

PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL MARCO CURRICULAR COMÚN DE LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

TALLERES DE APOYO AL APRENDIZAJE
CENTROS DE BACHILLERATO TECNOLÓGICO
TALLER DE APRECIACIÓN ARTÍSTICA
QUINTO SEMESTRE

AGOSTO DE 2018

Elaboración del Taller de Apreciación Artística

Josué Jairo García Vergara / CBT Lic. Adolfo López Mateos, Texcaltitlán.

Alejandro Romero Martínez / CBT Steve Jobs, Joquicingo

Ma. Silvia Davila Montes de Oca / CBT Capulhuac

Luz del Carmen Guadarrama Jaimes / CBT Justo Sierra, San Mateo Atenco

Carlos Santo Moreno / "CBT No. 2, Ing. Juan Celada Salmon / CBT No. 2 DR. Mario José Molina Henríquez"

Carlos Miguel Vega González / Auxiliar de la Supervisión No 27

Coordinador del grupo de trabajo

Dr. Francisco Caballero Jiménez/Subdirección de Bachillerato Tecnológico

ÍNDICE

1. Presentación.....	4
2. Introducción.....	8
3. Datos de identificación	9
4. Propósito formativo de los talleres de apoyo al aprendizaje	10
5. Propósito del taller de Apreciación artística.....	11
6. Ámbitos del Perfil de egreso a los que contribuye el taller de Apreciación artística.....	12
1. Estructura del Cuadro de contenidos	14
2. Dosificación del taller de Apreciación artística.....	18
9. Transversalidad.....	22
10. Vinculación de las competencias con Aprendizajes esperados.....	28
11. Consideraciones para la evaluación.....	31
12. Los profesores y la red de aprendizajes.....	36
13. Uso de las TIC para el aprendizaje.....	40
14. Recomendaciones para implementar la propuesta	44
15. Bibliografía recomendada	48
16 Anexos : Tres ejemplos de Planeación didáctica del taller de apreciación artística.....	50

1. Presentación

Nuestro país, como otras naciones en el mundo, se encuentra impulsando una Reforma Educativa de gran calado, cuyo objetivo central es el lograr que todos los niños y jóvenes ejerzan su derecho a una educación de calidad y reciban una enseñanza que les permita obtener los aprendizajes necesarios para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

En el diseño de la Reforma se establece como obligación la elaboración de los planes y programas de estudio para la educación obligatoria, para que encuentre una dimensión de concreción pedagógica y curricular en las aulas. En el Nuevo Modelo Educativo, dada la relevancia que la sociedad ve en la educación como potenciadora del desarrollo personal y social, un elemento clave es el desarrollo de los nuevos currículos para la educación obligatoria en general y para la Educación Media Superior (EMS) en lo particular, así como los programas por asignatura.

Es en la definición de las competencias que se incorporan en el currículo se observa la articulación, pertinencia y vertebración con las metas nacionales educativas que se fijan los sistemas educativos como el mexicano.

Existe evidencia de que el Modelo Educativo de la Educación Media Superior vigente no responde a las necesidades presentes ni futuras de los jóvenes. Actualmente, la enseñanza se encuentra dirigida de manera estricta por el profesor, es impersonal, homogénea y prioriza la acumulación de conocimientos más que el logro de aprendizajes profundos; el conocimiento se encuentra fragmentado por semestres académicos, clases y asignaturas, se prioriza la memorización y la consecuente acumulación de contenidos desconectados; el aprendizaje se rige por un calendario estricto de actividades en las que se les dice a los alumnos, rigurosamente, qué hacer y qué no hacer, y se incorporan nuevas tecnologías a viejas prácticas. Todo ello produce conocimientos fragmentados con limitada aplicabilidad, relevancia, pertinencia y vigencia en la vida cotidiana de los estudiantes, así como amnesia post-evaluación en lugar de aprendizajes significativos y profundos.

Hoy en día, los jóvenes de la EMS transitan hacia la vida adulta, interactúan en un mundo que evoluciona de la sociedad del conocimiento hacia la sociedad del aprendizaje y la innovación; (Joseph Stiglitz, 2014; Ken Robinson, 2015; Richard Gerver, 2013; y Marc Prensky, 2015; entre otros) procesan enormes cantidades de información a gran velocidad, además de comprender y utilizar, de manera simultánea, la tecnología que forma parte de su entorno cotidiano y es relevante para sus intereses.

Por lo anterior, en la Educación Media Superior debe superarse la desconexión existente entre el currículo, la escuela y los alumnos, ya que la misma puede producir la desvinculación educativa de éstos, lo cual, incluso puede derivar en problemas educativos como los bajos resultados, la reprobación y el abandono escolar.

Para ello, en primer lugar, hay que entender que los jóvenes poseen distintos perfiles y habilidades (no son un grupo homogéneo) que requieren potenciar para desarrollar el pensamiento analítico, crítico, reflexivo, sintético y creativo, en oposición al esquema que apunta sólo a la memorización; esto implica superar, asimismo, los esquemas de evaluación que dejan rezagados a muchos alumnos y que no miden el desarrollo gradual de los aprendizajes y competencias para responder con éxito al dinamismo actual, que los jóvenes requieren enfrentar para superar los retos del presente y del futuro.

En segundo lugar, se requiere un currículo pertinente y dinámico, en lugar del vigente que es segmentado y limitado por campo disciplinar, que se centre en la juventud y su aprendizaje, y que ponga énfasis en que ellos son los constructores de sus aprendizajes.

La escuela, en consecuencia, requiere transformarse de fondo para lograr incorporar en el aula y en la práctica docente las nuevas formas en que los jóvenes aprenden y lo seguirán haciendo (Gerver, 2013; Prensky, 2013); de lo contrario, quedará cada día más relegada de la realidad.

Es innegable que, en los últimos años, los planes y programas de estudio se han ido transformando y que la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS) cumplió su propósito inicial; sin embargo, los resultados de las evaluaciones nacionales e internacionales dan cuenta de que el esfuerzo no ha sido el suficiente y que no se ha progresado en el desarrollo de competencias que son fundamentales para el desarrollo de las personas y de la sociedad.

Por ello, la Secretaría de Educación Pública (SEP), por conducto de la Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS), se propuso adecuar los programas de las asignaturas del componente de formación básica del Bachillerato General y del Bachillerato Tecnológico en todos los campos disciplinares que conforman el currículo de la EMS.¹

¹ No se incluye la asignatura de inglés porque la adecuación de los programas correspondientes está en proceso, enmarcada en la revisión de los contenidos y secuencia curricular, dentro de la Estrategia Nacional de Fortalecimiento para el Aprendizaje del Inglés en la Educación Obligatoria.

El trabajo se realizó con base en una visión integral y transversal del conocimiento y aprendizaje, entendido como un continuo en oposición a la fragmentación con la que ha sido abordado tradicionalmente. Así, se coloca a los jóvenes en el centro de la acción educativa y se pone a su disposición una Red de Aprendizajes, denominados “Aprendizajes Clave”, que se definen para cada campo disciplinar, que opera en el aula mediante una Comunidad de Aprendizaje en la que es fundamental el cambio de roles: pasar de un estudiante pasivo a uno proactivo y con pensamiento crítico; y de un profesor instructor a uno que es «guía del aprendizaje».

Este cambio es clave porque los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados; en contraste con clases centradas, principalmente, en la exposición del profesor, en las que es más frecuente que los alumnos estén pasivos.

De esta manera, los contenidos de las asignaturas se transformaron para que sean pertinentes con la realidad de los jóvenes y con ello lograr la conexión entre éstos, la escuela y el entorno en el que se desarrollan.

Es importante mencionar que en la elaboración del Nuevo Currículo de la Educación Media Superior se consideraron y atendieron todas las observaciones y recomendaciones de las Academias de Trabajo Colegiado Docente de todo el país, que participaron en el proceso de consulta convocado por la SEP con el propósito de recuperar sus experiencias. Además, se han considerado las recomendaciones vertidas en los foros de consultas nacionales y estatales, y en la consulta en línea. Confiamos en haber dado respuesta a todas las preocupaciones e inquietudes que se manifestaron.

El consenso mundial indica que el propósito de la educación no es solamente memorizar contenidos curriculares de las asignaturas, sino que los jóvenes lleguen a desarrollarse como personas competentes y flexibles, que logren potenciar sus habilidades y alcancen las metas que se hayan establecido. Y para ello, deben formarse de tal manera que aprendan a aprender, a pensar críticamente, a actuar y a relacionarse con los demás para lograr retos significativos, independientemente del área de conocimiento que se encuentren estudiando (Prensky, 2013).

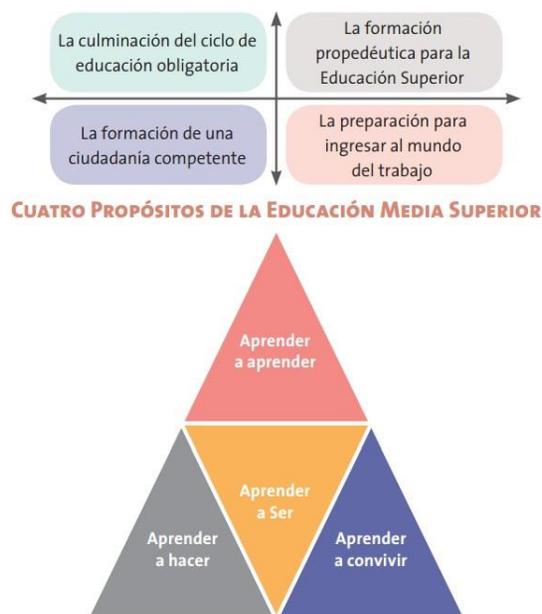
Los contenidos de las asignaturas son importantes porque propician y orientan el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas; sin embargo, en el currículo vigente, se han dejado de lado aspectos fundamentales que permiten a los jóvenes responder a los desafíos del presente y prepararse para el futuro. Diversos autores han dedicado muchas páginas en listar las competencias, destrezas y habilidades que deben desarrollar para responder a los desafíos del presente. En este sentido, son coincidentes en la necesidad de promover la colaboración, la creatividad, la comunicación, el espíritu

emprendedor, la resolución de problemas, la responsabilidad social, el uso de la tecnología, la perseverancia, la honestidad, la determinación, la flexibilidad para adaptarse a entornos cambiantes, el liderazgo y la innovación.

En la sociedad existe la percepción de que la educación es cada vez más importante para el desarrollo de las personas y de las sociedades. Con base en una encuesta internacional referida en el estudio *Enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI. Metas, políticas educativas y currículo en seis países* (2016), un porcentaje mayor de las economías en desarrollo, comparadas con las ya desarrolladas, considera que una buena educación «es importante para salir adelante en la vida» (Reimers y Chung, 2016).

Para favorecer la concreción de esta percepción acerca de la relevancia social de la educación, es impostergable que la experiencia de los jóvenes en la escuela sea pertinente. Por ello, la Educación Media Superior, a través de un currículo actualizado, pone el aprendizaje de los estudiantes al centro de los esfuerzos institucionales, impulsa el logro de las cuatro funciones y los cuatro propósitos de este nivel educativo:

Funciones de la Educación Media Superior



Para conocer mejor el contexto en que se enmarcan los cambios curriculares para la Educación Media Superior, se sugiere consultar el “Modelo Educativo para la Educación Obligatoria” que se presentó el 13 de marzo de 2017.

2. Introducción

A partir de los principios pedagógicos, epistemológicos y sociales, sobre los que se ha construido el Modelo Educativo para la Educación Obligatoria en el Estado de México, el programa del Taller de Apreciación Artística en los Bachilleratos Tecnológicos se constituye como una herramienta fundamental de la práctica docente y como apoyo al estudiante para lograr aprendizajes que mejoren su desempeño académico y les permita alcanzar el perfil de egreso.

El Taller de Apreciación Artística valora al estudiante como un ser expresivo, sensible y racional; con la capacidad de manifestar su creatividad, sensibilidad e inteligencia a través del arte y en su reflexión acerca de éste, el arte se consolida como un instrumento adecuado para expresar ideas y sentimientos que representen su mundo.

El arte está presente en todas las culturas y todas las épocas, y ésta, no es la excepción, el alumno requiere desarrollar su identidad a través de la percepción artística que le permite apreciar el patrimonio cultural, y así ser partícipe de una sociedad dinámica en el ámbito laboral, social, económico, educativo y artístico, que demanda a las instituciones de educación media superior la formación de estudiantes competentes, preparados integralmente, con las suficientes habilidades para enfrentar los retos y desafíos actuales.

El presente programa promueve la relación del estudiante con el entorno artístico histórico y moderno, cultivando valores a través de la sensibilización por el arte. Se propician sensaciones, vivencias, manejo de conocimientos y análisis teórico-metodológicos y manejo de conocimientos de elementos artísticos, a través de diversas técnicas de producción artística como el auto retrato, performance, body paint, producción artística, collage corporal, exposición artística que contribuye, entre otras cosas, al autoconocimiento, su función social y la adquisición de la capacidad de abstracción, el razonamiento lógico, la habilidad relacional y el desarrollo de una conducta de autogestión creativa.

