

MUSEO
UNIVERSIDAD
DE NAVARRA

—

CUADERNO DEL
PROFESORADO

—

PROGRAMA PARA
SECUNDARIA

—

CUARTO DE ESO

DE
ALTAMIRA
AL GUERNICA
DE VIK MUNIZ



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 abordan 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 otros 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, el razonamiento crítico y la inteligencia emocional, etc.
- » Proporcionar valores humanos y artísticos.
- » Fomentar el cuidado, el orden y la limpieza.
- » Desarrollar la creatividad.

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.

CONTENIDOS

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

DE ALTARMIRA AL GUERNICA DE VIK MUNIZ

Un recorrido por la historia del arte, siguiendo obras de referencia de Vik Muniz, como *Medusa marinara*, *Gioconda*, *Leda y el cisne*, *Los borrachos* o *Saturno devorando a sus hijos*. El alumnado, por grupos, tendrá que realizar una ficha sobre la obra asignada y una exposición oral de la misma.

Por último, se propone la realización de una actividad creativa según el estilo de la obra que les ha tocado exponer.

ACTIVIDADES

Pre-visita: se asiste al centro educativo con varios cuadros del Museo, se explican las normas a los alumnos y se les invita a venir.

Visita: se realiza una visita a la exposición, utilizando la metodología *visual thinking* y *open-ended questions*, para fomentar el aprender a pensar.

Se les muestran las fichas de los cuadros-puzles magnéticos y se explican algunos movimientos de

arte. A continuación, ya en salas expositivas, se ofrecen las claves de la exposición y algunos de los estilos artísticos que pueden contemplarse.

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

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



GUERNICA AFTER PICASSO,
DE VIK MUNIZ,
2009



VIK MUNIZ

HORARIOS

10 a 14 h

METODOLOGÍA

Participativa,
con carácter
interdisciplinar, *visual
thinking, open-ended
questions*.

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