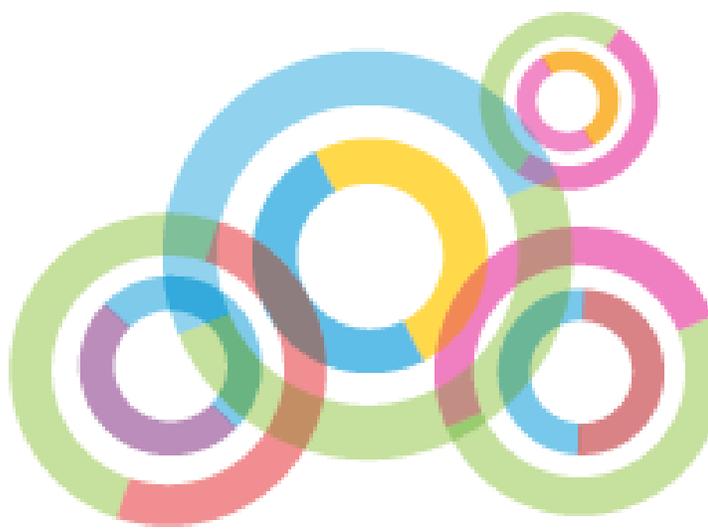
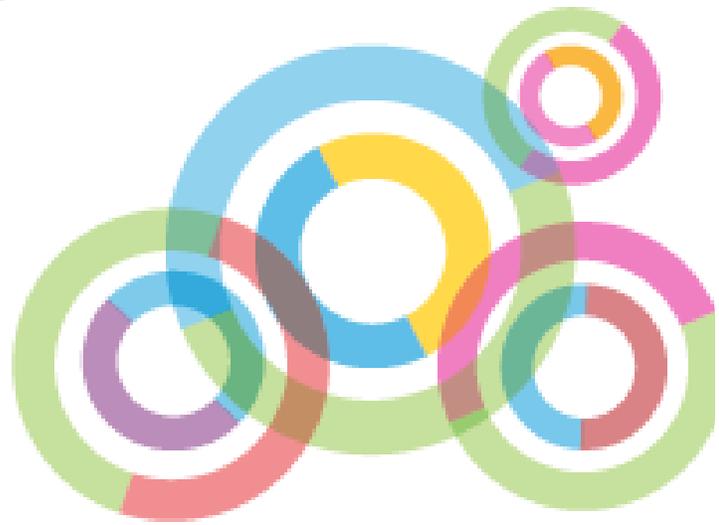


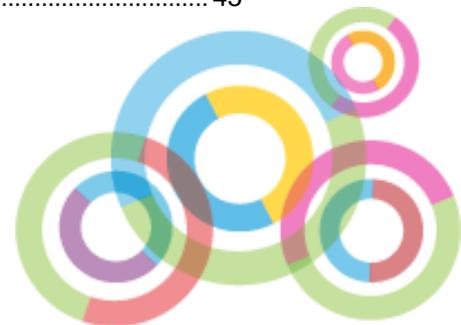
Programa de Servicios
SaludArte
Ciclo Escolar 2017-2018





Índice **Artes Plásticas y Visuales**

Presentación	4
Introducción	5
PROGRAMA PARA PRIMARIA BAJA	12
Competencias	13
Competencias Generales en Arte	13
Competencia General de Artes Plásticas y Visuales	13
Competencias Específicas	13
Sub Competencias	13
Programa General de Arte: Proyecto Transversal "Construyendo el Futuro"	15
Competencias Genéricas	15
Distribución temporal del ciclo escolar	15
Contenidos	16
Bloque 1: Activando Valores	16
Bloque 2: Imaginando Juntos	16
Bloque 3: Nuestro Futuro	17
<i>Situación didáctica/Contenidos del Programa General de Arte:</i>	
<i>Proyecto Transversal "Construyendo el Futuro"</i>	18
I "ACTIVANDO VALORES": Las Artes con Valor	18
II "IMAGINANDO JUNTOS": Maquinando Sueños	18
III "NUESTRO FUTURO": La CDMX del Futuro	18
Sugerencias metodológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje	19
Medios	20
Evaluación	21
Aprendizajes esperados	22
PROGRAMA PARA PRIMARIA ALTA	27
Competencias	28
Competencias Generales en Arte	28
Competencia General de Artes Plásticas y Visuales	28
Competencias Específicas	28
Sub Competencias	28
Programa General de Arte: Proyecto Transversal "Construyendo el Futuro"	30
Competencias Genéricas	30
Distribución temporal del ciclo escolar	30
Contenidos	31
Bloque 1: Activando Valores	31
Bloque 2: Imaginando Juntos	31
Bloque 3: Nuestro Futuro	32
<i>Situación didáctica/Contenidos del Programa General de Arte:</i>	
<i>Proyecto Transversal "Construyendo el Futuro"</i>	33
I "ACTIVANDO VALORES": Las Artes y los Valores ¿Cómo los vivo?	33
II "IMAGINANDO JUNTOS": Imaginarium	33
III "NUESTRO FUTURO": La CDMX del Futuro	33
Sugerencias metodológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje	33
Medios	35
Evaluación	35
Aprendizajes esperados	37
Anexo I	43
Anexo II	44
Bibliografía	45





Presentación

Los talleres de Artes Plásticas y Visuales están diseñados para que ocurra el diálogo, se pueda intercambiar opiniones, formular proyectos, ejercitar la espontaneidad e imaginación, aprender técnicas, herramientas para comunicarse mejor y sentirse reconocidos, tanto por su trabajo individual como en equipo, generando confianza en sí mismos y seguridad a lo largo de su vida.

Los contenidos del programa que se exponen en el presente documento se pueden abordar de manera flexible, de modo que las actividades creativas que se realicen respondan tanto a las características de cada contexto, así como a las necesidades e intereses de las y los niños. Es de gran importancia remarcar que se debe cumplir con las competencias específicas que pretende cada bloque, aunque haya libertad de cátedra.

La metodología del taller de Artes Plásticas está planteada para que los infantes se apropien de conocimientos, conceptos y detalles de la historia y las técnicas del arte, ayudándolos a reconocer sus propios logros y los de los demás. También para que aprendan a interactuar mejor entre ellos y convivan de manera responsable en colaboración, reconociendo las distintas maneras de ver las cosas, de sentir y de vivir, pero además, que entiendan la importancia del apoyo mutuo para lograr un fin determinado.

Este programa fue basado en las experiencias del primer año de los talleres de Artes Plásticas; los talleristas orientaron, facilitaron, se volvieron promotores y vinculadores de diferentes propuestas hechas por las niñas y niños, explorando más allá de las artes convencionales. Es por eso que se ha decidido retomar este tipo de proyectos para hacer un programa actual y atractivo, en donde se fomenten las propuestas inter, multi y transdisciplinarias.

Damos gracias a todos aquellos talleristas que han participado desde el 2014 al 2017, procurando en todo momento dar a los infantes experiencias significativas y nuevas formas de ver y transformar al mundo.



Introducción

Modelo SaludArte

En los párrafos siguientes presentamos una síntesis de la propuesta pedagógica que rige el funcionamiento de los talleres del Programa de Servicios SaludArte, misma que puede ser consultada a detalle en el “Documento Base”¹. Para un Programa como el nuestro, resulta indispensable que todas y todos los colaboradores y miembros de las comunidades educativas conozcan, compartan y asuman la perspectiva, métodos y objetivos comunes, de modo que cada esfuerzo se sume al plan de transformación social que subyace a nuestro proyecto educativo.

5

Perspectiva teórica y objetivos

Los talleres de arte de nuestro programa operan desde un enfoque constructivista social (Vygotsky), teoría que plantea que el conocimiento se construye y reconstruye a través del lenguaje en interacciones comunicativas significativas. Bajo esta perspectiva la o el niño es considerado el centro, el constructor de su propio conocimiento en procesos dirigidos y acompañados por un facilitador que es -en nuestro caso- un tallerista. Cada una de las expresiones: Artes Plásticas, Danza, Teatro, Música y Canto, es entendida como un lenguaje con códigos susceptibles de ser aprendido y utilizado por las y los niños, constituyéndose así en herramientas para la construcción de hábitos y habilidades útiles para convivir sanamente con su entorno social y natural, propiciando así una *Educación para la vida*. Los talleres SaludArte, de esta manera, son un espacio en el que la perspectiva de *Cultura*² corresponde a un sistema de símbolos que re-produce y circula, modificándose a sí misma y a los sujetos que participan de los procesos creativos.

Las actividades y contenidos de los talleres de arte están diseñados para que con ellos se pueda trabajar a partir de cinco ejes transversales:

- Derechos de las niñas y los niños
- Ciudadanía
- Convivencia
- Perspectiva de género
- Multiculturalidad

¹ Documento base, SEDU, 2017.

² La cultura está construida por un sistema de signos y símbolos que median en cada una de las acciones. (Cubero, 2005).



El objetivo general de la intervención educativa del programa, consiste así en la construcción -por parte de los niños- de habilidades para la vida que eventualmente permitan transformar la sociedad con un sentido humanista, por esta razón, la perspectiva educativa del Programa está basado en los cuatro pilares de la educación propuestos por la UNESCO: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos.

Aprender a conocer: se refiere principalmente al conocimiento general amplio, combinado en muchos casos con un conocimiento más profundo de algunos temas e incluye aprender a aprender como condición necesaria para ser capaz de aprovechar las oportunidades de aprendizaje brindadas en una etapa posterior de la vida.

