

STEAM en Colores, Tejiendo Conocimiento Artístico



2024

CALENTAMIENTO

2024



Componentes:

- **Enfoque curricular**
- **Metodología**
- **Evaluación diagnóstica**
- **Matriz**
- **Planeamiento**
- **Mediación Pedagógica**
- **Semiótica**
- **Arte Contemporaneo y reflexiones**

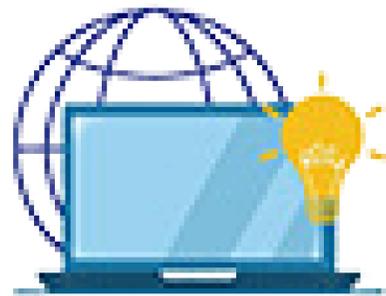


education

STEAM



SCIENCE



TECHNOLOGY



ENGINEERING

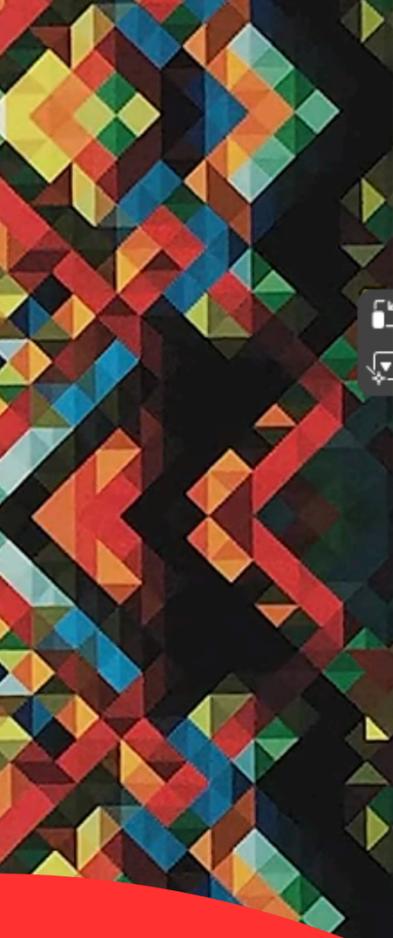


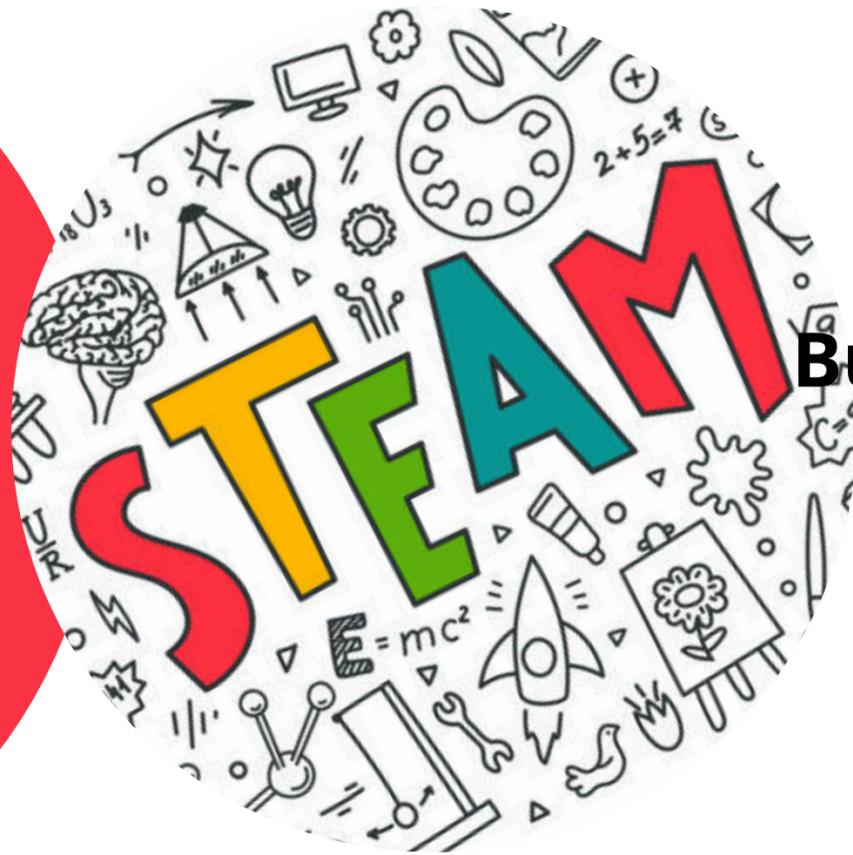
ART



MATHEMATICS

2024



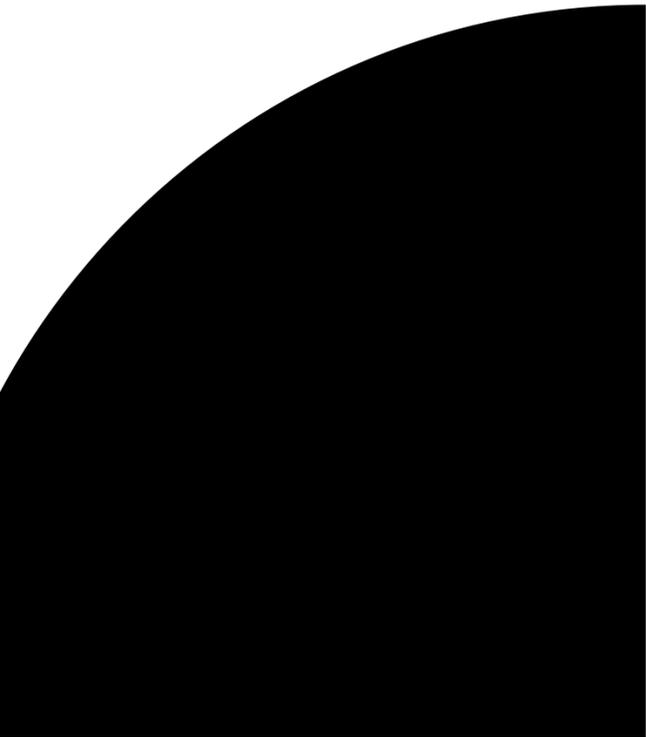


Busca preparar a los estudiantes para un mundo interconectado, donde las habilidades técnicas y creativas son igualmente importantes.

- **Conocimientos transversales, interdisciplinaridad, contextualización**
- **Desarrollo de competencias**
- **Pensamiento científico**
- **Pensamiento cuantitativo**
- **Pensamiento Viso espacial**

Pensamiento crítico

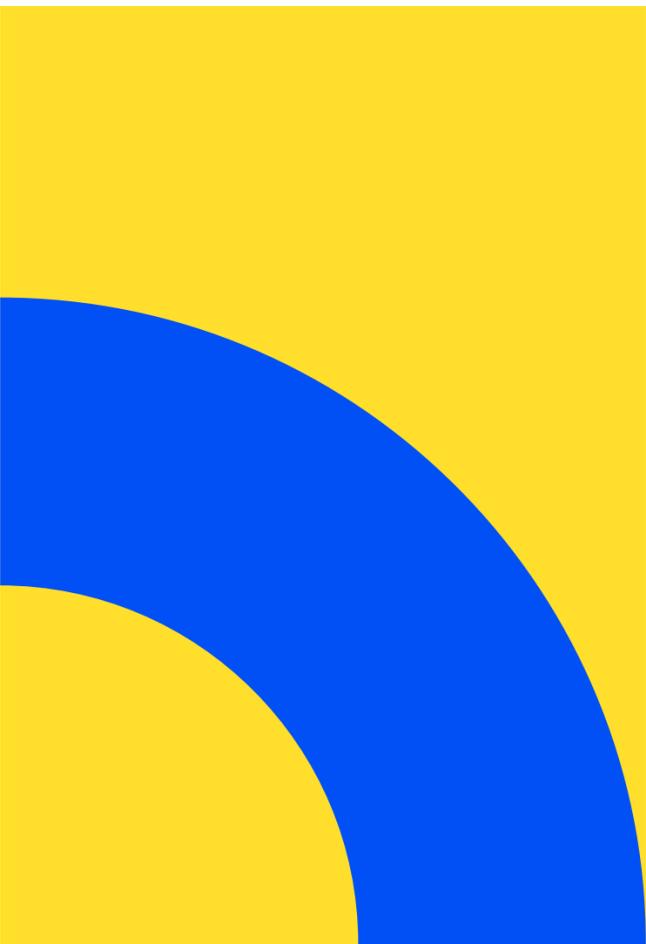
Pensamiento decolonial



Programa: Enfoque Curricular:

Se enfoca en el desarrollo de competencias artísticas y culturales.

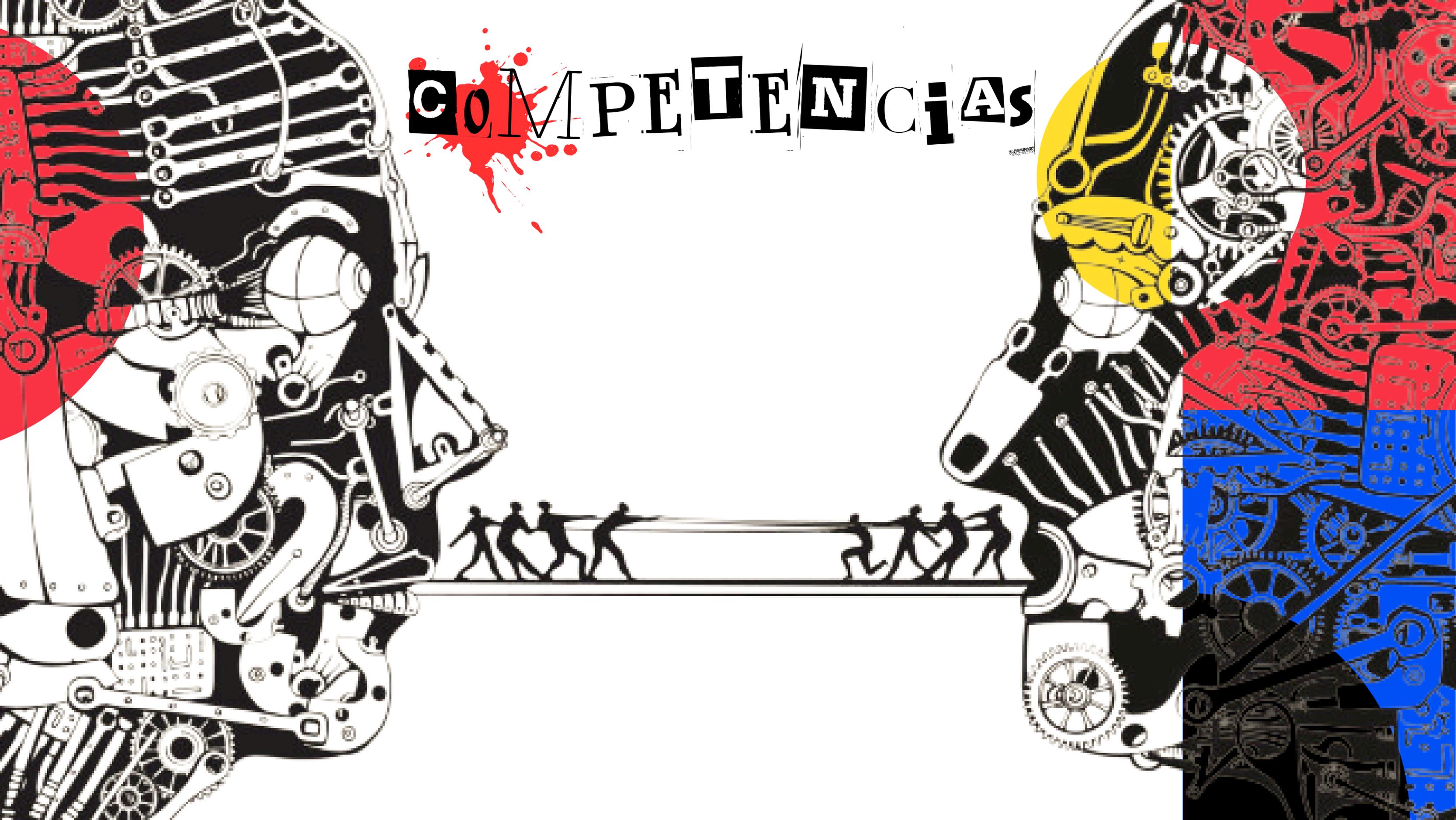
Fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y complejo en los estudiantes.



COMPETENCIAS

Competencia General	Competencia Específica	Habilidad	Temáticas
Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria.	Competencia cultural, interacción y autoexpresión	Pensamiento Sistémico Ciudadanía Global y local Responsabilidad personal y social.	Desarrollo socio emocional Participación cultural.
Competencias para la vida.	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana. Pensar y aprender a aprender.	Aprender a Aprender Pensamiento Crítico Resolución de Problemas Estilos de vida saludable Colaboración Comunicación Creatividad e innovación.	Gestión de la vida cotidiana. Ser miembro de una sociedad funcional Aprendizaje reflexivo.
Competencias para la empleabilidad digna.	Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor.	Vida y carrera Apropiación de tecnologías digitales Manejo de la información.	Preparación para la vida laboral. La vida laboral y en la práctica.

COMPETENCIAS



“Competencias para el Siglo XXI”



Mercantilización de la cultura



Empleabilidad

ECONOMÍA NARANJA



Concepto acuñado por **Iván Duque** y **Felipe Buitrago**, consultores del Banco Interamericano de Desarrollo (BID).



Consiste en la transformación de ideas en bienes y servicios de carácter cultural.

