COLEGIO DE BACHILLERES

COLEGIO DE BACHILLERES

SECRETARÍA GENERAL

DIRECCIÓN DE PLANEACIÓN ACADÉMICA

Apreciación Artística II

Vivir el Arte

Segundo Semestre

Febrero, 2010

ÍNDICE

Presentación	3
Ubicación Asignatura	4
Interrelación de competencias genéricas y disciplinares	6
Intención de la materia	7
Intención de la asignatura	7
Enfoque	7
Bloque temático I.	9
Bloque temático II.	11
Créditos	15
Directorio	15

PRESENTACIÓN

En el marco de la Reforma Integral de la Educación Media Superior se integra al Plan de Estudios la Materia *Apreciación Artística* cuya asignatura en el primer semestre es *Reconocer el Arte* y su complemento para el segundo semestre es *Vivir el Arte*.

El programa de estudios de la asignatura *Apreciación Artística II. Vivir el Arte*, establece los lineamientos que guiarán al docente para elaborar un plan de trabajo en el que desarrollará su propia secuencia didáctica a partir de la estrategia~~s~~ de aprendizaje-enseñanza y evaluación propuesta.

La asignatura tiene dos bloques temáticos: 1.- Experiencia Creativa y Expresión, 2.- Creación e Interpretación que parten de la construcción metodológica de 4 ejes los articuladores.

- La interrelación entre las competencias genéricas y competencias disciplinares básicas como eje orientador para alcanzar el perfil del egresado.
- El núcleo temático integrado por el saber conocer, saber hacer y saber ser.
- La problemática situada como elemento metodológico que facilita al docente el proceso de enseñanza y de aprendizaje acerca al alumno a su realidad.
- Los niveles de desempeño que establecen un parámetro de avance y logro de las competencias de acuerdo con los propósitos establecidos en el programa.

Interrelaciones entre competencias genéricas y disciplinares

La interrelación entre las competencias genéricas y las disciplinares orienta la definición de los aprendizajes que se espera que el estudiante logre al término del curso semestral. Permite definir las intenciones de la materia y la asignatura, el enfoque y los propósitos de aprendizaje, en función del perfil del egresado.

Se construyen en argumentos que permitan comprender y orientar la lógica de la enseñanza por competencias, así como los criterios para seleccionar y organizar (desagregar y secuenciar) los núcleos temáticos; seleccionar las problemáticas situadas adecuadas; definir los criterios que se tomarán en consideración para evaluar los aprendizajes adquiridos por los estudiantes.

Núcleos temáticos

Son selecciones de conceptos clave, teorías, leyes, procedimientos, valores, esenciales de una disciplina, que permiten al estudiante analizar, interpretar y resolver un problema de su realidad. Al ser lo esencial, los núcleos temáticos no integran la totalidad de aspectos de una disciplina, sino únicamente lo básico de aquellos aspectos requeridos por el campo de aplicación de la disciplina, útiles para resolver la problemática situada. La delimitación de núcleos temáticos implica no sólo el manejo de la disciplina, sino además la relación de los contenidos con las interrelaciones de competencias genéricas y disciplinares.

Conducen a poner en práctica procesos de pensamiento como la reflexión, el análisis y el desarrollo de propuestas en torno a situaciones problemáticas en contextos determinados (el entorno del estudiante), que aunadas a las competencias asociadas, dan la pauta para la evaluación (qué queremos que el estudiante aprenda). Los núcleos temáticos interactúan con la problemática situada al activar los conocimientos previos de los estudiantes, para formular hipótesis y conjeturas a partir de los contenidos del propio núcleo para resolver la problemática planteada.

Problemática situada

Las problemáticas situadas son situaciones de la realidad que pueden ser analizadas, explicadas o resueltas a través de los núcleos temáticos con el propósito de desarrollar las competencias previamente explicitadas. La problemática situada alude a hechos, prácticas o actividades (académica, laboral, social o personal) cercanas a los estudiantes. Por una parte, promueven la aplicación o la utilización de la disciplina permitiendo diferentes niveles de análisis, explicación o solución de la problemática; por otra, inducen al desarrollo de habilidades de autorregulación en el estudiante, al determinar qué necesita investigar, como lo hará y con qué intención.