Aprender a hacer: no sólo se refiere a la adquisición de aptitudes profesionales, sino también a las múltiples aptitudes para enfrentar las diferentes situaciones y los cambios y para trabajar en equipo.

Aprender a ser: refiere a la capacidad para desarrollar su propia personalidad a partir de ciertos valores básicos y para actuar de manera más autónoma, mejor juicio y de manera más responsable, significa que la educación no debe descuidar ningún aspecto de las posibilidades propias a una persona, tales como el razonamiento, el sentido estético, la energía emocional, las capacidades físicas y las aptitudes de comunicación.

Aprender a vivir juntos: aprender a vivir con otros implica la elaboración de la comprensión hacia sus semejantes en un espíritu de pluralismo, respeto de las diferencias y paz. Esto se basa fundamentalmente en la toma de conciencia de una interdependencia creciente de los individuos, de las comunidades y de las naciones, tanto en el plano ecológico como económico y social, en un mundo pequeño, frágil e interrelacionado. Esto se logra a través de actividades tales como proyectos mixtos o la gestión de conflictos (UNESCO, 2012).

Complementariedad con el nuevo modelo educativo SEP (13 de marzo de 2017)



El programa SaludArte se inserta en la educación, desde una perspectiva integral, con la idea de la complementariedad que ha sido sustentada por la UNESCO como vía para la concreción de sistemas educativos inclusivos (UNESCO, 2005). Cada uno de los programas académicos de los diferentes componentes y expresiones del Programa de Servicios SaludArte se ciñen, en lo que a la complementariedad concierne, a lo dispuesto en el acuerdo número 592 (SEP, 2011) en el que se establecen las posibles articulaciones de la Educación Básica de la SEP.

Cuando se habla de una educación integral se refiere a un tipo de relación que se da entre la educación formal y la no formal. La complementariedad es una opción educativa que abarca lo intelectual, lo afectivo, lo social, lo práctico, entre los contenidos generales y las habilidades específicas y en una declaración de principios que se realizan para formar integralmente a las y los niños.

Incorporación del desarrollo de habilidades socioemocionales al currículo SEP

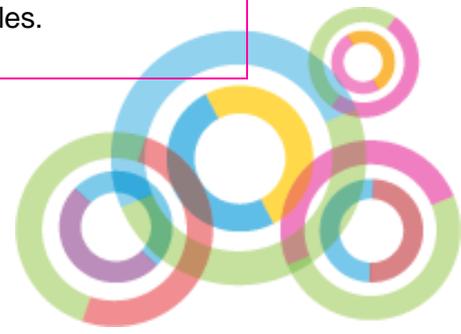
En el nuevo modelo educativo Nacional se incorpora el desarrollo de las habilidades socioemocionales otorgándoles un papel central en el aprendizaje de niñas, niños y jóvenes, así como de la capacidad de las personas para relacionarse y desarrollarse como seres sanos, creativos y productivos.

Esto significa que la formación académica debe ir de la mano del desarrollo progresivo de habilidades, actitudes y valores, el mejor conocimiento de sí mismo, la autonomía, la autorregulación, la perseverancia y la convivencia.

Habilidades Socioemocionales

Las habilidades socioemocionales son comportamientos, actitudes y rasgos de la personalidad que contribuyen al desarrollo de una persona. Con ellas pueden:

- Conocerse y comprenderse a sí mismos.
- Cultivar la atención.
- Tener sentido de autoeficacia y confianza en las capacidades personales.



- Entender y regular sus emociones.
- Establecer y alcanzar metas positivas.
- Sentir y mostrar empatía hacia los demás.
- Establecer y mantener relaciones positivas.
- Establecer relaciones interpersonales armónicas.
- Tomar decisiones responsables.
- Desarrollar sentido de comunidad.

Algunos puntos en los cuales el Modelo SaludArte es complementario al nuevo modelo educativo SEP son los siguientes:

- Educar integral
- Formar ciudadanos libres, participativos, responsables e informados
- Promover valores
- Valorar la diversidad étnica, cultural y lingüística
- Promover las habilidades socioemocionales
- Desarrollar su identidad y sentido de pertenencia
- Favorecer el diálogo y la convivencia pacífica
- Trabajar de manera colaborativa
- Reconocer su cuerpo
- Expresar creativamente a través de las artes
- Reconocer la importancia del cuidado del medio ambiente
- Educar para la vida

Metodología

La implementación de nuestro proyecto se lleva a cabo en la modalidad de taller, lo que implica que se privilegia la práctica sin abandonar la planeación y los objetivos educativos. Los grupos son multigrado, divididos en primaria alta y primaria baja,



favoreciendo ambientes de integración entre pares de diferentes grupos. Las sesiones son preferentemente lúdicas, y tendientes al trabajo en equipo que permita al niño reflexionar acerca de las distintas formas de interacción con otros en el marco de proyectos en los que se establece un objetivo común. Para el abordaje de los contenidos, partimos de las experiencias y saberes previos de las y los niños sin olvidar que no se trata de sesiones teóricas, sino eminentemente prácticas. Es importante recalcar que, siendo coherentes con nuestra perspectiva y objetivos, nos interesamos más en los procesos, que en los productos. De manera sintética podemos decir que en los talleres de Arte del programa SaludArte se fomenta el pensamiento crítico, la creatividad individual y en grupo, habilidades de percepción, espaciales, temporales, auditivas y de movimiento, para expresar ideas, pensamientos, emociones y sentimientos.

Nos hemos propuesto contribuir a que niñas y niños desarrollen habilidades para el autocuidado, el cuidado de los demás y del entorno; para lograr este fin existen directrices claras en lo que respecta a los ámbitos que deben ser parte fundamental del correcto desarrollo de los talleres de Arte:

Convivencia pacífica: En los talleres debemos generar las condiciones necesarias para que las niñas y los niños desarrollen hábitos y habilidades necesarias para construir comunidad, resolver los conflictos y vivir en armonía con otras personas

Ambientes seguros: Las niñas y los niños deben identificar el taller como un espacio con acuerdos de convivencia, seguro, en el que no se tolera la violencia y en el que hay un adulto responsable que intervendrá para frenar situaciones de riesgo.

La comunicación y la participación: La interacción comunicativa debe ser respetuosa e incluyente, propiciando que las niñas y los niños desarrollen la confianza para expresarse respetando en todo momento los acuerdos de convivencia establecidos por el grupo.

Para implementar este programa académico de manera correcta, es necesario generar situaciones de aprendizaje activo en el taller, en este sentido, el facilitador-tallerista debe cuidar los siguientes aspectos:

- Asegurar la organización adecuada del espacio físico para los diferentes tipos de actividades.



- Conocer las pautas de desarrollo de las niñas y los niños³ en su área con el fin de alinear sus actividades según su nivel de desarrollo.
- Proporcionar a las niñas y a los niños materiales diversos para estimular su desarrollo. La diversidad de materiales estimula la imaginación de los niños.
- Indagar sobre las motivaciones y preocupaciones de las niñas y los niños, para lograr procesos de aprendizaje significativos.
- Recuperar las experiencias cotidianas de aprendizaje de las niñas y los niños, para construir a partir de éstas un nuevo bagaje de conocimientos y actitudes.
- Promover el pensamiento crítico de las niñas y los niños, para que proporcionen argumentos válidos en todas sus intervenciones.
- Estimular la autonomía de las niñas y los niños para que resuelvan las cosas por sí mismos.
- Crear un ambiente participativo y construir acuerdos para la convivencia en colaboración con las niñas y los niños.
- Mostrar una congruencia en las conductas cotidianas basada en el respeto a los derechos humanos y la equidad de género que permita a las niñas y a los niños construir modelos sólidos para su actuación cotidiana.
- Tomar en cuenta las dimensiones socio afectivas (conocimiento de emociones, sentimientos) para el proceso de aprendizaje.
- Ser conscientes y respetuosos de la diversidad en los grupos.
- Acompañar cálidamente el proceso de aprendizaje brindando las orientaciones necesarias.
- Promover el aprendizaje entre pares.
- Fomentar la curiosidad y propiciar la diversificación de los intereses de las y los niños.
- Ayudar a que las niñas y los niños utilicen lo que aprenden para explicarse la realidad que los rodea.

Conclusiones

Los Talleres de Arte del Programa SaludArte deben concebirse como espacios integrales en los cuales la educación a partir de la experiencia artística propicie la mejora de la convivencia, el trabajo en equipo, la expresión libre a través de los diferentes

³ Ver Documento Base



lenguajes artísticos para construir futuros ciudadanos interesados en instituir juntos mejores condiciones sociales que brinden resultados tangibles en la construcción de la ciudadanía logrando los objetivos establecidos en la Educación para la vida.





Expresión Artística

Artes Plásticas y Visuales

Nivel de Enseñanza: **Primaria Baja**



DATOS DE IDENTIFICACIÓN

TALLER: Artes Plásticas y Visuales

Nivel de Enseñanza: PRIMARIA BAJA

CURSO 2017-2018

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES EN ARTE:

- Utiliza el arte como estrategia para propiciar espacios de sana convivencia, armonía y comunicación, a través de talleres en los que desarrollen la expresión espontánea y creativa en diversas manifestaciones artísticas.
- Interactúa con producciones y bienes culturales desde una visión ciudadana.
- Fomenta la participación activa con sus pares y su entorno, con actitudes y valores que promuevan la convivencia pacífica bajo un enfoque de derechos humanos y equidad.