3. Datos de identificación

El taller de Apreciación artística se ubica dentro del quinto semestre del Bachillerato Tecnológico.

COMPONENTE	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	TOTAL HORAS
MATEMÁTICAS	ÁLGEBRA 2	GEOMETRÍA Y TRIGONOMETRÍA 1	GEOMETRÍA ANALÍTICA 1	CÁLCULO DIFERENCIAL 1	CÁLCULO INTEGRAL 2		7
CIENCIAS SOCIALES	HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES 1	6					
HUMANIDADES	ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE 2	ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE 1	7				
	DESARROLLO FÍSICO Y SALUD 2	DESARROLLO FÍSICO Y SALUD 1	DESARROLLO FÍSICO Y SALUD 1	DESARROLLO FÍSICO Y SALUD 1	APRECIACIÓN ARTÍSTICA 2	APRECIACIÓN ARTÍSTICA 1	8
SUBTOTAL	7	4	4	4	6	3	28

4. Propósito formativo de los talleres de apoyo al aprendizaje

Los talleres de apoyo al aprendizaje al igual que todos los programas de la tira curricular se sustentan en los principios pedagógicos, epistemológicos y sociales, sobre los que se ha construido el Modelo Educativo para la Educación Obligatoria en el Estado de México, de ahí que sus bases teóricas permiten considerar a la educación como un proceso dinámico, en el que las dimensiones cognitivas, sociales, afectivas y conductuales se desarrollan con una tendencia hacia el equilibrio; centra su atención en el ser humano; según Carl Roger, es posible confiar en la capacidad del estudiante para manejar en forma constructiva su situación personal y escolar, estimulando su capacidad, creando una atmosfera de aceptación, comprensión y respeto, a través del desarrollo en el estudiante de tres actitudes básicas: la aceptación positiva incondicional, la comprensión empática y la autenticidad, así mismo, dichas bases hacen referencia que el aprendizaje parte de lo que ya se conoce, para incorporar el nuevo conocimiento, lo reconstruye y aprende cuando modifica sus estructuras cognoscitivas, e involucra sus emociones y sentimientos, de igual forma sostiene la idea del estudiante como un sujeto activo en el proceso educativo, de ahí que los talleres de apoyo al aprendizaje se desarrollaran en un ambiente equilibrado, motivador y pacífico.

5. Propósito del taller de Apreciación artística

Que el estudiante asuma su papel individual y social dónde valore, experimente y comunique el arte, mediante la creación de productos artísticos, desarrollando habilidades artísticas y estéticas, como herramientas transferibles a los diferentes ámbitos académicos, culturales y profesionales, y con ello entienda y transforme el mundo que lo rodea.

6. Ámbitos del Perfil de egreso a los que contribuye el taller de Apreciación artística

El Perfil de egreso de la Educación Media Superior, expresado en ámbitos individuales, define el tipo de alumno que se busca formar.

A través del logro de los aprendizajes esperados del taller de Apreciación artística gradualmente se impulsará el desarrollo de los siguientes ámbitos:

Ámbito	Perfil de egreso
Apreciación y expresión artísticas	Valora y experimenta las artes porque le permiten comunicarse y le aportan sentido a su vida. Comprende su contribución al desarrollo integral de las personas. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales.
Habilidades Socioemocionales y proyecto de vida	Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, maneja sus emociones, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos futuros.
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Obtiene, registra y sistematiza información, consultando fuentes relevantes, y realiza los análisis e investigaciones pertinentes. Comprende la interrelación de la ciencia, la tecnología, la sociedad y el medio ambiente en contextos históricos y sociales específicos. Identifica problemas, formula preguntas de carácter científico y plantea las hipótesis necesarias para responderlas.

Adicionalmente, de forma transversal se favorece el desarrollo gradual de los siguientes ámbitos:

Ámbito	Perfil de egreso
Pensamiento crítico y solución de problemas	. Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes
Colaboración y trabajo en equipo	Trabaja en equipo de manera constructiva, participativa y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.
Lenguaje y Comunicación	Se expresa con claridad de forma oral y escrita tanto en español como en lengua indígena en caso de hablarla. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.
Habilidades digitales	Utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

1. Estructura del Cuadro de contenidos

Con el propósito de brindar especificidad al currículo y lograr una mayor profundidad de los aprendizajes en los estudiantes, se han considerado en el diseño seis elementos de organización curricular:

Elementos de organización curricular

Concepto	Definición
Eje	Organiza y articula los conceptos, habilidades y actitudes de los campos disciplinares y es el referente para favorecer la transversalidad interdisciplinar.
Componente	Genera y/o, integra los contenidos centrales y responde a formas de organización específica de cada campo o disciplina.
Contenido central	Corresponde al aprendizaje clave. Es el contenido de mayor jerarquía en el programa de estudio.
Contenido específico	Corresponde a los contenidos centrales y, por su especificidad, establecen el alcance y profundidad de su abordaje.
Aprendizaje esperado	Descriptor del proceso de aprendizaje e indicadores del desempeño que deben lograr los estudiantes para cada uno de los contenidos específicos.
Producto esperado	Corresponde a los aprendizajes esperados y a los contenidos específicos, es la evidencia del logro de los aprendizajes esperados.

Estructura del Cuadro de contenidos del taller **Apreciación artística**

EJE	COMPONENTE	CONTENIDOS CENTRALES	CONTENIDO ESPECÍFICO	APRENDIZAJE ESPERADO	PRODUCTO ESPERADO
Elementos básicos del arte	Reconoce sus necesidades como individuo sensible	Sensibilidad y expresión estética	¿qué es arte?	Reactiva aprendizajes previos de secundaria como los elementos básicos del arte y el Pensamiento artístico	Elaborar Diario de sensibilización artística (Bitácora)
Apreciación estética y creatividad	Construye una imagen de sí mismo a partir del desarrollo de un plan que le permita alcanzar sus metas	Imaginación y creatividad	Evocación sensorial Imagen Identidad Memoria	Emplea los fundamentos básicos de las artes visuales, la expresión corporal, la música y el teatro reconociendo las cualidades estéticas de cada una.	Elaborar autorretrato como producto estético ya sea visual, auditivo o corporal utilizando los elementos básicos de las artes visuales para expresarse y exhibirlo a la comunidad
		Pensamiento Artístico	Imaginación y creatividad Experiencia y percepción estética Artes Visuales Estética	Desarrolla el pensamiento artístico para expresar ideas y emociones e interpretar los diferentes códigos del arte al estimular la sensibilidad, la percepción y la creatividad a partir de la creación del autorretrato en los diferentes lenguajes artísticos.	Elaborar una muestra artística de auto retratos con museografía o una exposición Virtual a través de una revista digital/catalogo fotográfico en una página web
Artes y entorno	Piensa decide y actúa con libertad y responsabilidad	Diversidad cultural y artística	Función expresiva del autorretrato. Elementos simbólicos presentes en los autorretratos	Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural	Crear Registro documental de la exposición como producto estético (video documental/ registro fotográfico o presentación en Bitácora)
		Lenguaje del arte	Las distintas funciones en las expresiones artísticas en su entorno:		En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar una muestra fotográfica con museografía o una exposición a partir de la revista digital/catálogo fotográfico o página web propuesto.
Práctica artística	El trabajo colaborativo como base del aprendizaje	Proyecto artístico	El creador artístico El espectador El interprete	Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la muestra de su autorretrato donde habla de sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar o experimentar una variedad de manifestaciones artística	
			La función de la obra de arte La presentación de la obra de arte El tema de la obra de arte El contexto donde surge la obra de arte		

EJE	COMPONENTE	CONTENIDOS CENTRALES	CONTENIDO ESPECÍFICO	APRENDIZAJE ESPERADO	PRODUCTO ESPERADO
Elementos básicos del arte	Utiliza diferentes lenguajes para expresar su opinión en diversas manifestaciones artísticas	Movimiento y sonido	Las artes multidisciplinares en el arte contemporáneo Artes Escénicas	Reactiva conocimientos de secundaria. Sobre el como reconoce en su entorno los elementos básicos de las artes, para identificar las propiedades de la forma y de la teoría del color aplicables.	Elaborar Diario de composición artística (bitácora)
Apreciación estética y creatividad		Sensibilidad y percepción	Características del lenguaje artístico	Identifica la función comunicativa y expresiva del performance y el happening a partir de un mensaje, historia o relato.	Crear performance o acción artística (video arte, happening) basado en el concepto del body art como producto estético.
Artes y entorno	El trabajo colaborativo como base del aprendizaje	Diversidad cultural	Elementos simbólicos en las obras artísticas	Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la muestra de su performance donde expresa de sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar o experimentar una variedad de manifestaciones artísticas	Elaborar registro Documental (video documental, registro fotográfico, o presentación) En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo.
Práctica artística	Reflexiona sobre sí mismo y los otros	Presentación del proyecto artístico	Características estéticas y objetivos expresivos del body art. El performance, happening y la interacción de las disciplinas artísticas (música danza y las artes visuales)	Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural	Elaborar una muestra artística de sus performance, en la plataforma elegida por los estudiantes y docente (Blog, o página web).

EJE	COMPONENTE	CONTENIDOS CENTRALES	CONTENIDO ESPECÍFICO	APRENDIZAJE ESPERADO	PRODUCTO ESPERADO
Elementos básicos del arte	Se reconoce e integra como parte de un grupo o comunidad escolar			Reactiva aprendizajes de secundaria del eje de aprendizaje Diversidad cultural y artística	Elaborar un Diario sobre la Practica Artística (Bitácora)
Apreciación estética y creatividad	El trabajo colaborativo como base del aprendizaje	Cuerpo-Espacio-Tiempo Sensibilidad y percepción estética Imaginación y Creatividad	Elementos fundamentales de las expresiones artísticas Artes Mixtas Arte Urbano Arte y las nuevas Tecnologías	Identifica manifestaciones de arte contemporáneo para explicar su función social, características estéticas, así como sus significados artísticos.	Crear un arte objeto y/o instalación artística como producto estético colectivo contemporáneo en el que dé cuenta la interacción del arte con los avances tecnológicos y la cultura
Artes y entorno	Mejora las relaciones interpersonales a través del desarrollo de habilidades y valores	Diversidad Cultural y Artística	El arte Objeto como medio expresivo Artístico. La instalación artística como medio expresivo Las intervenciones artísticas como manifestaciones colectivas		Elaborar un registro fotográfico, o presentación En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición de dichos objetos en una revista digital.
Practica Artística	Reflexión de las diferentes maneras que emplea para comunicarse y expresarse	Reflexión sobre el proyecto artístico	Ambientaciones artísticas como medio expresivo	Reflexiona acerca de las manifestaciones culturales en distintos contextos a través del Arte como medio de comunicación y expresión humana.	

2. Dosificación del taller de apreciación artística

En el marco del Nuevo Modelo Educativo, tiene una importancia significativa la jerarquización de los contenidos académicos del taller de apreciación artística, considerando no sólo la comprensión de los procesos e ideas clave del campo disciplinar, sino incursionar en la forma de descripción, explicación y modelación propias del taller.

La planeación de las actividades del semestre escolar debe considerar 2 horas durante 18 semanas lo que da un total de 36 horas destinadas a la implementación del taller de Apreciación artística con el 100% para programar el desarrollo de actividades de enseñanza y aprendizaje que permitan el logro de los aprendizajes esperados.

En las siguientes tablas se muestran ejemplos de dosificación, las cuales son de carácter orientativo, más no prescriptivo, mismas que servirán al docente para apoyar su planificación didáctica a lo largo del semestre.

Dosificación semanal orientativa del taller de apreciación artística, primer periodo.

SEMANAS		1		2		3		4		5		6	
HORA/CLASE		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Encuadre grupal: corresponde a la presentación del taller y establecer acuerdos de convivencia.		X											
Reactiva aprendizajes previos de secundaria como los elementos básicos del arte y el Pensamiento artístico	Elabora un Diario sensibilización Artística (Bitácora o libro de artista/bitácora digital que se trabajara durante todo el programa)		X										
Emplea los fundamentos básicos de las artes visuales, la expresión corporal, la música y el teatro reconociendo las cualidades estéticas de cada una.				X	X								
Desarrolla el pensamiento artístico para expresar ideas y emociones e interpretar los diferentes códigos del arte al estimular la sensibilidad, la percepción y la creatividad a partir de la creación del autorretrato en los diferentes lenguajes artísticos.	Elabora un autorretrato como producto estético ya sea visual, auditivo o corporal utilizando los elementos básicos de las artes visuales para expresarse y exhibirlo a la comunidad					X	X	X	X				
Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural.	Elabora Exposición artística con museografía de auto retratos/o una exposición virtual a través de una revista digital o página web que muestre los autorretratos por equipos y sus reflexiones sobre la actividad									X	X	X	
Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la muestra de su autorretrato donde habla de sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar o experimentar una variedad de manifestaciones artísticas.	Crea un Registro documental de la exposición como producto estético (registro fotográfico, o presentación digital en bitácora o libro de artista/bitácora digital) En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición											X	X

Dosificación semanal orientativa del taller de Apreciación artística, segundo periodo.

