

Educación
Secundaria (IV)

PROGRAMA ESCOLAR

CUADERNO DEL
PROFESORADO

4º ESO

Programa 1:
10 ARTS MOVEMENTS
YOU SHOULD KNOW

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 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.

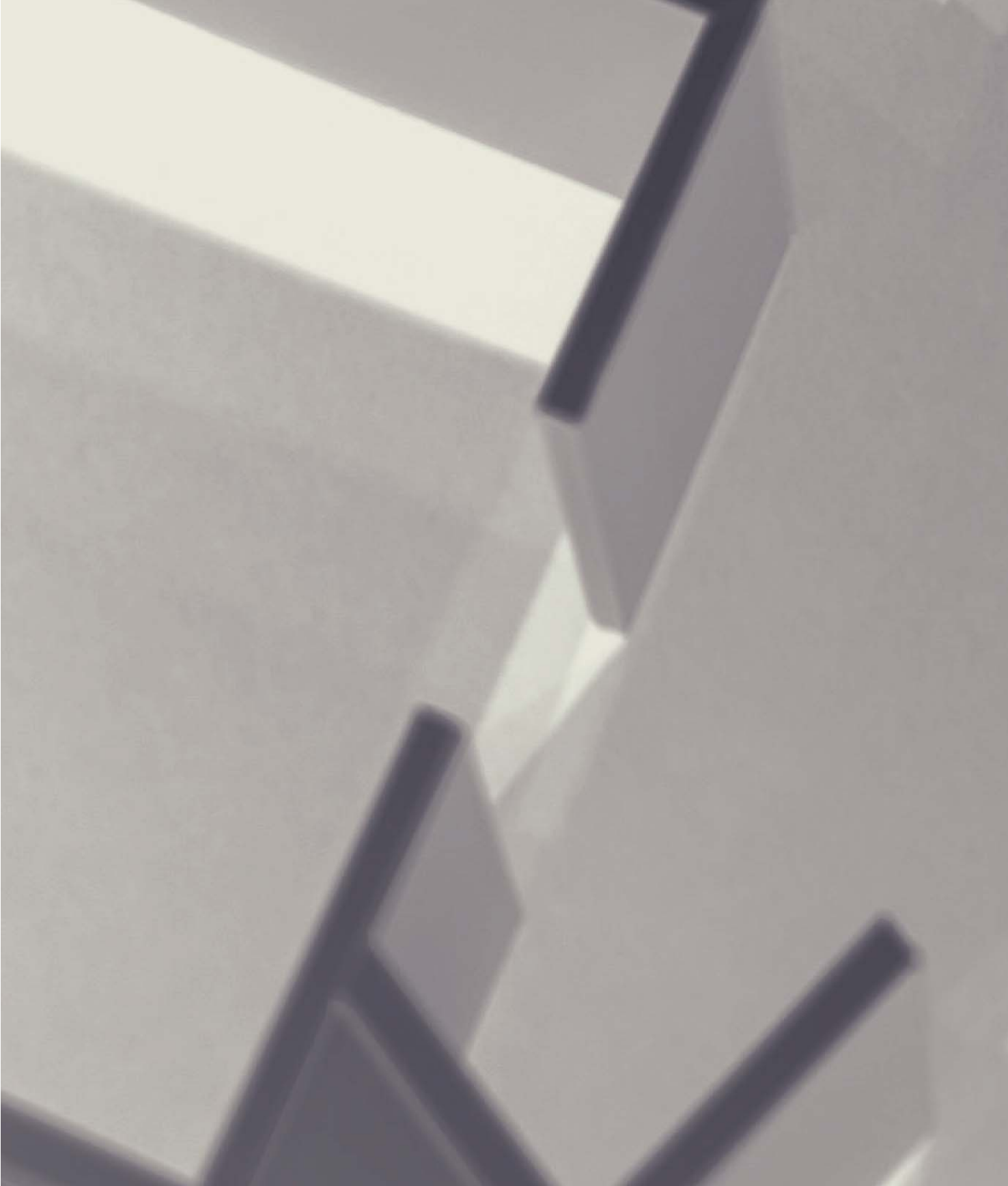
- 1) Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 2) Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como 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.