COMPETENCIA GENERAL DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES:

Expresar a través de las artes plásticas y visuales su imaginación, creatividad sensibilidad artística y percepción del entorno para una mejor comunicación con los demás.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

BLOQUE 1

- Reconoce los elementos constitutivos de las Artes Plásticas y Visuales en su entorno cotidiano, utilizando sus distintas técnicas y herramientas para expresar lo que siente y piensa de manera clara con muestras de creatividad y sentido de cooperación.

BLOQUE 2

- Valora la identidad propia y la diversidad a través del análisis de distintas formas de representación, generando un respeto por su entorno y la naturaleza.

BLOQUE 3

- Manifiesta los problemas a los que se enfrenta en su vida cotidiana y propone soluciones, reconociendo sus habilidades y valorando el trabajo de los demás de una manera integral.

SUB COMPETENCIAS:

BLOQUE 1

- Identifica algunas expresiones culturales y artísticas.
- Reconoce lo que le gusta, comparte y escucha gustos y formas de vida.



- Reconoce las formas básicas y sus posibilidades expresivas.
- Identifica el comportamiento de los colores.
- Colabora en el montaje de una exposición colectiva en el centro escolar.

BLOQUE 2

- Valora la identidad propia y la diversidad a través del análisis de distintas formas de representación.
- Reconoce su personalidad, gustos e intereses por medio de autorretratos.
- Se vincula con sus compañeros por medio de la creación de retratos.
- Reconoce y crea historias a partir de lo que le han contado.
- Expresa de manera oral, escrita y gráfica una historia.
- Participa con sus trabajos para una exposición realizada en otro recinto diferente al centro escolar.

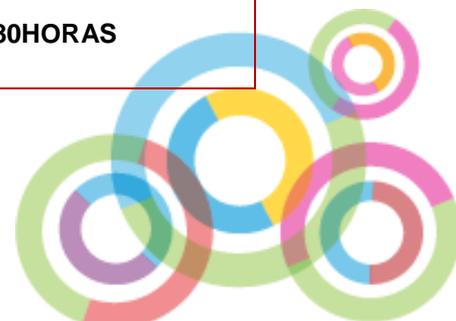
BLOQUE 3

- Expresa puntos de vista y escucha los de los demás de manera respetuosa.
- Llega a acuerdos para desarrollar un proyecto de trabajo colaborativo.
- Reconoce los elementos para la construcción de historias.
- Reconoce los elementos para la construcción de una puesta en escena.
- Propone soluciones y participa de forma activa.
- Reconoce lo aprendido durante el ciclo escolar y lo pone en práctica.
- Colabora en la planeación y elaboración de materiales para una puesta en escena interdisciplinaria o transdisciplinaria.



PROGRAMA GENERAL DE ARTE PROYECTO TRANSVERSAL "CONSTRUYENDO EL FUTURO"	
BLOQUE	COMPETENCIA GENÉRICA
I "ACTIVANDO VALORES"	<p>Identifica la necesidad de la integración de los valores en la convivencia cotidiana, trabajando con los que considera adecuados para las características de su contexto y/o comunidad.</p> <p>Integra los valores en el proceso de una producción propia de la disciplina en las Artes Visuales.</p>
II "IMAGINANDO JUNTOS"	<p>Transforma lo cotidiano a través de procesos creativos que le permitan mirar la realidad desde diferentes perspectivas en distintos escenarios.</p> <p>Crea el contenido de una propuesta escénica interdisciplinaria en función de sus intereses y necesidades expresivas, para explorar realidades alternas.</p>
III "NUESTRO FUTURO"	<p>Participa en la creación colectiva de productos escénicos, escritos, audiovisuales y artísticos transdisciplinarios, para expresar sentimientos, ideas e inquietudes, donde el detonante de la propuesta sea el futuro.</p>

PROGRAMA GENERAL DE ARTE PROYECTO TRANSVERSAL "CONSTRUYENDO EL FUTURO" DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DEL CICLO ESCOLAR		
BLOQUE	TÍTULO	TIEMPO – HORAS ESTIMADAS EN TALLERES DE ARTE
I "ACTIVANDO VALORES"	LAS ARTES CON VALOR	90 HORAS
II "IMAGINANDO JUNTOS"	MAQUINANDO SUEÑOS	80 HORAS
III "NUESTRO FUTURO"	LA CDMX DEL FUTURO	80 HORAS



CONTENIDOS

BLOQUE 1: ACTIVANDO VALORES

LAS ARTES CON VALOR

1.1 Punto, línea y plano

- 1.1.1 Contorno
- 1.1.2 Fondo y Figura
- 1.1.3 Nociones básicas de composición
- 1.1.4 La importancia de los bocetos

1.2 El color

- 1.2.1 Colores primarios y secundarios
- 1.2.2 Colores primarios luz
- 1.2.3 Contrastes
- 1.2.4 Tonalidades
- 1.2.5 Texturas

1.3 Volumen

- 1.3.1 Relieve
- 1.3.2 La escultura
- 1.3.3 El arte popular, crea un juguete

1.4 El movimiento

- 1.4.1 De lo inanimado a lo animado

BLOQUE 2: IMAGINADO JUNTOS

MAQUINANDO SUEÑOS

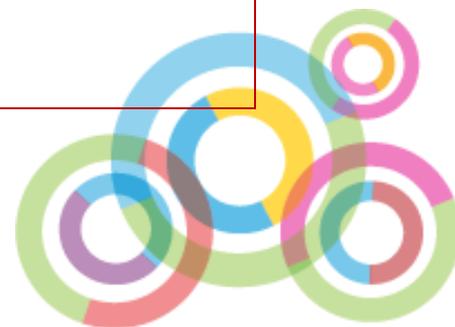
2.1 La figura humana

- 2.1.1 Reconocimiento de la cara
- 2.1.2 La simetría
- 2.1.3 Las proporciones
- 2.1.4 Las máscaras

2.2 Retratos y autorretratos

- 2.2.1 Quién está enfrente de mi
- 2.2.2 Cómo soy
- 2.2.3 Día de Peinados locos

2.3 Mi ciudad ideal



2.3.1 Figuras geométricas y orgánicas en la escultura

2.3.2 Edificios raros

2.3.3 Diseño de espacios públicos

2.3.4 Diseños de Mobiliario urbano

2.3.5 La Maqueta

2.4 Mi historia

2.4.1 Creando súper héroes con súper poderes

2.4.1.1 Características del personaje (perfil psicológico)

2.4.1.2 Creación de una historia del personaje

2.4.1.3 Elaboración de un producto en alguna de las manifestaciones artísticas
(cuentos, comic, novela gráfica, *stop motion*, pixilación, pintura, escultura, etc.)

2.5 Participación en la producción para la presentación o representación de la propuesta interdisciplinaria

BLOQUE 3: NUESTRO FUTURO

LA CDMX DEL FUTURO

3.1 Definamos nuestro tema

3.1.1 Detectar intereses e inquietudes de las niñas y de los niños

3.1.2 Conceptualización del Proyecto

3.1.2.1 ¿Qué es una propuesta interdisciplinaria y una transdisciplinaria?

3.1.2.2 Elaboración del guión

3.1.2.3 Escaleta de montaje

3.2 Realización de Cronograma

3.2.1 Realización de bocetos, *storyboard*, labanotación (dependiendo del tipo de propuesta de la escuela)

3.3 ¿Qué necesitamos? (Asignación de roles)

3.3.1 Elementos de producción

3.3.1.1 La utilería

3.3.1.2 El vestuario

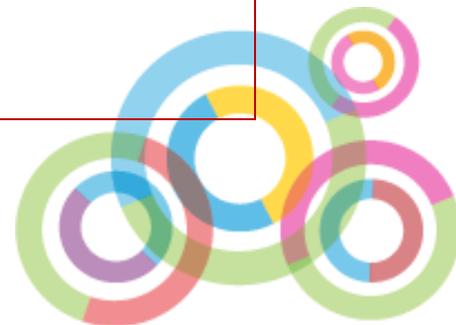
3.3.1.3 El maquillaje

3.3.1.4 Las escenografías

3.4 ¿Para qué sirven los ensayos?