Es un problema de la vida cotidiana, que resulta de interés y es motivante para los estudiantes; genuinamente significa un reto a resolver, pues su solución no se encuentra en los libros; las problemáticas deben estar en correspondencia con su desarrollo cognitivo, a efecto de que esté a su alcance proporcionar una solución o explicación. Resulta fundamental para establecer relaciones entre los conocimientos que se aprenden en la escuela con el contexto de vida de los estudiantes. La problemática situada será analizada, discutida y resuelta a través de actividades desarrolladas en grupos cooperativos, que tiendan a la formación de un estudiante autogestivo.

Niveles de desempeño

Los niveles de desempeño son descripciones concretas, evidentes y evaluables de la calidad y complejidad de lo que puede hacer un estudiante en diferentes grados; muestran el paso de lo básico en los aprendizajes propuestos hasta mayores niveles de elaboración (logro de las competencias) en cuatro categorías: Excelente, Bueno, Suficiente, Insuficiente.

Están estructurados por bloque temático a partir de su propósito y son un referente para: la definición de técnicas y la elaboración de instrumentos de evaluación, la ejercitación y la consolidación de las competencias, así como tomar decisiones para continuar o modificar el proceso educativo. Es indispensable que los estudiantes conozcan cómo serán evaluados desde el inicio del curso y autorregulen su aprendizaje.

UBICACIÓN DE LA ASIGNATURA

La materia de Apreciación Artística se ubica en el área de Formación Básica del Plan de Estudios, en el campo del conocimiento Desarrollo Humano, el cual se “orienta a favorecer la autorregulación del estudiante, su crecimiento individual como ser humano integral y comunitario; al desarrollo de sus habilidades para la reflexión filosófica situada, la valoración ética y la apreciación estética de las manifestaciones de la cultura y el cuidado físico de su persona”. [1] La asignatura Estética II. Apreciación Artística II. Vivir el Arte, tiene 36 horas de duración distribuidas en 18 sesiones de dos horas cada una, con un valor de 4 créditos.

[1] Colegio de Bachilleres. Modelo Académico (2009) p. 55.

CAMPO	1º SEM.	2º SEM.	3º SEM.	4º SEM.	5º SEM.	6º SEM.
COMUNICACIÓN	Inglés I Reiniciando	Inglés II Socializando	Inglés III Levantando el vuelo	Inglés IV En pleno vuelo	Inglés V Nuestro mundo	InglésVI La sociedad del conocimiento
	TIC I Recorriendo la autopista de la información	TIC II Ofimática sinérgica	TIC III Relación e interpretación de datos	TIC IV Los datos y sus interrelaciones	***Área de Formación Específica***	
	TLR I Intención comunicativa de los textos	TLR II Habilidades comunicativas	Literatura I Literatura y comunicación	Literatura II Literatura y comunicación integral		
CIENCIAS EXPERIMENTALES-NATURALES		Física I Conceptos de la naturaleza ondulatoria	Física II Principios de la Tecnología con fluidos y calor	Física III Teorías del universo físico		
	Geografía El mundo en que vivimos	Biología I La vida en la Tierra I	Biología II La vida en la Tierra II	Ecología El cuidado del ambiente		
				Química I Recursos naturales y desarrollo sustentable	Química II Nanociencia y los nuevos materiales	Química III Química en la industria
MATEMÁTICAS	Matemáticas I Solución de problemas reales	Matemáticas II Distribuciones de frecuencias y sus gráficas	Matemáticas III Representaciones gráficas	Matemáticas IV El triángulo y sus relaciones	Matemáticas V Las cónicas y sus representaciones gráficas	Matemáticas VI Niveles de probabilidad
CIENCIAS SOCIALES	Historia I México: de la Independencia al Porfiriato	Historia II México: de la Revolución a la globalización	ICS I Análisis de mi comunidad	ICS II Problemas sociales de mi comunidad	ESEM I Entorno y proyecto de vida	ESEM II Conociendo el mundo
DESARROLLO HUMANO	Filosofía y Construcción de ciudadanía	Filosofía y formación humana	***Área de Formación Laboral***		Argumentación filosófica	Problemas filosóficos contemporáneos
	Estética I Apreciación Artística I Reconocer el arte	**Estética II Apreciación Artística II Vivir el arte**				
	Competencia motriz I: Esquema corporal y Capacidades físicas	Competencia motriz II: Motricidad				