SEMANAS		7		8		9		10		11		12	
HORA/CLASE		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Reactiva conocimientos de secundaria. Sobre el como reconoce en su entorno los elementos básicos de las artes, para identificar las propiedades de la forma y de la teoría del color aplicables para el tema del proyecto sobre body art.	Elabora un Diario de Composición Artística (Bitácora)	X	X	X									
Identifica la función comunicativa a partir de un mensaje, historia o relato presente en una obra artística.	Crea un performance/vídeo arte (happening) basado en el concepto del body art como producto estético.				X	X	X	X	X	X	X		
Analiza piezas artísticas referentes al performance, happenings y la interacción de obras artísticas de lugares, técnicas y épocas diversas, para proponer en colectivo el tema para el producto artístico.	Elabora registro Documental (video documental, registro fotográfico, o presentación), en el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición											X	X

Dosificación semanal orientativa del Taller de Apreciación artística, tercer periodo.

SEMANAS		13		14		15		16		17		18	
HORA/CLASE		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Reactiva aprendizajes de secundaria del eje de aprendizaje Diversidad cultural y artística	Elabora un Diario sobre la practica artística (Bitácora)												
Identifica manifestaciones de arte colectivo contemporáneo para explicar su función social, características estéticas, así como sus significados artísticos.	Crea una Instalación artística y/o arte objeto como producto estético colectivo contemporáneo en el que dé cuenta la interacción del arte con los avances tecnológicos y la cultura	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Reflexiona acerca de las manifestaciones culturales en distintos contextos a través del Arte como medio de comunicación y expresión humana.	Elabora un Registro Documental (video documental, registro fotográfico, o presentación) En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición										X	X	X

9. Transversalidad

La transversalidad de los aprendizajes (que se logran a partir de los contenidos) es fundamental para el desarrollo de las competencias que permitirán a los jóvenes que egresen de la EMS enfrentar con éxito los desafíos de la sociedad futura. Esta transversalidad tiene dos dimensiones: Una horizontal y otra vertical.

La **dimensión horizontal** refiere a la reactivación y uso de los aprendizajes que se están alcanzando en las diferentes materias de un mismo semestre. Para lograr el desarrollo de una efectiva transversalidad de competencias, los contenidos de cada una de las asignaturas requieren apuntar hacia la construcción de actividades o proyectos para el aprendizaje que sean pertinentes, relevantes e interesantes para los estudiantes. Esto también demanda evitar la presencia de repeticiones innecesarias de contenidos.

A continuación, se muestra un ejemplo de cómo puede llevarse a cabo la transversalidad horizontal del taller con asignaturas y talleres del quinto semestre:

Ejercicio de transversalidad curricular horizontal del taller de **Apreciación artística** a partir de las competencias genéricas y sus atributos.

Campo disciplinar	Matemáticas	Comunicación	Ciencias Sociales		Humanidades	Ciencias experimentales
ASIGNATURA	CALCULO INTEGRAL	INGLES V	CIENCIA, TECNOLOGÍA SOCIEDAD Y VALORES	ECONOMIA Y GLOBALIZACIÓN	LIDERAZGO	FISICA II
Competencia Genérica	8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	1.se conoce y valora así mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue 7.aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	7.Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue. 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva. 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

<p>Atributo</p>	<p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva. 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo</p>	<p>4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas. 4.4 Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas. 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p>	<p>1.6 administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas 7.3 articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana 8.1. Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p>	<p>7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.</p>	<p>1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades. 1.4 Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones. 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. 6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p>	<p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p>
<p>Aprendizaje esperado</p>	<p>Compara los resultados de diversas técnicas de aproximación. Interpreta por extensión o por generalización, el área bajo la curva de gráficas de funciones trigonométricas básicas (Seno y coseno)</p>	<p>Expresar ideas o circunstancias que ocurrieron en cierto punto del pasado y aún ocurren en el presente.</p>	<p>Analiza procesos de cambio social desde la participación ciudadana. Conoce procesos de cambio social tecnológico asociados con innovaciones en el campo científico y tecnológico</p>	<p>Formula alternativas emprendedoras en el marco de la economía sostenible como promotoras de empleo en la región</p>	<p>Diseña y propone la idea de un proyecto colaborativo sostenible en beneficio de su comunidad asumiendo los elementos básicos de liderazgo.</p>	<p>Utiliza mediciones de variables asociadas al cambio de posición y tiempo Para describir, Extrapolar e Interpolar las características de diversos tipos de movimientos. Reconoce el papel de la energía para el funcionamiento del cuerpo humano</p>
<p>Aprendizaje esperado Apreciación artística</p>	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la muestra de su autorretrato donde habla de sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar o experimentar una variedad de manifestaciones artísticas 	<p>Desarrolla el pensamiento artístico para expresar ideas y emociones e interpretar los diferentes códigos del arte al estimular la sensibilidad, la percepción y la creatividad a partir de la creación del autorretrato en los diferentes lenguajes artísticos.</p>	<p>Identifica una variedad de herramientas y tecnologías para elaborar un registro de la actividad</p>	<p>Fortalece su identidad y sentido pertenencia valorando el patrimonio cultural y las diversas manifestaciones artísticas del entorno del país</p>	<p>Comunica sus ideas y pensamientos mediante creaciones personales a partir de producciones bidimensionales, tridimensionales de la experiencia de sus posibilidades de movimiento corporal, de la exploración del fenómeno sonoro y de participación en juegos teatrales o improvisaciones dramáticas</p>	<p>Identifica una variedad de herramientas y tecnologías para elaborar un registro de la actividad</p>

La **transversalidad vertical** refiere a los aprendizajes como un continuo articulado y no sumativo. Esto exige que los aprendizajes y las competencias se desarrollen de manera gradual, elevando el nivel de complejidad conforme los jóvenes cursan los semestres. Los aprendizajes deben ser complementarios, más no acumulativos como ocurre en la actualidad; para lograr esto, es indispensable que el proceso de enseñanza-aprendizaje potencie la reactivación de aprendizajes previos.

El trabajo conjunto ya sea de manera vertical (transdisciplinar) u horizontal (interdisciplinar) fortalecen la formación del estudiante toda vez que de forma organizada se permite la construcción de aprendizajes significativos que multiplican resultados y dividen el esfuerzo de las Academias, favoreciendo con ello evitar la descarga individualizada que compromete el esfuerzo y compromiso del estudiante. El punto de encuentro que propicia esta transversalidad se da desde la identificación de los atributos expresados en los aprendizajes esperados, que posibilitan una visión integrativa desde dos vertientes:

1. **Multidisciplinar:** Común a todas las asignaturas. En este sentido, una ruta posible sería cuestionarse ¿Cuál es el tema integrador? ¿Qué problemática compartimos como comunidad escolar? ¿Qué problemática compartimos en el contexto sociocultural inmediato al plantel? Desde mi asignatura, ¿Cómo puedo abordar el planteamiento del problema o de la solución?
2. **Interdisciplinar:** Que engloba varias (no todas) las asignaturas o supone la participación de varias de ellas. Los puntos de encuentro pueden darse a partir de contestar ¿Con qué asignaturas comparto aprendizaje esperado? ¿Cómo puedo abordar ese aprendizaje desde mis contenidos específicos e interrelacionarlos con las otras asignaturas?

Un ejemplo de transversalidad vertical en el taller de apreciación artística es el siguiente:

CAMPO DISCIPLINAR	ASIGNATURA / TALLER	SEMESTRE	COMPETENCIAS GENERICAS QUE PERMITEN ESTABLECER LA RELACIÓN CON APRECIACIÓN ARTÍSTICA
APRECIACIÓN ARTÍSTICA	Apreciación artística II (sexto semestre)	SEXTO	<p>1. Se conoce y valora así mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p>
MATEMÁTICAS	Probabilidad y estadística	SEXTO	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p>
CIENCIAS SOCIALES	Temas de Ciencias Sociales	SEXTO	<p>1. Se conoce y valora así mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.</p> <p>6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p>
HUMANIDADES	Temas de Filosofía	SEXTO	<p>1. Se conoce y valora así mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p>
COMUNICACIÓN	Literatura	SEXTO	<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.</p>
CIENCIAS EXPERIMENTALES	Temas De Ciencias Experimentales (Stem)	SEXTO	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.</p>

TRANSVERSALIDAD CON OTRAS ASIGNATURAS O TALLERES

CAMPO DISCIPLINAR	ASIGNATURA	SEMESTRE	ASPECTOS QUE PERMITEN ESTABLECER LA RELACIÓN CON APRECIACIÓN ARTÍSTICA	
COMUNICACIÓN	LECTURA, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA I	Anteriores semestres	La importancia de la lengua y el papel de la gramática. El texto como fuente de información y de expresión de ideas	
	TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I		El uso de la tecnología para el aprendizaje. Cómo interactúo con la información. La identificación del papel de la tecnología en las actividades cotidianas y la comunicación humana.	
	LECTURA, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA II		Identifica lecturas de su interés. Emplea herramientas para el análisis de textos que le permitan extraer y procesar información, y los emplea en un tema de su interés (notas, síntesis, resumen, paráfrasis, sinopsis). Explora alternativas de ver y valorar el mismo tema, de manera oral y escrita.	
	TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II		Emplea el desarrollo de aplicaciones que resuelvan problemas cotidianos, intereses personales para fortalecer los aprendizajes.	
	LECTURA, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA III		Aprecia la diversidad de las expresiones culturales.	
	TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN III		El impacto de la tecnología en el desarrollo humano. El aprendizaje e innovación en y desde la red.	
	LECTURA, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA IV		Comprende la diferencia entre trabajar en equipo para cooperar y colaborar.	
	English I		Collaborative work in classroom as a basis for the integration of the learning community. The impact of technology on human development	
	English II		Anteriores semestres	Collaborative work in classroom as a basis for the integration of the learning community. The impact of technology on human development
	English III		Anteriores semestres	Collaborative work in classroom as a basis for the integration of the learning community. The impact of technology on human development

Humanidades	Ética	Anteriores semestres	Valora y experimenta las artes porque le permiten comunicarse y le aportan un sentido de identidad. Comprende su contribución al desarrollo integral de las personas. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales.
	Convivencia, Paz Ciudadanía	Anteriores semestres	Pensar, decidir y actuar con libertad y responsabilidad. Interactuar con los demás y el medio con la mayor libertad y responsabilidad posibles.El respeto a los derechos del individuo en el contexto de la diversidad cultural.
	Lógica	Anteriores semestres	Argumentar como acto de habla complejo. La argumentación como práctica de valores. Argumenta como práctica social
Ciencias Sociales	Emprendimiento	Anteriores semestres	Identifica gustos y habilidades personales para relacionarlos con su intereses profesionales a futuro.

10. Vinculación de las competencias con Aprendizajes esperados

APRENDIZAJE ESPERADO	PRODUCTOS ESPERADOS	COMPETENCIAS GENÉRICAS	ATRIBUTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES
Reactiva aprendizajes previos de secundaria como los elementos básicos del arte y el Pensamiento artístico	Elabora un Diario sensibilización Artística (Bitácora)	2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.	2.1 Valora el Arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.	7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.
Emplea los fundamentos básicos de las artes visuales, la expresión corporal, la música y el teatro reconociendo las cualidades estéticas de cada una.	Elabora un autorretrato como producto estético ya sea visual, auditivo o corporal utilizando los elementos básicos de las artes visuales para expresarse y exhibirlo a la comunidad	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	6. Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.
Desarrolla el pensamiento artístico para expresar ideas y emociones e interpretar los diferentes códigos del arte al estimular la sensibilidad, la percepción y la creatividad a partir de la creación del autorretrato en los diferentes lenguajes artísticos.		8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva. 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo	12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.
Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural	Elabora una exposición artística de auto retratos			
Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la muestra de su autorretrato donde habla de sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar o experimentar una variedad de manifestaciones artísticas	Crea un Registro documental de la exposición como producto estético (video documental, registro fotográfico, o presentación) En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición			

<p>Reactiva conocimientos de secundaria. Sobre el como reconoce en su entorno los elementos básicos de las artes, para identificar las propiedades de la forma y de la teoría del color aplicables para el tema del proyecto sobre body art</p> <p>Analiza piezas artísticas Referentes al performance, happenings y la interacción de obras artísticas de lugares, técnicas y épocas diversas, para proponer en colectivo el tema para el producto artístico.</p> <p>Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la presentación del performance o acción artística donde habla de sus experiencias en la interacción con su entorno.</p>	<p>Elabora un Diario de Composición Artística (Bitácora)</p> <p>Crea un performance/video arte (happening) basado en el concepto del body art como producto estético.</p> <p>Crea un Registro documental de la exposición como producto estético (video documental, registro fotográfico, o presentación) En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición</p>	<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p>	<p>2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.</p>	<p>7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p> <p>6. Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.</p> <p>12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>
---	---	--	---	---

<p>Reactiva aprendizajes de secundaria del eje de aprendizaje Diversidad cultural y artística</p>	<p>Elabora un Diario sobre la Practica Artística (Bitácora)</p>	<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p>	<p>2.2 Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.</p>	<p>7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>
<p>Identifica manifestaciones de arte colectivo contemporáneo para explicar su función social, características estéticas, así como sus significados artísticos.</p>	<p>Crea una Instalación artística y/o arte objeto como producto estético colectivo contemporáneo en el que dé cuenta la interacción del arte con los avances tecnológicos y la cultura</p>	<p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos</p>	<p>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.</p>	<p>6. Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.</p>
<p>Reflexiona acerca de las manifestaciones culturales en distintos contextos a través del Arte como medio de comunicación y expresión humana.</p>	<p>Crea un Registro documental de la exposición como producto estético (video documental, registro fotográfico, presentación) En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición</p>	<p>10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.</p>	<p>10.1 Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.</p> <p>10.2 Dialoga y aprende de personas con distintos puntos de vista y tradiciones culturales mediante la ubicación de sus propias circunstancias en un contexto más amplio.</p>	<p>12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>

11. Consideraciones para la evaluación

La evaluación es un proceso dinámico, continuo, sistemático y riguroso que permite obtener y disponer de **información continua** y significativa, para conocer la situación del estudiante en **diferentes momentos** de su formación, formar juicios de valor con respecto a ese proceso y tomar las decisiones adecuadas para la mejora progresiva del proceso de enseñanza y aprendizaje. En un sistema de evaluación por competencias **se hacen valoraciones según las evidencias obtenidas** de diversas actividades de aprendizaje, que definen si un estudiante alcanza o no los requisitos establecidos por un conjunto de indicadores, en un determinado nivel de desempeño.