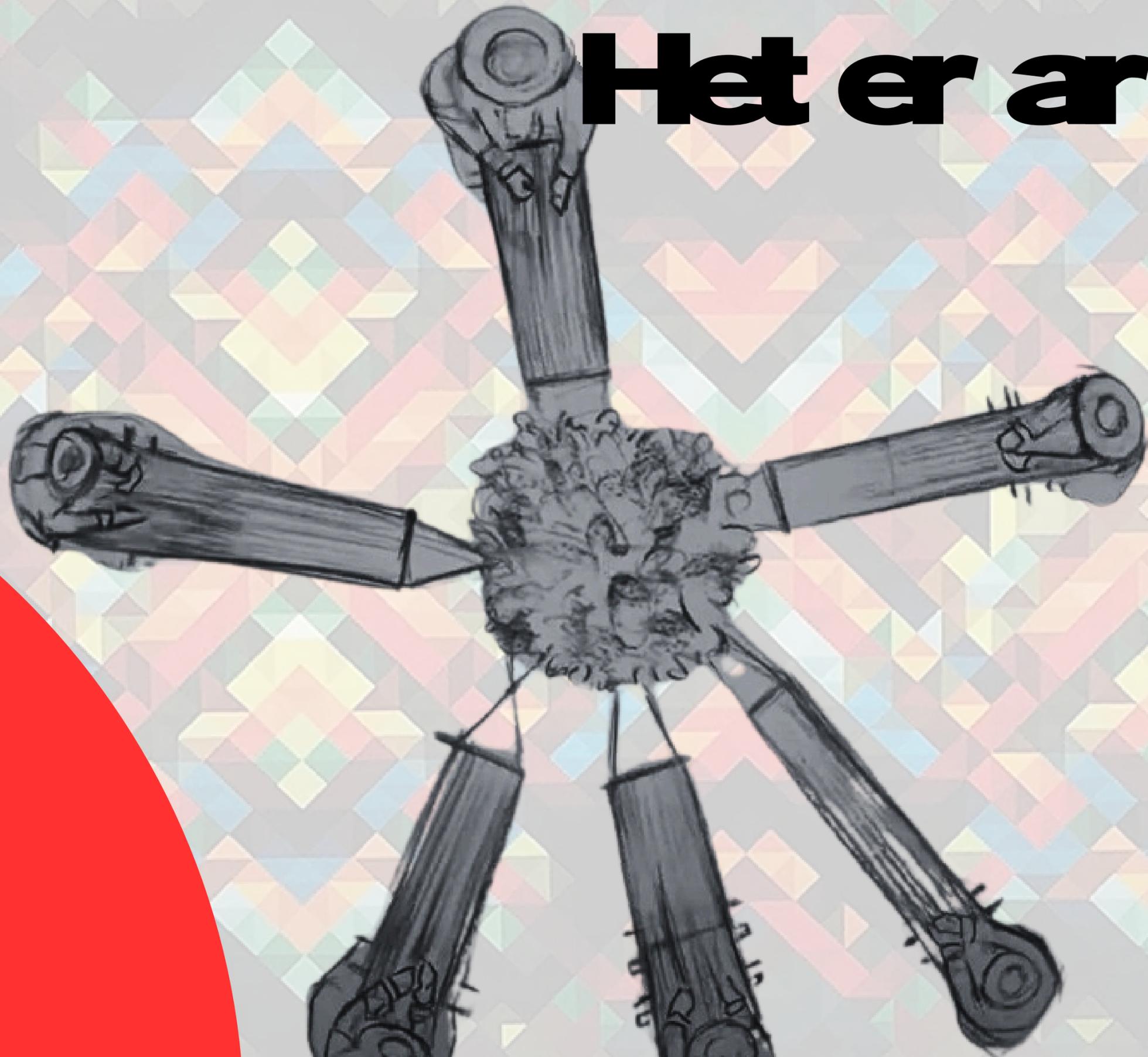


Hace referencia a productos o servicios que se encuentren relacionados con la cultura.



Además del lucro, la economía naranja persigue el **desarrollo** y el **fomento** de la **cultura**.

Heterarquía

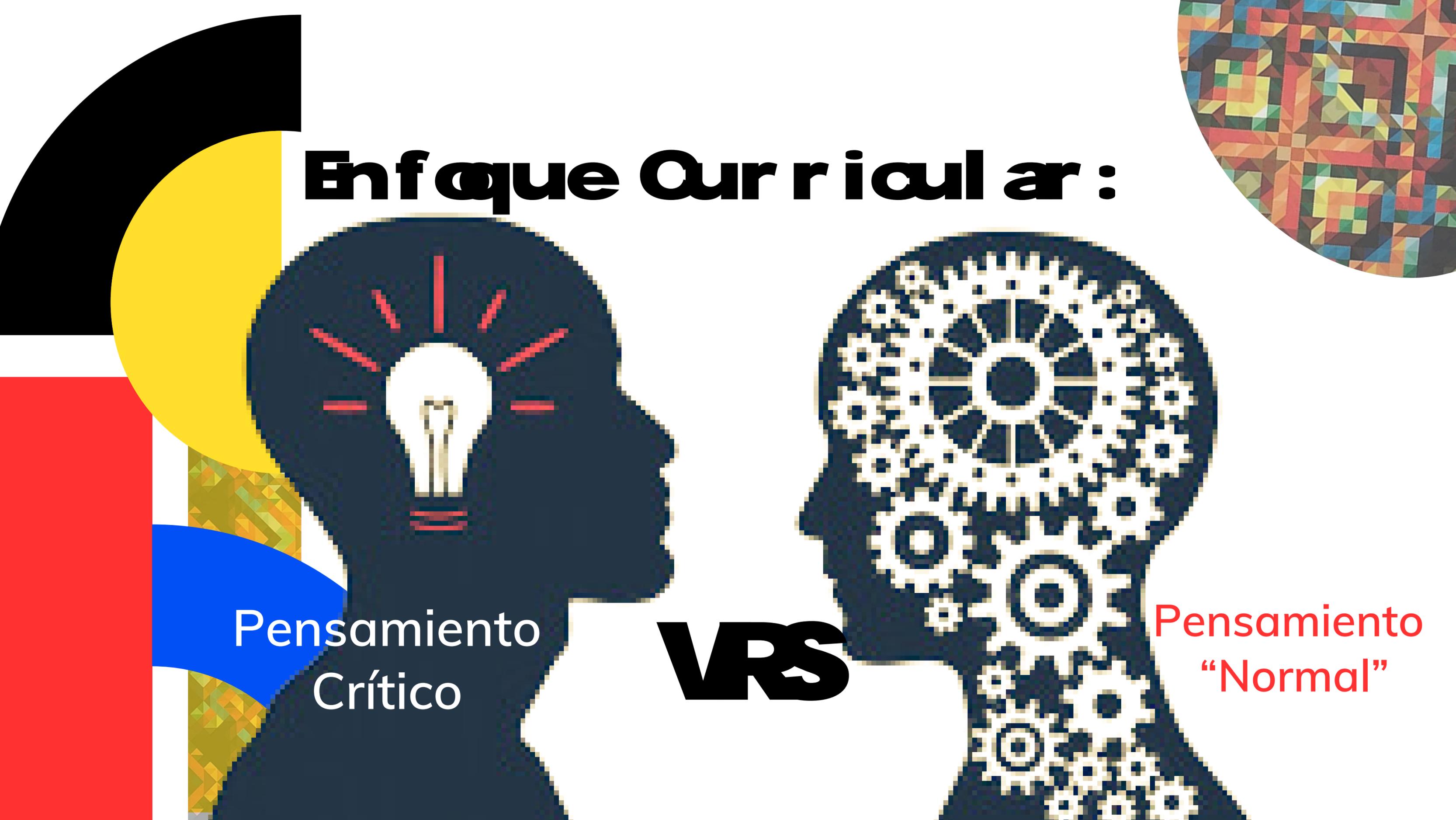


Enfoque Curricular:

Pensamiento
Crítico

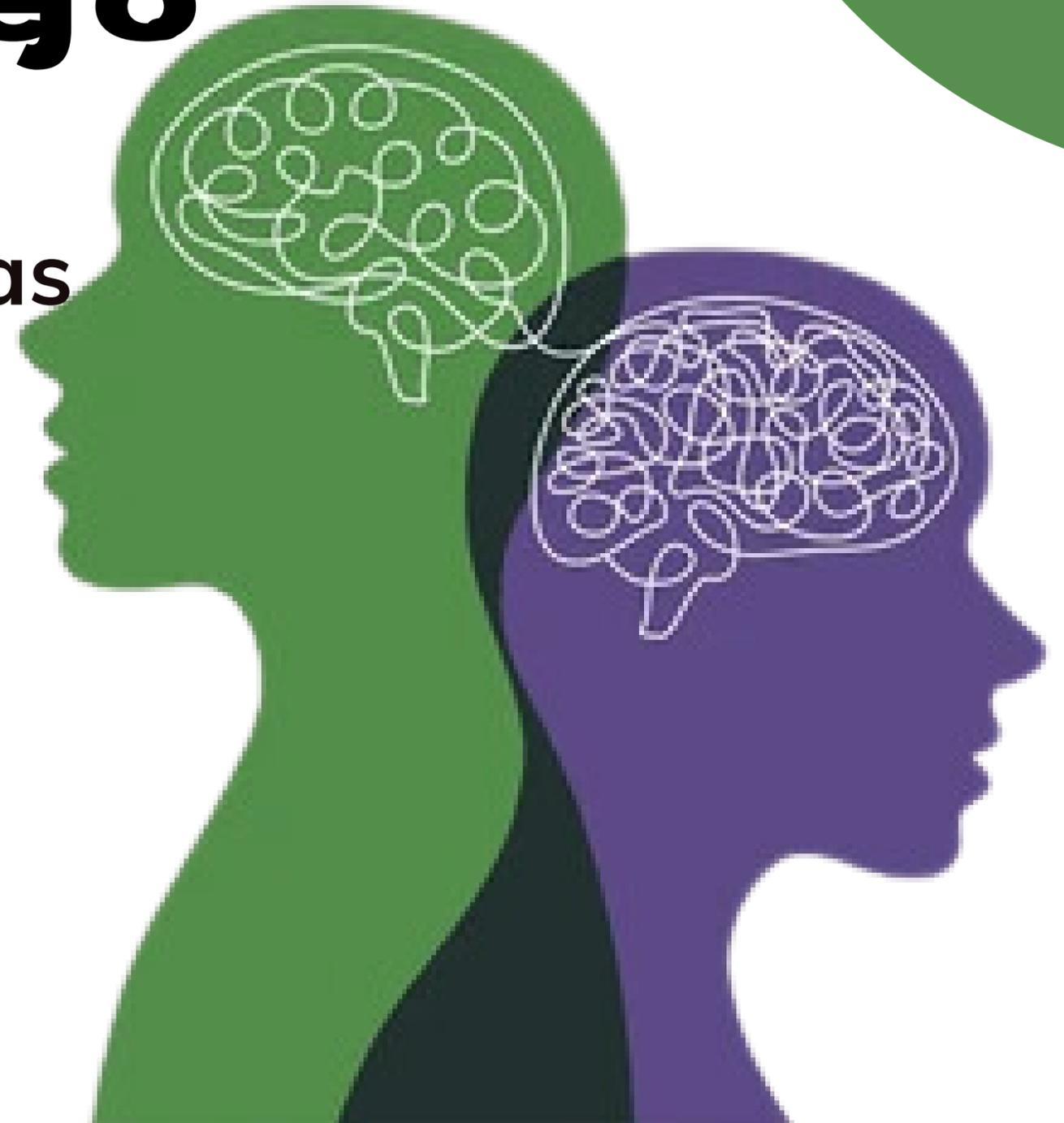
VRS

Pensamiento
"Normal"



Pensamiento Complejo

- **Conexiones Interdisciplinarias**
- **Resolución de Problemas**
- **Integración de Habilidades**



**Pensamiento
Complejo**



Actividad

- Transformación Antropomorfa: Ojos cerrados en cámara lenta, caminan por el espacio y conforme escuchan los sonidos de los animales, seleccionan uno de los sonidos y se transforman en ese animal, qué hace?, Cómo se comporta?
- Abren ojos, sensaciones



Our systems have detected unusual traffic from your computer network. Please try your request again later. [Why did this happen?](#)

IP address: 52.86.238.6
Time: 2024-06-25T14:57:37Z
URL: <https://www.youtube.com/embed/SY0czEO-YqI>

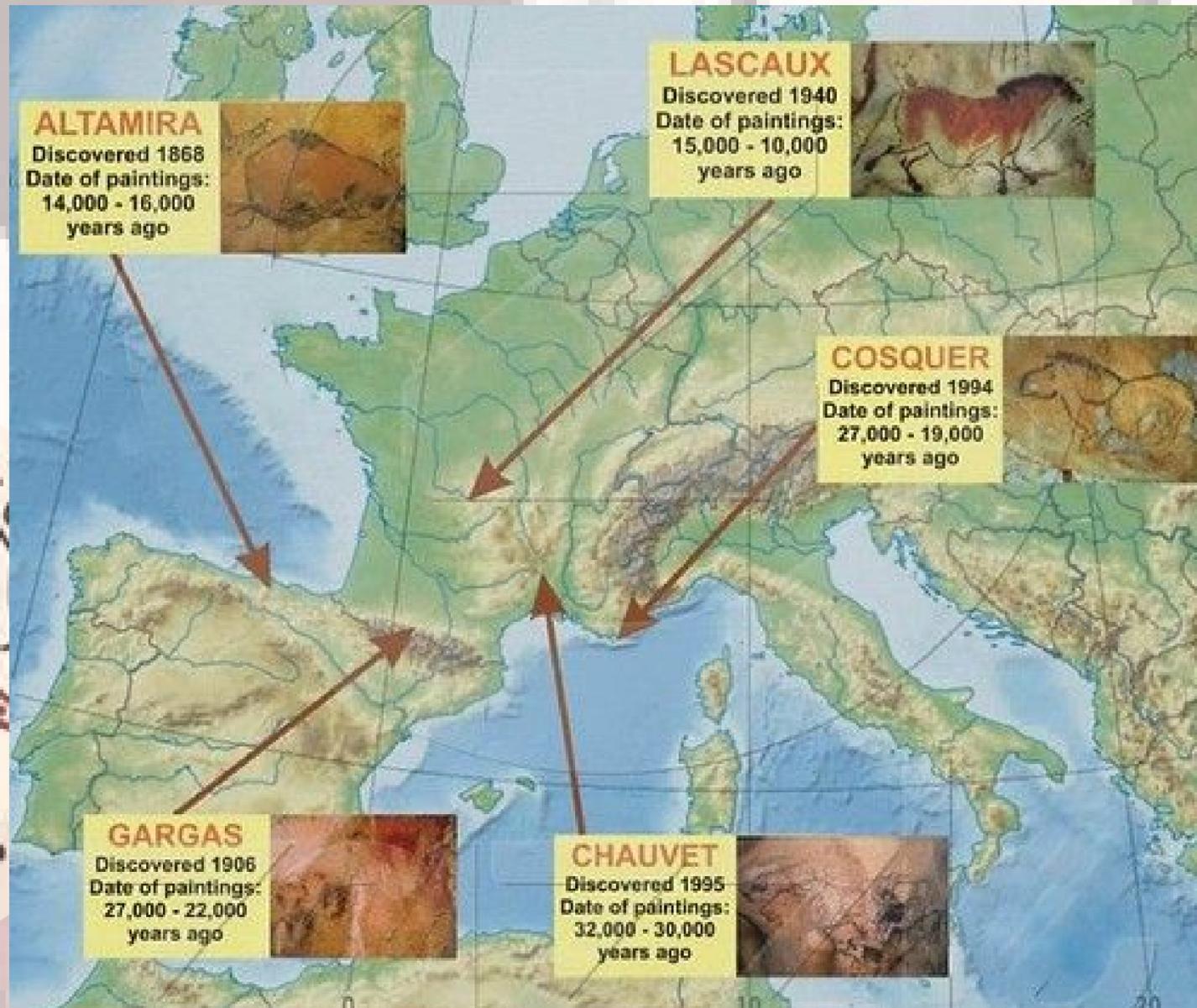
Cavernas de Lascaux



Introducción al Arte Paleolítico:

· Edad de Piedra, denominada así porque la elaboración de utensilios líticos ha servido a los arqueólogos para caracterizarla (en oposición a la posterior Edad de los Metales). El término Paleolítico, etimológicamente «de piedra antigua», fue creado por el arqueólogo John Lubbock en 1865, en contraposición al de Neolítico o «de piedra nueva». Aunque esta etapa se identifica con el uso de herramientas de piedra tallada

Cavernas de Lascaux y Altamira

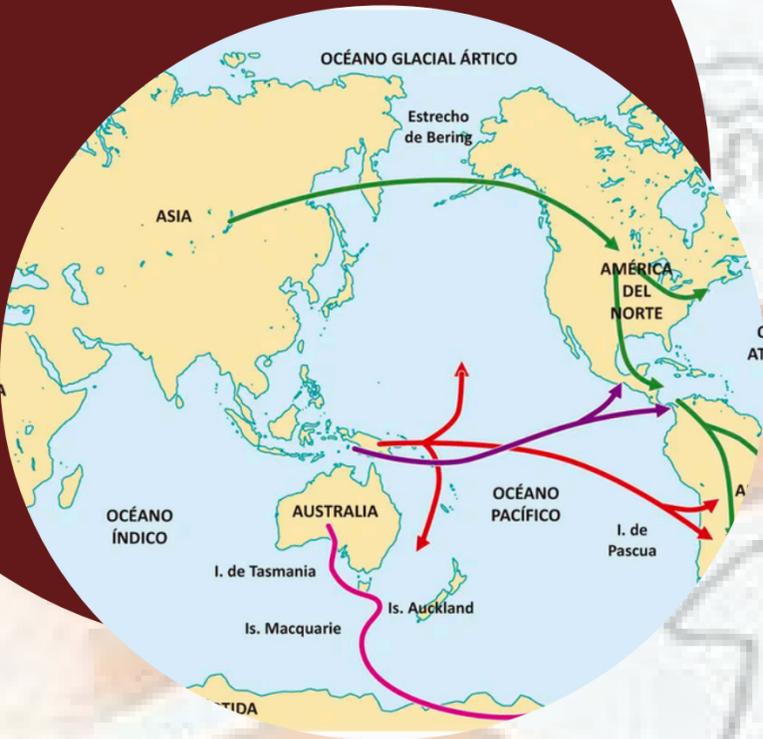


Cavernas de Lascaux y Altamira

Con un mecate, marcar la línea del tiempo del Paleolítico.



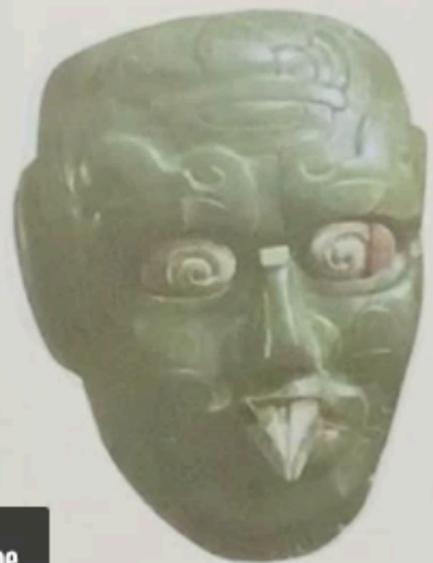
América Latina



Asiáticos (Mongoles,
Chino)
Polinesia

Cruzando
Bering

Deconstruyendo nuestra historia LA



Watch on  YouTube

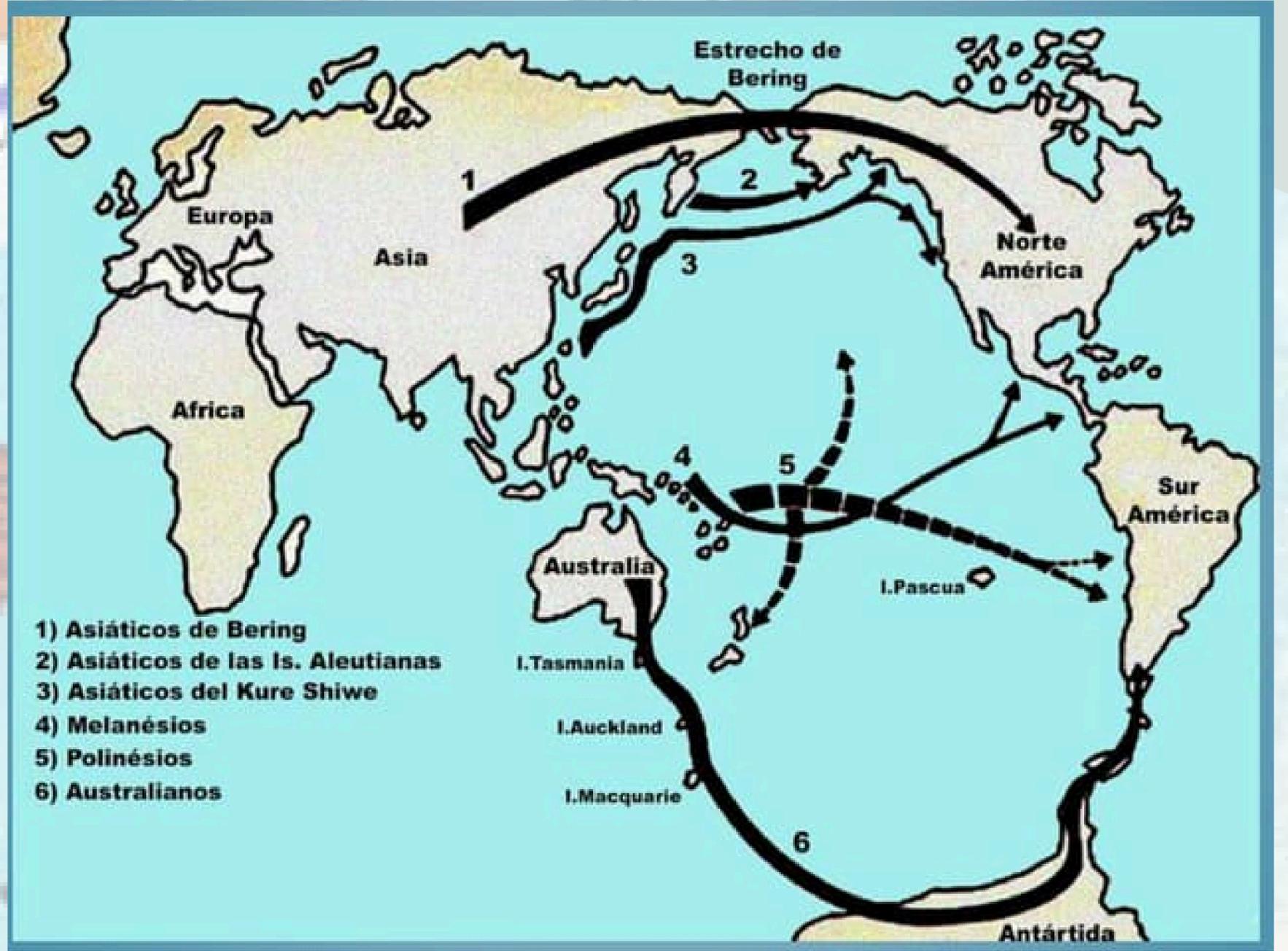
Copy link

América Latina



Asiáticos (Mongoles, Chino)
Polinesia

Cruzando Bering



aMÉRICA
LATINA

2
Dualidad



México
Ometeotl



China
Yin Yang



**Polonesia
Tiki**

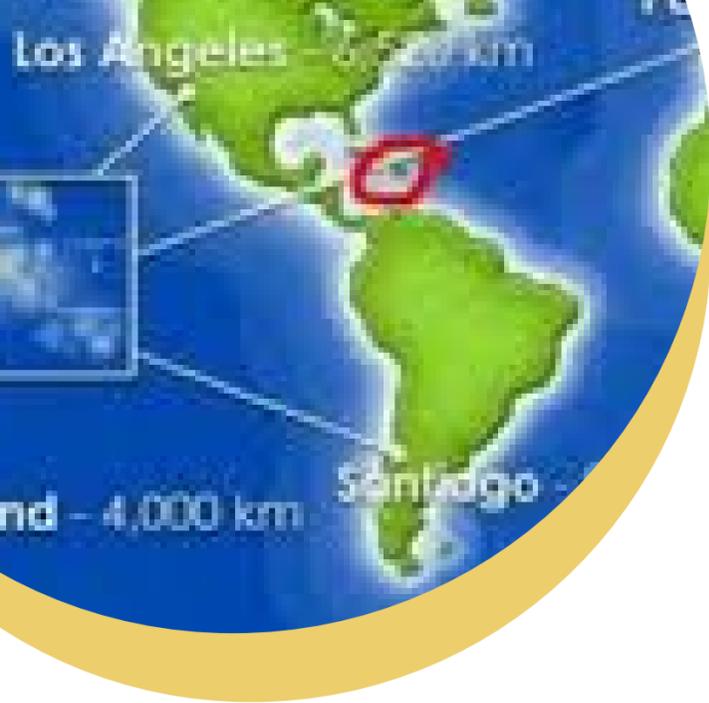


Maya



“El Señor del Rostro Solar” Su nombre deriva de los vocablos k’iin (sol), ich (rostro) y ahau (señor o sacerdote). Kinich Ahau era el dios del Sol y patrono de la música y la poesía.

https://pueblosoriginarios.com/meso/maya/maya/kinich_ahau.html



aMÉRICA LATINA



Costa Rica

Gran Nicoya

Vasija periforme. Cuello alto y ligeramente restringido, borde exverso, labio redondeado. Trípode, dos soportes cilíndricos, huecos con dos perforaciones y un soporte en forma de asa de faja con terminación aguda, para formar la cola. Brazos modelados que parten de la base del cuello y descansan en la parte superior de los soportes. Cabeza modelada, hueca con perforación y sonajero.



aMÉRICA LATINA

Sin referencia

Colgante. Tableta, forma hachoides con figura antro-zoomorfa, manos sobre el vientre. Presenta lengua pronunciada, tocado con banda horizontal incisa (motivo de greca) y "náhuatl", dos figuras zoomorfas estilizadas. Perforación bicónica a los costados.



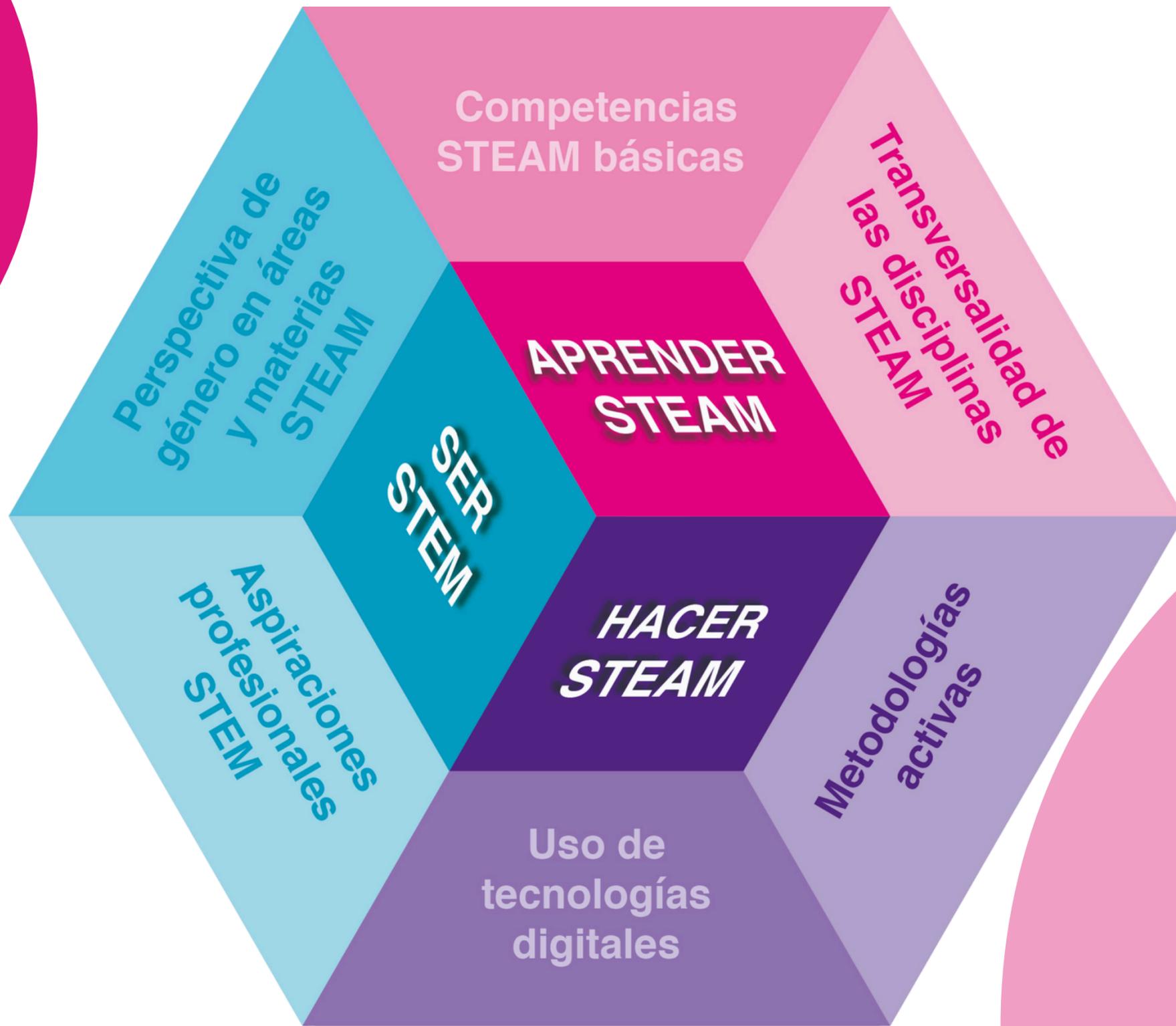
Costa Rica



Sin referencia

Colgante. Tableta rectangular, con figura antropomorfa sedente. Presenta manos sobre el pecho, tocado con banda incisa, motivo de cestería y "náhuatl", dos figuras zoomorfas. Lengua pronunciada y decorada con incisos, orejeras con perforación e incisos en el rostro. En la parte inferior banda con motivo de cestería y dos figuras zoomorfas, invertidas. Perforación bicónica para la suspensión vertical y otra perforación cónica

METODOLOGÍA STEAM



Metodología



La metodología es activa y participativa, con énfasis en **el aprendizaje por proyectos**, que fomenta la creatividad y la reflexión crítica.