INTERRELACIÓN DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES Y GENÉRICAS

Competencias genéricas y atributos	Competencias disciplinares
• Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue. o Enfrenta dificultades y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades. o Identifica sus emociones, las maneja de manera constructiva y reconoce la necesidad de pedir apoyo ante una situación que lo rebase. • Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros. o Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones o Experimenta el arte como un hecho compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad. o Participa en prácticas relacionadas con el arte. • Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. • Maneja las Tecnologías de la Información y Comunicación para obtener información y expresar ideas. • Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. • Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones. • Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva. • Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias. • Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética. • Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. o Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento. • Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. o Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo. • Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales. o Dialoga y aprende de personas con diferente punto de vista y tradiciones culturales mediante la ubicación de sus propias circunstancias en un contexto más amplio. o Asume que el respeto a las diferencias es el principio de la integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.	• Desarrolla sus capacidades de expresión a través de la interpretación del lenguaje artístico. • Utiliza sus capacidades cognitivas, expresivas y creativas en la elaboración de un producto con rasgos artísticos, en forma colectiva.

INTERRELACIÓN

- Reflexiona y practica procesos creativos de manera individual y colaborativa; emplea el lenguaje artístico para comunicar ideas y sentimientos; reconoce su capacidad de imaginar, reorganizar ideas y generar significados propios a los códigos, contenidos en las manifestaciones artísticas y culturales de manera crítica.

- Integra el conocimiento aplicando procesos cognitivos, psicomotrices y utiliza la emotividad, imaginación y creatividad en la elaboración de un producto con rasgos artísticos en forma colectiva para que participe en la apreciación de las expresiones del arte en distintos géneros, con apoyo de las TIC para fomentar el desarrollo de valores, la autorregulación y el pensamiento crítico.

INTENCIÓN DE LA MATERIA

En esta materia los estudiantes desarrollan la sensibilidad hacia la apreciación del Arte y el reconocimiento de los elementos básicos del lenguaje artístico. Este proceso formativo permite a los estudiantes ser espectadores sensibles y críticos de las expresiones artísticas y promueve el proceso de interpretación, mediante la reflexión e indagación de sus significados para que argumente sus opiniones y emociones que le provoquen a partir de sus propias vivencias, percepciones y representaciones culturales, al descubrir los instrumentos necesarios para conocer, participar, comprender y apreciar el arte de manera interdisciplinaria. El Arte adquiere significado en el estudiante al establecer un diálogo con las diversas manifestaciones artísticas nacionales, valora la interculturalidad y las reconoce como parte del acervo cultural al que pertenece.

INTENCIÓN DE LA ASIGNATURA

El estudiante será capaz de descubrir y desarrollar sus capacidades creativas para que comprenda y valore los lenguajes artísticos como una vía de expresión y reflexión de su realidad para apreciar y disfrutar manifestaciones artísticas y culturales, así como respetar la interculturalidad. La práctica de la apreciación del arte contribuye a fortalecer sus habilidades de pensamiento tales como el análisis, síntesis, memoria, asimilación y aplicación de conocimientos en procesos de expresión, interpretación y creatividad integrados en una propuesta interdisciplinaria (interrelación de las diferentes disciplinas artísticas) para desarrollar su capacidad de trabajo individual y colectivo.

ENFOQUE

La asignatura Apreciación Artística II. Vivir el Arte, tiene como principio el enfoque por competencias desde el marco de las teorías del aprendizaje con orientación constructivista.

La apreciación artística se aborda desde diversos campos del conocimiento; la dimensión histórica, sociológica, epistemológica, psicológica y antropológica. Se han tomado algunos elementos de estos campos del conocimiento para conformar una particular concepción, en la que se acerque al alumno al Arte desde una perspectiva en la que se promueva el aprendizaje significativo.