3.4.1 Montaje

3.4.2 Ensayos



3.4.3 Ensayos técnicos

3.4.4 Ensayo general

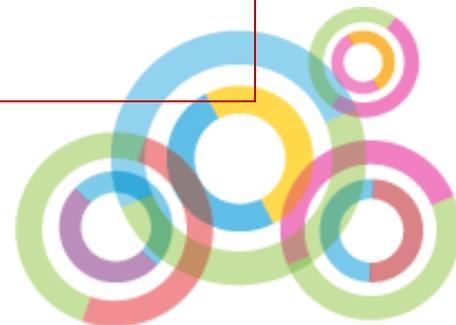
3.5 ¡Todos listos! Presentación a la comunidad escolar

PROGRAMA GENERAL DE ARTE		
PROYECTO TRANSVERSAL "CONSTRUYENDO EL FUTURO"		
SITUACIÓN DIDÁCTICA/CONTENIDOS		
I "ACTIVANDO LOS VALORES" (Propuesta Disciplinaria)	Situación didáctica:	Las Artes con valor
	Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Principios básicos
II "IMAGINANDO JUNTOS" (Propuesta Interdisciplinaria)	Situación didáctica:	Maquinando sueños
	Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> La imaginación
III "NUESTRO FUTURO" (Propuesta Transdisciplinaria)	Situación didáctica:	La CDMX del futuro
	Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Visualizando el futuro



SUGERENCIAS METODOLÓGICAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- Cada niño tiene sus necesidades e intereses dependiendo de su edad y sus habilidades, demuéstrelas que tienen la capacidad de desarrollarse en todos los aspectos, haz comentarios positivos en cada trabajo que realizan, señala en que pueden mejorar y no hagas comentarios que lo comparen con los demás, recuerda que cada uno tiene procesos diferentes.
- El arte sólo es la herramienta para los aprendizajes esperados.
- Los talleres tienen que ser espacios lúdicos, donde se dé la convivencia y se puedan manifestar libremente los niños.
- Fomenta el diálogo y respeto a las ideas de los demás.
- Detecta las necesidades e intereses de los niños.
- Investiga cuáles son los saberes previos de los estudiantes, las condiciones sociales, físicas (psicomotoras) y psíquicas de cada uno de ellos.
- Estructura tus clases.
- Realiza las secuencias didácticas, sólo así puedes visualizar los logros que puedes alcanzar con tus grupos.
- Menciona en las secuencias las fechas en la que realizaste los ejercicios; los puntos de mejora (trata de ser específico y objetivo) y cómo evaluaste la actividad, recuerda que este aspecto no alude a si lo hicieron bien o mal, sino a los alcances que cada niño o el grupo pudieron lograr.
- Lleva material didáctico (objetos, libros, imágenes, estructuras, películas, revistas, etc.).
- Facilita y amplía sus conocimientos.
- Haz preguntas generadoras.
- Se puntual con tus indicaciones.
- Observa el comportamiento de los niños.
- Identifica los problemas que existen entre ellos.
- Identifica el contexto del lugar donde trabajas.
- No hagas juicios de valores.
- Busca soluciones a los problemas.
- Promueve el trabajo colaborativo.
- Plantea metas con los infantes para lograrlas en conjunto.



- Experimenta con actividades nuevas, busca que el aprendizaje sea significativo.
- Escucha y aprende de los niños, el aprendizaje es grupal.
- Explora con ellos una forma diferente de ver el arte.
- Piensa en cómo hacer las actividades artísticas como juegos.
- Haz que los niños generen propuestas de trabajo.
- Lleva el seguimiento y proceso de cada niño.
- Lleva un registro fotográfico y bitácora de trabajo.
- Ayuda a que todos los niños tengan logros.
- Comparte tus experiencias.
- Recuerda en todo momento que se busca un aprendizaje colaborativo, activo y dialógico.
- **SaludArte es programa social.**

MEDIOS

Técnicos

Materiales didácticos como: Objetos, libros, revistas, impresiones, películas, música, etc.

Materiales de apoyo: Blog del tallerista, banco de imágenes de los trabajos de los talleristas.

Asesorías de parte del área académica: El área académica te asesora en temas que se te pueden dificultar y otorgar material de apoyo.

Materiales

Equipo: Proyector, computadora, reproductores de audio, cámara fotográfica, fotocopias (sólo en las escuelas que cuentan con estos equipos; para solicitarlos hay que pedirlos con anticipación a los coordinadores escolares para que hagan la debida gestión).

Materiales varios (otorgados por SEDU): Materiales para realizar esculturas, pinturas en formato pequeño y medio, murales, dibujos, grabados, instalaciones, escenografías, etc.

Materiales varios de reúso: Aportación por parte de la comunidad escolar.



EVALUACIÓN:

La evaluación debe ser un proceso sistemático y dinámico. Para efectuar la misma se tomará en cuenta la participación y disposición para el trabajo de las niñas y niños en las actividades, el dominio de los contenidos trabajados, la creatividad, la constancia; así como las actitudes, comportamiento, el interés mostrado, la comprensión y aplicación de los temas y conceptos abordados.

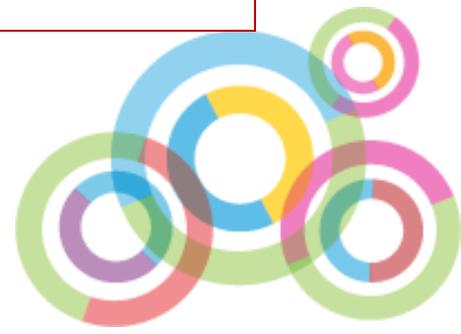
Se deberá efectuar de manera tanto individual como grupal, en dependencia de las actividades planificadas y de los criterios de desempeño de las evidencias de aprendizaje. Es importante dar seguimiento al proceso de formación de las competencias en las y los niños teniendo al final un compendio de las evaluaciones intermedias, para ello se enuncian los siguientes recursos o instrumentos, los cuales se aplicarán para alcanzar dicho fin:

- **Bitácora del tallerista**
- **Portafolio de evidencias**
- **Evaluación por indicadores**

El uso de estas y otras herramientas que el talleristas considere sean necesarias utilizar, será de notable importancia en la evaluación pues permite estar atentos tanto al resultado como al proceso.

Es aquí donde se explorarán las diferentes manifestaciones de las artes plásticas y visuales, conformando este el espacio idóneo para poder constatar el desarrollo de las competencias propuestas en el programa.

En el desarrollo de los talleres pueden surgir nuevos procesos y prácticas, los cuales deben considerarse de gran importancia, reconociendo las posibilidades que otorgan las artes de exponer experiencias vivenciales y recordando que estas son reflejo de vivencias personales donde se suceden ideas, sentimientos y emociones. Por estas razones se recomienda utilizar la autoevaluación del alumnado de manera argumentada, a través de la cual podrán evaluar su desempeño, su comportamiento personal y como integrante de un grupo de trabajo y los avances que considera ha logrado.



BLOQUE 1: LAS ARTES CON VALOR

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS (conceptuales procedimentales y actitudinales)	PRODUCTOS
<p>PARA EL DIAGNÓSTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y expresa sus gustos y costumbres. • Reconoce algunos tipos de expresiones artísticas, plásticas, visuales y corporales. • Aprende las posibilidades de crear con material de reúso. <p>TEMAS:</p> <p>Reconoce los elementos básicos de las artes plásticas y se familiariza con las artes visuales y con el lenguaje técnico.</p>	<p>PARA EL DIAGNÓSTICO:</p> <p>CONCEPTUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las diferentes formas de expresión artística. • Estímulos estéticos. • Materiales de reúso. <p>PROCEDIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración de las capacidades expresivas y creativas de las artes plásticas. • Diagnosticar los conocimientos de los alumnos en torno a las artes plásticas y visuales. • Exponer que toda manifestación artística requiere de disciplina y orden. <p>ACTITUDINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disposición para explorar sus capacidades expresivas. • Trabajo en equipo. • Expresa opiniones a partir de las obras que aprecia. <p>PARA LOS TEMAS:</p> <p>CONCEPTUAL</p>	<p>EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA:</p> <p>Reconocimiento de lo que sabe, le gusta y acostumbra</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios y dinámicas con materiales de reúso, dibujos en papel y lápiz, collage, etc. • Evaluación diagnóstica con cuestionarios, dinámicas de grupo y actividades lúdicas. <p>SUGERIDOS POR TEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composiciones con formas básicas, bocetos, pinturas en diferentes formatos, <i>stencil</i>, etc. • Pinturas con colores primarios y secundarios aplicación de tonalidades y contrastes, murales (donde se tengan las condiciones) • Polípticos, <i>stencil</i>, diseños, grabados, monotipias, esculturas, etc. maquetas con materiales de reúso, círculos cromáticos,

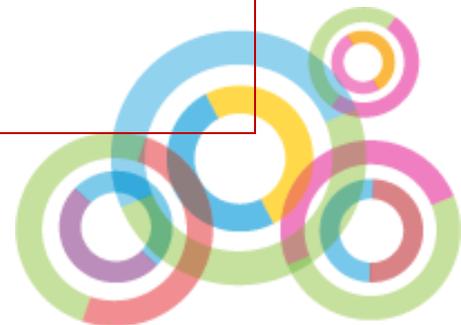


	<ul style="list-style-type: none"> •Formas fundamentales: punto, línea y plano. •Colores primarios y secundarios. •Primarios pigmento y primarios luz. •Forma geométrica, orgánica y accidentada. •El volumen. <p>PROCEDIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Jugar con las relaciones fondo y figura. •Distinguir las formas básicas de composición. •Experimentar con combinaciones de colores. •Las figuras geométricas en distintas manifestaciones artísticas. <p>ACTITUDINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Participa en dinámicas de trabajo en equipo. •Es sensible a las formas para equilibrar una imagen o un espacio. •Trabajo en equipo. •Expresa opiniones y apreciaciones. 	<p>esculturas, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Taumótopos, zootropos, fenaquistiscopios, <i>flipbooks</i>, animaciones en sus diferentes técnicas. •Exposición de los trabajos realizados por los niños en las escuelas. <p>Nota importante: Para el diagnóstico se recomienda al tallerista realizar un tema por día para poder detectar los intereses de los niños y así planear las estrategias para causar interés y aprendizajes significativos en los temas subsecuentes.</p> <p>Nota importante: La aportación de los productos dependerá de la secuencia didáctica y formas de trabajo de cada tallerista.</p>
--	---	---