En el Nuevo Currículo de la Educación Media Superior, **los aprendizajes esperados** favorecerán el desarrollo de las competencias, mismas que se desarrollan gradualmente, en cada semestre y asignatura, siendo crucial el aseguramiento del logro de las competencias a través de una adecuada evaluación.

En este sentido, el Plan de evaluación, es la ruta que se ha de trazar para atender todos los momentos, aspectos, actores, técnicas e instrumentos que permitirán monitorear el proceso de enseñanza y aprendizaje con principios pedagógicos.

Orientaciones para desarrollar el plan de evaluación de los aprendizajes esperados del Taller de Apreciación Artística.

Momentos de la evaluación.

Diagnóstica: se aplicará en la etapa de apertura o inicio de la secuencia didáctica.

Formativa: se realizará en la etapa de desarrollo de la secuencia didáctica (*se recomienda activar los aprendizajes previos [evaluación diagnóstica] relacionados a la secuencia didácticas*).

Sumativa: se realizará en la etapa de cierre de la secuencia didáctica.

Instrumentos de evaluación.

Algunos de los instrumentos que pueden emplearse en las etapas de la estrategia didáctica son:

1. **Lista de cotejo.** Es un instrumento que orienta y focaliza la atención en observar los indicadores asociados a la realización de un proceso o producto, y su valoración solamente se da en términos de “ausente” o “presente”.
2. **Rúbrica.** Es una matriz de doble entrada que señala dimensiones y grados alcanzados como resultado de la ejecución de la competencia.
 - Se basa en criterios de desempeño, claros y coherentes.
 - Puede ser utilizada para evaluar los productos y los procesos del estudiante.
 - Describe lo que será aprendido, no cómo será enseñado.
 - Es descriptiva, rara vez puede ser numérica.
 - Ayuda al estudiante a supervisar y evaluar su trabajo.
 - Coadyuva a eliminar la subjetividad en la evaluación y en la ubicación por niveles del estudiante.
 - Permite determinar la calidad de la ejecución del estudiante en tareas específicas.
3. **Pruebas de desempeño.** Es un método que requiere que el estudiante elabore una respuesta o un producto para evidenciar el logro de los aprendizajes esperados.
4. **Guía de observación.** Es un instrumento que orienta y focaliza la atención en los aspectos clave de la realización de un proceso o producto. De ese modo, dicho instrumento incorpora una relación de todos los indicadores asociados a lo que se pretende observar, y su valoración puede ser de “ausente” o “presente” o bien puede incorporar una descripción detallada de la percepción que el docente tiene de cada indicador.
5. **Portafolio de evidencias:** Es una técnica que permite coleccionar evidencias del logro de los aprendizajes esperados. La construcción del portafolio integra todos los productos e instrumentos que el estudiante haya desarrollado en un período determinado. Los instrumentos apropiados para el portafolio son: Lista de cotejo y rúbrica. Es importante impulsar la creación del Portafolio de evidencias, ya sea de forma física o digital, ya que con ello se observa el alcance del alumno en la progresión de los aprendizajes esperados.

Tipos de evaluación según quien la realiza.

Autoevaluación: Es la que realiza el alumno acerca de su propio desempeño, haciendo una valoración y reflexión de su actuación en el proceso de aprendizaje.

Coevaluación: Se basa en la valoración y retroalimentación que realizan los pares, miembros del grupo de alumnos.

Heteroevaluación: Es la valoración que el docente y los grupos colegiados de la institución, así como agentes externos, realizan del desempeño de los alumnos, aportando elementos para la retroalimentación del proceso. En este último caso pueden considerarse evaluaciones estatales y nacionales, tales como las pruebas Enlace, Pisa, EXANI I y II, entre otras.

Las siguientes tablas muestran una sugerencia a través de los planes de evaluación de cada bloque:

PLAN DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIA Y PRODUCTOS ESPERADOS	MOMENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	TIPOS DE EVALUACIÓN SEGÚN QUIEN LA REALIZA
Reactiva aprendizajes previos de secundaria como los elementos básicos del arte y el Pensamiento artístico	Elaborar Diario de sensibilización artística (Bitácora)	Diagnóstica	Lista de cotejo	10 %	Autoevaluación
Emplea los fundamentos básicos de las artes visuales, la expresión corporal, la música y el teatro reconociendo las cualidades estéticas de cada una.	Elaborar autorretrato como producto estético ya sea visual, auditivo o corporal utilizando los elementos básicos de las artes visuales para expresarse y exhibirlo a la comunidad	Formativa	Rúbrica	30 %	Heteroevaluación
Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural	Elaborar una exposición artística de autorretratos en una revista digital o página web.	Formativa	Guía de observación	20 %	Coevaluación
Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la muestra de su autorretrato donde habla de sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar o experimentar una variedad de manifestaciones artísticas	Crear Registro documental de la exposición como producto estético (video documental, registro fotográfico, o presentación bitácora artística) En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición	Sumativa	Rúbrica	40 %	Heteroevaluación
TOTAL				100%	

PLAN DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIA Y PRODUCTOS ESPERADOS	MOMENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	TIPOS DE EVALUACIÓN SEGÚN QUIEN LA REALIZA
Reactiva conocimientos de secundaria. Sobre el como reconoce en su entorno los elementos básicos de las artes, para identificarlas propiedades de la forma y de la teoría del color aplicables para el tema del proyecto sobre body art	Elaborar Diario de sensibilización artística (Bitácora)	Diagnóstica	Lista de cotejo	10 %	Autoevaluación
Identifica la función comunicativa y expresiva del performance y el happening a partir de un mensaje, historia o relato	Elabora un performance o acción artística como producto estético visual basado en el concepto del body art utilizando los recursos del video arte y happening	Formativa	Rúbrica	40 %	Heteroevaluación
Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la muestra de su performance donde expresa de sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar o experimentar una variedad de manifestaciones artísticas	Crear Registro documental de la exposición como producto estético (video documental, registro fotográfico, o presentación)	Sumativa	Rúbrica	20 %	Heteroevaluación
Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural	Elaborar una muestra artística de sus performances, en la plataforma elegida por los estudiantes y docente (Blog, o página web).	Sumativa	Rúbrica	30 %	Heteroevaluación
			TOTAL	100%	

PLAN DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIA Y PRODUCTOS ESPERADOS	MOMENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	TIPOS DE EVALUACIÓN SEGÚN QUIEN LA REALIZA
Reactiva aprendizajes de secundaria del eje de aprendizaje Diversidad cultural y artística	Elaborar un Diario sobre la Practica Artística (Bitácora)	Diagnóstica	Lista de cotejo	20 %	Autoevaluación
Identifica manifestaciones de arte colectivo contemporáneo para explicar su función social, características estéticas, así como sus significados artísticos.	Crear un arte objeto y/o instalación artística como producto estético colectivo contemporáneo en el que dé cuenta la interacción del arte con los avances tecnológicos y la cultura.	Formativa	Rúbrica	40 %	Heteroevaluación
Reflexiona acerca de las manifestaciones culturales en distintos contextos a través del Arte como medio de comunicación y expresión humana.	Elaborar Registro Documental (registro fotográfico, o presentación) En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición de las piezas en una revista digital	Sumativa	Portafolio de evidencias	40 %	Heteroevaluación
			TOTAL	100%	

12. Los profesores y la red de aprendizajes

Las redes de aprendizaje constituyen la infraestructura de comunicación para el aprendizaje en red y permiten fomentar el conocimiento, propiciando diferentes formas de interactuar y relacionarse en nuevos espacios virtuales creados para estos intercambios de formación, preparación y perfeccionamiento, en que, los individuos construyen su propio conocimiento y emplean nuevos métodos de aprendizaje.

Las redes de docentes se consideran como redes de aprendizaje, comunidades apoyadas en la tecnología y el trabajo colaborativo cara a cara, donde los integrantes comparten y construyen conocimiento de forma conjunta (Vuorikari & et al., 2012). El objetivo es contribuir a la calidad de la profesión docente, como a la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo la colaboración y el intercambio de conocimientos entre profesores y alumnos.

La colaboración comprende el intercambio entre docentes y la coordinación de autoridades educativas orientadas al aprendizaje, por ejemplo, el intercambio de materiales, estrategias, experiencias de enseñanza-aprendizaje y la colaboración profesional como el desarrollo de proyectos en redes en línea o presencial como academias, grupos y equipos.

Es importante que los profesores diseñen experiencias de aprendizaje que reflejen la creciente innovación y creatividad cambiante de nuestras sociedades conforme al Nuevo Modelo de la Educación Media Superior; por lo que, las herramientas de trabajo en red permiten relacionarse y colaborar con otros docentes en línea en cualquier sitio y momento.

De acuerdo a la RIEMS y al Nuevo Modelo Educativo la educación debe ser más pertinente a cada alumno y alumna de manera personalizada, colaborativa, informal, basada en competencias y entornos virtuales flexibles de manera dinámica y con estrategias que faciliten el aprendizaje dentro y fuera del aula, por lo que el papel de los facilitadores también debe cambiar, no solo en la manera de enseñar y aprender, sino también en la formación y desarrollo profesional como facilitadores, además del

uso de redes en línea y colaboración en academias, grupos o equipos colegiados.

La red de profesores para el trabajo colegiado se debe organizar según el contexto de cada institución educativa, para orientar este trabajo, la SEMS pone a disposición la guía de trabajo en el enlace http://www.sems.gob.mx/en_mx/sems/guias_trabajo_colegiado donde encontrará los “Mecanismos de participación, responsabilidad y compromiso de los docentes ante la academia en la EMS”, “Elementos básicos para el trabajo colegiado en la EMS” y “Desarrollo de mecanismos para el trabajo colaborativo”.

Se recomienda que la red de aprendizaje de los profesores considere las siguientes acciones:

Compartir estrategias y materiales didácticos.

Comunicar los casos de éxito.

Elaboración de blogs, foros en grupos de redes sociales o wikis para los alumnos y profesores.

Centro Nacional de las Artes:

Los Centros de las Artes en los Estados se conciben como espacios convergentes para impulsar la educación artística y elevar la calidad del ejercicio profesional de artistas, maestros, investigadores, promotores y administradores culturales de la región y del país, a través de programas académicos de alto nivel, del intercambio con creadores y especialistas de prestigio nacional e internacional y bajo un esquema de cooperación interinstitucional entre los Estados y la Federación.

<https://www.cenart.gob.mx/vida-academica/centros-estatales/>

Red de Centros de las Artes y de Formación y Producción Artística

La Red de Centros de las Artes y de Formación y Producción Artística, conformada por diferentes instancias de cultura estatales coordinados por el Centro Nacional de las Artes (Cenart), aportará más de 400 contenidos artísticos y culturales a la campaña “Contigo en la distancia”, de la Secretaría de Cultura Federal, los cuales serán distribuidos a través de diversos canales en línea.

<https://www.gob.mx/cultura/prensa/red-de-centros-de-las-artes-y-de-formacion-y-produccion-artistica-aporta-mas-de-400-contenidos-a-contigo-en-la-distancia?state=published>

Google Arts & Culture

A través del proyecto, el gigante informático ofrece una nueva experiencia cuando de cultura se trata. Además de publicar miles de exposiciones online, el proyecto ofrece la posibilidad de explorar más de 4.500 museos a través de un recurso muy similar a Google Street View. Los usuarios pueden visitar virtualmente museos de todo el mundo, observando en 360° lugares muchas veces inaccesibles debido a las distancias y los costos económicos de intentarlo.