El arte es un medio para la construcción de conocimientos en sus diferentes expresiones, es considerado un lenguaje en la medida que expresa ideas, sentimientos y sensaciones. Su apreciación, tiene que ver con la capacidad que el estudiante tiene para observar, escuchar, percibir, disfrutar, identificarse y externar su opinión, sobre las diversas manifestaciones artísticas y culturales. Para ello es necesario promover prácticas educativas orientadas a generar experiencias de aprendizaje de calidad, que permitan al alumno construir su propia identidad y tomar conciencia del patrimonio artístico de su tiempo y de otros. Se refiere en este caso a la educación y desarrollo de los sentidos, medios a través de los cuales los individuos se relacionan con el mundo interior y exterior permitiendo que aprecien, vivan y expresen el Arte como experiencia sensible.

Se destaca la creatividad como medio para el alcance de los propósitos educativos debe propiciar el desarrollo analítico, fomentar la imaginación que le permita al individuo representar, recrear, parafrasear, interpretar, intervenir: formas y sistemas que sigan reglas diferentes; utopías, fantasías narrativas, lenguajes artísticos alternativos, explicaciones que contradicen la realidad sin caer en lo netamente disciplinario.

La creatividad como un proceso sistemático que requiere de la participación del alumno en actividades que le permitan dar valor a sus propias capacidades, organizar ideas, utilizar los sentidos para explorar los lenguajes artísticos y comprender los principios de las obras de arte y las diversas manifestaciones artísticas como productos sociales. El arte y sus formas de expresión son medios que fomentan la creatividad la cual surge de la relación entre sujeto y objeto del conocimiento y está en relación directa al desarrollo cognitivo del individuo.

La creatividad permite desarrollar formas de pensamiento complejos y sutiles; reafirma la percepción, la experiencia estética, lo afectivo-cognitivo, concreto-abstracto, emocional-racional, manual-mental, fantasía-imaginación, juego-tarea; en la creatividad se suscitan dos tipos de impulsos: el reproductor y el reproductivo para lo cual el individuo pone en juego sus

conocimientos previos que le ayudan a conocer el mundo que le rodea creando y promoviendo hábitos permanentes que se repiten en circunstancias idénticas de sus experiencias vividas, la creatividad no es resultado del azar sino es el resultado de la organización de los procesos del conocimiento, del trabajo sistemático y ordenado, de la asimilación-interiorización de los procesos cognitivos, es divergente e innovadora.

Para el alcance de los propósitos, se plantea que los alumnos elaboren proyectos de manera colaborativa para expresarse de forma creativa y crítica a través de productos con rasgos artísticos, entendidos como el resultado concreto y tangible que se formaliza como consecuencia de una actividad o acción. El proyecto es una estrategia didáctica y un medio para que alumno descubra su potencial creativo, externe sus percepciones sobre las expresiones artísticas de su entorno, aprenda a ser tolerante ante la diversidad de ideas, reafirme su autoestima y acceda a un mayor nivel en la apreciación artística. A través de la observación y el análisis de obras artísticas, el alumno reflexiona sobre el arte en su carácter de lenguaje.

El aprendizaje por proyectos es una estrategia didáctica integral; donde los estudiantes pueden establecer las conexiones existentes entre diferentes disciplinas (música, danza, teatro, artes plásticas, cine, entre otros), el aprendizaje en la escuela y su contexto relacionado con las manifestaciones culturales. Dicha estrategia es importante, en el proceso de aprendizaje en el cual el sujeto central es el estudiante, el docente facilita la ayuda pedagógica adecuada a la actividad constructiva de los alumnos y tiene la tarea de establecer como meta la autonomía y la autodirección del alumno.

En este sentido el docente diseña estrategias y guía actividades de aprendizaje-enseñanza, promueve el desarrollo de ambientes propicios para el trabajo colaborativo, ayuda al alumno a vivenciar el proceso creativo de manera significativa y se apoya en el uso de las TIC.

En el programa, la problemática situada se plantea de manera general para que el docente la adapte de acuerdo a las características de los estudiantes y de su entorno sociocultural. En la cual los alumnos operan los contenidos propuestos en los núcleos temáticos. Aprender y hacer son acciones inseparables y en consecuencia deben aprender en el contexto.

