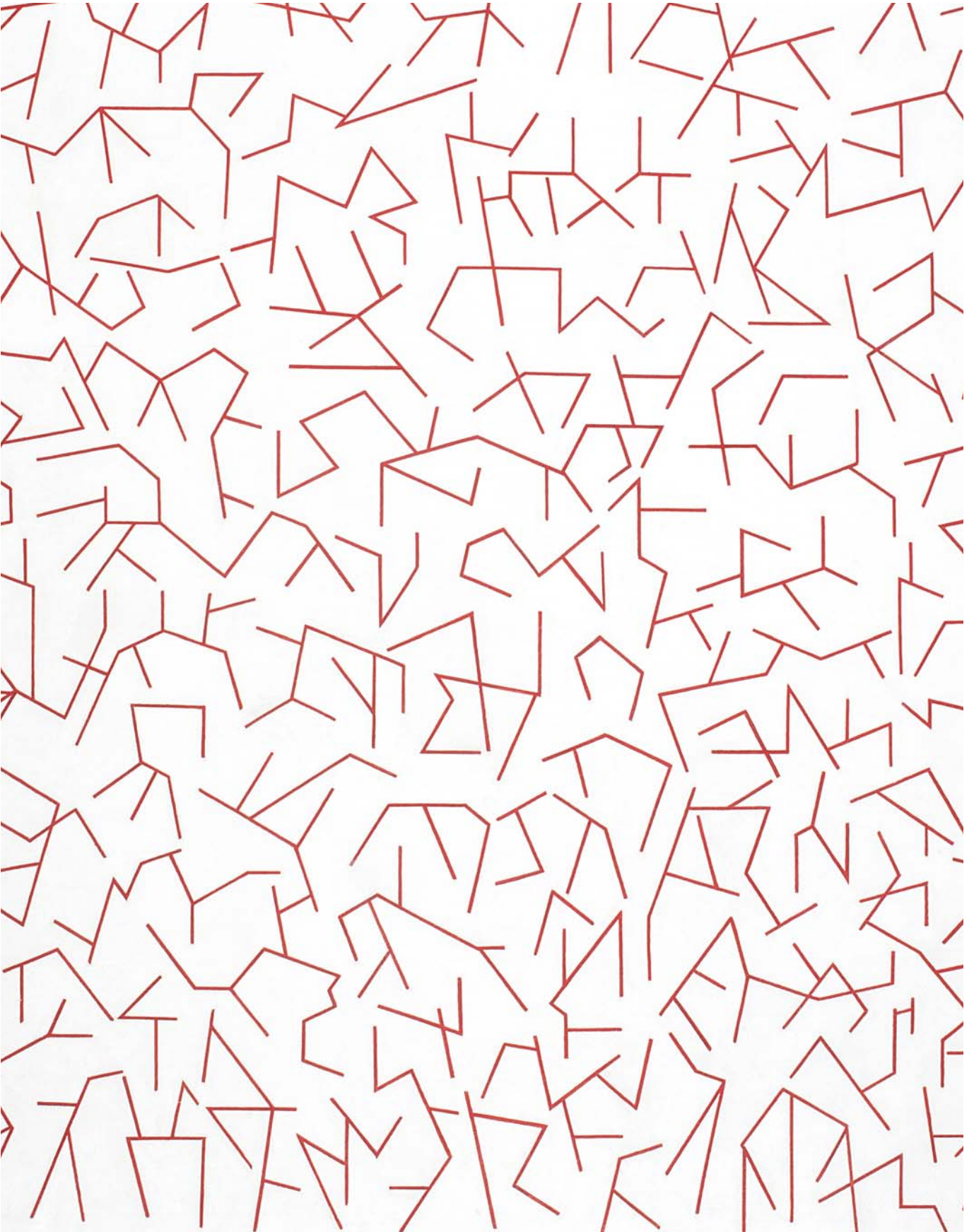
- Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.
- Experimentación y utilización de recursos informáticos y nuevas tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo.

#### **Bloque 5.\_Expresión y creación.**

- Experimentación y utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas.
- Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.
- Creación colectiva de producciones plásticas.
- Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).

#### **Bloque 6.\_Lectura y valoración de los referentes artísticos.**

- Lectura de imágenes, a través de los elementos visuales, conceptuales y relacionales, estableciendo los mensajes y funciones del patrimonio cultural propio detectando las similitudes y diferencias respecto a otras sociedades y culturas.
- Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc).
- Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables.
- Aceptación y respeto hacia las obras de los demás.