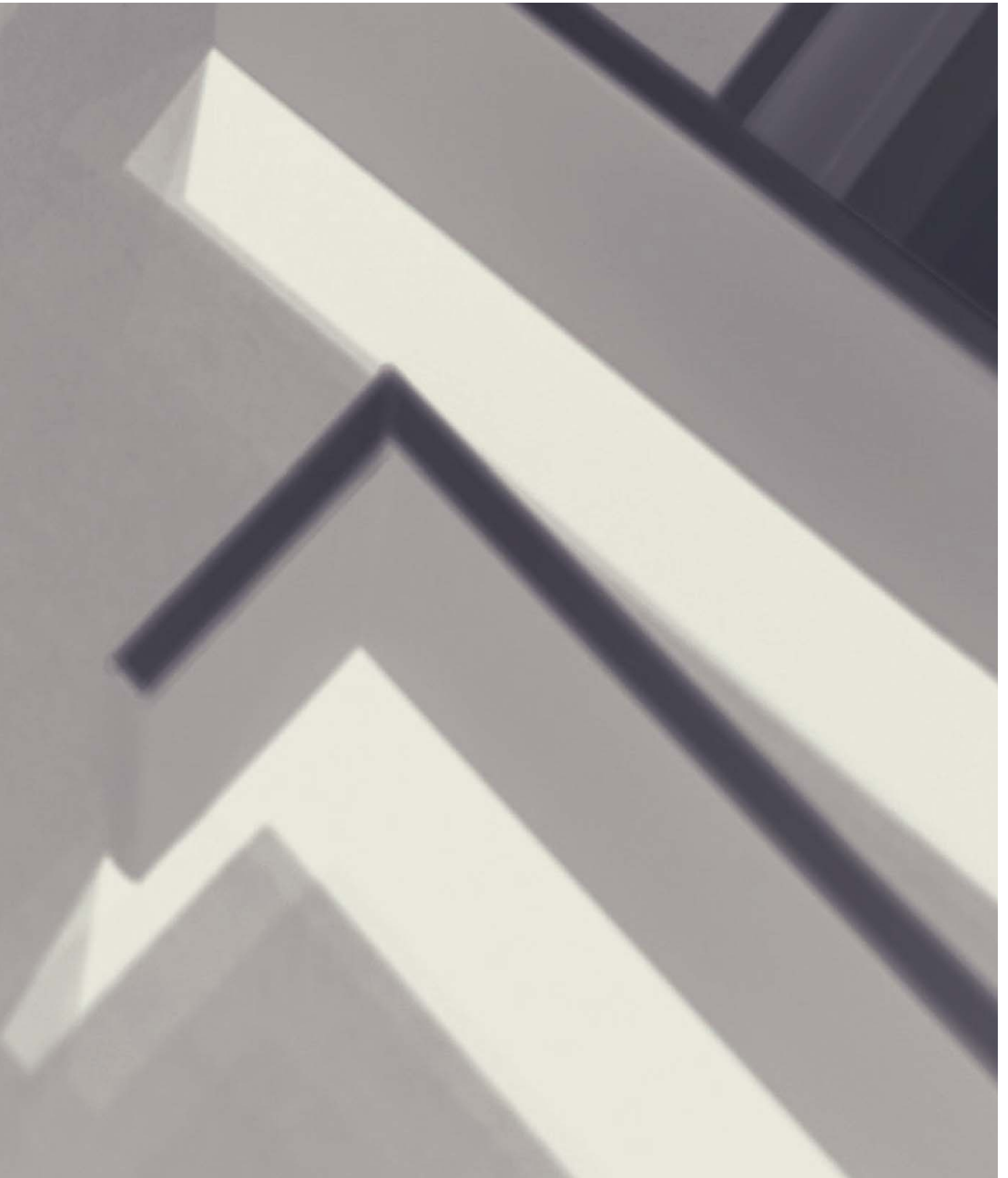
Y otros como:

- 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._Procesos comunes a la creación artística.

- Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (auto-reflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.
- Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.
- Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.
- Autoexigencia en la superación de las creaciones propias.
- 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._Expresión plástica y visual.

- Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.
- Técnicas de grabado y reprografía.
- Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.
- Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.
- Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.

Bloque 3._Artes gráficas y el diseño.

- Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.
- Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas al diseño.
- Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas ...) y la publicidad.
- Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

Bloque 4._Imagen y sonido.

- Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.
- Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.
- Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.
- Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.

Bloque 5._Descripción objetiva de formas.

- Técnicas de expresión grafico-plásticas: descripción objetiva de las formas.
- Entornos de aplicación de los sistemas de representación.
- Normalización.
- Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.

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.

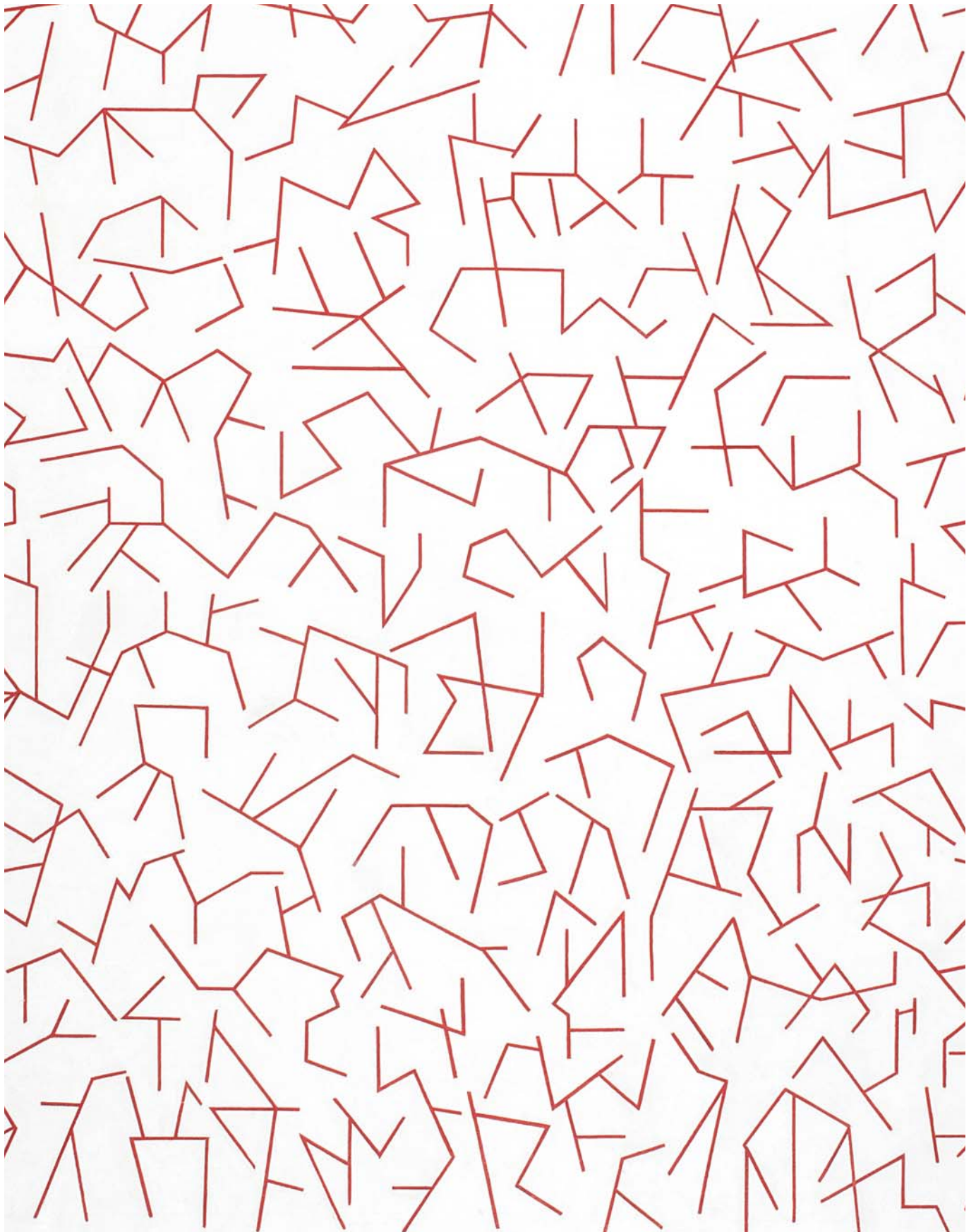
10

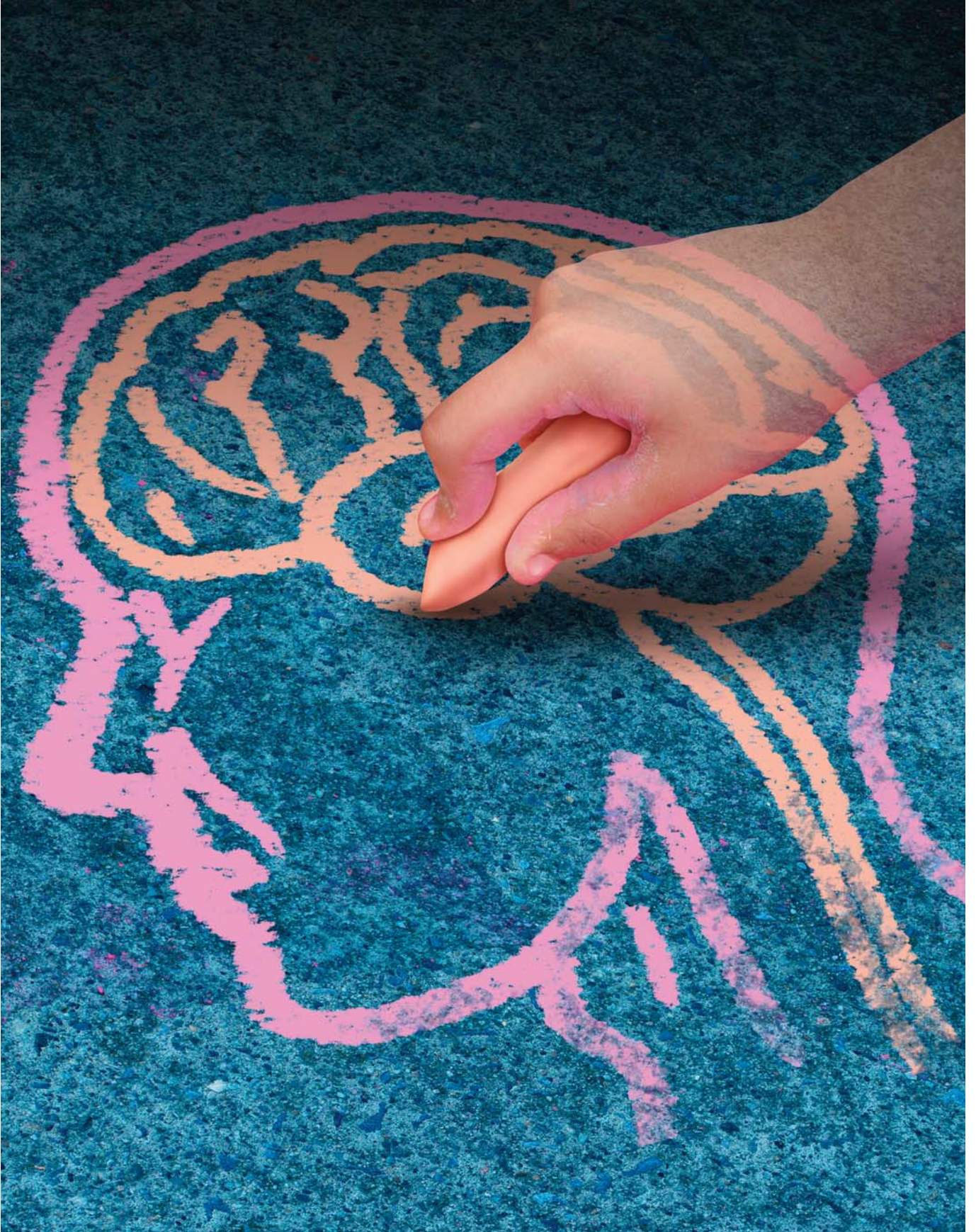
Visita: Visita a la exposición, utilizando la metodología "visual thinking" y "open-ended questions", para fomentar el aprender a pensar.