El proyecto es una alternativa de evaluación de carácter formativo y sumativo, integra el proceso de enseñanza-aprendizaje y evaluación centrada en el desempeño del alumno y promueve la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación como elementos que permiten regular y reflexionar dicho proceso. El docente utiliza como medio de recopilación un portafolio de evidencias, con los productos de las actividades de aprendizaje del proceso creativo.

BLOQUE TEMÁTICO I. EXPERIENCIA CREATIVA Y EXPRESIÓN. **Duración en horas: 18**

Propósito: Al final de este bloque temático el alumno será capaz de desarrollar la creatividad, la imaginación y la fantasía para potenciar el pensamiento crítico, así como apreciar y respetar la diversidad de las manifestaciones artísticas en su contexto cultural, mediante el proceso creativo de manera individual y colectiva.

Núcleo Temático: Impulsores de la Creatividad	**Problemática situada**
Reflexiona y practica procesos creativos de manera individual y colaborativa; emplea el lenguaje artístico para comunicar ideas y sentimientos; reconoce su capacidad de imaginar, reorganizar ideas y generar significados propios a los códigos, contenidos en las manifestaciones artísticas de manera crítica. • Conceptos de creatividad, imaginación y fantasía en la expresión artística. • Procesos creativos en actividades lúdicas y de sensibilización. • Procesos de reflexión, sensorial, perceptual y conceptual. • Expresión artística en su ámbito cultural.	El arte es un campo de conocimiento donde el estudiante encontrará ejemplos del uso de la imaginación, fantasía y creatividad y por medio de estas se establece una relación entre arte y sociedad de manera fluida y dinámica. El arte es así un fenómeno mimético, toda obra artística es una imitación de la sociedad, que recoge los aspectos más esenciales y universales de los acontecimientos culturales y distintas maneras de reflejar, analizar o cuestionar al ser humano. Debemos preguntarnos por los conectores existentes entre el arte y la sociedad. ¿Qué refleja una OBRA ARTÍSTICA? ¿Qué relación tienen las manifestaciones culturales con la OBRA ARTÍSTICA de un autor? ¿Podemos conocer el pensamiento de un artista a través de SU OBRA? ¿Puede relacionar con su época (sociedad, economía y estilos de vida) la obra de un autor? ¿Qué sentimientos, ideas y emociones me provoca una OBRA ARTÍSTICA? ¿El autor refleja su capacidad creativa en la OBRA ARTÍSTICA? ¿Todos podemos ser creativos?

Estrategias de aprendizaje, enseñanza y evaluación. Secuencias didácticas.

Se sugiere que el docente inicie con una actividad diagnóstica para retroalimentar los conocimientos y relacionarlos con los nuevos conceptos. Se procede con preguntas relacionadas con situaciones concretas derivada de la problemática situada.

Se facilita la construcción de los conceptos de creatividad, imaginación y fantasía de manera significativa al promover la motivación y curiosidad a través de diversos estímulos e imágenes: sonoros, visuales-táctiles y kinestésicos,

Se proponen actividades lúdicas que promueven el uso de los sentidos y de la percepción como elementos de inducción que tiendan a involucrar al estudiante al estudio de los temas de la asignatura: conceptos de imaginación, fantasía, expresión y creatividad. Se promueven actividades a través de diferentes técnicas como la lluvia de ideas, construcción de conceptos a partir de la reflexión, elaborar mapas mentales y conceptuales, entre otros, actividades que promueven el diálogo, lo que lleva a crear y realizar productos con lenguaje artístico.

Para los procesos creativos se recomienda que el docente guíe las actividades a través de prácticas estructuradas y técnicas que le permitan el autoconocimiento, sensibilización y desarrollo de la creatividad. Ejemplo:

Actividad: Fichero de imágenes aleatorias.
Cada alumno contribuye con un recorte o impresión de una imagen de carácter artístico (cine, danza, teatro, artes plásticas, música, etc.) para conformar una base de la cual a manera de una baraja, cada estudiante elegirá un recorte para desarrollar la interpretación y la creatividad detonada por esta.
Evidencias: reflexión escrita, esculturas vivientes, coreografías, improvisación y collage.