## Programa 1

# 10 ARTS MOVEMENTS YOU SHOULD KNOW

### Actividades:

**Pre-Visita** en el centro educativo: Se va con varios 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" y "open-ended questions", para fomentar el aprender a pensar.

Se les ponen las fichas de los cuadros-puzles magnéticos, se explican algunos movimientos de arte. Luego se va a las salas y se explica la exposición y algunos de los estilos de arte que contienen.

Se vuelve al taller y, por equipos, se componen los puzles magnéticos y se trabaja la ficha correspondiente al movimiento de arte que les ha tocado.

Después explican por equipos cada cuadro a los demás compañeros, de forma que todos los equipos tienen que hacer una exposición oral.

## 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 responde a preguntas y se les agradece la visita.

12

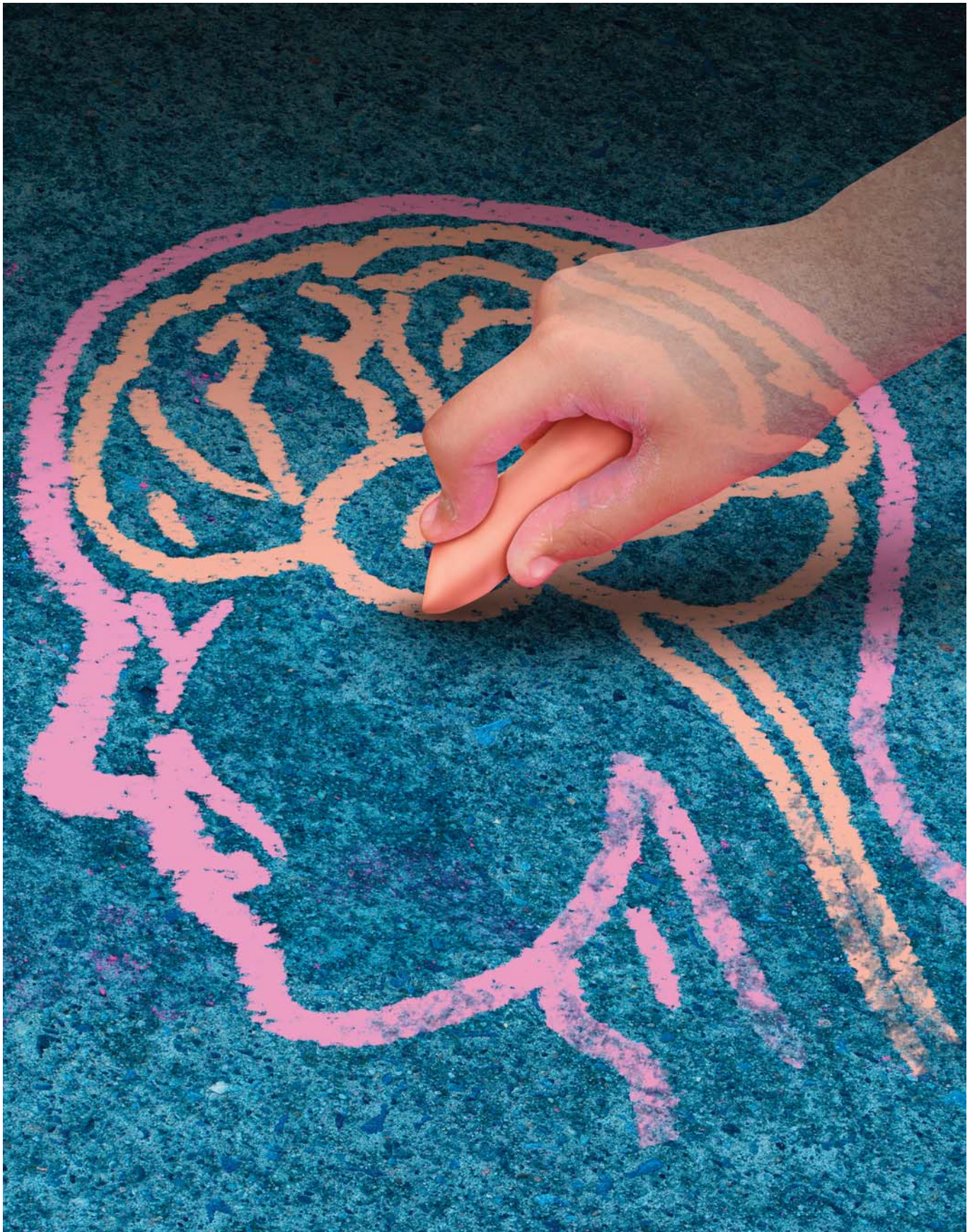
### Evaluación

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

### Idiomas

Castellano, inglés y euskera





**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>