BLOQUE 2: MAQUINANDO SUEÑOS

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS (conceptuales procedimentales y actitudinales)	PRODUCTOS
<ul style="list-style-type: none"> •Reconoce diversas formas de ser. •Se representa a sí mismo y sus compañeros de manera lúdica y respetuosa. •Juega y crea herramientas y aditamentos para inventar otras formas de representación. •Sabe contar una historia de forma oral. •Puede transmitir su historia de forma escrita. •Expresa por medio del dibujo elementos de una historia para integrar un proyecto colectivo. •Integra personajes reales a una historia colectiva. •Aprende las posibilidades de crear con material de reúso. 	<p>CONCEPTUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Observación de proporciones faciales reconocimiento de rasgos, facciones y gestos. •Identificación con su entorno. <p>PROCEDIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Realización de Retratos. •Realización de Autorretratos. •Realización de máscaras con distintos materiales. •Realización de animales imaginarios. •Formación de equipo de trabajo. •Creación de una historia. •Desarrollo de las capacidades apreciativas de narración en secuencias. •Interpretación de historias para producción de obra. •Desarrollo de capacidades expresivas. •Dinámicas de contar historias. •Vinculación de temas vistos anteriormente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Retratos. • Autorretratos. • Máscaras. •Criaturas Imaginarias, bestiarios, animales mitológicos, disfraces, accesorios. • Maquetas, diseño de muebles. •Presentación de una historia en alguna expresión artística. •Cuentos, comic, novela gráfica, <i>stop motion</i>, pintura, escultura, etc. • Exposición de los trabajos realizados por los niños en las escuelas. <p>Nota importante: La aportación de los productos dependerá de la secuencia didáctica y formas de trabajo que se generen a partir de las propuestas de cada escuela.</p>



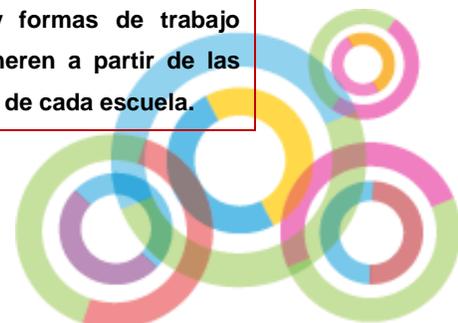


	<ul style="list-style-type: none">• Planificar con los alumnos cuál es la mejor forma de exponer su trabajo.• Realización de montaje de las piezas. <p>ACTITUDINALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajo en equipo.• Expresa opiniones y apreciaciones.• Explica sus trabajos a los demás.• Desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo.• Sensibilidad hacia a la incorporación de conocimiento.• Estimulación de la creatividad.• Capacidad de escucha y atención.	
--	---	--



BLOQUE 3: LA CDMX DEL FUTURO

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS (conceptuales procedimentales y actitudinales)	PRODUCTOS
<ul style="list-style-type: none"> •Uso de elementos aprendidos durante el ciclo escolar. •Capacidad de generar ideas propias. •Manifiesta cuáles son los materiales que mejor se adecuan a la propuesta en la que están trabajando. •Trabaja en equipo la conclusión de un proyecto colectivo. •Es crítico y revisa las mejoras posibles. •Experimenta y entiende la importancia de roles. •Valora los resultados positivos del ciclo escolar con sus compañeros. 	<p>CONCEPTUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Elementos de las artes plásticas y visuales. •Creatividad e improvisación. • Montaje. • Exposición. <p>PROCEDIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de capacidades expresivas. •Dinámicas para generar productos propios. •Vinculación de temas vistos en el ciclo escolar. •Evaluar la mejor forma de cerrar el ciclo, de acuerdo a los intereses de la escuela. •Planificar con los alumnos cuál es la mejor forma de exponer su trabajo. Trabajar en conjunto con otros talleres para elaborar un producto final. <p>ACTITUDINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo. • Actitudes creativas. • Sensibilidad hacia a la incorporación de conocimiento. •Organización y responsabilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> •A partir de las habilidades e intereses de la escuela vincularse en lo posible con otros talleres para realizar un producto final transdisciplinario. •Registro fotográfico del proceso de la propuesta transdisciplinaria. •Registro videográfico de la puesta en escena, ensayo final. •Envío del video a la coordinación académica a través de los coordinadores escolares. •Registro fotográfico del evento. •Envío de todas las evidencias a la coordinación académica. •Exposición de los trabajos realizados por los niños en las escuelas. <p>Nota importante: La aportación de los productos dependerá de la secuencia didáctica y formas de trabajo que se generen a partir de las propuestas de cada escuela.</p>





Expresión Artística

Artes Plásticas y Visuales

Nivel de Enseñanza: **Primaria Alta**



DATOS DE IDENTIFICACIÓN
TALLER: Artes Plásticas y Visuales
Nivel de Enseñanza: PRIMARIA ALTA
CURSO 2017-2018

COMPETENCIAS
<p>COMPETENCIAS GENERALES EN ARTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el arte como estrategia para propiciar espacios de sana convivencia, armonía y comunicación, a través de talleres en los que desarrollen la expresión espontánea y creativa en diversas manifestaciones artísticas. • Interactúa con producciones y bienes culturales desde una visión ciudadana. • Fomenta la participación activa con sus pares y su entorno, con actitudes y valores que promuevan la convivencia pacífica bajo un enfoque de derechos humanos y equidad.
<p>COMPETENCIA GENERAL DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES:</p> <p>Expresar a través de las artes plásticas su imaginación, creatividad sensibilidad artística y percepción del entorno para una mejor comunicación con los demás.</p>
<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:</p> <p>BLOQUE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce diversas técnicas plásticas y visuales, así como artistas y modos de expresión por medio del arte, el diseño y la artesanía. <p>BLOQUE 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construye mensajes, interpretaciones autónomas, creando historias donde se valora la multiculturalidad, la equidad de género y el respeto por la ecología. <p>BLOQUE 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta los problemas a los que se enfrenta en su vida cotidiana y propone soluciones, reconociendo sus habilidades y valorando el trabajo de los demás de una manera integral.
<p>SUB COMPETENCIAS:</p> <p>BLOQUE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica diversas expresiones culturales y artísticas. • Reconoce lo que le gusta, comparte y escucha gustos y formas de vida. • Reconoce las formas básicas y sus posibilidades expresivas. • Identifica el comportamiento de los colores. • Diferencia entre lo figurativo y lo abstracto a partir de diferentes disciplinas.



- Experimenta con diferentes materiales para crear un objeto tridimensional.
- Colabora en el montaje de una exposición colectiva en el centro escolar.

BLOQUE 2

- Valora la identidad propia y la diversidad a través del análisis de distintas formas de representación.
- Se vincula con las personas por medio de la creación de retratos.
- Reconoce su personalidad, gustos e intereses por medio de autorretratos y los proyecta a futuro.
- Propone formas de crear proyectos por medio del reciclaje, generando un respeto por su entorno y la naturaleza.
- Crea historias ficticias de forma individual y colectiva.
- Reconoce los elementos para la construcción de historias.
- Expresa de manera oral, escrita y gráfica una historia.
- Muestra disposición a la transformación personal y social por medio del trabajo en equipo.
- Participa con sus trabajos para una exposición realizada en otro recinto diferente al centro escolar.

BLOQUE 3

- Expresa puntos de vista y escucha los de los demás de manera respetuosa.
- Llega a acuerdos para desarrollar un proyecto de trabajo colaborativo.
- Reconoce los elementos para la construcción de historias.
- Reconoce los elementos para la construcción de una puesta en escena.
- Propone soluciones y participa de forma activa.
- Reconoce lo aprendido durante el ciclo escolar y lo pone en práctica.
- Colabora en la planeación y elaboración de materiales para una puesta en escena interdisciplinaria.



PROGRAMA GENERAL DE ARTE PROYECTO TRANSVERSAL “CONSTRUYENDO EL FUTURO”	
BLOQUE	COMPETENCIA GENÉRICA
I “ACTIVANDO VALORES”	Identifica la necesidad de la integración de los valores en la convivencia cotidiana, trabajando con los que considera adecuados para las características de su contexto y/o comunidad. Integra los valores en el proceso de una producción propia de la disciplina en las Artes Visuales.
II “IMAGINANDO JUNTOS”	Transforma lo cotidiano a través de procesos creativos que le permitan mirar la realidad desde diferentes perspectivas en distintos escenarios. Crea el contenido de una propuesta escénica interdisciplinaria en función de sus intereses y necesidades expresivas, para explorar realidades alternas.
III “NUESTRO FUTURO”	Participa en la creación colectiva de productos escénicos, escritos, audiovisuales y artísticos, para expresar sentimientos, ideas e inquietudes, donde el detonante de la propuesta sea el futuro.

PROGRAMA GENERAL DE ARTE PROYECTO TRANSVERSAL "CONSTRUYENDO EL FUTURO" DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DEL CICLO ESCOLAR		
BLOQUE	TÍTULO	TIEMPO – HORAS ESTIMADAS EN TALLERES DE ARTE
I “ACTIVANDO VALORES”	LAS ARTES Y LOS VALORES ¿CÓMO VIVO LOS VALORES?	90 HORAS
II “IMAGINANDO JUNTOS”	IMAGINARIUM	80 HORAS
III “NUESTRO FUTURO”	LA CDMX DEL FUTURO	80HORAS



CONTENIDOS:

BLOQUE 1: ACTIVANDO VALORES

LAS ARTES Y LOS VALORES ¿CÓMO LOS VIVO?