<table>
<tr><td colspan="2">Promover experiencias en las que el alumno entre en contacto con las diferentes expresiones artísticas; música, exposiciones pictóricas, danza, teatro, como medio de evaluación se propone un reporte escrito.</td></tr>
<tr><td>Niveles de desempeño: Excelente, Bueno, Suficiente e Insuficiente
EXCELENTE
• Distingue los conceptos de creatividad, imaginación y fantasía y los relaciona con las expresiones artísticas.
• Utiliza el arte como medio de expresión y comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio.
• Expresa sus capacidades creativas a través del lenguaje artístico.

BUENO
• Reconoce los conceptos de creatividad, imaginación y fantasía.
• Reconoce el arte como medio de expresión y comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio.
• Comprende sus capacidades creativas través del lenguaje artístico.

SUFICIENTE
• Enlista los conceptos de creatividad, imaginación, y fantasía.
• Identifica el arte como medio de expresión y comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio.

INSUFICIENTE
• Enuncia conceptos de la actividad artística.
• Identifica el concepto de creatividad.</td>
<td>Medios de recopilación de evidencias. Instrumentos.

Portafolio de evidencias

• Prácticas
• Reportes escritos
• Mapas mentales
• Diarios de debates
• Bitácora
• Entrega de trabajos
• Exámenes parciales
• Reporte de actividades
• Participación en clase
• entre otras</td></tr>
</table>

Materiales de apoyo y fuentes de información

DÍAZ-BARRIGA, Frida. "*Cognición Situada y estrategias para el Aprendizaje Significativo*". (2003) Revista Electrónica de Investigación Educativa, 5 (2). Apoyo pedagógico con enfoque de competencias.
DÍAZ-BARRIGA, Frida *"Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativa"* Ed. McGraw Hill. 2003. México
DÍAZ-BARRIGA, Frida. "*Enseñanza Situada. Vínculo entre la escuela y la Vida".* Ed. McGraw Hill. 2006. México
FRADE, Laura. "*Evaluación por Competencias"* Ed. Mediación de Calidad, SA de CV Calidad Educativa Consultores SC. 2009. México. Estrategias e instrumentos de evaluación en el enfoque de competencias.
GARDNER, Howard."*Arte, Mente Cerebro"*. Recopilación de varios autores sobre la teoría cognitiva y la creatividad.
GARDNER, Howard. *"Las Cinco Mentes del Futuro"*. Ed. Paidos. 2005. Barcelona. Teorías sobre las inteligencias múltiples y el desarrollo de la creatividad en distintos campos del conocimiento.
GIRALDEZ, Andrea. *"Competencia Cultural y Artística*" Ed. Alianza. 2007. Madrid. Material de ayuda y orientación metodológica para el docente en los conceptos de las competencias y la educación artística.
GOLEMAN, Daniel. "*El Espíritu Creativo*" Ed. Vergara. 2000. Argentina.
HANNAFORD, Carla. *"Aprender Moviendo el Cuerpo".* Ed. Pax. 1ª ed. 2008. México. Aprendizaje creativo a partir del movimiento.
PÉREZ, Gómez, Ángel, I. "*La naturaleza de las competencias básicas y sus aplicaciones pedagógicas".* Consejería de Educación de Cantabria, 2007.
SANJURO, Liliana, Rodríguez, Xulio. "*Volver a Pensar la Clase*". Ed. HomoSapiens 2003. Argentina.
MARÍN, Viadel, Ricardo (ed.), "*Investigación en Educación Artística".* Universidad de Granada, Universidad de Sevilla, 2005.
VIGOTSKY, L.S. "*La Imaginación y el Arte en la Infancia*" Ed. Akal, 6ª ed. 2003. Madrid.
Grandes Tesoros del Arte Mundial. Museo Smithsonian. Ediciones Culturales Internacionales.
Museos del Mundo. Laffont Enciclopedia de la Pintura. Ediciones Culturales Internacionales.