Metodologías Activas:

- **Aula Taller:**
 - **Espacio de Experimentación:** Aula laboratorio
 - **Interacción y Colaboración**



Metodología

La metodología es activa y participativa, con énfasis en el aprendizaje por proyectos, que fomenta la creatividad y la reflexión crítica.

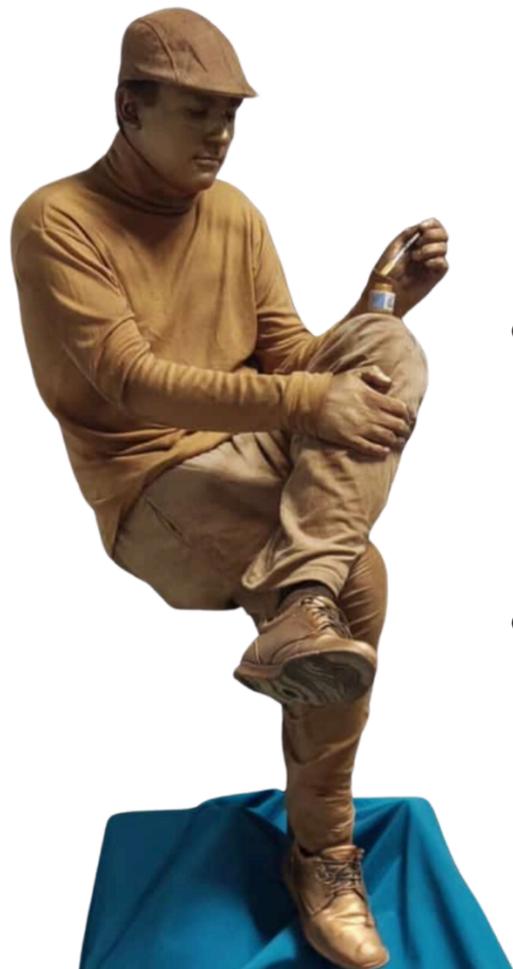
Metodologías Activas:

- **Constructivismo**

- Construcción Personal del Conocimiento
- Rol Activo del Estudiante

- **Socioconstructivismo**

- Contexto Social del Aprendizaje
- Aprendizaje Colaborativo





Modelo

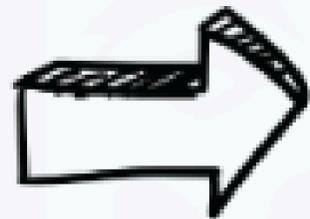


Una persona o cosa que sirve como pauta para ser imitada, reproducida o copiada por sus buenas acciones o cualidades

Constructivismo/ Socio constructivismo

VS

Recetario



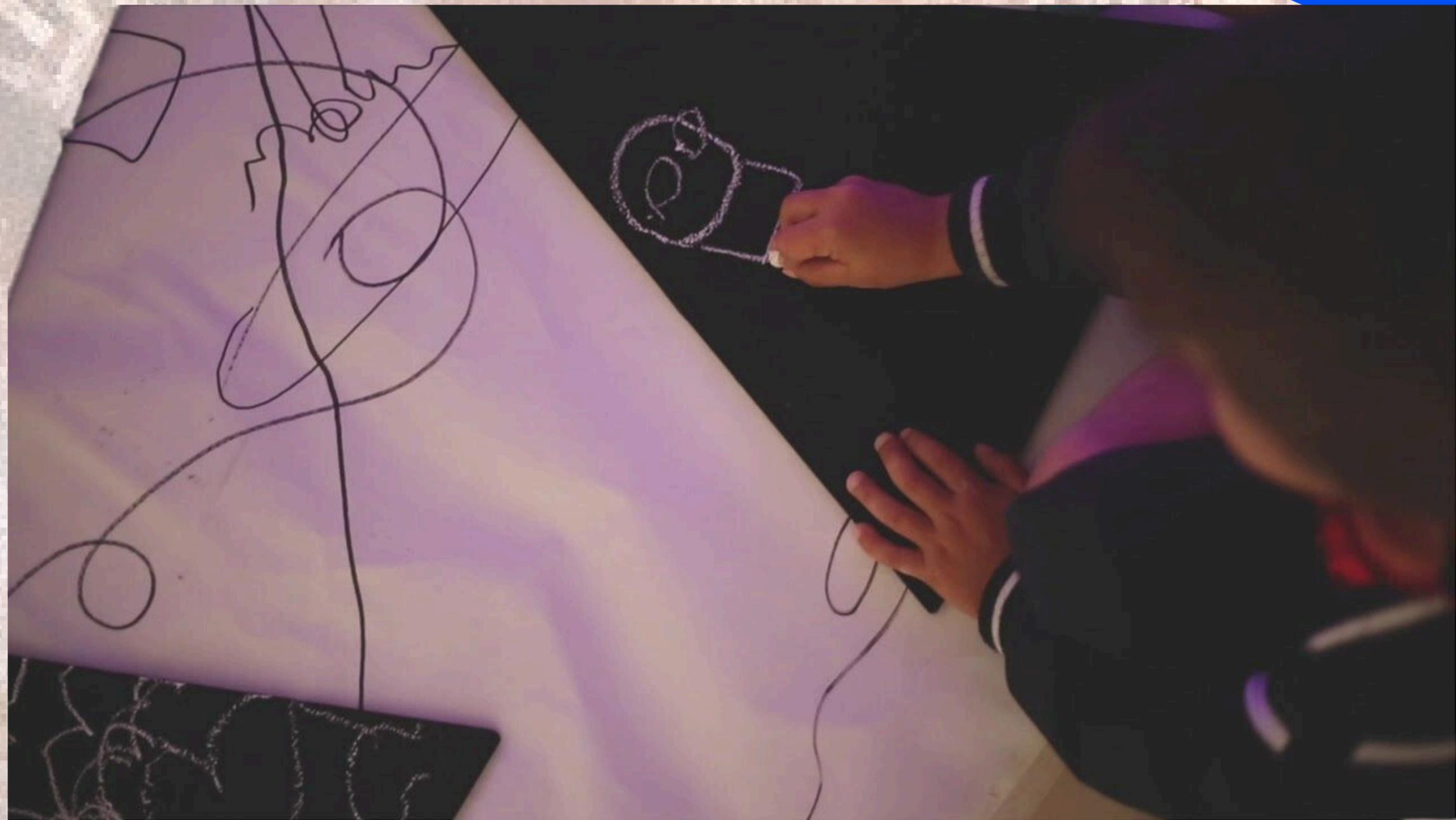
- Neo conductismo
 - Neo academicismo
- 



Este enfoque curricular busca no solo enseñar técnicas artísticas, sino también cultivar habilidades de pensamiento que sean transferibles a otros ámbitos de la vida y el aprendizaje de los estudiantes.

Laboratorio exploratorio de arte:

Con una plantilla cuadriculada se realiza por recuadro un experimento inspirado en las cavernas de Lascaux y Altamira, para experimentación con mezclas de colores, tintes naturales y elementos de la naturaleza.



RESEMANTIZAR EL OBJETO



PUNTAS DE LANZA Y OTRAS HERRAMIENTAS DE PIEDRA LASQUEADA

Las herramientas más antiguas de la colección fueron hechas de astas y varas de madera dura, y piedras silíceas pulidas mediante golpes con otras piedras (laqueo). Entre los objetos destacan rapadores, cuchillos y taladros para tallar madera y procesar pieles.

Fueron hechos por grupos migratorios de cazadores-recolectores que ocuparon América 12 000 años atrás. Estos primeros habitantes reconocían los ciclos de la naturaleza y los movimientos de sus presas. Como sus vidas dependían de la efectividad de sus instrumentos de piedra, mostraron gran destreza en su manufactura.

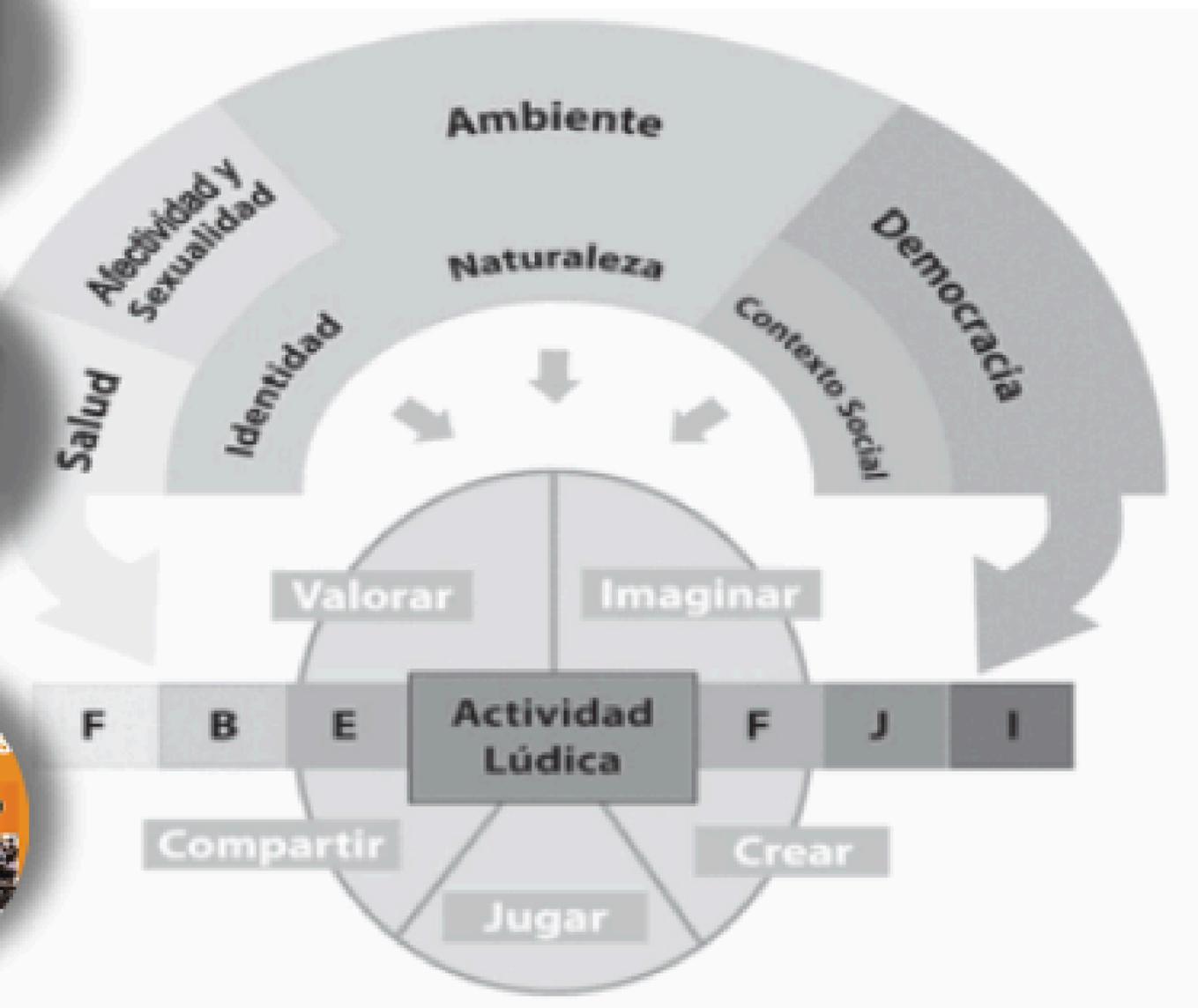
LABORATORIO EXPLORATORIO DE COLOR:

- **Seleccionar uno de los diseños de las propuestas**
- **Crear una historia del paleolítico (pueden crear efectos de sonido, actuar y narrar la historia).**

Metodología primaria

Mitchel Resnick y Michael Parsons

2.1. Propuesto





DIMENSIONES Y HABILIDADES

- Pensamiento crítico
- Pensamiento sistémico
- Aprender a aprender
- Resolución de problemas
- Creatividad e Innovación

DIMENSIÓN 1
Formas de pensar

- Ciudadanía global
- Responsabilidad personal y social
- Estilos de vida saludable
- Vida y carrera

DIMENSIÓN 2
Formas de vivir en el mundo

- Tecnologías digitales
- Manejo de la información

DIMENSIÓN 4
Herramientas para integrarse al mundo

- Colaboración
- Comunicación

DIMENSIÓN 3
Formas de relacionarse con otros





Lógica
cartesiana
Monocultural

Jacques Delors
"La educación encierra un tesoro"