1.1 Punto, línea y plano

1.1.2 La perspectiva

1.1.3 La tipografía

1.1.4 Las nuevas tecnologías

1.2 El color

1.2.1 Colores primarios, secundarios, terciarios y complementarios

1.2.2 Luz y sombra

1.2.3 Efectos ópticos

1.2.4 El paisaje

1.2.5 Los bodegones

1.3 De lo figurativo a lo abstracto

1.3.1 De lo figurativo a lo abstracto en la pintura

1.3.2 De lo figurativo a lo abstracto en la escultura

1.4 De lo bidimensional a lo tridimensional

1.4.1 Poliedros regulares

1.4.2 Poliedros irregulares

1.4.3 Figuras orgánicas

1.4.4 El ensamblaje

1.4.5 La instalación

1.5 El movimiento

1.5.1 Persistencia retiniana

1.5.2 Cine hecho a mano

1.5.3 Live cinema

BLOQUE 2: IMAGINANDO JUNTOS

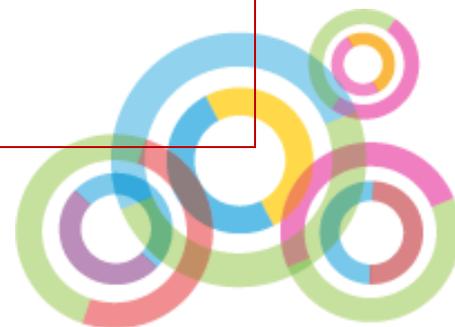
IMAGINARIUM

2.1 La sinestesia

2.1.1 Mis sentidos

2.1.2 Experimentando con luz

2.2 Retratos y autorretratos



- 2.2.1 Personajes de mi comunidad
- 2.2.2 Yo en 20 años
- 2.2.3 Qué hago con mi autobiografía

2.3 Moda alternativa

- 2.3.1 La importancia de reutilizar
- 2.3.2 La creatividad
- 2.3.3 El diseño
- 2.3.4 El lenguaje del material

2.4 México año 2150

- 2.4.1 Características del personaje (perfil psicológico)
 - 2.4.1.1 Creación de una historia del personaje
 - 2.4.1.2 Elaboración de escenografías y utilería
 - 2.4.1.3 Elaboración de un producto en alguna de las manifestaciones artísticas (cuentos, comic, novela gráfica, *stop motion*, pixilación, pintura, etc.)

2.5 Participación en la producción para la presentación o representación de la propuesta interdisciplinaria

BLOQUE 3: NUESTRO FUTURO

LA CDMX DEL FUTURO

3.1 Definamos nuestro tema

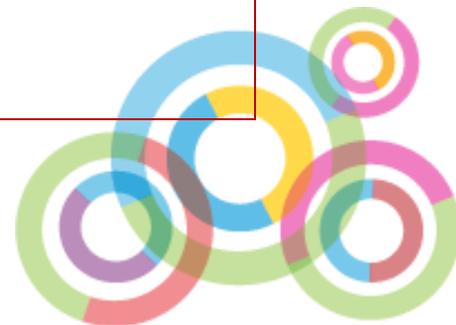
- 3.1.1 Detectar intereses e inquietudes de las niñas y de los niños
- 3.1.2 Conceptualización del Proyecto
 - 3.1.2.1 ¿Qué es una propuesta interdisciplinaria y una transdisciplinaria?
 - 3.1.2.2 Elaboración del guión
- 3.1.2.3 Escaleta de montaje

3.2 Realización de Cronograma

- 3.2.1 Realización de bocetos, *storyboard*, labanotación (dependiendo del tipo de propuesta de la escuela)

3.3 ¿Qué necesitamos? (Asignación de roles)

- 3.3.1 Elementos de producción
 - 3.3.1.1 La utilería
 - 3.3.1.2 El vestuario
 - 3.3.1.3 El maquillaje



3.3.1.4 Las escenografías

3.4 ¿Para qué sirven los ensayos?

3.4.1 Montaje

3.4.2 Ensayos

3.4.3 Ensayos técnicos

3.4.4 Ensayo general

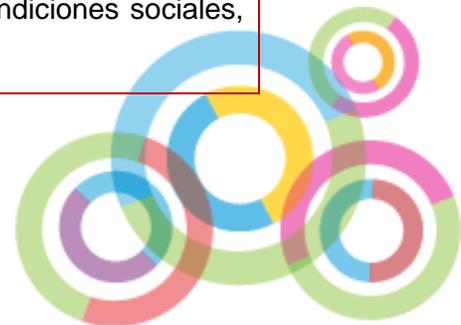
3.5 ¡Todos listos! Presentación a la comunidad escolar

PROGRAMA GENERAL DE ARTE PROYECTO TRANSVERSAL "CONSTRUYENDO EL FUTURO" SITUACIÓN DIDÁCTICA/CONTENIDOS

I "ACTIVANDO VALORES" (Propuesta Disciplinaria)	Situación didáctica:	Las artes y los valores ¿Cómo vivo los valores?
	Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • Los valores
II "IMAGINANDO JUNTOS" (Propuesta Interdisciplinaria)	Situación didáctica:	Imaginarium
	Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • Detonando ideas
III "NUESTRO FUTURO" (Propuesta Transdisciplinaria)	Situación didáctica:	La CDMX del futuro
	Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizando el futuro

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE

- Cada niño tiene sus necesidades e intereses dependiendo de su edad y sus habilidades, demuéstrelas que tienen la capacidad de desarrollarse en todos los aspectos, haz comentarios positivos en cada trabajo que realizan, señala en que pueden mejorar y no hagas comentarios que lo comparen con los demás, recuerda que cada uno tiene procesos diferentes.
- El arte sólo es la herramienta para los aprendizajes esperados.
- Los talleres tienen que ser espacios lúdicos, donde se dé la convivencia y se puedan manifestar libremente los niños.
- Fomenta el diálogo y respeto a las ideas de los demás.
- Detecta las necesidades e intereses de los niños.
- Investiga cuáles son los saberes previos de los estudiantes, las condiciones sociales, físicas (psicomotoras) y psíquicas de cada uno de ellos.





- Estructura tus clases.
- Realiza las secuencias didácticas, sólo así puedes visualizar los logros que puedes alcanzar con tus grupos.
- Menciona en las secuencias las fechas en la que realizaste los ejercicios; los puntos de mejora (trata de ser específico y objetivo) y cómo evaluaste la actividad, recuerda que este aspecto no alude a si lo hicieron bien o mal, sino a los alcances que cada niño o el grupo pudieron lograr.
- Lleva material didáctico (objetos, libros, imágenes, estructuras, películas, revistas, etc.).
- Facilita y amplía sus conocimientos.
- Haz preguntas generadoras.
- Se puntual con tus indicaciones.
- Observa el comportamiento de los niños.
- Identifica los problemas que existen entre ellos.
- Identifica el contexto del lugar donde trabajas.
- No hagas juicios de valores.
- Busca soluciones a los problemas.
- Promueve el trabajo colaborativo.
- Plantea metas con los infantes para lograrlas en conjunto.
- Experimenta con actividades nuevas, busca que el aprendizaje sea significativo.
- Escucha y aprende de los niños, el aprendizaje es grupal.
- Explora con ellos una forma diferente de ver el arte.
- Piensa en cómo hacer las actividades artísticas como juegos.
- Haz que los niños generen propuestas de trabajo.
- Lleva el seguimiento y proceso de cada niño.
- Lleva un registro fotográfico y bitácora de trabajo.
- Ayuda a que todos los niños tengan logros.
- Comparte tus experiencias.
- Recuerda en todo momento que se busca un aprendizaje colaborativo, activo y dialógico.
- **SaludArte es programa social.**



MEDIOS:

Técnicos

Materiales didácticos como: Objetos, libros, revistas, impresiones, películas, música, etc.

Materiales de apoyo: Blog del tallerista, banco de imágenes de los trabajos de los talleristas.

Asesorías de parte del área académica: El área académica te asesora en temas que se te pueden dificultar y otorgar material de apoyo.

Materiales

Equipo: Proyector, computadora, reproductores de audio, cámara fotográfica, fotocopiadoras (sólo en las escuelas que cuentan con estos equipos; para solicitarlos hay que pedirlos con anticipación a los coordinadores escolares para que hagan la debida gestión).

Materiales varios (otorgados por SEDU): Materiales para realizar esculturas, pinturas en formato pequeño y medio, murales, dibujos, grabados, instalaciones, escenografías, etc.

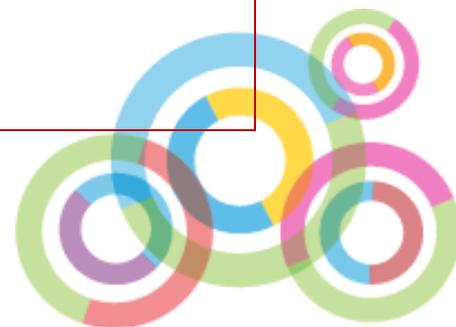
Materiales varios de reuso: Aportación por parte de la comunidad escolar.

EVALUACIÓN:

La evaluación debe ser un proceso sistemático y dinámico. Para efectuar la misma se tomará en cuenta la participación y disposición para el trabajo de las niñas y niños en las actividades, el dominio de los contenidos trabajados, la creatividad, la constancia; así como las actitudes, comportamiento, el interés mostrado, la comprensión y aplicación de los temas y conceptos abordados.

Se deberá efectuar de manera tanto individual como grupal, en dependencia de las actividades planificadas y de los criterios de desempeño de las evidencias de aprendizaje. Es importante dar seguimiento al proceso de formación de las competencias en las y los niños teniendo al final un compendio de las evaluaciones intermedias, para ello se enuncian los siguientes recursos o instrumentos, los cuales se aplicarán para alcanzar dicho fin:

- Bitácora del tallerista
- Portafolio de evidencias
- Evaluación por indicadores





El uso de estas y otras herramientas que el talleristas considere sean necesarias utilizar, será de notable importancia en la evaluación pues permite estar atentos tanto al resultado como al proceso.