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.

13

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

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.

14

Visita:

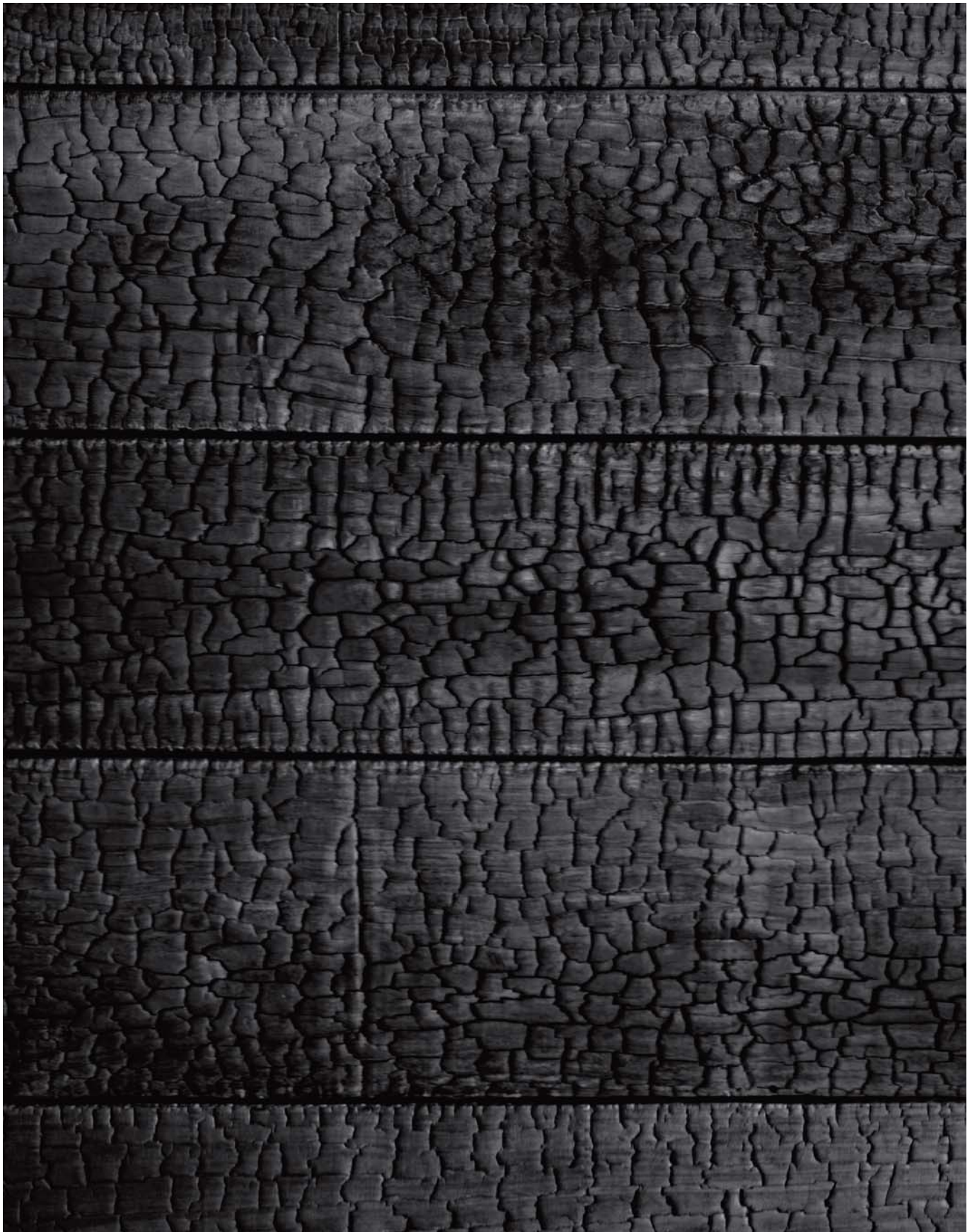
Duración: 2 horas

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.





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>