<https://www.archdaily.mx/mx/869993/visita-mas-de-00-museos-de-todo-el-mundo-a-traves-de-google-arts-and-culture>

INBA

El INBAL es el organismo cultural responsable de estimular la producción, promoción, difusión de las artes y organizar la educación artística en todo el territorio nacional

<https://inba.gob.mx/ConoceInba>

interartive

a platform for contemporary art and thought

Entrados en pleno siglo XXI es necesario examinar y redefinir las múltiples transformaciones que se están realizando en el campo de la cultura. Las redes culturales se multiplican, las nociones de entorno y de espacio se amplían y la realidad cultural europea evoluciona hacia ámbitos todavía por investigar. Los ciudadanos de los distintos países de Europa están llamados a confrontarse cada día con culturas diversas y múltiples y a participar en la marcha imparable de la globalización que, al mismo tiempo, construye nuevas hibridaciones y provoca la desaparición de antiguos hábitos.

<https://interartive.org/2012/10/redes-y-nodos>

IberCultura

IberCultura Viva es un programa de cooperación técnica y financiera entre gobiernos. Creado para fortalecer las políticas culturales de base comunitaria de los países iberoamericanos, busca apoyar tanto las iniciativas gubernamentales de los países miembros como las desarrolladas por organizaciones culturales comunitarias y pueblos originarios en sus territorios.

<http://iberculturaviva.org/como-funciona/?lang=es>

ANTIGUA ACADEMIA DE SAN CARLOS

La Real Academia de Nobles Artes de San Carlos de Nueva España, dedicada a la enseñanza de la arquitectura, pintura, escultura y grabados, se creó en 1781 en honor de Carlos III. Originalmente su ubicó en la Casa de Moneda, y para 1791 se trasladó al edificio actual, antes Hospital del Amor de Dios. Actualmente, alberga a la división de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, al Museo de la Academia y tiene salas para exposiciones temporales.

<http://academiasancarlos.unam.mx/>

13. Uso de las TIC para el aprendizaje

Hasta ahora cuando se habla de la competencia informática o digital, se refiere a tecnologías de la información y comunicación (TIC), y el interés se ha centrado en dotar tanto a estudiantes como a profesores de formación para el dominio de estas tecnologías, pero muy poco se ha hecho por enseñar metodología.

Es en el entorno educativo donde aparece el concepto TAC (tecnologías del aprendizaje y del conocimiento). Las TAC tratan de orientar las TIC hacia usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el propósito de aprender más y mejor. Se trata de incidir especialmente en los métodos, en los usos de la tecnología y no únicamente en asegurar el dominio de una serie de herramientas informáticas. Se trata en definitiva de conocer y explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia.

La necesidad de dotar a los usuarios de conocimientos técnicos puramente informáticos se está desplazando para dar mucha más importancia a la vertiente metodológica, es decir, en poner el acento en sus usos y en saber qué se puede hacer con tanta tecnología de por medio. Implica conocer las herramientas, pero además saberlas seleccionar y utilizar adecuadamente para la adquisición de conocimientos y en función de las diferentes necesidades y perfiles. En realidad, lo que se requiere es cambiar el aprendizaje “de” la tecnología por el aprendizaje “con” la tecnología, orientado totalmente al desarrollo de competencias fundamentales como el aprender a aprender. Es decir, las TAC van más allá de aprender meramente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio de la adquisición de conocimientos.

Aunado a los nuevos enfoques curriculares, la tecnología se ha convertido en una herramienta para mantener a la educación artística en las aulas escolares. Software, aplicaciones, e incluso los videojuegos han permitido a los adolescentes dedicarse a proyectos creativos fuera de los muros de la escuela y hoy en día los profesores pueden aprovechar estas herramientas para hacer frente al reto que implica interesar a los jóvenes en el arte.

Algunos softwares de edición de vídeo son gratuitos o de bajo costo para los teléfonos, tabletas y computadoras, permitiendo a los estudiantes hacer películas sin tener en cuenta las instalaciones de su escuela. La omnipresencia de las cámaras de alta definición en dispositivos de mano también ayuda.

Existen una gran cantidad de herramientas en línea, que los profesores pueden utilizar para desarrollar aprendizajes en los

estudiantes e involucrarlos en el arte. Pueden acceder a diversas conferencias de expertos en el mundo de la historia del arte, el teatro, la música y la danza, así como puestas en escena que ya se encuentran disponibles en YouTube. Y realizar visitas virtuales a diversos museos.

La tecnología está permitiendo que la mayoría de las herramientas digitales que hace décadas habrían costado miles de pesos ahora estén al alcance de los estudiantes.

Algunas aplicaciones o software entre otras que se pueden incorporar al aprendizaje de la apreciación artística pueden ser:

Bloque I

Software / App / OVA	Descripción
Miro	Es una pizarra colaborativa para dibujar diagramas en tiempo real con otras personas, que en su versión gratuita puede funcionar para generar un diario virtual o bitácora desde cualquier dispositivo (además tiene soporte para videoconferencias para trabajar de forma colaborativa)
Limnu	Es una pizarra Limnu es para lo que es una pizarra real: esbozar sus ideas con otras personas rápidamente puede funcionar para generar un diario virtual o Bitácoras. Desde cualquier dispositivo en su versión gratuita (además tiene soporte para video conferencias para trabajar de forma colaborativa)
Instagram	Aunque la conocemos como una red social gratuita, esta aplicación no solo nos deja compartir y ver fotos con tan solo un clic, sino que también nos permite editar nuestras fotos.
Canva	A pesar de ser una herramienta de composición de imágenes como carteles, flyers, artes para redes sociales y más, Canva en su versión gratuita permite retocar y editar tus fotos. Es una de las aplicaciones para fotos y de diseño gráfico más populares para recortar, modificar aspectos del color y agregar tipografías dentro de una foto. Canva tiene presencia tanto en la web como una aplicación para dispositivos móviles. Por lo cual podemos darle uso para crear la bitacora o libro de artista digital.
Snapseed	Fácil de usar, potente como cualquier editor profesional, esta App ofrece no solo filtros, texturas, marcos, mejoras y correcciones, sino también múltiples opciones de foco a la hora de desenfocar o enfocar la imagen. Otra opción es la perspectiva: permite inclinar, girar y deformar las imágenes a nuestro gusto.
Adobe Photoshop Express	Aplicación gratuita para la edición de imágenes y creación de collage para dispositivos móviles y computadores. Se pueden añadir efectos, textos, bordes, colores, corrección de imágenes torcidas y una opción de ajuste automático.
Geneally	Una única plataforma para todo tipo de contenidos interactivos que en su versión gratuita pueden permitirnos realizar actividades interactivas en línea, así como presentaciones, de ideas convertidas en historias que resulten inolvidables.
Issu	Es un servicio en línea que permite la visualización de material digitalizado, como libros, documentos, números de revistas, periódicos, y otros medios impresos de forma realista y personalizable.
Wíx	Creador de páginas web con cientos de Plantillas. Increíbles Diseños. Editor Sencillo. Versión Móvil. Y Más. Sin periodo de prueba. Tu mejor opción. Líderes en creación web
Facebook	Crea una cuenta o pagina web en Facebook, para contactarte con amigos, familiares y otras personas que conozcas. Comparte fotos y videos.etc.

Bloque II

Software / App / OVA	Descripción
Journey	Además del clásico texto para las bitácoras, podemos aderezar nuestras páginas diarias con imágenes y vídeo . Y para encontrar lo que hemos escrito, contamos con etiquetas y filtros . Si no te basta guardar Journey en la propia Android,iOS aplicación, es posible exportar nuestro diario en PDF y DOCX con o sin contraseña, y compartir entradas en Facebook, Twitter, WordPress o Tumblr.
Life Calendar	Nos permite relatar a diario qué nos ocurre, qué hemos hecho y nuestras impresiones y vivencias en general. Organizado en semanas, podemos incluir notas, imágenes, etiquetas, definir cada semana por un color concreto, visitar semanas pasadas. Y si nos olvidamos de escribir, Life Calendar nos lo recordará con un aviso , que podemos activar libremente. Por lo cual podemos utilizarlo para nuestras bitácoras.
PickMonkey	Es un editor de imágenes online gratuito que te facilita la tarea a la hora de mejorar tu contenido. Con ella puedes editar imágenes a través de filtros y efectos, recortar imágenes, alterar dimensiones, y añadir dibujos y textos. Compatible con Windows y MAC.
SnapSeed	Tiene muchas funciones y es gratuita. Hace ajustes automáticos, así cuando no tengas tiempo te ahorra mucha tarea. Trabaja con los sistemas operativos de iOS, Android y Windows.
Canva	Es muy fácil de manejar con la que podrás crear buenas imágenes e infografías. Está disponible para su uso en dispositivos móviles. Tiene un gran banco de imágenes y tipografías gratuitas, aunque también tiene otras que son de pago. Además, incluye plantillas pre-configuradas y editables que te ayudan a crear postales, carteles, banners... Funciona con Windows y MAC
TikTok	Es una plataforma para vídeos cortos en dispositivos móviles. Nuestra misión consiste en capturar y compartir la creatividad, los conocimientos, etc.
InShot	App de edición de video gratuita, diseñada para crear contenido para las redes sociales. Además de brindar herramientas como filtros, edición de sonido y más, InShot muestra una interfaz fácil de manejar e intuitiva.
Quik	Quik surge como su herramienta para editar videos y crear fotomontajes a partir de piezas de video. Es muy sencilla y rápida al momento de editar y brinda muchas características como transiciones especiales, música exclusiva para la app y filtros para crear los mejores montajes.

Bloque III

Software / App / OVA	Descripción
Miro	<p>Es una pizarra colaborativa para dibujar diagramas en tiempo real con otras personas, que en su versión gratuita puede funcionar para generar un diario virtual o bitácora desde cualquier dispositivo (además tiene soporte para videoconferencias para trabajar de forma colaborativa)</p> <p>Es una pizarra colaborativa para dibujar diagramas en tiempo real con otras personas, que en su versión gratuita puede funcionar para generar un diario virtual o bitácora desde cualquier dispositivo (además tiene soporte para videoconferencias para trabajar de forma colaborativa)</p>
Journey	Además del clásico texto para las bitácoras, podemos aderezar nuestras páginas diarias con imágenes y vídeo. Y para encontrar lo que hemos escrito, contamos con etiquetas y filtros. Si no te basta guardar Journey en la propia Android,iOS aplicación, es posible exportar nuestro diario en PDF y DOCX con o sin contraseña, y compartir entradas en Facebook, Twitter, WordPress o Tumblr
zoom	Reuniones en línea, para desarrollar trabajos colaborativos
WhatsApp/Web	WhatsApp Messenger es una aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes, en la que se envían y reciben mensajes mediante Internet, así como imágenes, vídeos, audios, grabaciones de audio para desarrollar trabajos colaborativos.
Arduino	Es una plataforma de recursos abiertos basada en su uso amigable en el hardware y software, que sirve para cualquier tipo de proyectos interactivos que se realizan de forma colaborativa. Para generar en equipos la propuesta de la instalación o arte objeto.
Autodesk Pixlr	Si no te gustan los filtros que encontramos a menudo en las aplicaciones de fotografías, o el collage que quieres realizar no queda como esperabas, esta es tu App. Para generar el arte objeto o la propuesta de la instalación.
TickTok	Es una plataforma para vídeos cortos en dispositivos móviles. Nuestra misión consiste en capturar y compartir la creatividad, los conocimientos, etc.-.
FilmoraGo	permite hacer prácticamente lo mismo que todas las demás aplicaciones en esta lista, aunque en este caso, además, se pueden importar directamente las fotos y vídeos desde las redes sociales. También se puede previsualizar el trabajo que se esté haciendo en directo y así ahorrarse algo de tiempo.
Movavi Clips - Editor de vídeo con diapositivas	Nos encontramos ante una herramienta para crear clips de vídeo a partir de las imágenes que guardamos en la galería de fotos de nuestro móvil. Una app con compras dentro de la aplicación que ofrece la posibilidad de agrupar nuestras fotos en forma de vídeo y añadirles música y efectos para luego guardarlas o compartirlas en redes sociales.

14. Recomendaciones para implementar la propuesta

Planeación didáctica

La planeación didáctica es un recurso que el docente utiliza para organizar y jerarquizar los temas y actividades a desarrollar en su taller; es decir, qué, para qué y cómo se va a enseñar y evaluar, considerando el tiempo y espacio, así como los materiales de apoyo para el aprendizaje bajo un enfoque constructivista.

En otras palabras, es la programación que realizar para trabajar los contenidos centrales y específicos con la finalidad de facilitar el logro de los aprendizajes esperados y la elaboración de los productos de aprendizaje para la construcción de conocimientos, habilidades y actitudes en los estudiantes.

Por lo anterior, y para orientar el desarrollo exitoso de la enseñanza y el aprendizaje, es imprescindible considerar algunos elementos que guíen la planeación docente. Para ello, se proponen algunos rubros que pueden servir de referente.

