

MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA

—
CUADERNO DEL
PROFESORADO

—
PROGRAMA PARA
BACHILLERATO

—
SEGUNDO CURSO

BOX
PROJECT
AFTER
VIK MUNIZ



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

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.

OBJETIVOS

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.
7. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
8. 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.
9. 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.

OBJETIVOS

VOLUMEN I

1. Conocer y comprender el lenguaje tridimensional, asimilando los procedimientos artísticos básicos aplicados a la creación de obras de 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 cognitivas 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.

OBJETIVOS

OTROS COMO:

1. Mantener y transmitir al alumnado una actitud tolerante de respeto y confianza, afectuosa y no discriminatoria.
2. Ayudar en la socialización del alumnado.
3. Fomentar la observación, la atención, la percepción, la memoria, la imaginación, la creatividad, la capacidad de sorpresa, el descubrimiento, el razonamiento crítico y la inteligencia emocional, etc.
4. Proporcionar valores humanos y artísticos.
5. 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

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 básicos 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

PROGRAMA 1

THE BOX PROJECT AFTER VIK MUNIZ

Tras la visita a la exposición de Vik Muniz, trabajaremos en mayor profundidad, como corresponde al nivel educativo, la visión interdisciplinar de la realidad desde muchos puntos de vista sociales y ambientales, incluyendo el valor del cuidado, tanto social –a través de la inmigración y el género–, como del medio ambiente. A través de este programa se fomenta el desarrollo personal a través del arte, de la inteligencia emocional, la toma de decisiones y el autoconocimiento a través de la exploración del mundo personal.

Dentro de la actividad práctica se propone al alumnado la creación de su propia caja de recursos al estilo de la obra *Brillo Box* del artista. Con esta actividad se pretende desarrollar la visión espacial y desarrollar conceptos como lo sólido y el vacío, fomentando la imaginación, la creatividad y el aprender a pensar a través de lo que se ve y de lo oculto.

ACTIVIDADES

Pre-visita: en el centro escolar, en 15 minutos se enseña a los alumnos fotos y cuadros de los artistas del Museo. Se les comentan las normas de la visita y se les invita a venir. Además, se les avanza que van a ser artistas y que tendrán que realizar una obra artística.

Visita: 2 horas de duración.

Se les introduce en la actividad, motivándoles hacia su faceta artística. A continuación, se visitan las exposiciones del Museo y se pone el foco 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 construyan una caja y su decoración artística.

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

Post-visita: se analizan las cajas y se debate sobre lo que se ha pretendido en la exposición. Se contestan las preguntas que han hecho.



VIK MUNIZ

HORARIOS

10 a 14 h

METODOLOGÍA

Participativa,
con carácter
interdisciplinar.

EDUCACIÓN VIVENCIAL

Lúdica, activa y
cooperativa.

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.
- Trabajo en equipo.

IDIOMAS

Castellano, euskera,
inglés y francés.

INSCRIPCIONES

T 686 23 99 87

educacionmuseo@unav.es

●●● Museo Universidad de Navarra

MUSEO.UNAV.EDU