



ADENTRARSE EN EL ARTE

Un proyecto para la renovación pedagógica y la mejora de la calidad del Colegio Lourdes y Colegio Hipatia

I. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

"Las obras de arte nacen siempre de quien ha afrontado el peligro, de quien ha ido hasta el extremo de la experiencia, hasta el punto que ningún humano puede rebasar. Cuanto más se ve, más propia, más personal, más única se hace una vida"

Rainer María Rilke

"Si la inspiración no viene a mí salgo a su encuentro, a la mitad del camino"

Sigmund Freud

"Ningún gran artista ve las cosas como son en realidad; si lo hiciera, dejaría de ser artista".

Oscar Wilde

El conocimiento del mundo artístico permite percibir, comprender, y apropiarse del universo de la creación, forjando una amalgama de conocimientos, medios y habilidades que son utilizados tanto en el campo artístico como en las demás áreas de conocimiento.

Del mismo modo, la enseñanza del Arte en los centros de la Fundación Hogar del Empleado favorece a través del desarrollo de la sensibilidad, la creación y comprensión de la expresión simbólica, el conocimiento de las obras plásticas más relevantes de la Historia del Arte y de las diversas expresiones artísticas y culturales de vanguardia, propiciando el diálogo con los iguales y el desarrollo de un pensamiento reflexivo y crítico.

El conocimiento en el Arte y su mundo genera medios y ámbitos para incidir en la cultura, propiciando la innovación, la inclusión y la **cohesión social, en la búsqueda de una ciudadanía más participativa.**

En esta medida, las competencias específicas de las artes apoyan, amplían y enriquecen las competencias comunicativas, matemáticas, científicas y ciudadanas, estableciendo un diálogo continuo con ellas.

Además, la relación con el campo del arte, la cultura y su patrimonio, acerca al estudiante al conocimiento y la comprensión de valores y hechos que se desarrollan en la actualidad. Aprender a reconocer, apreciar, y cuidar esta riqueza humana tangible como intangible, disfrutar e intercambiar experiencias, **contribuye a cultivar valores como la responsabilidad, el respeto y la tolerancia, presentes e indispensables en la vida cotidiana.**

II. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto "**ADENTRARSE EN EL ARTE**" es un proyecto educativo dirigido a los alumnos y alumnas del Colegio Lourdes y Colegio Hipatia de la Fundación Hogar del Empleado y que cuenta con el arte como instrumento impulsor para crear en ellos experiencias satisfactorias y motivadoras, buscando una formación artística de carácter integral.

Se trata de un proyecto con dos objetivos concretos:

- Ofrecer el encuentro con artistas de distintas manifestaciones que desarrollan su trabajo en la actualidad, es decir, abrir el mundo artístico a los alumnos en periodo de aprendizaje artístico plástico.
- Conectar a través del arte a los alumnos y alumnas de los centros con Bachillerato Artístico de la FUHEM.

El proyecto consta de tres partes:

1. Encuentro y taller con artistas
2. Elaboración de un proyecto artístico por parte de los alumnos y alumnas de los distintos centros.
3. Exposición artística de los proyectos realizados y catálogo.

Cada apartado consta de dos actividades que contienen un carácter teórico y práctico.

El proyecto está previsto realizarlo en febrero de 2012 en cinco días lectivos, de lunes a viernes, indistintamente en los dos centros. La jornada artística se desarrollará desde las 10:00 a 14:00 hrs. El proceso de creación del proyecto personal en los centros y encuentro con galerista de marzo a mayo 2012. Exposición de la obra artístico – plástica alrededor de junio 2012

1. ENCUENTRO CON ARTISTAS y ACTIVIDAD DE TALLER

Los encuentros se realizan con artistas que en la actualidad están elaborando una emergente e innovadora obra creativa. Además, su perfil aporta una importante inquietud educativa por transmitir sus conocimientos y experiencias a los alumnos que empiezan a tomar contacto con el mundo del arte. Cada día del proyecto los alumnos tienen la oportunidad de contar con la presencia de un artista diferente mostrando su pensamiento y obra artística.

En la última parte de la jornada se invitará a los alumnos a participar en un taller del artista.

En esta actividad práctica-creativa, se hará hincapié en la importancia de la plasmación personal de la idea y de la ejecución manual. **A través de su trabajo en el taller, se intentará que los alumnos tomen consciencia de su capacidad creativa, al tiempo que se les proporcionarán conocimientos sobre las técnicas artísticas.**

Los artistas son:

- Colectivo "El perro". Acciones artísticas urbanas. <http://www.elperro.info/>
- "El Enigma de la fruta". Performance. <http://elenigmadelafruta.com/>
- Puerto Collado. Dirección artística en medios audiovisuales. <http://www.puertocollado.com/>
- DieR . Graffiti. <http://www.flickr.com/photos/diermadrid> , <http://dier.es/>

2. ELABORACIÓN DE UN PROYECTO ARTÍSTICO

Los alumnos y alumnas, colectiva o individualmente realizarán proyectos sobre lo que los artistas y colectivos les han propuesto ya sea como tema, o como técnica artística.

Para ello contarán con la experiencia de la artista Pepa Badiola y directora de la galería "Espacio 8 " en Madrid <http://www.espacio8.es/index.html> .

Realizará una conferencia y posterior taller en el que los alumnos y alumnas comprenderán el funcionamiento de una galería de arte y como realizar una presentación del trabajo artístico propio.

En esta parte, sus profesores, completaremos la actividad en las aulas con ejemplos en las diversas modalidades en la que los alumnos y alumnas trabajen.

Así mismo se contempla la posibilidad que los artistas puedan volver a realizar una reunión con los alumnos y alumnas que estén realizando su proyecto para darles algunas directrices finales.

