

MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA

CUADERNO DEL
PROFESORADO

PROGRAMA 1

10 ART MOVEMENTS
YOU SHOULD KNOW

PROGRAMA 2

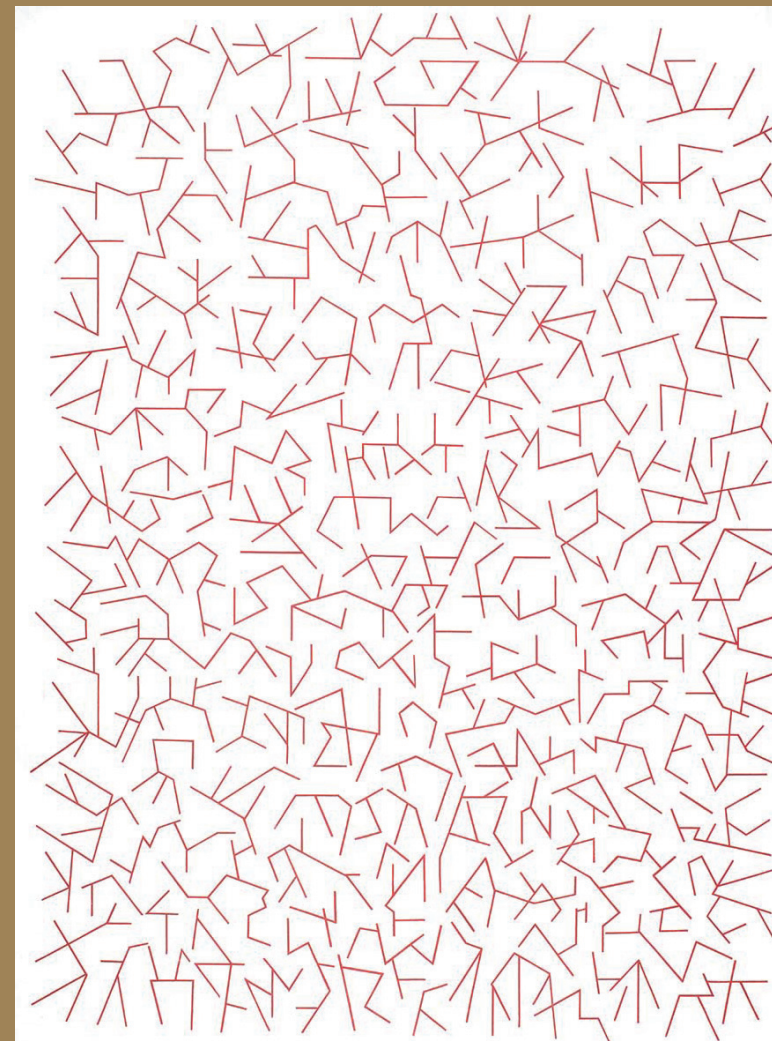
CREATIVE THINKERS
TALLER DE CREATIVIDAD

PROGRAMA 3

THE BOX PROJECT
DEL CUBO DE TÀPIES A LA
CAJA METAFÍSICA DE OTEIZA

PROGRAMA PARA
SECUNDARIA

4º DE ESO



CRITERIOS EDUCATIVOS

Las propuestas del curso 2021-22 se inspiran en diversas piezas de la Colección Museo Universidad de Navarra.

A través de distintas técnicas y utilizando metodologías de aprendizaje activo y colaborativo, el equipo educativo del Museo se pone al servicio de los docentes con materiales específicamente adaptados a su curso escolar tanto en temática como en actividades.

Los cuadernos del profesorado y otros materiales de apoyo nos sirven para adaptar cada actividad al grupo, a sus responsables docentes y necesidades específicas.

Educar la mirada a través de la contemplación de la obra de arte sirve como punto de partida a una propuesta creativa práctica, a la reflexión en torno a una temática y al trabajo personal, en grupo o de forma colaborativa.

El diseño de cada programa se adapta a la situación concreta de cada centro y al nivel educativo, gracias al trabajo en colaboración con los docentes. La actividad se desarrolla de forma presencial -en el Museo, en el centro- o virtual a través de herramientas digitales, en función de la decisión adoptada por los equipos de trabajo.

OBJETIVOS

Aunque de forma transversal se trabajan muchos de los objetivos formulados para esta etapa, específicamente se abordan los siguientes, presentes en el DF 24/2015.

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

10 ART MOVEMENTS YOU SHOULD KNOW

Este programa realiza un recorrido por la historia del arte atendiendo a 10 obras de referencia, obras clave en la historia del arte.

ACTIVIDADES

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

Visita: se realiza una visita de la colección del Museo Universidad de Navarra, 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 regresa a Talleres y, por equipos, se componen los puzles magnéticos y se trabaja la ficha correspondiente al movimiento de arte asignado.

Después cada equipo explica al resto del alumnado su obra, de forma que todos los equipos realizan una exposición oral.



PROGRAMA 2

CREATIVE THINKERS

TALLER DE CREATIVIDAD

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 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, por equipos, 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.



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 a los alumnos reproducciones de obras 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 visitan las exposiciones del Museo y les propone centrarse en las cajas de Oteiza y Tàpies. 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 taller, se les pide que realicen una obra plástica en la que realicen la construcción de una caja y que representen con

creatividad las emociones que les ha provocado su visita al Museo.

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

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

COMPOSICIÓ AMB CISTELLA,
1996

© ANTONI TÀPIES



HORARIOS

10 a 14 h

METODOLOGÍA

Participativa,
con carácter
interdisciplinar, *visual
thinking, open-ended
questions* y *Learning
by doing*.

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, francés y alemán.

INSCRIPCIONES

T 686 23 99 87

educacionmuseo@unav.es

●●● Museo Universidad de Navarra

MUSEO.UNAV.EDU