Presentaciones en Power Point: Creatividad, Imaginación
Computadora y Cañón

BLOQUE TEMÁTICO II. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. **Duración en horas: 18**

Propósito: Al finalizar este bloque temático el alumno será capaz de utilizar las formas de representación y los elementos básicos de las disciplinas artísticas como movimiento, tiempo, espacio, contenido, ritmo y forma; y su capacidad de observar, analizar y reflexionar para interpretar y valorar las formas de expresión como parte de la diversidad cultural; y así reconocer en el arte un campo de conocimiento.

Núcleo Temático: Expresión creativa.	**Problemática situada**
Integra el conocimiento aplicando procesos cognitivos, psicomotrices y utiliza la emotividad, imaginación y creatividad en la elaboración de un producto con rasgos artísticos en forma colectiva para que participe en la apreciación de las expresiones del arte en distintos géneros, con apoyo de las TIC para fomentar el desarrollo de valores, la autorregulación y el pensamiento crítico. • Procesos de imaginación, fantasía y creatividad. • Producto creativo con rasgos artísticos. • Formas de representación en la expresión artística. • Vínculo del proceso creativo en lo artístico, lo académico y el contexto sociocultural.	Al apreciar una obra artística, con los conocimientos necesarios para el análisis, interpretación y valoración, el alumno construye un testimonio indispensable y singular para conocer el devenir de la sociedad en la que vive, comprende el ámbito cultural en el que se desenvuelve, al tiempo que se convierte en un elemento transformador de ésta. ¿EL ARTE *propicia la reflexión?* ¿Las TIC *contribuyen a la creación* de nuevas formas de expresión, apreciación y comunicación artística? ¿Al elaborar un PRODUCTO CREATIVO reflejas tus rasgos culturales? ¿Al vivenciar el proceso creativo se puede apreciar mejor una obra artística? ¿El lenguaje artístico resuelve la necesidad de expresión de los jóvenes?

Estrategias de aprendizaje, enseñanza y evaluación. Secuencias didácticas.

El docente promueve la estrategia por proyectos para elaborar un producto creativo de carácter interdisciplinario en el que se planteen algunas reflexiones a partir de una obra artística, de cualquier género, surgida en su entorno social y establecida mediante el trabajo colaborativo a partir de la investigación y el uso de las TIC. Para ello se sugiere que el docente identifique los objetivos generales del proyecto con relación al núcleo temático.

El docente plantea una propuesta metodológica para que el alumno desarrolle su proyecto a partir de: selección de un tema, planeación y presupuesto, justificación y objetivos a alcanzar, investigación, desarrollo del proyecto, asignación de tareas, unificación del trabajo y presentación.

Para ello los estudiantes utilizarán los conocimientos adquiridos para la elaborar el producto creativo que se ve reflejado en: video documental, presentación power point, escenificación o socio-drama, coreografía, espacio bidimensional y tridimensional (gráfico, pictórico, escultórico, medios alternativos, etc.), musicalización, creación de canciones, ensambles, intervenciones, paráfrasis y otras formas alternativas.

Los alumnos utilizarán sus recursos como celulares, IPODS, cámaras de video, cámaras digitales e instalaciones que el colegio les pueda proporcionar.

El docente deberá realizar una supervisión periódica del plan y desarrollo del proyecto, así como de los procesos, necesidades, formas de organización y producciones generadas por los alumnos.

Desde el inicio el docente establece con claridad los criterios a evaluar, de esta manera los alumnos saben qué se espera del proyecto y de ellos mismos. Para la evaluación formativa se tomarán en cuenta los procesos de aprendizaje, y para la evaluación sumativa la valoración del producto final.