Ruta del Qhapaq Ñam

4 principios

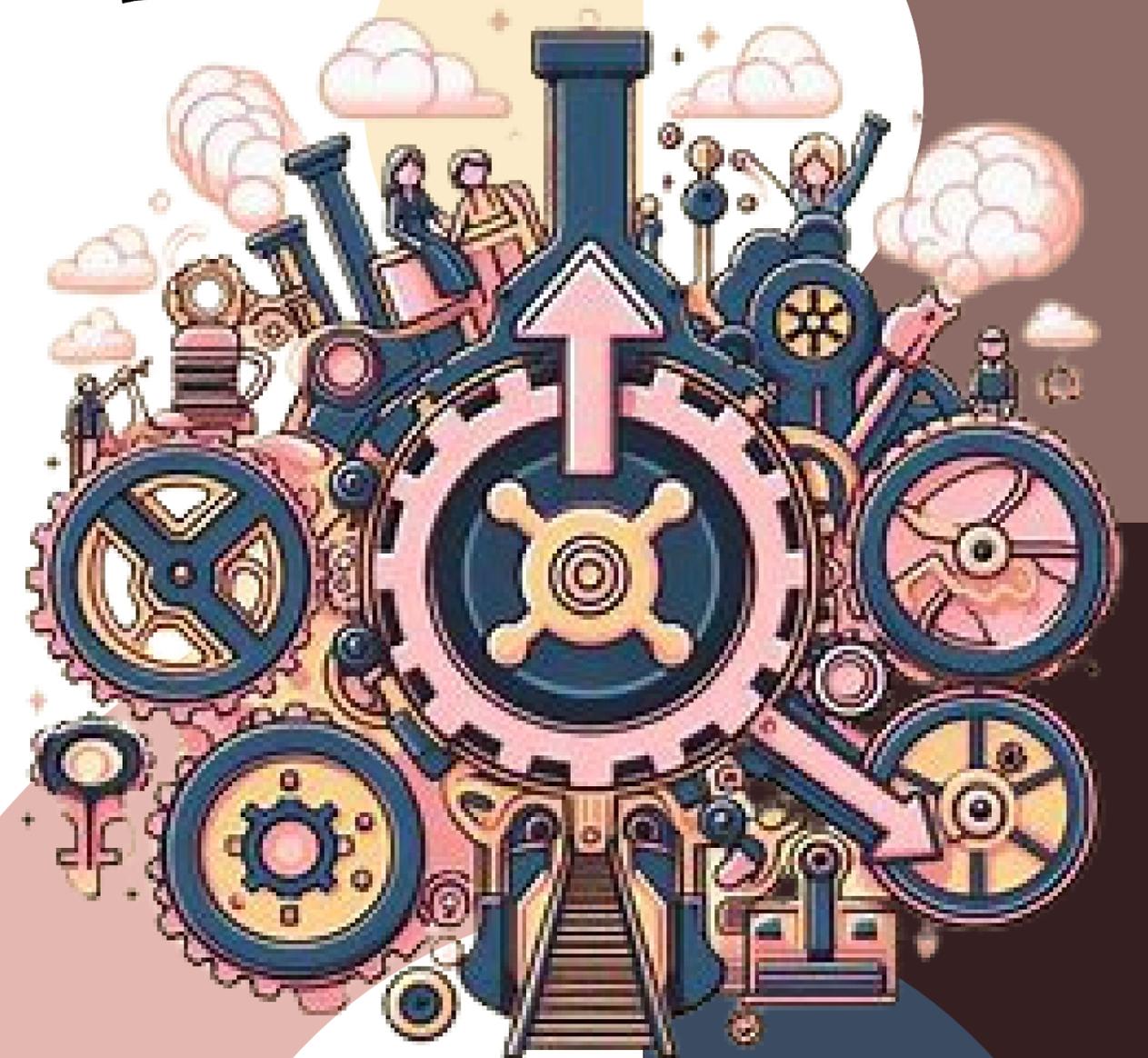
- Aprender a hacer
- Aprender a vivir
- Aprender a aprender
- Aprender a sentir-ser

- Aillin Ruway (Buen hacer)
- Aillin Yuyay (Pensar bien)
- Aillin Sonqoy (Buen corazón)
- Aillin Rimay (Buen hablar)

MEDiACiÓN PEDAGÓGICA

Pilares:

- Desarrollo de habilidades y competencias
- Auto eficacia Vocacional
- Disminución en la brecha de género en ciencia y tecnología
- Trabajo colaborativo



Objetivo
específico

**Desarrollar acciones con
perspectivas de género**

STEAM y Objetivos de Desarrollo Sostenible



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

1 FIN DE LA POBREZA 	2 HAMBRE CERO 	3 SALUD Y BIENESTAR 	4 EDUCACIÓN DE CALIDAD 	5 IGUALDAD DE GÉNERO 	6 AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO 
7 ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE 	8 TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO 	9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA 	10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES 	11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES 	12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES 
13 ACCIÓN POR EL CLIMA 	14 VIDA SUBMARINA 	15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES 	16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS 	17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS 	 OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

IGUALDAD **V** **R**s DECONSTRUCCIÓN DISIDENCIA





DISIDENTE

un disidente es alguien que se separa de la doctrina, creencia o conducta común, especialmente en un contexto político. Es una persona que decide separarse de la comunidad o del partido al que pertenecía anteriormente y que deja de reconocer la legitimidad de la autoridad a la cual debía sometimiento.

IMAGINAR:

- Se pone música de fondo
- Cierran los ojos y escuchan el cuento de Anancý La Araña: Por qué Anansi tiene ocho patas delgadas | Árbol ABC (arbolabc.com)

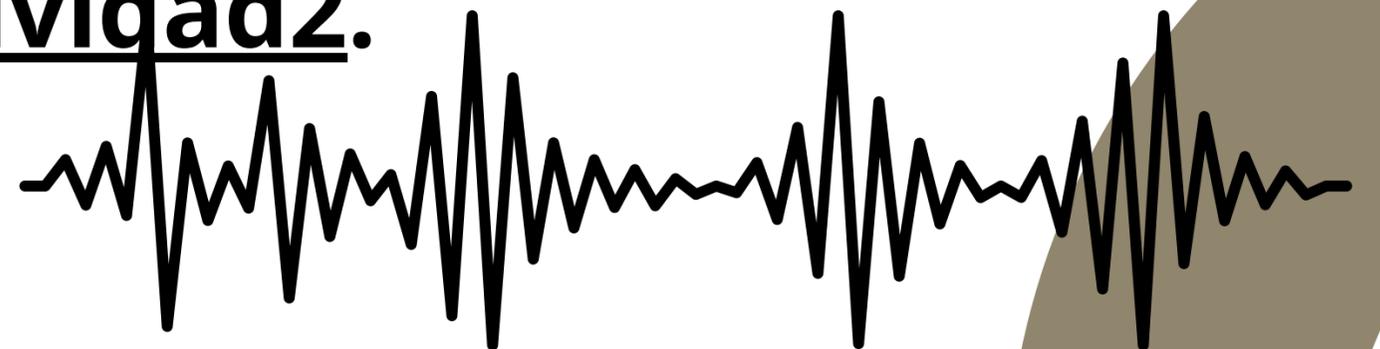


JUGAR



Rhythm Maker: Aunque no es exactamente de improvisación teatral, Rhythm Maker es un juego donde los participantes imitan y reproducen sonidos, gestos y acciones.

Puede ser una forma divertida de explorar la expresión corporal y la creatividad2.



INTRODUCCIÓN

PUNTILLISMO VRS DIVISIONISMO

El divisionismo se ocupa de la teoría del color, mientras que el puntillismo se centra más en el estilo específico de pincel utilizado para aplicar la pintura.

REFERENTE

GEORGE SEURAT



GEORGE SEURAT

“Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte”

- **Representación de género:** Seurat a menudo representaba figuras humanas en sus obras, y la forma en que retrataba a hombres y mujeres puede reflejar las normas y roles de género de su tiempo.
- **Uso del color y la forma:** La técnica divisionista de Seurat, que separa los colores en puntos individuales, puede interpretarse en términos de género al considerar cómo los colores y las formas se asocian tradicionalmente con la masculinidad o la feminidad.
- **Composición y espacio:** La distribución de las figuras en el espacio del cuadro y su interacción pueden ofrecer una lectura de las dinámicas de poder entre géneros.
- **Contexto social y cultural:** La obra de Seurat se enmarca en el contexto del siglo XIX, una época con una división de roles de género muy marcada, lo cual puede reflejarse en la vestimenta, las actividades y las posturas de las figuras representadas.



COSTA RICA



ACTUALIDAD

“Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte”



NACIONALES

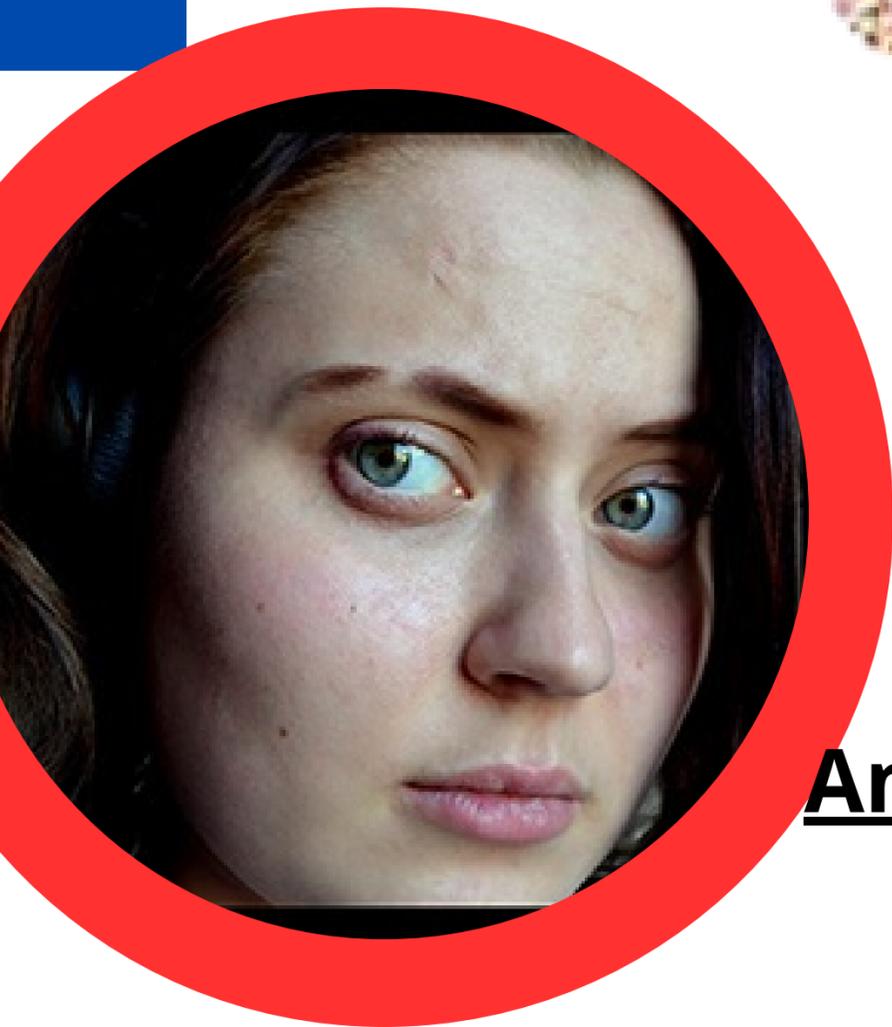
Costa Rica reporta una de cada tres muertes violentas como femicidio

Por EP/PL 23 Junio, 2024

1



ANA ENSHINA



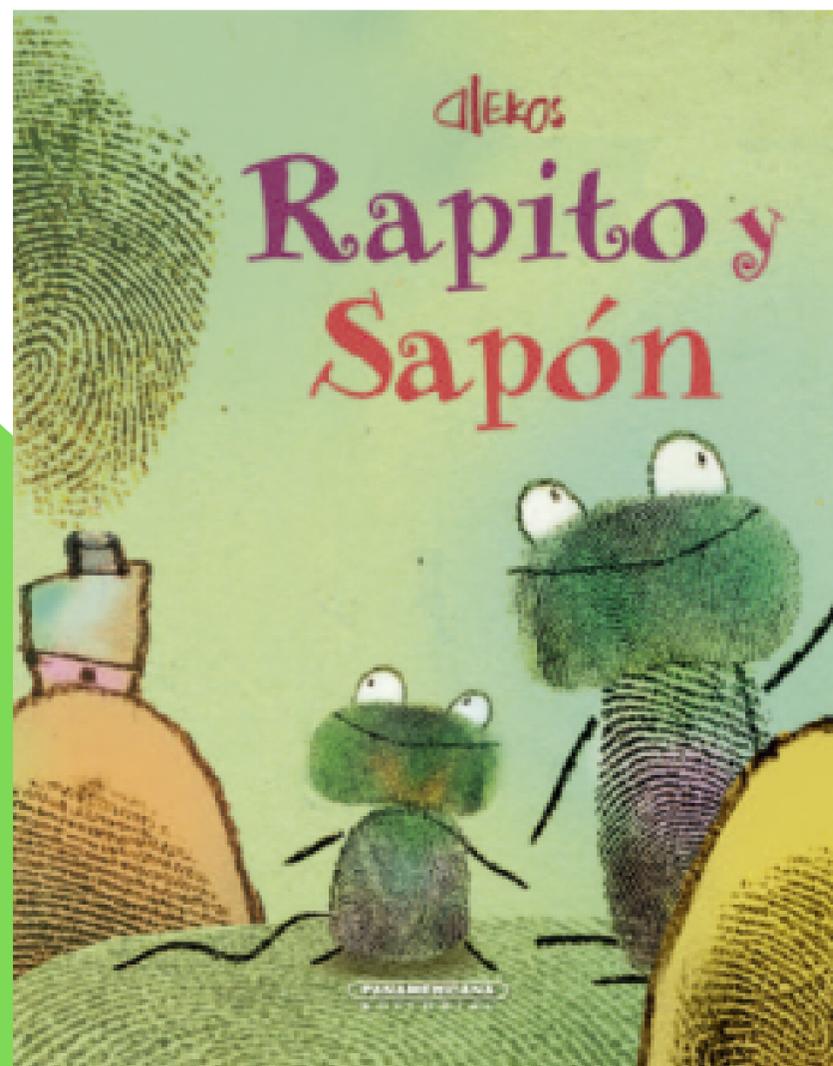
Ana Enshina - ilustraciones | [_ \(wordpress.com\)](https://www.wordpress.com)

CREAR JUGAR

- **(5 Grupos) Escuchar canción y al ritmo de la música realizar puntos con los pulgares, realizando mezclas entre colores primarios a secundarios en cartulina compartida.**