- 1. Contexto:** Los elementos que integran el contexto son de fundamental importancia para la implementación de la propuesta. Se deben identificar las características que limiten o que actúen como refuerzo para el diseño de las estrategias didácticas, las características de los estudiantes y los materiales didácticos que posibiliten su aprendizaje.
- 2. Características de la escuela y del grupo:** Es importante reconocer lo que el plantel puede aportar para el desarrollo de las actividades, además, las características de los estudiantes para crear condiciones apropiadas de aprendizaje y fortalecer el ambiente del salón de clases. Crear las condiciones de aprendizaje es fundamental para el desarrollo de la propuesta.
- 3. Aplicación del nuevo modelo educativo:** Se pretende que el docente promueva su creatividad en el diseño de situaciones didácticas que promuevan el interés del estudiante por aprender. Se trata de aprovechar lo que el medio nos aporta para de ahí partir a situaciones de aprendizaje significativas. El docente debe aportar los elementos necesarios para que, al realizar su intervención didáctica frente al grupo, esta sea la esperada por los estudiantes y los motive a participar en el proceso.

4. Momentos: La planeación debe considerar los diferentes momentos de intervención didáctica (apertura, desarrollo y cierre) con la finalidad de implementar las actividades de aprendizaje de manera ordenada y lógica para el desarrollo de las competencias en los estudiantes.

5. Técnica didáctica sugerida:

Se propone implementar durante el desarrollo del taller de apreciación artística el Aprendizaje Basado en proyectos¹

6. Actitudes y responsabilidades del estudiante: El método de proyectos está centrado en el estudiante y su aprendizaje, esto ocasiona que:

- Se sienta más motivado, ya que él es quien resuelve los problemas, planea y dirige su propio proyecto.
- Dirija por sí mismo las actividades de aprendizaje.
- Se convierta en un descubridor, integrador y presentador de ideas.
- Defina sus propias tareas y trabaje en ellas, independientemente del tiempo que requieren.
- Se muestre comunicativo, afectuoso, productivo y responsable.
- Use la tecnología para manejar sus presentaciones o ampliar sus capacidades.
- Trabaje en grupo.
- Trabaje colaborativamente con otros.
- Construya, contribuya y sintetice información.
- Encuentre conexiones interdisciplinarias entre ideas.
- Se enfrente a ambigüedades, complejidades y a lo impredecible.
- Se enfrente a obstáculos, busque recursos y resuelva problemas para enfrentarse a los retos que se le presentan.
- Adquiera nuevas habilidades y desarrolle las que ya tiene.
- Use recursos o herramientas de la vida real (por ejemplo, la tecnología).

¹ ITESM. (s/f). *El método de proyectos como técnica didáctica*. México: Dirección de Investigación e Innovación Educativa. Consultado el 19 de abril de 2018 en: <http://sitios.itesm.mx/va/dide2/documentos/proyectos.PDF>

- Forme parte activa de su comunidad al desarrollar el trabajo del curso en un contexto social.
- Genere resultados intelectualmente complejos que demuestren su aprendizaje.
- Se muestre responsable de escoger cómo demostrará su competencia.
- Muestre un desarrollo en áreas importantes para la competencia en el mundo real: Habilidades sociales, habilidades de vida, habilidades de administración personal y disposición al aprendizaje por sí mismo.
- Tenga clara la meta y se dé cuenta de que existe un reto en el que hay que trabajar.
- No se sienta temeroso de manejar cosas que no conoció a través del profesor y sepa que puede avanzar hasta donde piense que está bien.
- Se sienta útil y responsable de una parte del trabajo.
- No sea necesario usar tanto los textos, aunque continuamente se estén haciendo cosas y/o aprendiendo algo.
- Use habilidades que sabe le serán necesarias en su trabajo, como, por ejemplo, administrar el tiempo sabiamente, ejercitar la responsabilidad y no dejar caer al grupo.

7. Actitudes y responsabilidades del profesor: (el método de proyectos) es un modelo innovador de enseñanza-aprendizaje. El rol docente es muy distinto al que ejercía en la enseñanza tradicional, aquí sus funciones serán:

- Monitorear continuamente la aplicación en el salón de clase, observando qué funcionó y qué no.
- Dejar de pensar que tiene que hacerlo todo para dar a los alumnos la parte más importante.
- Aprender cómo los alumnos aprenden para determinar cuál es la mejor manera de facilitar el aprendizaje.
- Proveer de recursos y convertirse en un participante de las actividades de aprendizaje.
- Ser, para sus estudiantes, un experto, asesor o colega.

El aprendizaje pasa de las manos del profesor a las del alumno, de tal manera que éste pueda hacerse cargo de su propio aprendizaje.

8. Recursos didácticos: Se deben incorporar recursos didácticos en las actividades de aprendizaje que motiven y faciliten el aprendizaje de los estudiantes. Dentro de los recursos didácticos, de igual manera, promover el uso de las

TAC (tecnologías del aprendizaje y del conocimiento) con la finalidad de impulsar el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes.

- 9. Estrategia de evaluación:** Debe considerar los tipos e instrumentos de evaluación que se aplicarán en cada momento de la planeación didáctica que permitan identificar los niveles de desempeño de los estudiantes y los logros obtenidos en los aprendizajes, así como promover la reflexión de los aprendizajes.

15. Bibliografía recomendada

- Acha, J. (1999). Los conceptos esenciales de las Artes Plásticas . México, D.F: Coyoacán S. A de C.V.
- Acha, J. (2007). Expresión y apreciación artística. México : Trillas .
- Aeppli, W. (2011). La teoría de los sentidos de Rudolph Steiner aplicada a la educación. España: Pau de Damasc .
- Arnheim, R. (2007). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza Forma .
- Kuspit, D. (2004). El fin del arte. Madrid : Akal .
- Ariel L. (2000). Clase diez . Folklórico vol. 1. Vestuario y coreografía. Talleres Impresos 21.
- Jose Luis H.(1999) Clase diez. Danzas de México. Diseño Gráfico: L.D.G Joaquín Castro Biosca.
- Carlos D. (2005).Guerrero Folklórico. Edit. José Movellan Barrios
- José Alfredo N. (2005). Veracruz Folklórico. Edit José Movellan Barrios
- Laura A. (2003). Artes Plásticas y Expresión Artística en el Aula. Herramientas y técnicas. Edit. EuroMexico.

Referencias electrónicas

UAEH (2020) “La imaginación, el alma en el proceso de la creatividad”. Consultado en <http://bit.ly/2rVOoVq> el día 03 de septiembre de 2020

Retos de la educación artística en el siglo XXI en México” Ana Bertha Yohary Colorado Araujo, pág. 3 Consultado en https://ux.edu.mx/wp-content/uploads/Investiga/Revistas/Revista%2008/Revista%2008/06_Retos%20de%20la%20educ.%20art.pdf el día 03 de septiembre de 2020

Documents (2020) LA NECESIDAD DEL ARTE Erns Fischer. Consultado en <https://vdocuments.mx/ernst-fischer-la-necesidad-del-arte.html> el día 03 de septiembre de 2020.

wordpress (2016) Historia del Arte. Consultado en <https://historiadelararteuacj.files.wordpress.com/2016/08/gombrich-ernst-h->

[historia-del-arte.pdf](#) el día 03 de septiembre de 2020.

“Las danzas y la expresión corporal”. Consultado [http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d275.pdf pagina 7](http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d275.pdf_pagina_7) el día 03 de septiembre de 2020



16 Anexos : Tres ejemplos de Planeación didáctica del taller de apreciación artística

Campo Disciplinar: HUMANIDADES			
Materia: TALLER DE APRECIACIÓN ARTISTICA 1	Bloque: I	Atributos del taller: Construye una imagen de sí mismo a partir del desarrollo de un plan que le permita alcanzar sus metas	Periodo semestral: 5to.
Horas clase: 36 hrs			
Ámbito perfil de Egreso: Apreciación y expresión artísticas			
Valora y experimenta las artes porque le permiten comunicarse y le aportan sentido a su vida. Comprende su contribución al desarrollo integral de las personas. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales			
Bachillerato Tecnológico			

<p>1.- Objetivo general de la materia: Que el estudiante valore y experimente las artes mediante la creación de productos artísticos que le permitan comunicar estados de ánimo e ideas que aporten sentido a su vida</p>
<p>2.- Desarrollo de habilidades y competencias: Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes Utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.</p>



SECUENCIA DIDÁCTICA INTEGRADA

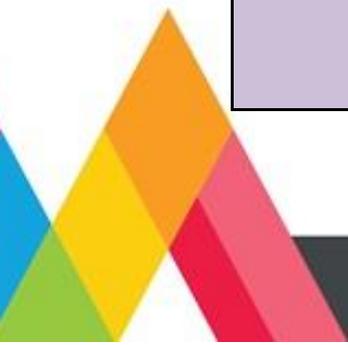
Bloque 1.	El alumno Reconoce sus necesidades como individuo sensible	Aprendizaje esperado	Aplicar las cualidades de la representación al identificar, reproducir y manipular técnicas artísticas y practicar así la observación como alternativa de acercamiento a la apreciación artística		
Sesión	Estructura temática	Qué se va a hacer según el campo cognoscitivo a que hace referencia el objetivo	Propuesta de producto	Propuesta de recurso de apoyo	Propuesta de Evaluación
Sesión 1	Presentación y diagnóstico Elementos básicos del arte: Arte Manifestaciones artísticas	*Presentación de normas, forma de evaluación y especificaciones para presentación de tareas *Pedir material *Diagnóstico del grupo: preguntas sugeridas del tema ¿Qué es el arte? ¿Qué manifestaciones artísticas conocemos? ¿Qué manifestaciones artísticas hemos experimentado? *Presentación del tema (se pueden utilizar los recursos de apoyo en videos)	Bitácora Física: libro de Artista/Digital Colocar en su bitácora artística las respuestas a estas reflexiones utilizando, recursos de representación visual, como imágenes, dibujos fotografías, notas etc.(se pueden utilizar los recursos de apoyo en apps para bitácora digital)	Presentación/Video conferencia Pizarra Digital: Miro Videos: ¿QUÉ ES EL ARTE? https://youtu.be/qSgd9gtMut4 ¿QUÉ ES EL ARTE? ¿CUÁNDO?, ¿DÓNDE? Y ¿POR QUÉ? https://youtu.be/wvQYz8cNpmw ¿QUÉ ES EL ARTE? OPINIÓN DE HISTORIADORA DEL ARTE https://youtu.be/yQSy_UwzVdo ¿QUÉ ES UNA BITÁCORA O LIBRO DE ARTISTA? https://youtu.be/6pdtP6V6Sng https://youtu.be/IFV1_VwF5u8 https://youtu.be/XPriBSqohVk Apps para bitácora digital: Canva Limnu Tutoriales: Como utilizar Miro https://youtu.be/XMtTAzdO_Dk Plataforma Miro para trabajo colaborativo https://youtu.be/8ceY2FFmfC4 Como utilizar Canva Como utilizar Limnu https://youtu.be/kiKRRIOXuCc	AUTOEVALUACION Registro Lista de cotejo Ponderación de evaluación: 2P
Sesión 2	1.Evocación sensorial Artes Visuales	*Presentación de normas, forma de trabajar la actividad a partir de conceptos relacionados con las emociones y sensaciones que presentan	Bitácora Física: libro de Artista/Digital	Presentación/Video conferencia Videos: ¿Qué son las Artes Visuales?	AUTOEVALUACION Registro Lista de cotejo

		Evocar la importancia de objetos, imágenes o lugares que les traen recuerdos. Conceptos: imagen, identidad, memoria	Colocar en su bitácora artística las respuestas a estas reflexiones utilizando, recursos de representación visual, como imágenes, dibujos fotografías, notas etc.(se pueden utilizar los recursos de apoyo en apps para bitácora digital)	https://youtu.be/RtrXP4FjW90 Identidad representada en la fotografía https://www.facebook.com/carnavalde negrosyblancospasto/videos/598800367660906/ Apps para bitácora digital: <i>Miro</i> <i>Limnu</i> Tutoriales	2P
Sesión 3	1.Evocación sensorial: Imaginación y creatividad Experiencia y percepción estética.	*Presentación de normas, forma de trabajar la actividad a partir de conceptos relacionados con las emociones y sensaciones que presentan Observar y representar de manera intuitiva	Ejercicios de Bitácora Física: libro de Artista/Digital Colocar en su bitácora artística las respuestas a estas reflexiones utilizando, recursos de representación visual, como imágenes, dibujos fotografías, notas etc.(se pueden utilizar los recursos de apoyo en apps	Presentación/Video conferencia Pizarra Digital: <i>Miro</i> Videos: ¿QUÉ ES EL ARTE? https://youtu.be/qSgd9gtMut4 ¿QUÉ ES EL ARTE? ¿CUÁNDO?, ¿DÓNDE? Y ¿POR QUÉ? https://youtu.be/wvQYZ8cNpmw ¿QUÉ ES EL ARTE? OPINIÓN DE HISTORIADORA DEL ARTE https://youtu.be/yQSy_UwzVdo ¿QUÉ ES UNA BITÁCORA O LIBRO DE ARTISTA? https://youtu.be/6pdtP6V6Sng https://youtu.be/IFV1_VwF5u8 https://youtu.be/XPriBSqohVk Apps para bitácora digital: <i>Canva</i> <i>Limnu</i>	AUTOEVALUACION Registro Lista de cotejo 3P