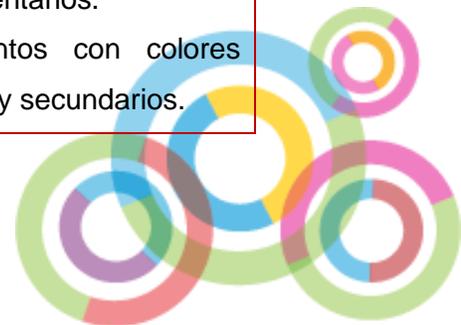
Es aquí donde se explorarán las diferentes manifestaciones de las artes plásticas y visuales, conformando este el espacio idóneo para poder constatar el desarrollo de las competencias propuestas en el programa.

En el desarrollo de los talleres pueden surgir nuevos procesos y prácticas, los cuales deben considerarse de gran importancia, reconociendo las posibilidades que otorgan las artes de exponer experiencias vivenciales y recordando que estas son reflejo de vivencias personales donde se suceden ideas, sentimientos y emociones. Por estas razones se recomienda utilizar la autoevaluación del alumnado de manera argumentada, a través de la cual podrán evaluar su desempeño, su comportamiento personal y como integrante de un grupo de trabajo y los avances que considera ha logrado.



BLOQUE 1: LAS ARTES Y LOS VALORES ¿CÓMO LOS VIVO?

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS (conceptuales procedimentales y actitudinales)	PRODUCTOS
<p>PARA EL DIAGNÓSTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Reconoce y expresa sus gustos y costumbres. •Reconoce algunos tipos de expresiones artísticas, plásticas, visuales, corporales. <p>TEMAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Reconoce los elementos básicos de las artes plásticas y visuales • Se familiariza con las artes visuales y con el lenguaje técnico. 	<p>PARA EL DIAGNÓSTICO:</p> <p>CONCEPTUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Formas de expresión artística, plásticas, y visuales. •Estímulos estéticos. <p>PROCEDIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Exploración de las capacidades expresivas y creativas de las artes plásticas. •Diagnostica los conocimientos de los alumnos en torno a las artes plásticas. <p>ACTITUDINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Disposición para explorar sus capacidades expresivas Trabajo en equipo. •Expresa opiniones a partir de las obras que aprecia. •Exponer que toda técnica requiere disciplina y orden. La importancia del material de reúso. <p>PARA LOS TEMAS:</p> <p>CONCEPTUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Formas fundamentales: punto, línea y plano. 	<p>EVALUACIÓN</p> <p>DIAGNÓSTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Reconocimiento de lo que sabe, le gusta y acostumbra. • Ejercicios y dinámicas con materiales de reciclaje, dibujos en papel y lápiz. • Evaluación diagnóstica con cuestionarios, dinámicas de grupo y actividades lúdicas. <p>SUGERIDOS POR TEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Pinturas con diferentes técnicas, ejercicios de dibujo (línea continua, contorno ciego, de extremo a extremo); Cadáver exquisito, dibujos y/o pinturas de interiores; y exteriores bocetos de grafiti o <i>tags</i>, diseños de letras, artesanías, maquetas, •Pinturas con colores primarios, secundarios, terciarios y complementarios. Experimentos con colores primarios y secundarios.



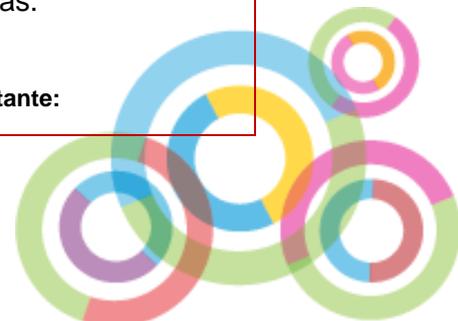
	<ul style="list-style-type: none"> •La perspectiva. •La tipografía. •Las nuevas tecnologías. •El movimiento. •Colores primarios y secundarios y terciarios, tonos, y contrastes, efectos ópticos. •Lo figurativo y lo abstracto •Formas geométricas tridimensionales (volumen) poliedros regulares e irregulares. •Sinestesia. •Arte conceptual. <p>PROCEDIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Jugar con las relaciones forma/fondo, positivo/negativo. •Distinguir las formas •Tridimensionales. •Experimentar con combinaciones de colores; tonos, contrastes y ritmos visuales. •Formación de equipos de trabajo. •Planificar con los alumnos cuál es la mejor forma de exponer su trabajo. •Realización de montaje de las piezas. <p>ACTITUDINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en dinámicas de 	<ul style="list-style-type: none"> • Bodegones y paisajes. •Bocetos, pinturas en diferentes formatos, maquetas con material de reúso, esculturas, instalaciones, ensamblaje, etc. •Formas escultóricas con formas básicas tridimensionales. •Polípticos que varían por módulos las proporciones de cuerpos y objetos, para ser modificados. •Zootropos, fenaquistiscopios, praxinoscopios, cámaras oscuras, Ilusiones ópticas, animaciones en sus diferentes técnicas. <p>Nota importante: Para el diagnóstico se recomienda al tallerista realizar un tema por día para poder detectar los intereses de los niños y así planear las estrategias para causar interés e impacto en los temas subsecuentes.</p> <p>Nota importante: La aportación de los productos dependerá de la secuencia didáctica y formas de trabajo de</p>
--	---	--



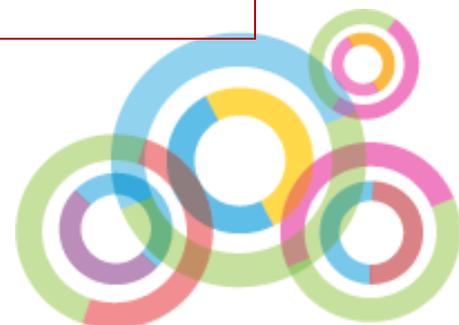
	<p>trabajo en equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Expresa opiniones y apreciaciones. •Es sensible a las formas de composición básicas. • Trabajo en equipo. • Explica sus trabajos a los demás. 	<p>cada tallerista.</p>
--	---	-------------------------

BLOQUE 2:IMAGINARIUM

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS (conceptuales procedimentales y actitudinales)	PRODUCTOS
<ul style="list-style-type: none"> •Reconoce diversas formas de ser. •Se representa a sí mismo y sus compañeros con elementos que le son significativos. •Conoce las proporciones corporales. •Sabe medir proporciones y aplicarlas a sus creaciones. •Crea con material de reúso •Identifica la importancia del lenguaje del material •Juega con y crea herramientas y aditamentos para crear otras formas de representación. •Sabe contar una historia de forma oral •Puede transmitir su historia de forma escrita 	<p>CONCEPTUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> •Las proporciones del cuerpo humano • Identificación de los personajes de su comunidad y su proyección a futuro • Es capaz de experimentar con los materiales, • Propone formas de crear proyectos por medio del reciclaje. •Componentes de una historia •Códices, murales, cómics, novelas gráficas <p>PROCEDIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación de proporciones del cuerpo, posturas, movimientos. • Desarrolla habilidades 	<ul style="list-style-type: none"> •Escenografías con linternas, teatro de sombras. •Diseños de blogs, guiones para blogs, documentales, <i>draw my life</i>, películas, <i>stop motion</i>, pixilación. •Moda alternativa, accesorios, ropa, aditamentos, extensiones del cuerpo, etc. •Cuentos, <i>comic</i>, novela gráfica, <i>poesía visual</i>, pintura, <i>mapping</i>, video arte, video instalaciones, live cinema, cine hecho a mano, etc. •Exposición de los trabajos realizados por los niños en las escuelas. <p>Nota importante:</p>

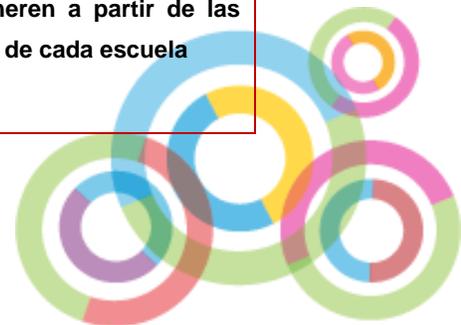


<ul style="list-style-type: none"> •Expresa por medio del dibujo elementos de una historia para integrar un proyecto en equipo •Reconoce algunas formas visuales para narrar historias: cómic, novela gráfica, códices, etc. •Expresa lo que siente y piensa de manera clara con muestras de creatividad •Integra personajes reales o ficticios a una historia colectiva 	<p>para el trabajo en equipo y actitudes de colaboración en la producción de sus trabajos en clase,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se representa a futuro y reconoce los personajes que representan a su comunidad. • Muestra disposición a la transformación personal y social por medio del trabajo en equipo. • Formación de equipos de trabajo. • Propone formas de crear proyectos por medio del reciclaje. • Planificar con los alumnos cuál es la mejor forma de exponer su trabajo. • Realización de montaje de las piezas. <p>ACTITUDINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en dinámicas de trabajo en equipo. • Expresa opiniones y apreciaciones. • Es sensible a las formas de composición básicas. • Trabajo en equipo <ul style="list-style-type: none"> • Explica sus trabajos a los demás. 	<p>La aportación de los productos dependerá de la secuencia didáctica y formas de trabajo que se generen a partir de las propuestas de cada escuela.</p>
--	--	---



