



MÁSTER EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN INSTITUCIONES SOCIALES Y CULTURALES

PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	ESTRATEGIAS DEL ARTE (607335)				
Módulo	FUNDAMENTAL				
Curso:	2º Cuatrimestre				
Carácter:	OBLIGATORIO				
Carga Docente:	6 ECTS / Horas semanales: 3 presenciales (45 h. presenciales+105 h. trabajo autónomo)				
CUATRIMESTRE:		CURSO:	2020/2021	AULA:	116A
PROFESORA:	Dr. M ^a Teresa Gutiérrez Párraga		Email: mtgutier@ucm.es		
DOCUMENTACION DE LA ASIGNATURA: CAMPUS VIRTUAL					

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:

Competencias generales: C.G.1, C.G.2, C.G.3, C.G.4, C.G.5, C.G.6, C.G.7
 Competencias transversales: C.T.1, C.T.2, C.T.3, C.T.4, C.T.5, C.T.6, C.T.7
 Competencias específicas: C.E.3, C.E.4, C.E.6

TEMAS	EJERCICIOS PRÁCTICOS
<p>1.- Introducción a las estrategias en el arte. Perspectiva histórica y antecedente al contexto contemporáneo.</p> <p>1.1.- Introducción 1.2.- Recorrido histórico por la modernidad 1.3.- Marco de las propuestas artísticas contemporáneas.</p> <p>2.- El juego en la cultura y su relación con el arte.</p> <p>2.1.- Introducción. 2.2.- Enfoques culturales del juego 2.3.-El juego desde la perspectiva filosófica, psicológica, antropológica y pedagógica 2.4.- Evolución de los juegos. El niño, el joven y el adulto.</p> <p>3.- Estudio del juego en el arte moderno y contemporáneo</p> <p>3.1.- Interpretación en clave lúdica de la Historia del Arte y las culturas, análisis de sus productos artísticos y visuales. 3.2.- Aproximación a las prácticas de artista y grupos que hacen sus obras a partir de juegos y juguetes 3.3.- Recorrido por experiencias actuales</p>	<p>Tema 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaboración y debate de una aportación individual que sugiera formas de "mirar" el arte contemporáneo. <p>Tema 2. •</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaboración de una ficha resumen de un artículo o capítulo de libro sobre la teoría del juego cultural. <p>Tema 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentación de un ejercicio de grupo en el que se analice la obra de un artista o grupo en clave lúdica.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
Competencias generales: C.G.1, C.G.2, C.G.3, C.G.4, C.G.5, C.G.6, C.G.7 Competencias transversales: C.T.1, C.T.2, C.T.3, C.T.4, C.T.5, C.T.6, C.T.7 Competencias específicas: C.E.3, C.E.4, C.E.6	
<p>4.- El juego artístico como recurso educativo para estimular la motivación y la creatividad.</p> <p>4.1.- Introducción 4.2.- Diseño de actividades lúdico-artísticas que sean formativas y culturales, apropiadas para adaptarse a la realidad social de forma multidisciplinar 4.3.- Objetivos, Contenidos, campo de juego, reglas, y fases de realización de un juego artístico.</p> <p>5.- La creación colectiva como estrategia artística.</p> <p>5.1.- Procesos de arte en grupo e interacción con el público.</p> <p>6.- Estrategias corporales e identitarias</p> <p>6.1.- El cuerpo y los nuevos lenguajes artísticos. Los contenidos de este tema se abordan de forma transversal. 6.2.- El cuerpo otro. Aproximación al cuerpo enfermo y a las luchas de género.</p> <p>7.- Eventos del arte contemporáneo</p>	<p>Tema 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseño de un proyecto transversal para una institución utilizando recursos lúdicos, realizarlo a lo largo del cuatrimestre <p>Tema 5.</p> <ul style="list-style-type: none"> Archivo de referentes. <p>Tema 6.</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentación pública del proyecto final de carácter individual. <p>(*) La programación podrá sufrir modificaciones en función de las características del perfil de grupo. Los temas de análisis y ejercicios prácticos se podrán adaptar, así mismo, a las necesidades de los alumnos y de los acontecimientos de la actualidad artística considerada de interés para los objetivos planteados en la asignatura. Están programadas, así mismo, visitas de expertos considerados de interés para el desarrollo de los contenidos y seminarios.</p>
CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
F E B R E R O // J U N I O // J U L I O ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:	Recuperación septiembre: <i>El estudiante deberá entregar y realizar la presentación pública del proyecto final y presentar los ejercicios prácticos programados en la asignatura que se hallen suspensos o que no se hubieran entregado durante el desarrollo de la misma.</i>
Asistencia y participación	30%
Realización de trabajos	50%
Realización de pruebas prácticas	10%
Realización de pruebas escritas	10%
	<i>La calificación numérica final, atendiendo a estos porcentajes y criterios de evaluación, será de 0 a 10 según la legislación vigente.</i>