ALEXIS FORERO VALDERRAMA (ALEKOS) COLOMBIA



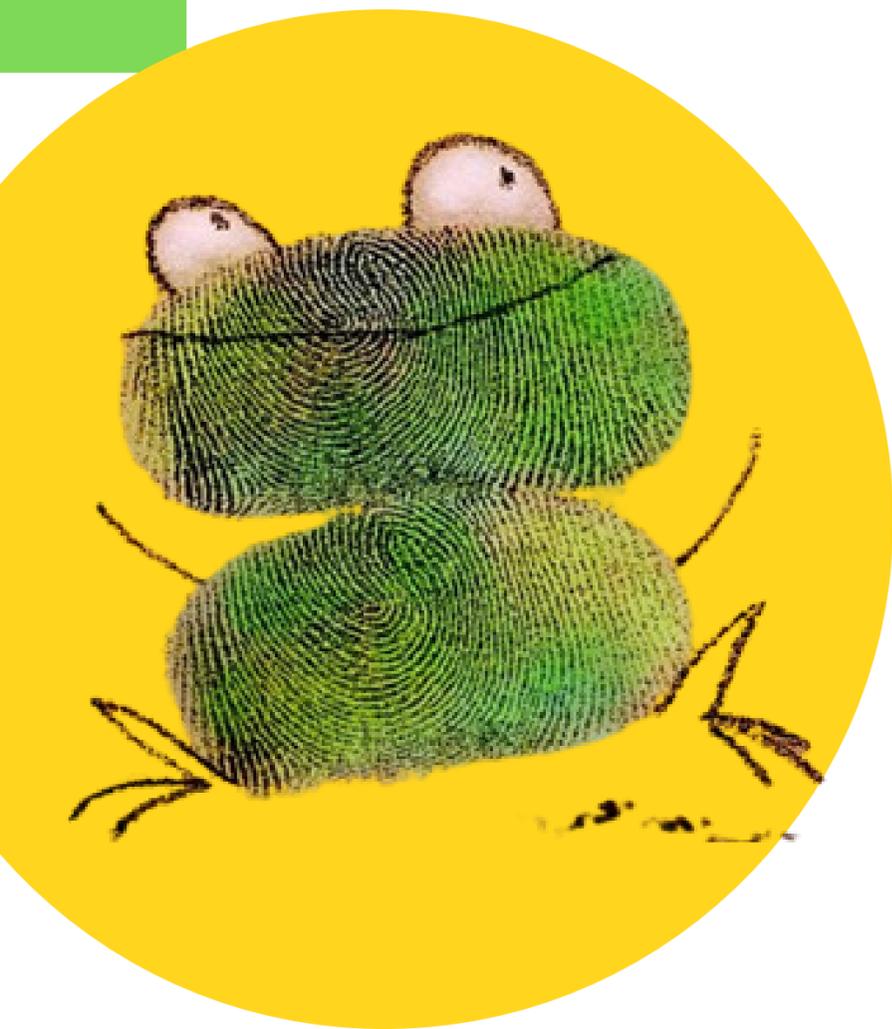
CREAR JUGAR

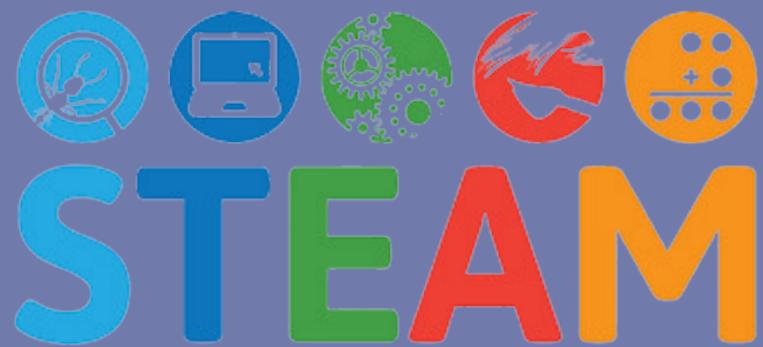
- En círculo:
- **Historia de una palabra:**
- En este juego, un grupo de personas se turna para decir una palabra y, juntas, crean una historia. Cada participante aporta una palabra que se incorpora a la narrativa.
- Así, la historia se va construyendo colaborativamente a medida que cada persona agrega su palabra1.



CREAR JUGAR

- **Con la historia creada, realizar personajes y posibles personajes a partir de los puntos dactilares de las cartulinas.**



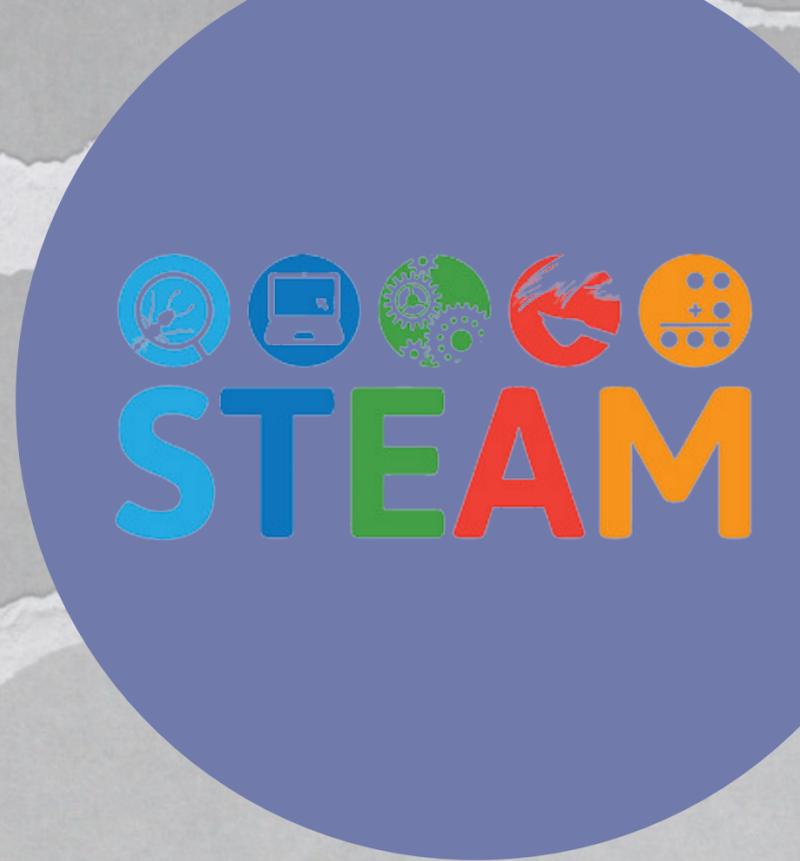


LINEAS DE

acción

- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Enfoque Interdisciplinario
- Uso de la Tecnología
- Promover la igualdad y el empoderamiento de la mujer

Líneas de acción



- Impulsar la familia
- Trabajo colaborativo
- Acciones de formación vocacional
- Espacios de expresión
- Divulgación e información
- Información de oportunidades

APRENDIZAJE POR PROYECTOS:

- Integración de Saberes
- Proceso Creativo vrs ArtCommerce
- Análisis de Casos-semiótica



APRENDIZAJE POR PROYECTOS:

- Aprendizaje Servicio Solidario (agentes sociales)
- Resolución de Problemas
- Aprendizaje por Experiencias



aPReNdizAJE PoR PRoYECtos

Evaluación diagnóstica

1. Elección del Proyecto
2. Planificación
3. Investigación y Desarrollo



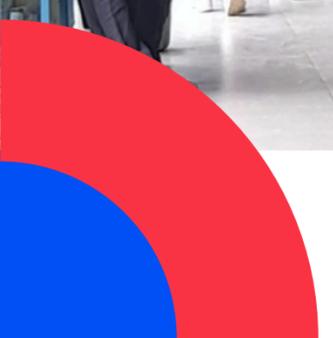


apRENdizAJE PoR PRoYECtOs

4. Trabajo Colaborativo

5. Creación y Experimentación

6. Presentación del Proyecto-
proyección



Aprendizaje por proyectos

7. Reflexión

8. Evaluación



Durante el proceso

- Análisis semiótico,
- Exploración de referentes artísticos
- La teoría y la práctica técnica de la creación artística.



Matriz

¿Pensamiento Latinoamericano o Conocimiento euro-USA-céntrico? *D*isciplina

Serie de normas y reglas impuestas con el propósito de mantener el orden y la subordinación entre un grupo o comunidad



La flexibilidad y adaptabilidad

Matriz

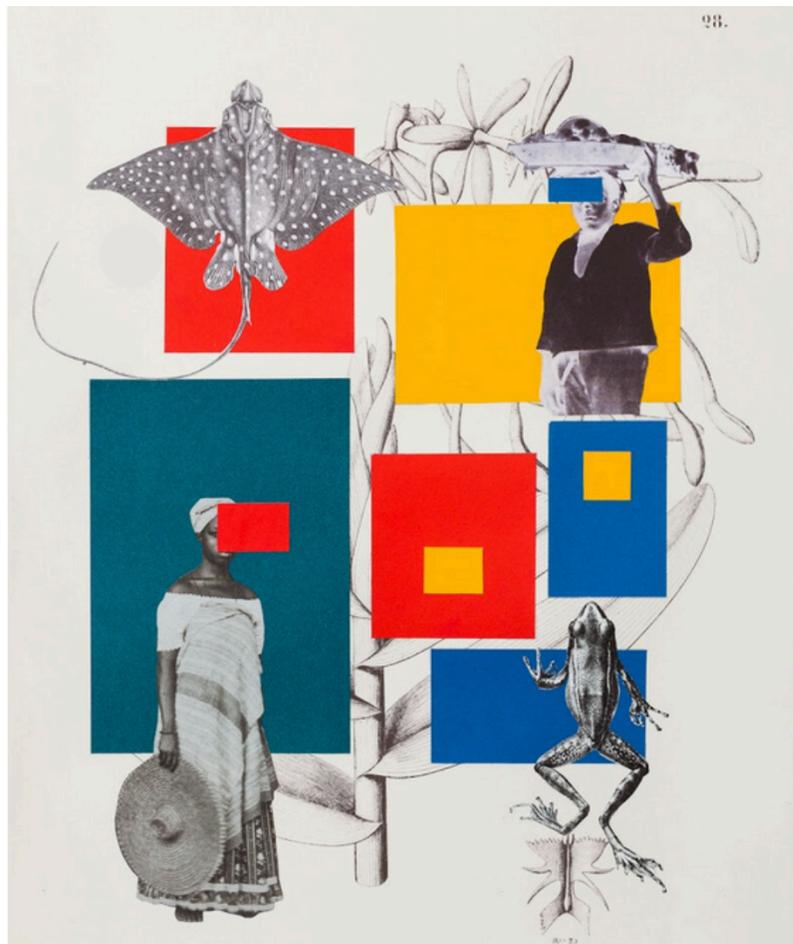
Temática

INCLUYE UNA MATRIZ TEMÁTICA QUE
DETALLA LOS CONTENIDOS Y COMPETENCIAS
A DESARROLLAR EN CADA UNIDAD
DIDÁCTICA.

Flexibilidad:

o Personalización del
Aprendizaje

o Innovación Educativa
o Interdisciplinariedad o
heterarquía

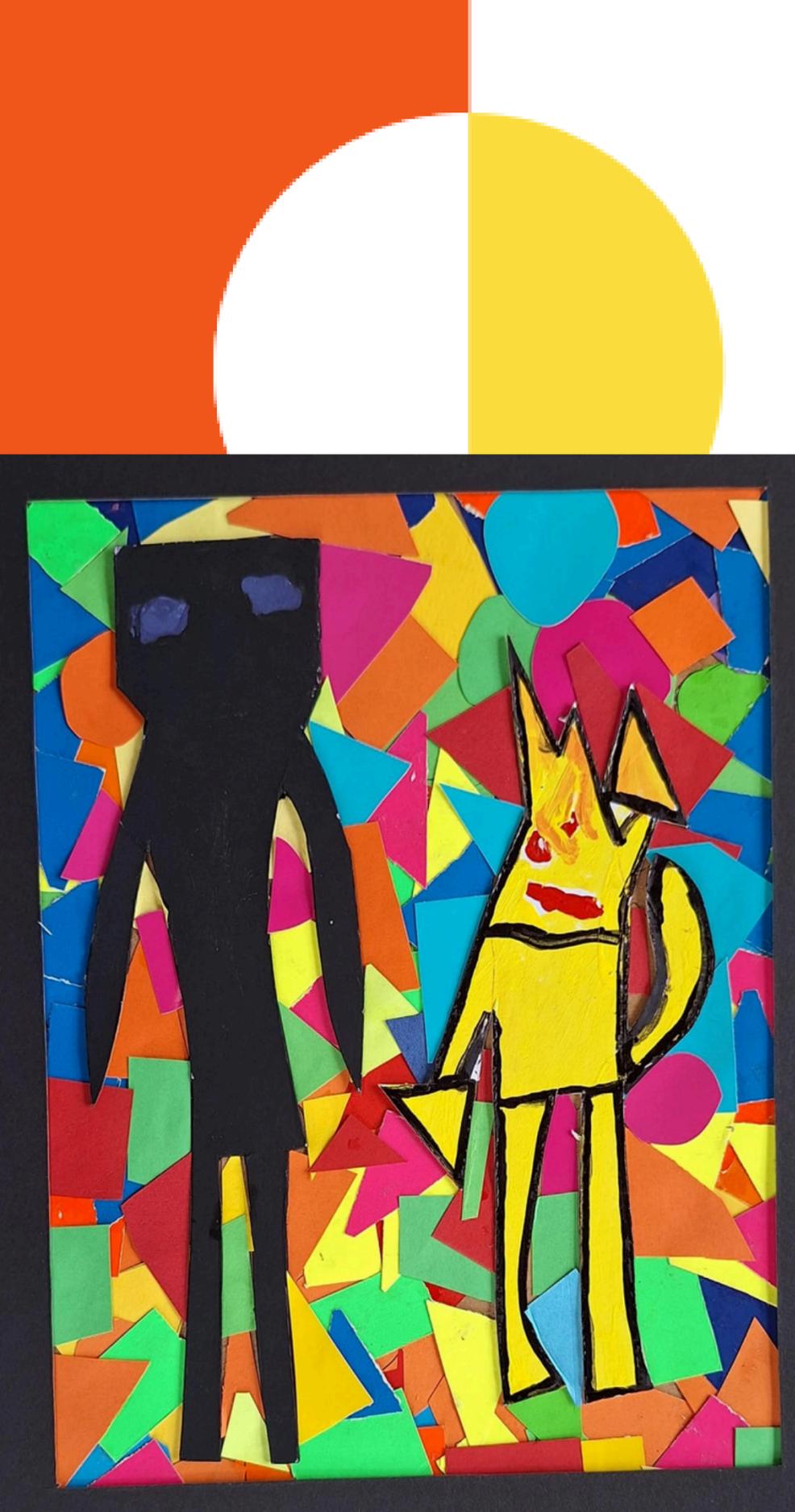


Matriz Temática

■ Adaptabilidad



- o Preparación para el Cambio
- o Resolución Creativa de Problemas
- o Desarrollo Continuo



Diagnóstico

SEGUNDA UNIDAD / ARTES PLASTICAS

I AÑO

1. **TITULO:** La naturaleza y su relación con el arte

2. **TIEMPO PROBABLE:** Un trimestre

3. **PROPÓSITO:**

En la presente unidad los y las estudiantes desde el eje de sus *Favoritismos* (colores predilectos) tienen la oportunidad de profundizar en las posibilidades de los colores terciarios por medio de técnicas que potencien sus experiencias vividas con el color mediante la utilización de juegos y dinámicas. Se utiliza el eje transversal temático del Ambiente (la naturaleza), como aporte a un conocimiento más integral a sus intereses.

En este trimestre se desarrollan habilidades con base en la importancia de reconocer la naturaleza (eje transversal del segundo trimestre) por medio del eje horizontal de este nivel, el disfrute del arte. Estos conceptos orientan la producción estética en el taller y la estrategia de mediación.