Niveles de desempeño: Excelente, Bueno, Suficiente e Insuficiente	Medios de recopilación de evidencias. Instrumentos.
EXCELENTE • Interrelaciona de manera coherente y sistemática los diferentes elementos que conforman el lenguaje artístico y los combina de manera creativa en la realización de un producto con rasgos artísticos. • Realizan el proyecto de manera colaborativa, los integrantes comparten metas, maximizan su aprendizaje y alcanzan sus objetivos. • Argumenta su opinión personal respecto a las expresiones artísticas y culturales. **BUENO** • Realiza un producto con rasgos artísticos. • Realiza el proyecto de manera colaborativa, obtienen algunos aprendizajes y alcanzan algunos objetivos. • Expresa su opinión personal respecto a las expresiones artísticas y culturales. **SUFICIENTE** • Realizan un producto. • Algunos miembros del equipo obtienen algunos aprendizajes y alcanzan algunos objetivos. • Describe características de manifestaciones artísticas y culturales. **INSUFICIENTE** • Enuncia algunos conceptos del lenguaje artístico.	**Portafolios de evidencias** • Reportes de investigación • Ensayos • Productos creativos

Materiales de apoyo y fuentes de información

ARRIARAN, Samuel. "*La Hermenéutica en América Latina,* Analogía y Barroco*"* Ed. Itaca, 2007. México
DÍAZ-BARRIGA, Frida. "*Cognición Situada y estrategias para el Aprendizaje Significativo*". (2003) Revista Electrónica de Investigación Educativa, 5 (2). Apoyo pedagógico con enfoque de competencias.
DÍAZ-BARRIGA, Frida *"Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativa"* Ed. McGraw Hill. 2003. México
DÍAZ-BARRIGA, Frida. "*Enseñanza Situada. Vínculo entre la escuela y la Vida".* Ed. McGraw Hill. 2006. México
FRADE, Laura. "*Evaluación por Competencias"* Ed. Mediación de Calidad, SA de CV Calidad Educativa Consultores SC. 2009. México. Estrategias e instrumentos de evaluación en el enfoque de competencias.
GARDNER, Howard."*Arte, Mente Cerebro"*. Recopilación de varios autores sobre la teoría cognitiva y la creatividad.
GARDNER, Howard. *"Las Cinco Mentes del Futuro"*. Ed. Paidos. 2005. Barcelona. Teorías sobre las inteligencias múltiples y el desarrollo de la creatividad en distintos campos del conocimiento.
GIRALDEZ, Andrea. *"Competencia Cultural y Artística*" Ed. Alianza. 2007. Madrid. Material de ayuda y orientación metodológica para el docente en los conceptos de las competencias y la educación artística.
GOLEMAN, Daniel. "*El Espíritu Creativo*" Ed. Vergara. 2000. Argentina.
HANNAFORD, Carla. *"Aprender Moviendo el Cuerpo".* Ed. Pax. 1ª ed. 2008. México. Aprendizaje creativo a partir del movimiento.
MARÍN VIADEL, Ricardo "*Investigación en la Educación Artística*". Universidad de Granada. 2005. España.

Presentación en Power Point
ABProyectos

Créditos

El presente Programa de Estudios se realizó en grupo cooperativo, donde participaron:

Coordinación

Ana Guillermina Ruiz Castillo	Asesora de Contenido
Jorge Alberto Flores Becerril	Analista de Desarrollo Curricular

Docentes participantes

Profr. Pedro Aguayo Chuk
Profr. José Luis Alderete Retana
Profra. Georgina Camberos Armenta
Profr. Enrique González López
Profr. Arturo López Balcázar

Directorio

Roberto Castañón Romo	**Director General**
Luis Miguel Samperio Sánchez	**Secretario General**
Héctor Robledo Galván	**Secretario de Servicios Institucionales**
Roberto Paz Neri	**Secretario Administrativo**
Filiberto Aguayo Chuc	**Coordinador Sectorial de la Zona Norte**
Rafael Torres Jiménez	**Coordinador Sectorial de la Zona Centro**
Elideé Echeverría Valencia	**Coordinadora Sectorial de la Zona Sur**
Miguel Ángel Báez López	**Director de Planeación Académica**
Martín López Barrera	**Director de Evaluación, Asuntos del Profesorado y Orientación Educativa**
Rafael Velázquez Campos	**Subdirector de Planeación Curricular**
María Guadalupe Coello Macías	**Jefa del Departamento de Análisis y Desarrollo Curricular**

Colegio de Bachilleres
Rancho Vistahermosa 105.
Ex Hacienda Coapa, Coyoacán.
04920. México, D.F.
www.cbachilleres.edu.mx