

MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA

CUADERNO DEL
PROFESORADO

PROGRAMA 1

10 ART MOVEMENTS
YOU SHOULD KNOW

PROGRAMA 2

CREATIVE THINKERS
TALLER DE CREATIVIDAD

PROGRAMA 3

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

PROGRAMA PARA
BACHILLERATO

2º CURSO



FINES

Las propuestas de este curso 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.
6. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
7. 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.
8. 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

10 ART MOVEMENTS YOU SHOULD KNOW

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



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 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 cuadros-puzles magnéticos del Museo, con ayuda de las fichas que explican algunos de los principales movimientos artísticos de la Historia del Arte.

Después cada equipo explica al resto del alumnado su obra, de forma que todos los equipos realizan una exposición oral. A esta actividad puede acompañar otra de carácter creativo, en la que se profundice sobre el movimiento artístico asignado.

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

PROGRAMA 2

CREATIVE THINKERS

TALLER DE CREATIVIDAD

ACTIVIDADES

Pre-visita: se asiste al centro educativo con varias reproducciones de obras 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.

Ya en el taller, se les plantea una situación problemática que tienen que solucionar.

Así se trabaja la resolución de problemas y la toma de decisiones.

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

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.

Visita: duración: 2 horas
Se les introduce en la actividad, motivándoles hacia su faceta artística. Se visitan las exposiciones del Museo

centrando la atención en las cajas de Oteiza y Tàpies. Se realizan preguntas abiertas para fomentar el “aprender a pensar”.

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 y las ideas 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 explican 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, francés y alemán.

INSCRIPCIONES

T 686 23 99 87

educacionmuseo@unav.es

●●● Museo Universidad de Navarra

MUSEO.UNAV.EDU