4. **APRENDIZAJES Y DESTREZAS INDIVIDUALES Y COLECTIVAS POR LOGRAR:**

- a. El reconocimiento de la naturaleza al expresarme con los colores a través del tema del ambiente
- b. El descubrimiento de las diferentes intensidades en los colores (colores predilectos)
- c. La producción de objetos artísticos con diferentes técnicas como pintura dactilar, sellos e impresiones
- d. Realización de composiciones planométricas desde el punto y la figura-fondo

Contenidos curriculares

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
1. El favoritismo en la intensidad, los colores terciarios y la naturaleza	Experimentación con procesos de indagación lúdicos que estimulen la experimentación artística	Disfrute de la naturaleza, los colores y los procesos técnicos de expresión
2. La representación del medio ambiente y la naturaleza a través de la técnica de sellos	Aplicación de conceptos y procesos básicos de representación	Valoración del medio ambiente y la expresión personal
3. La técnica de la pintura dactilar y la ecología	Experimentación con técnicas de expresión relacionadas al concepto de ecología	Actitud reflexiva sobre contextos naturales y ecología en la expresión
4. La relación fondo figura en el contexto de la naturaleza	Realización de ejercicios y prácticas artísticas en relación a la naturaleza	Aprecio por la naturaleza en el desarrollo de las prácticas artísticas

m atriz



		EJE HORIZONTAL		
		Identidad	Naturaleza	Contexto social
Nivel		I trimestre	II trimestre	III trimestre
PRIMER GRADO		La identidad en el descubrimiento de mis favoritos	La naturaleza y su relación con el arte	Reconociendo el arte en mi comunidad
SEGUNDO GRADO		El concepto de belleza y la identidad	La belleza en la naturaleza	La sociedad y el concepto de belleza
TERCER GRADO		La expresión de la identidad	La naturaleza en la expresión	Los contextos sociales y la expresión
CUARTO GRADO		El lenguaje estético en la identidad artística	Las formas del arte y la naturaleza	Significados, producción artística y contextos sociales
QUINTO GRADO		La creación de significados y la identidad artística	La expresión personal a partir de la naturaleza	La sociedad y la subjetividad en la expresión personal
SEXTO GRADO		Integración de experiencias en las propuestas personales	La sostenibilidad y la naturaleza en la creación de significados	Identidad cultural y reflexión en la propuesta estética

EJE VERTICAL
<i>Favoritismo y disfrute del arte en la definición del gusto</i>
<i>El realismo y la creación del concepto de belleza</i>
<i>El aprecio del arte, la subjetividad y la interpretación en la expresión</i>
<i>El lenguaje del arte: forma, estilo, contexto y técnica en la producción artística</i>
<i>Valoración y juicio personal en la creación de significados y conceptos artísticos</i>
<i>Integración de conocimientos, autonomía y reflexión en la expresión personal</i>

		EJE HORIZONTAL			
		Identidad	Naturaleza	Contexto social	
Nivel		<i>I trimestre</i>	<i>II trimestre</i>	<i>III trimestre</i>	EJE VERTICAL
PRIMER GRADO		La identidad en el descubrimiento de mis favoritos	La naturaleza y su relación con el arte	Reconociendo el arte en mi comunidad	<i>Favoritismo y disfrute del arte en la definición del gusto</i>

Formato planeamiento

Mediación

PEDAGÓGICA

Implica:

- Dar buenas buenas clases

- Ser coherente

- Contextualizar y ser flexible

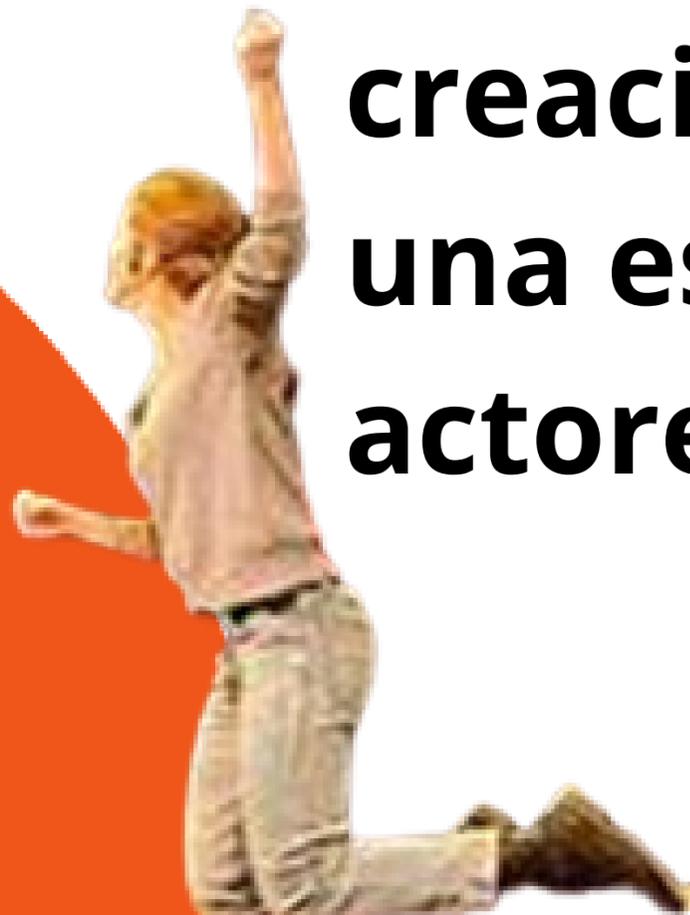


Metodología primaria Mitchel Resnick



IMAGINAR

El Regalo en Parejas es un juego de improvisación teatral que se centra en la creación colaborativa de una escena entre dos actores.



CUENTO ILUSTRADO EN AMÉRICA LATINA

Concepto:

Un cuento ilustrado en América Latina es una obra literaria que combina la narrativa con el arte visual, donde las ilustraciones juegan un papel fundamental en la historia. Estos cuentos pueden ser tanto para niños como para adultos y suelen reflejar la rica diversidad cultural y social de la región. Las ilustraciones complementan y enriquecen el texto, aportando una dimensión adicional que puede realzar la experiencia de la lectura.



CUENTO ILUSTRADO EN AMÉRICA

LATINA

Los cuentos ilustrados pueden explorar una variedad de estilos y temas, incluyendo la crítica social y la representación de las tradiciones y maneras de ver la vida propias de la región¹



CUENTO ILUSTRADO EN AMÉRICA

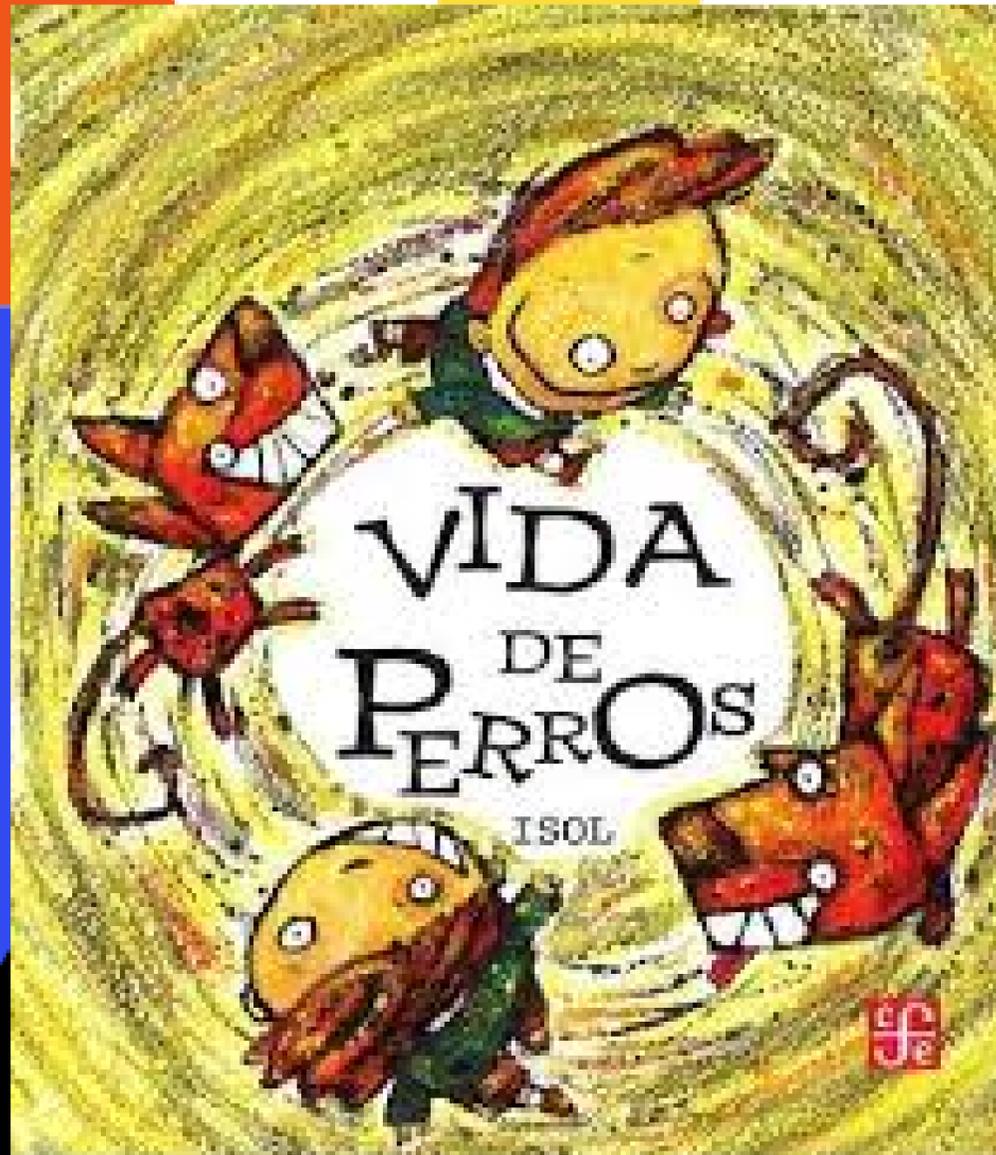
LATINA

Por ejemplo, “Una isla en el tiempo” de Liliana Bodoc es un cuento ilustrado dirigido a niños de 8 a 12 años, que nos muestra la conexión entre personajes en un mundo cada vez más oscuro, donde el amor, la bondad y la amistad son la respuesta2.

Este tipo de obras son importantes porque no solo entretienen, sino que también enseñan y transmiten valores.



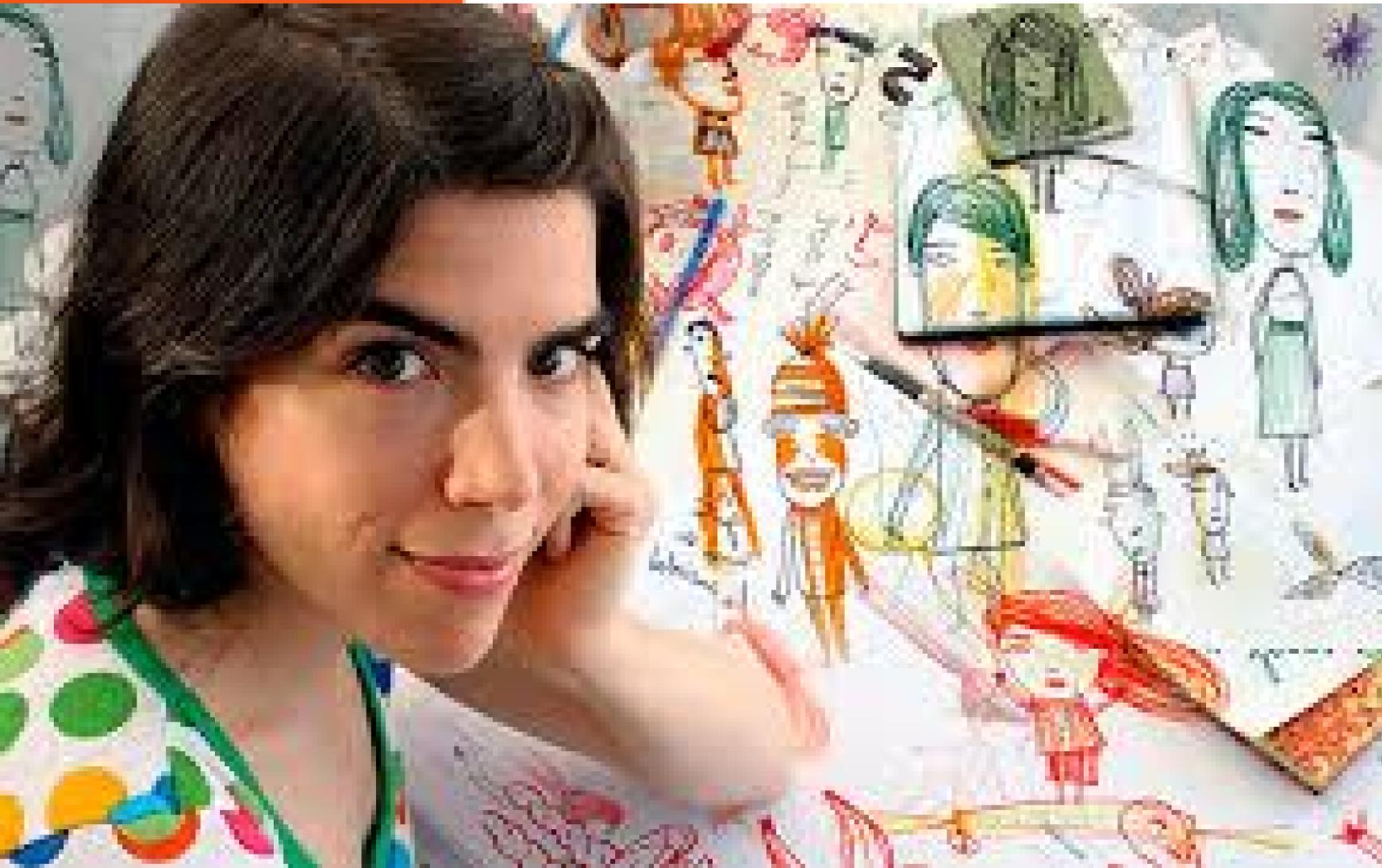
CUENTO ILUSTRADO EN AMÉRICA LATINA



La ilustración en América Latina ha sido influenciada por la diversidad cultural, donde los artistas han incorporado elementos propios de sus tradiciones, creando una fusión única de estilos y temas³. Esto hace que cada cuento ilustrado sea una pieza única de arte literario y visual.