BLOQUE 3: LA CDMX DEL FUTURO

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS (conceptuales procedimentales y actitudinales)	PRODUCTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Genera y comunica ideas propias. • Incorporación de las cuestiones aprendidas durante el ciclo escolar. • Trabaja en equipo la conclusión de un proyecto Colectivo. • Manifiesta cuáles son los materiales que mejor se adecuan a la propuesta en la que están trabajando. • Es crítico y revisa las mejoras posibles. • Experimenta y entiende la importancia de roles. • Valora los resultados positivos del ciclo escolar con sus compañeros. • Construye historias individual y colectivamente. • Expresa, por medio del dibujo, elementos para integrar una historia colectiva. 	<p>CONCEPTUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos de las artes plásticas y visuales. • Creatividad e improvisación. • Montaje. • Exposición. <p>PROCEDIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de capacidades expresivas. • Dinámicas para generar productos propios. • Vinculación de temas vistos en el ciclo escolar. • Evaluar la mejor forma de cerrar el ciclo, de acuerdo a los intereses de la escuela. • Planificar con los alumnos cuál es la mejor forma de exponer su trabajo. • Trabajar en conjunto con otros talleres para elaborar un producto final. <p>ACTITUDINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo. • Actitudes creativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de las habilidades e intereses de la escuela vincularse en lo posible con otros talleres para realizar un producto final transdisciplinario. • Registro fotográfico del proceso de la propuesta. • Registro videográfico de la puesta en escena, ensayo final. • Envío del video a la coordinación académica a través de los coordinadores escolares. • Registro fotográfico del evento. • Envío de todas las evidencias a la coordinación académica. • Exposición de los trabajos realizados por los niños en las escuelas. <p>Nota importante: La aportación de los productos dependerá de la secuencia didáctica y formas de trabajo que se generen a partir de las propuestas de cada escuela</p>





	<ul style="list-style-type: none">• Sensibilidad hacia a la incorporación de conocimiento.• Organización y responsabilidad.	
--	--	--

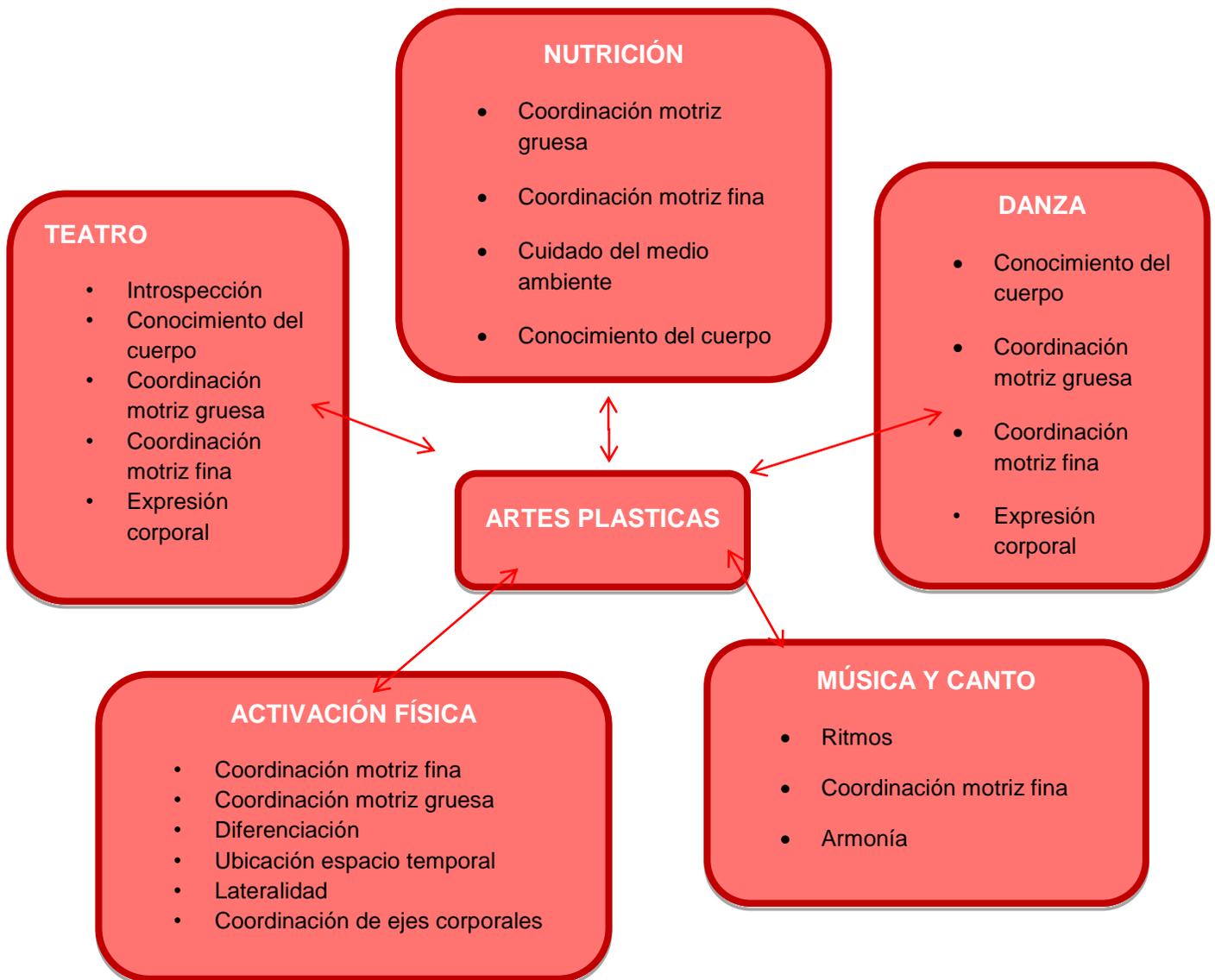


Anexo I

Vínculo entre los talleres de Artes Plásticas y Visuales y los Componentes del Programa de Servicios SaludArte

Toda vez que nuestro enfoque tiende a un abordaje inter y transdisciplinario del Arte, es preciso conocer algunas de los elementos con los que trabajamos en los talleres de Artes Plásticas y que se trabajan también en los otros componentes y expresiones.

43



Anexo II

Glosario de valores básicos a trabajar en Bloque 1

SOLIDARIDAD

Trabajar en equipo para un bien común.

AMISTAD

Convivir con cariño confianza, respeto y amabilidad hacia los demás.

IGUALDAD

Reconocer y valorar la diversidad de las demás personas.

RESPETO

Aceptar a las personas y a los seres vivos tal como son y tratarlos siempre con educación.

HONESTIDAD

Decir siempre la verdad.

JUSTICIA

Dar lo que corresponde o pertenece a cada uno.



BIBLIOGRAFÍA

- ARMSTRONG, Thomas (2006). Inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores. Barcelona: Paidós.
- CAJA, J. (2006). La educación visual y plásticas de hoy. Madrid: Pearson.
- CUBERO, M. (2005). Vygotski en la psicología contemporánea. Cultura, mente y contexto. Buenos Aires: Miño y Dávila Editores.
- DÍAZ BARRIGA, Frida (2006). Enseñanza situada. Vínculo entre la escuela y la vida. México: McGraw-Hill.
- DONDIS, A.D. (2003). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Ed. Gustavo Gilli.
- EDWARDS, B. (1994). Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Madrid: Urano.
- EISNER, E. (1995). Educar la Visión Artística. Barcelona: Paidós.
- EISNER, E. W. (2004). El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Barcelona: Paidós.
- GARDNER, Howard (2005). Las cinco mentes del futuro. Un ensayo educativo. Barcelona: Paidós.
- GIRÁLDEZ A. y PIMENTEL L. (2011). Educación artística, cultura y ciudadanía. De la teoría a la práctica. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos.
- JIMÉNEZ L., AGUIRRE I. y PIMENTEL L. (2009). Educación artística, cultura y ciudadanía. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos-Fundación Santillana.
- LOWENFELD, V y Brittain (1980). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires: Kapeluz.
- MAXINE GREENE (2005). Liberar la imaginación: ensayos sobre educación, arte y cambio social. Barcelona: Grao.
- ROSAS, Ricardo, Christian Sebastian (2008). Piaget, Vigotski y Maturana. Constructivismo a tres voces. Buenos Aires: Aique, Grupo Editor.
- RODULFO M. (1998). El niño del dibujo. Barcelona: Paidós.
- SEDU, (2017). Documento Base del Modelo Educativo del Programa de Servicios SaludArte. México. Inédito.
- SEP (2011). Plan de estudios 2011. Educación básica. México. SEP.
- UNESCO (2005). Los estándares de la UNESCO para la formación de las competencias docentes en TIC. Programa TIC y Educación Básica.





- UNESCO (2012). Los cuatro pilares de la educación. Ed. Ginebra.
- VECCHI, Vea (2013) Arte y creatividad en Reggio Emilia. El papel de los talleres y sus posibilidades en educación infantil. Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- VENEGAS, A. (2002). Las artes plásticas en la educación artística y estética infantil. Paidós.
- VVAA. (2015). La aportación del Centro Nacional de las Artes a la Educación Básica. Una experiencia interdisciplinaria de formación docente. México: CONACULTA.

artesplasticas.saludarte@educacion.df.gob.mx

Coordinación de Artes Plásticas
Coordinación Técnica-Pedagógica
del Programa de Servicios SaludArte

••●Septiembre 2017●••

