

MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA

CUADERNO DEL
PROFESORADO

PROGRAMA 1
DE ALTAMIRA
A ROTHKO

PROGRAMA 2
CREATIVE THINKERS
TALLER DE CREATIVIDAD

PROGRAMA PARA
BACHILLERATO

1^{ER} CURSO



FINES

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

DIBUJO ARTÍSTICO I

SE TRABAJAN LOS SIGUIENTES, PRESENTES EN EL
DECRETO FORAL 25/2015:

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 cognoscitivas 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

ACTIVIDADES

DE ALTAMIRA A ROTHKO

Pre-visita: Se muestran reproducciones de las obras del Museo y se introduce la actividad y los objetivos del programa, así como la normativa del Museo.



Visita: 2 horas de duración.

Se realiza una visita a la colección Museo Universidad de Navarra y a las exposiciones temporales. Se llevan a cabo actividades de educación de la mirada y de aprender a pensar, mediante preguntas abiertas.

Ya en el espacio Talleres, se forman los equipos y se entregan las fichas de los 10 cuadros seleccionados. Tienen que realizar un trabajo en equipo sobre la obra.

A continuación el alumnado explica su intención y desarrolla una exposición grupal sobre la obra que se les ha asignado.

Post-visita: se vuelve al centro escolar para ver la exposición de las obras realizadas. Se realiza una exposición común de las 10 obras.

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.

Ya en el espacio Talleres, se realiza una actividad por equipos donde se utiliza la creatividad plástica para plantear una solución al problema propuesto.

Post-visita: se les entregan los trabajos, se responde a preguntas y se les agradece la visita.

HORARIOS

10 a 14 h

METODOLOGÍA

Activa y participativa

Visual thinking

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 y francés.

INSCRIPCIONES

T 686 23 99 87

educacionmuseo@unav.es

●●● Museo Universidad de Navarra

MUSEO.UNAV.EDU