			para bitácora digital)	Tutoriales: Como utilizar Miro https://youtu.be/XMtTAzdO_Dk Plataforma Miro para trabajo colaborativo https://youtu.be/8ceY2FFmfC4 Como utilizar Canva Como utilizar Limnu	
Sesión 4	El tema de la obra de arte Estética El contexto donde surge la obra de arte	*Presentación de normas, forma de trabajar la actividad a partir de conceptos relacionados con las emociones y sensaciones que presentan	Bitácora Física: libro de Artista/Digital Colocar en su bitácora artística las respuestas a estas reflexiones utilizando, recursos de representación visual, como imágenes, dibujos fotografías, notas etc.(se pueden utilizar los recursos de apoyo en apps para bitácora digital)	Presentación/Video conferencia Pizarra Digital: Miro Videos: ¿QUÉ ES EL ARTE? https://youtu.be/qSgd9gtMut4 ¿QUÉ ES EL ARTE? ¿CUÁNDO?, ¿DÓNDE? Y ¿POR QUÉ? https://youtu.be/wvQYz8cNpmw ¿QUÉ ES EL ARTE? OPINIÓN DE HISTORIADORA DEL ARTE https://youtu.be/yQSy_UwzVdo ¿QUÉ ES UNA BITÁCORA O LIBRO DE ARTISTA? https://youtu.be/6pdtP6V6Sng https://youtu.be/IFV1_VwF5u8 https://youtu.be/XPriBSqohVk Apps para bitácora digital: <i>Canva</i> <i>Limnu</i> Tutoriales: Como utilizar Miro https://youtu.be/XMtTAzdO_Dk Plataforma Miro para trabajo colaborativo https://youtu.be/8ceY2FFmfC4 Como utilizar Canva Como utilizar Limnu	AUTOEVALUACION Registro Lista de cotejo 3P
Sesión 5	Función expresiva del autorretrato. Historia del autorretrato en el arte	*Presentación de normas, forma de trabajar la actividad a partir de conceptos relacionados con la forma expresiva del autorretrato y su papel en la historia del arte	Bitácora Física: libro de Artista/Digital Colocar en su bitácora	Presentación/Videoconferencia Videos: LA FORMA EXPRESIVA DEL AUTORETRATO https://youtu.be/UdXQzYsuv9s	Heteroevaluación Rúbrica 7.5P

			<p>artística las respuestas a estas reflexiones utilizando, recursos de representación visual, como imágenes, dibujos fotografías, notas etc.(se pueden utilizar los recursos de apoyo en apps para bitácora digital)</p>	<p>EL AUTORRETRATO EN LA HISTORIA DEL ARTE https://youtu.be/-kGsF5id46s Tutoriales</p>	
<p>Sesión 6</p>	<p>Elementos simbólicos presentes en los autorretratos (objetos que hablan de nosotros)</p>	<p>*Presentación de normas, forma de trabajar la actividad a partir de conceptos relacionados del como los objetos que nos rodean pueden hablar de nuestra personalidad o identidad</p>	<p>Bitácora Física: libro de Artista/Digital</p> <p>Colocar en su bitácora artística las respuestas a estas reflexiones utilizando, recursos de representación visual, como imágenes, dibujos fotografías, notas etc.(se pueden utilizar los recursos de apoyo en apps para bitácora digital)</p>	<p>Presentación/Video conferencia Pizarra Digital: Miro Videos: ¿QUÉ ES EL ARTE? https://youtu.be/qSgd9gtMut4 ¿QUÉ ES EL ARTE? ¿CUÁNDO?, ¿DÓNDE? Y ¿POR QUÉ? https://youtu.be/wvQY28cNpmw ¿QUÉ ES EL ARTE? OPINIÓN DE HISTORIADORA DEL ARTE https://youtu.be/yQSy_UwzVdo ¿QUÉ ES UNA BITÁCORA O LIBRO DE ARTISTA? https://youtu.be/6pdtP6V6Sng https://youtu.be/IFV1_VwF5u8 https://youtu.be/XPriBSqohVk</p> <p>Apps para bitácora digital: <i>Canva</i> <i>Limnu</i> Tutoriales: Como utilizar Miro https://youtu.be/XMtTAzdO_Dk Plataforma Miro para trabajo colaborativo https://youtu.be/8ceY2FFmfc4 Como utilizar Canva Como utilizar Limnu Presentación/Videoconferencia</p>	<p>Rúbrica 7.5P</p>

				Videos Tutoriales	
Sesión 7	Técnicas artísticas y Programas y aplicaciones para elaborar autorretratos fotográficos	*Presentación de normas, forma de trabajar la actividad a partir de conceptos relacionados con las técnicas artísticas para desarrollar autorretratos /aplicaciones o programas para generar autorretratos fotográficos.	Bitácora Física: libro de Artista/Digital Colocar en su bitácora artística las respuestas a estas reflexiones sobre los ejercicios realizados en esta sesión de aplicación de herramientas artísticas.	Presentación/Video conferencia Pizarra Digital: Miro Videos: ¿TECNICAS ARTÍSTICAS PARA ELABORAR AUTO RETRATOS? ¿AUTORRETRATOS FOTOGRAFICOS? Apps para bitácora digital: <i>Canva</i> <i>Limnu</i> Tutoriales: Como utilizar la técnica de para autorretratos: Como utilizar Instagram Como utilizar adobe photoshop express	Rúbrica 7.5P
Sesión 8	Creación de mi auto retrato digital a partir de una selfi	*Presentación de normas, forma de trabajar la actividad a partir de conceptos relacionados anteriormente vistos: identidad y personalidad y crear su propio autorretrato	Autorretrato /selfie El alumno crea su autorretrato /selfie a partir del trabajo realizado con anterioridad para reconocer su identidad y personalidad	Presentación/Video conferencia Pizarra Digital: Miro Videos: ¿CÓMO CREAR UN AUTORRETRATO? ¿CÓMO CREAR UNA SELFIE ARTISTICA? ¿CÓMO EDITAR FOTOGRAFIAS? Apps para bitácora digital: <i>Canva</i> Apps para autorretrato/selfie: <i>Instagram</i> <i>Adobe Photoshop Express</i> <i>Snapseed</i> Tutoriales: Como utilizar Instagram Como utilizar Adobe Photoshop Express Como utilizar snapseed	Rúbrica 7.5P



<p>Sesión 9</p>	<p>Las distintas funciones en las expresiones artísticas en su entorno:</p> <p>El creador artístico El espectador La obra de arte</p>	<p>*Presentación de normas, forma de trabajar la actividad a partir de conceptos relacionados con la función del creador artístico, el espectador y la obra artística expuesta, trabaja sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar como interpretan su autorretrato y si considera que coinciden las interpretaciones con su personalidad</p>	<p>Bitácora física o libro de artista/Digital</p> <p>El alumno habla y comparte su autorretrato en los equipos formados para el proyecto final y analiza su papel como creador artístico, el del espectador que interpreta su obra de arte. de</p>	<p>Presentación/Video conferencia Pizarra Digital: Miro Videos: Apps para bitácora digital: <i>Canva</i> <i>Limnu</i> Tutoriales: Como utilizar Miro https://youtu.be/XMtTAzdO_Dk Plataforma Miro para trabajo colaborativo https://youtu.be/8ceY2FFmfC4 Como utilizar Canva</p> <p>Como utilizar Limnu</p> <p>Presentación/Videoconferencia Tutoriales Videos</p>	<p>Guía de observación 10p</p>
<p>Sesión 10</p>	<p>Creación de una muestra fotográfica museografada o exposición de autorretratos a partir de una revista digital o página web</p>	<p>*Presentación: forma de trabajar la actividad a partir de la aplicación de tacs relacionadas relacionados con la creación del producto del proyecto acerca de ¿qué es una revista digital o catalogo fotográfico?,¿cómo elaborar una revista digital o catálogo fotográfico?,¿Qué es una página web? ¿Cómo elaborar una página web?</p>	<p>Revista/catálogo o fotográfico digital o Página web</p>	<p>Presentación/Videoconferencia Videos ¿Qué es una revista digital o catálogo fotográfico digital? ¿Cómo se elabora una revista digital o catálogo fotográfico? ¿Qué es una página web? ¿Cómo elaborar una página web? Tutoriales Issu Wix Videos</p>	<p>Guía de observación 10p</p>
<p>Sesión 11</p>	<p>La función de la obra de arte La presentación de la revista digital o página web con sus autorretratos.</p>	<p>*Presentación y reflexión sobre la función que tienen las obras de arte. Revisión del proyecto y de la forma de trabajar la actividad de retroalimentación al presentar por equipos.</p>	<p>Bitácora Reflexión del estudiante sobre la función de la obra de arte y la experiencia de aprendizaje vivido durante la creación del proyecto</p> <p>Revista/catálogo fotográfico digital</p>	<p>Presentación/Videoconferencia Revisión y Retroalimentación de los proyectos creados por equipos</p>	<p>Rúbrica 20P</p>

			o Página web para retroalimentación		
Sesión 12	La función de la obra de arte La presentación de la obra de arte	*Presentación de normas, forma de presentar los resultados obtenidos en el proyecto tomando en cuenta las correcciones y observaciones de la retroalimentación previa al proyecto. Cierre Evaluación	Revista/catálogo o fotográfico digital o Página web ENTREGA	Presentación/Videoconferencia de entrega del proyecto terminado por los equipos para evaluación	Rúbrica 20P
				<i>TOTAL</i>	100%



4.- Técnica Didáctica:

Aprendizaje Basado en Proyectos

5.- Porcentajes de evaluación:**PLAN DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE I**

APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIA Y PRODUCTOS ESPERADOS	MOMENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	TIPOS DE EVALUACIÓN SEGÚN QUIEN LA REALIZA
Reactiva aprendizajes previos de secundaria como los elementos básicos del arte y el Pensamiento artístico	Elaborar Diario de sensibilización artística (Bitácora)	Diagnóstica	Lista de cotejo	10 %	Autoevaluación
Emplea los fundamentos básicos de las artes visuales, la expresión corporal, la música y el teatro reconociendo las cualidades estéticas de cada una.	Elaborar autorretrato como producto estético ya sea visual, auditivo o corporal utilizando los elementos básicos de las artes visuales para expresarse y exhibirlo a la comunidad	Formativa	Rúbrica	30 %	Heteroevaluación
Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural	Elaborar una exposición artística de autorretratos.	Formativa	Guía de observación	20 %	Coevaluación
Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la muestra de su autorretrato donde habla de sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar o experimentar una variedad de manifestaciones artísticas	Crear Registro documental de la exposición como producto estético (video documental, registro fotográfico, o presentación) En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición (puede ser una revista fotográfica en línea o página web)	Sumativa	Rúbrica	40 %	Heteroevaluación
TOTAL				100%	

6.- Políticas del curso:

Haga clic aquí para escribir texto.

7.- Bibliografía de texto:

Haga clic aquí para escribir texto.

8.- Bibliografía de consulta:

Haga clic aquí para escribir texto.

Campo Disciplinar: HUMANIDADES			
Materia: TALLER DE APRECIACIÓN ARTISTICA 1	Bloque: II	Atributos del taller:	Periodo semestral: 5to.
Horas clase: 12 hrs.			
Ámbito perfil de Egreso: Apreciación y expresión artísticas			
Valora y experimenta las artes porque le permiten comunicarse y le aportan sentido a su vida. Comprende su contribución al desarrollo integral de las personas. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales			
Bachillerato Tecnológico			

<p>1.- Objetivo general de la materia: Que el estudiante valore y experimente las artes mediante la creación de productos artísticos que le permitan comunicar estados de ánimo e ideas que aporten sentido a su vida</p>
<p>2.- Desarrollo de habilidades y competencias:</p> <p>Competencia Genérica 2: <i>Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</i></p> <p>Competencia Genérica 7: Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>Competencia Genérica 8: Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p>



SECUENCIA DIDÁCTICA INTEGRADA

Bloque 2.	Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural.	Aprendizajes esperados	<ul style="list-style-type: none"> -Reactiva conocimientos de secundaria sobre como reconoce en su entorno los elementos básicos de las artes, para identificar las propiedades de la forma y de la teoría del color aplicable. -Identifica la función comunicativa y expresiva del performance , el happening y video arte a partir de un mensaje, historia o relato. - Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la muestra de su performance donde expresa de sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar o experimentar una variedad de manifestaciones artísticas - Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural 		
Sesión	<i>Estructura temática</i>	<i>Qué se va a hacer según el campo cognoscitivo a que hace referencia el objetivo</i>	<i>Propuesta de producto</i>	<i>Propuesta de recurso de apoyo</i>	<i>Propuesta de Evaluación</i>
Sesión 1	Reactiva conocimientos de secundaria sobre como reconoce en su entorno los elementos básicos de las artes, para identificar sus propiedades de su expresión.	*Presentación de normas, forma de evaluación y especificaciones para presentación de las expresiones artísticas que le permitan estructurar un performance.	MAPA MENTAL Que contemple Aprendizaje artístico, percepción, capacidad expresiva, técnicas de arte Asociación de ideas percepción visual estímulos externos ,lenguaje corporal patrimonio Cultural sentimiento de identidad, museos e instituciones artísticas, Creación artística, motivos conscientes e inconscientes	https://www.youtube.com/watch?v=QAQvIQgwejU Curso de Educación Artística 1er año Tutorial N°1 Clasificación de las Artes DAWERE bachillerato online-colegio virtual https://www.slideshare.net/marvorycastro/educacion-artistica-mapa-mental Mapa mental aborda: Educación artística, aprendizaje artístico, creatividad, percepción visual, sistemas Reguladores de la Mirada, patrimonio cultural, museos e instituciones artísticas, creación artística	Registro Lista de cotejo 1P
Sesión 2	1. Evocación sensorial: Dibujo	Realizar con los alumnos dinámicas de dibujo de asociación imagen concepto con conciencia semántica	Concentrado de láminas de dibujo de asociaciones de imagen con conceptos	https://www.youtube.com/watch?v=SXe1c3sm3dY 15 retos creativos de dibujo https://www.youtube.com/watch?v=bA9-0AhzaY8 Dinámica Grupal: Dibujo descompuesto https://www.circulobellasartes.com/revistaminerva/articulo.php?id=125 Escribir con imágenes, pensar con palabras coloquio Arnaldo · crego revista minerva circulo de bellas artes Madrid	Registro Lista de cotejo 1P