3. EXPOSICIÓN ARTÍSTICA

Se realizará una exposición plástica con los trabajos finales de los alumnos y alumnas de los dos centros en una sala en el Círculo de Bellas Artes y en la galería "Espacio 8" en Madrid.

Así mismo se ha barajado la posibilidad de realizar un catalogo de la exposición y experiencia. Se opta por uno en papel a pie de la exposición y/o virtual en la red.

III. OBJETIVOS DEL PROYECTO

- 1) Promover el trabajo cooperativo entre profesores adscritos de una misma y distinta disciplinas (Arte, Historia, Filosofía)
- 2) ofrecerles el encuentro con artistas de distintas manifestaciones que desarrollan su trabajo en la actualidad, es decir, abrirles el mundo artístico no desde el aula sino desde el mundo del arte real pero relacionado.
- 3) Incorporación de las actividades y de la metodología a la práctica docente desde los distintos departamentos didácticos.
- 4) Abrir el colegio a su entorno social implicando a las familias en el trabajo y servir de escaparate para mostrar las actividades que habitualmente quedan sólo dentro del aula.
- 5) Difundir la cultura artística y la investigación seria y rigurosa mediante actividades lúdicas, abiertas a todo aquel miembro de la comunidad educativa que quiera participar.
- 6) Divulgar el Arte y las Humanidades que se desarrollan en el Colegio Lourdes y Colegio Hipatia a través de los principales protagonistas: alumnos y alumnas.
- 7) Estimular el interés y la curiosidad por el Saber, la evolución del Pensamiento y la Sensibilidad Artística como fuente de conocimiento y de elemento integrador entre las distintas disciplinas.
- 8) Desarrollar en el alumno y alumna la capacidad de relacionar disciplinas artísticas como una sola y no como elementos diferentes.
- 9) Conocer las salidas profesionales artísticas y circuitos artísticos actuales.
- 10) Proporcionar una experiencia integral y transversal del arte, estableciendo vínculos y conexiones entre las diferentes disciplinas artísticas.
- 11) Desarrollar instrumentos que ayuden a construir el propio aprendizaje artístico.
- 12) Potenciar la creatividad y la imaginación de los alumnos a través de su participación en los procesos artísticos creativos.
- 13) Aportar los estímulos e instrumentos necesarios que los jóvenes puedan utilizar en posteriores visitas culturales.
- 14) **Generar espacios de debate y reflexión artística y personal.**
- 15) Descubrir nuevas posibilidades de ocio y entretenimiento.
- 16) Generar sensaciones positivas a través de experiencias artísticas
- 17) Exportar el Proyecto a otros centros educativos del entorno y de la Fuhem.

IV. METODOLOGÍA

La metodología para el desarrollo de las actividades del Proyecto "Adentrarse en el Arte" será completamente interactiva: los alumnos y alumnas serán partícipes de la evolución de su conocimiento en movimientos y técnicas artísticas hasta el desarrollo de sus propias creaciones.

La metodología que proponemos a la hora de hablar sobre arte, parte de un aprendizaje a través del descubrimiento mediado por los artistas y sus educadores fomentando un proceso dialogado que ayuda a visualizar la obra partiendo de lo concreto a lo más conceptual.

El hilo conductor de cada una de las jornadas viene dado por una tendencia artístico plástica actual.

Cada artista y su especialización artística fue seleccionado /a en función de su papel constitutivo en los procesos creativos y artísticos. Cada técnica y trabajo personal de los artistas es parte integradora de lo que conforma la obra de arte y los procesos de creación.

Además conceptos básicos dentro del arte plástico como el color, la textura, la composición, el espacio, la interacción con el espectador, etc. serán estudiados basándose en diversas estrategias inspiradas en la historia del arte y en estudios de cultura visual. Éstos proporcionan a los jóvenes una visión amplia e integral del papel del arte y de la imagen en nuestra cultura actual.

Además se adentrará en el lugar del estudiante en el mundo del Arte desde tres puntos de vista:

1. Como espectador, realiza procesos de recepción.
2. Como creador, realizan procesos de creación: apropiación y creación.
3. Como expositor, realiza procesos de socialización: presentación pública y gestión.

Competencias básicas

Las competencias educativas generales del Bachillerato entroncan directamente con las que se van a desarrollar en este proyecto. Son las siguientes:

- a) Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud. Aprender la cultura digital y sus recursos.
- b) Competencia para aprender a aprender. Aprender a aprender, a sentir curiosidad y a pensar.
- c) Competencia matemática. Aprender a producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad.
- d) Competencia en comunicación lingüística. Aprender a utilizar el lenguaje en contextos propios de ciudadanas y ciudadanos adultos como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad.
- e) Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital. Aprender a buscar, seleccionar, registrar y analizar la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice (oral, impreso, audiovisual, digital o multimedia).
- f) Competencia social y ciudadana. Aprender a vivir juntos. Aprender a vivir responsablemente
- g) Competencia en cultura humanística y artística. Aprender a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

- h) Competencia para la autonomía e iniciativa personal. Aprender a hacer y emprender.
Aprender a comunicarse Aprender a desarrollarse como persona.

La temporalidad de las actividades será:

1. Encuentro con los artistas entre el Colegio Hipatia de Rivas y Colegio Lourdes en Madrid cinco días lectivos. Previsión febrero de 2012.
2. Proyecto personal en los centros y encuentro con galerista. Desde Marzo a mayo 2012
3. Exposición de la obra artístico – plástica. Junio 2012.

V. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La evaluación del Proyecto se realizará según el grado de consecución de los objetivos descritos incidiendo fundamentalmente en la evaluación del trabajo cooperativo y en el aprendizaje activo por parte del alumnado.