Sesión n 3	2.Evocación sensorial: Color	El alumno diseña una metáfora visual o poema visual considerando los efectos visuales del color, resaltando matices, tonos y la representación abstracta a representación figurativa	Composición pictórica, tamaño mural de una metáfora visual. Asociación de experiencia visual con una nueva interpretación para expresar conceptos abstractos	https://www.youtube.com/watch?v=21kArCNMvBc La Psicología del Color ¿Como Influyen los Colores en la Mente? https://www.youtube.com/watch?v=1oe7Xz9GTxc Lenguaje Visual 3.1.2. Luz y Color https://www.youtube.com/watch?v=h-DSBqAPKJ0 ¿Qué son las metáforas visuales?	Registro Lista de cotejo 1P
Sesión n 4	3.Evocación sensorial: Expresión corporal	El alumno ejecuta expresión corporal con formas básicas para la comunicación. A veces los gestos o movimientos del cuerpo pueden ser una guía de pensamientos o emociones subconscientes.	Presentación de ejercicios con el cuerpo en movimiento apoyado de elementos creativos como la música,velos,cuerdas as papeles etc...	https://www.youtube.com/watch?v=Nvsk0fY0Njw JAVIER ROMERO - Método BAPNE: Percusión corporal e inteligencias múltiples https://www.youtube.com/watch?v=6INslZ0toso Representar el movimiento a través del cuerpo EduCaixaTV	Registro Lista de cotejo 1P
Sesión n 5	4.Evocación sensorial: Musical	Trabajar con alumnos rítmica fundamentada en la movilización de mente y cuerpo. La música no se oye solamente por el oído, sino por todo el cuerpo, dándose un equilibrio y armonía a través de actividades que actúen en concordancia.	Presentación de ejercicios donde el alumno : Sigue la secuencia “escuchar, reconocer, reproducir” Imitación Reconocimiento Lectura y Escritura Creación de ritmos,(Práctica de polirritmias)	https://www.youtube.com/watch?v=y8Dr6Oj7_oI Ejercicio rítmico (Coordinación corporal) Básico https://www.youtube.com/watch?v=EBBteybZdHY Dance Monkey Percusión Corporal_Body Percussion https://www.youtube.com/watch?v=ncD2xjg71tw Tarambe grupo de músicos costarricenses promueve la música y el movimiento mediante percusión corporal. https://www.youtube.com/watch?v=HYZfMGiiJfA&list=RDDVYn8qU6NiY&index=2 Tutorial. Ritmo de Panaderas https://www.youtube.com/watch?v=R3IKAYnNtPg Metodología Jaques-Dalcroze Didáctica de la música - Fuente: FIER International Federation of Eurhythmics Teachers	Registro Lista de cotejo 1P

Sesión n 6	4.Evocación sensorial: Teatro	El alumno descubre su capacidad de expresar emociones transformándose con una máscara creando movimientos expresivos con su cuerpo desarrollando un hecho de su contexto en una escena	Representación teatral de un hecho de su contexto apoyándose de una máscara de expresión libre Creación de una máscara en papel	https://www.youtube.com/watch?v=qpeEvkjo6AY La máscara en el teatro https://www.youtube.com/watch?v=L6l0ulwVxYw Así se hace la Máscara Base de Yeso y Periódico / Tutorial / DIY / Hazlo Tú Mismo /¿Cómo Se Hace? https://www.youtube.com/watch?v=JMMA5IPDku8 La máscara desde la expresión corporal https://www.youtube.com/watch?v=EpcFT9Z3Blg Larval Masks - Physical Theatre Course - Formação de Atores e Teatro Físico - Lisboa	Registro Lista de cotejo 1P
Sesión n 7	El alumno diserta entre los siguientes conceptos ¿Qué es un performance? ¿Qué es un happening? ¿Qué es un videoarte?	El alumno elabora una pregunta detonadora y secundarias con respecto al tema del performance, happening, video arte Elementos: -función social. -Características -Lo efímero -La improvisación -El lenguaje visual -Romper con lo establecido -Abstracción -Expresión corporal -El espacio	Plan de investigación Exposición de modelo cognitivo -mapa conceptual -mapa mental	http://performancelogia.blogspot.com/2007/08/hacia-una-definicion-de-performance.html diana Taylor Performancelogía todo sobre arte de performance y performancistas https://www.youtube.com/watch?v=0dqPPDmftMI 44 - Performance contra la violencia de genero https://www.youtube.com/watch?v=Lh5B3ozEYwQ Performance “el ciclo de la violencia” https://www.youtube.com/watch?v=xrrogOtQU70 https://www.youtube.com/watch?v=xrrogOtQU70 https://www.youtube.com/watch?v=VvKdv0GI1us Happenings	Registro Lista de cotejo 1P
	El alumno Diseña la representación artística de performance, happening o video arte	Representación de un hecho de carácter social, con el enfoque artístico del performance, happening o videoarte recurriendo al marco teórico de estas expresiones, considerando su	Registro Documental (registro fotográfico, o de video) retomando su bitácora con anexos de su experiencia artística	Presentación con opción a: -Videoconferencia meet -Registro convencional visual editor de video . Manejo del espacio virtual o presencial -audio visual -recursos escenográficos -interacción con el publico	Rubrica 3P

		preparación sensorial previa			
--	--	---------------------------------	--	--	--

4.- Técnica Didáctica:

Aprendizaje Basado en Proyectos

5.- Porcentajes de evaluación:

PLAN DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIA Y PRODUCTOS ESPERADOS	MOMENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	TIPOS DE EVALUACIÓN SEGÚN QUIEN LA REALIZA
Reactiva conocimientos de secundaria. Sobre el como reconoce en su entorno los elementos básicos de las artes, para identificarlas propiedades de la forma y de la teoría del color aplicables para el tema del proyecto sobre body art	Elaborar Diario de sensibilización artística (Bitácora)	Diagnóstica	Lista de cotejo	10 %	Autoevaluación
Identifica la función comunicativa y expresiva del performance y el happening a partir de un mensaje, historia o relato	Elabora un performance o acción artística como producto estético visual basado en el concepto del body art utilizando los recursos del video arte y happening	Formativa	Rúbrica	40 %	Heteroevaluación
Reflexiona sobre su perspectiva estética a través de la muestra de su performance donde expresa de sus emociones y lo que siente, al observar, escuchar o experimentar una variedad de manifestaciones artísticas	Crear Registro documental de la exposición como producto estético (video documental, registro fotográfico, o presentación)	Sumativa	Rúbrica	20 %	Heteroevaluación
Interpreta las funciones del arte comunicativa y expresiva en diferentes disciplinas artísticas dentro de su contexto cultural	Elaborar una muestra artística de sus performances, en la plataforma elegida por los estudiantes y docente (Blog, o página web).	Sumativa	Rúbrica	30 %	Heteroevaluación
			TOTAL	100%	

6.- Políticas del curso:

Haga clic aquí para escribir texto.

7.- Bibliografía de texto:

Haga clic aquí para escribir texto.

8.- Bibliografía de consulta:

Haga clic aquí para escribir texto.

Campo Disciplinar: HUMANIDADES			
Materia: TALLER DE APRECIACIÓN ARTISTICA 1	Bloque: III	Atributos de la materia: Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.	Periodo Semestral 5°
Periodo semestral: 5to			

Horas clase: 24 hrs
Ámbito perfil de Egreso: Apreciación y expresión artísticas

<p>1.- Objetivo general de la materia: El alumno valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>
<p>2.- Desarrollo de habilidades y competencias: Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes</p> <p>Utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.</p>



SECUENCIA DIDÁCTICA INTEGRADA

Bloque 3	Se reconoce e integra como parte de un grupo o comunidad escolar	Aprendizaje Esperado	Reactiva aprendizajes de secundaria del eje de aprendizaje Diversidad cultural y artística		
Sesión	Estructura temática	Que se va a hacer según el campo cognoscitivo a que hace referencia el objetivo	Propuesta del producto	Propuesta de recurso de apoyo	Propuesta de evaluación
Sesión 1	Conceptos de espacio tiempo Sensibilidad y percepción	¿Qué es la sensibilidad y percepción?	Realizar un mapa mental utilizando el recurso del dibujo para resumir el tema.	Video proyección YouTube “La percepción y principales características” https://www.youtube.com/watch?v=Thzv P-t Xo	Lista de cotejo 10P
Sesión 2	Elementos fundamentales de las expresiones artísticas	Los alumnos escuchan 10 géneros musicales diferentes, en una cartulina se trata de interpretar a través de formas colores y texturas emociones y estados de ánimo por medio de dibujos y pintura.	El alumno realiza una práctica de sensibilidad y percepción Utilizando el dibujo y la música como medio de interpretación emocional.	Bocina o audífonos Celular, cartulina Colores lápiz, colores. etc.	Lista de cotejo 10 P
Sesión 3	Imaginación y Creatividad	¿Qué es Imaginación y Creatividad? ¿Qué es la diversidad cultural?	Realizar una práctica de encuadrado artístico (libro de artista)	Video proyección YouTube ¿Qué son las Artes Visuales? (2020) https://www.youtube.com/watch?v=RtrXP4FIW90	Rúbrica 13 P

Sesión 4	El arte contemporáneo	<p>¿Qué es el arte contemporáneo? ¿Qué es el arte objeto y la instalación artística? ¿Cómo realizar un proyecto artístico?</p> <p>. Estructura de un proyecto artístico.</p>	<p>Proyecto conceptual</p> <p>Realizar bocetos en su bitácora para realizar una propuesta de arte objeto o instalación utilizando material reciclado.</p>	<p>“El arte objeto y la instalación” https://www.youtube.com/watch?v=0o1ks3dlZZw</p> <p>Bitácora Lápiz y colores Recortes, pegamento Documentos digitales</p>	<p>Rúbrica</p> <p>13 P</p>
Sesión 5	Reflexión sobre el proyecto artístico	<p>El alumno elabora con material reciclado un arte objeto o instalación artística. Que da seguimiento a su proyecto de bitácora.</p>	<p>Elaboración de una instalación o arte objeto con una justificación artística.</p>	<p>Celular Cámara fotográfica</p> <p>Como hacer un VIDEO CON FOTOS en POWER POINT ¡¡¡en 4 pasos!!! https://www.youtube.com/watch?v=1I2HTGuGFqI</p>	<p>Rúbrica</p> <p>14 P</p>
Sesión 6	La exposición artística.	<p>Registro fotográfico o video con su celular del proceso de la práctica.</p>	<p>Elaborar Registro Documental (registro fotográfico, o presentación) En el que dé cuenta del proceso creativo.</p>	<p>¿Cómo hacer o editar un video con fotos y música Filmora9? https://www.youtube.com/watch?v=151reNq7dXY</p>	<p>Portafolio de evidencias.</p> <p>40 P</p>
					<p>Total: 100</p>



4.- Técnica Didáctica:

Aprendizaje Basado en Proyectos

PLAN DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIA Y PRODUCTOS ESPERADOS	MOMENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	TIPOS DE EVALUACIÓN SEGÚN QUIEN LA REALIZA
Reactiva aprendizajes de secundaria del eje de aprendizaje Diversidad cultural y artística	Elaborar un Diario sobre la Practica Artística (Bitácora)	Diagnóstica	Lista de cotejo	20 %	Autoevaluación
Identifica manifestaciones de arte colectivo contemporáneo para explicar su función social, características estéticas, así como sus significados artísticos.	Crear un arte objeto y/o instalación artística como producto estético colectivo contemporáneo en el que dé cuenta la interacción del arte con los avances tecnológicos y la cultura.	Formativa	Rúbrica	40 %	Heteroevaluación
Reflexiona acerca de las manifestaciones culturales en distintos contextos a través del Arte como medio de comunicación y expresión humana.	Elaborar Registro Documental (registro fotográfico, o presentación) En el que dé cuenta del proceso creativo llevado a cabo para solucionar la exposición de las piezas en una revista digital	Sumativa	Portafolio de evidencias	40 %	Heteroevaluación
			TOTAL	100%	