ISOL

Marisol Misenta, conocida como Isol (Buenos Aires, 1972),¹ es una reconocida dibujante y autora de libros ilustrados argentina. También es cantante, se desempeñó dentro del ámbito del pop y de la música clásica. Muestra una particular pasión que sintetiza la plástica, la literatura y el cómic de autor.²





Cosas que pasan. Isol / Cuentos infantiles ISOL



Copy link

Cosas que pasan



Watch on  YouTube

ABORDAJE TEMÁTICO

EL ARTE DE SER YO MISMA.



- **Crear una frase que me identifique**
- **Crear un autorretrato-caricatura a partir de la frase exagerando un rasgo del cuerpo (agrandado) que lo diferencia y lo hace especial de las demás personas.**
- **Compartir:**
- **Recortar al personaje y presentarlo (dramatizado al resto del grupo), junto con la frase creada.**

REFLEXIÓN-DECOLONIZACIÓN DEL SER



Video unavailable

[Watch on YouTube](#)



LA
MEDiACiÓN
PEdAGÓGICA



MOMENTOS DE apRENDIZAJE

Calentamiento

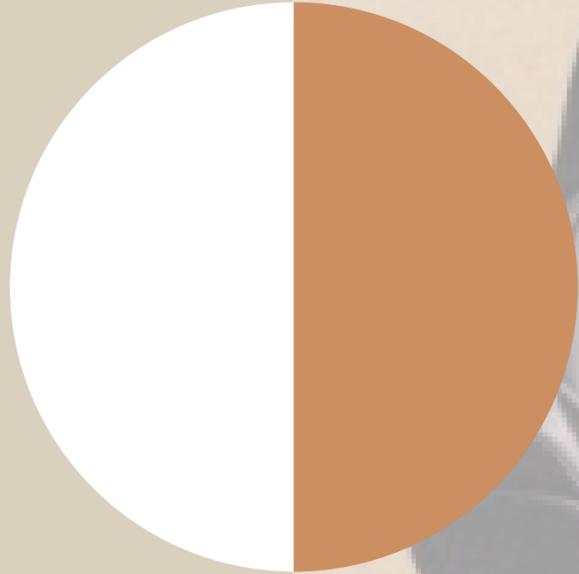


MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Desarrollo



Cierre



**MoMEnTos de
aPREnDizAJE**

MOMENTOS DE APRENDIZAJE



Cada fase tiene su propósito y contribuye al proceso de aprendizaje integral.

MOMENTOS DE apRENDIZAJE

• Exploración Semiótica

- **DESCUBRIMIENTO DE SIGNOS:** INVITA A EXPLORAR Y DESCUBRIR LOS SIGNOS Y SÍMBOLOS EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO.
- **COMUNICACIÓN VISUAL:** ANALIZA CÓMO ESTOS SIGNOS TRANSMITEN MENSAJES Y EMOCIONES.
- **VINCULACIÓN CON EL ENTORNO,** PROBLEMÁTICAS SOCIALES ACTUALES



MOMENTOS DE apRENDIZAJE

- **Contextualización**

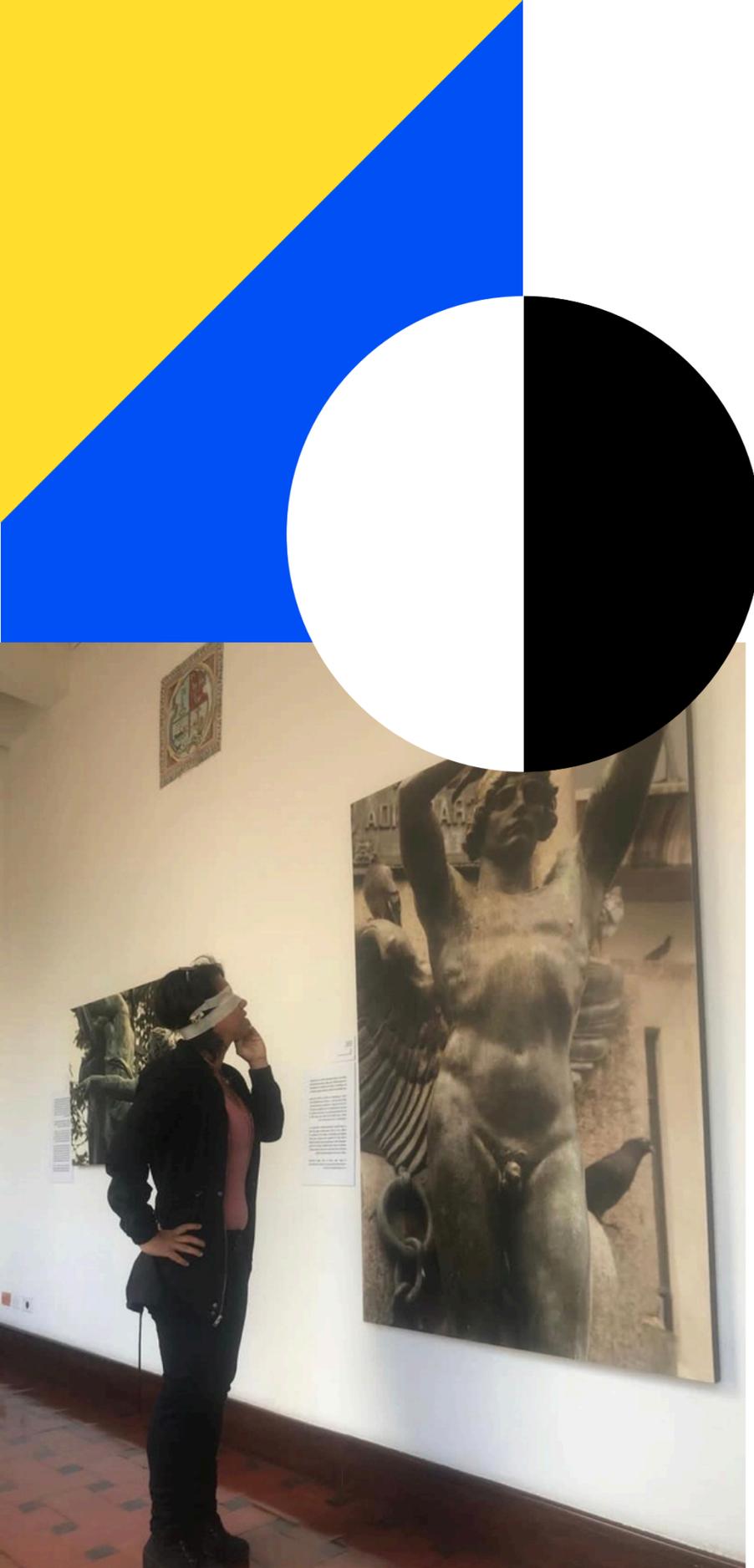
○ **INTRODUCCIÓN AL REFERENTE**, DESDE UNA VISIÓN DEL ARTE CONTEMPORÁNEO.

○ **INFLUENCIA TEÓRICA**: EXPLICA LA INFLUENCIA DE ESTAS CORRIENTES EN LA INTERPRETACIÓN Y CREACIÓN ARTÍSTICA.



MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Análisis Crítico





MOMENTOS DE apRENDIZAJE

Creación Artística

- **INSPIRACIÓN CREATIVA:** MOTIVA A LA CREACIÓN DE ARTE QUE REFLEJE LOS CONCEPTOS EXPLORADOS.
- **EXPERIMENTACIÓN CON MATERIALES:** FOMENTA EL USO DE MATERIALES VARIADOS Y TÉCNICAS INNOVADORAS.

REACCIÓN a Resistencia

“El error es parte del entramado en nuestro tejido de aprendizaje, no hay arte malo o bueno, solo deconstrucción continua.”



MOMENTOS DE apRENdizAJE



Reflexión y Diálogo

- **COMPARTIR Y REFLEXIONAR:** ORGANIZA UNA SESIÓN PARA COMPARTIR EXPERIENCIAS Y REFLEXIONES.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

- Métodos Alternativos en la Enseñanza
- Incorporar estrategias como el juego
- Promover la exploración corporal
- Complemento a la Clase Magistral:
Enriquecer la experiencia educativa más allá de las lecciones tradicionales.

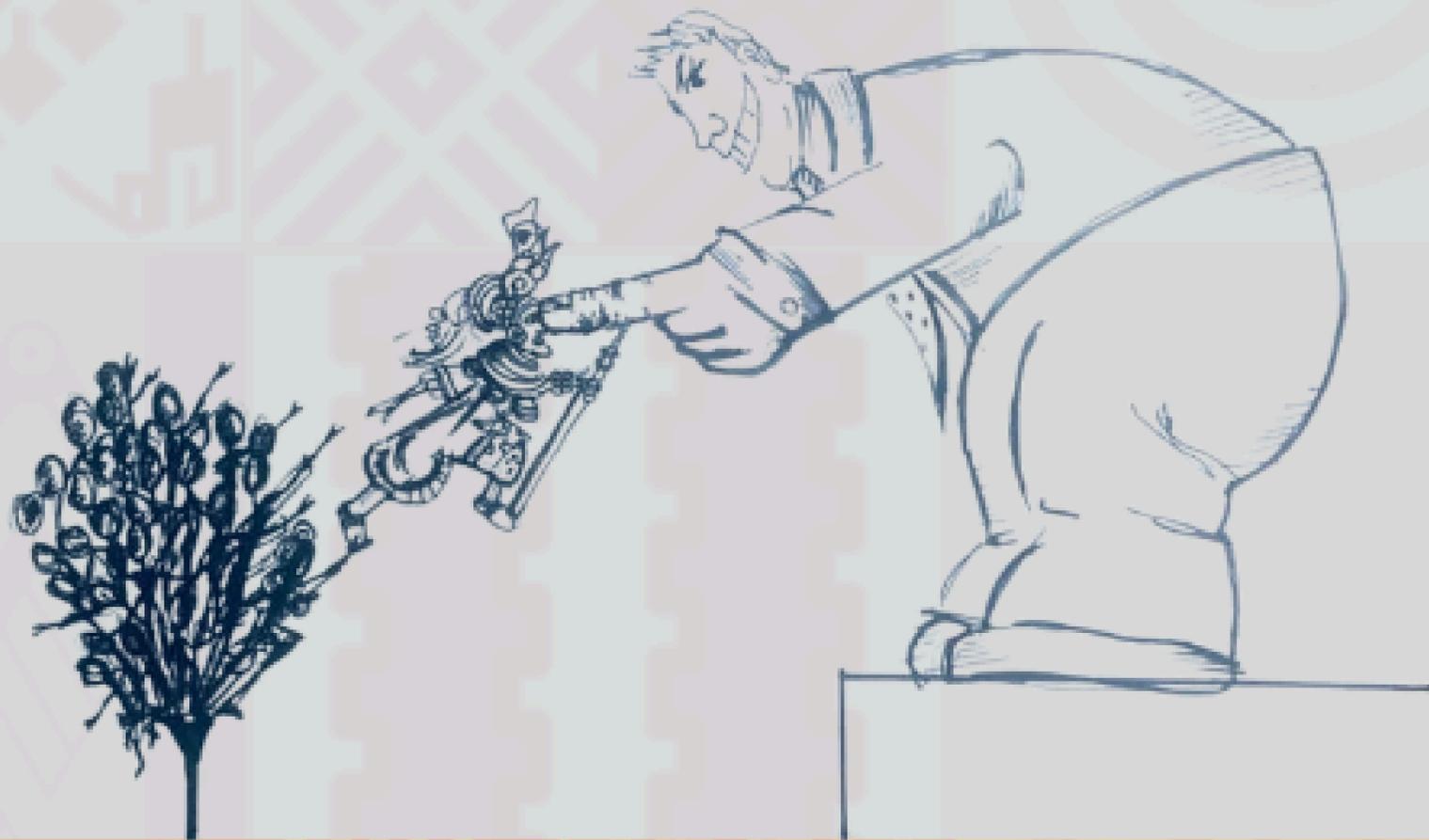


h historia del Arte

- Lineal
- Progresiva



Desde los vencedores



estética-Semiótica



Pedro Pablo Gómez

"Salvacionista"

- Renacimiento
- Vinculada cánones binarios

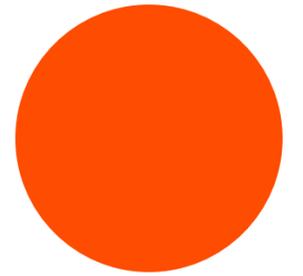


Walter Mignolo

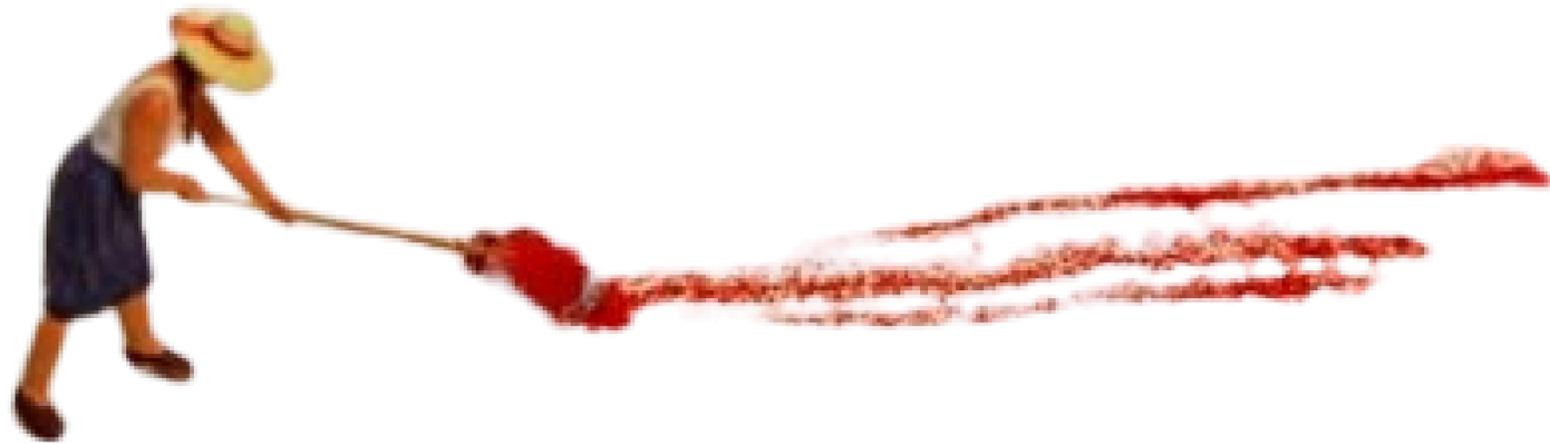


**bella/feo, gusto/mal gusto, saber/hacer, sabiduría/ignorancia,
civilización/barbarie.**

El Arte Contemporáneo



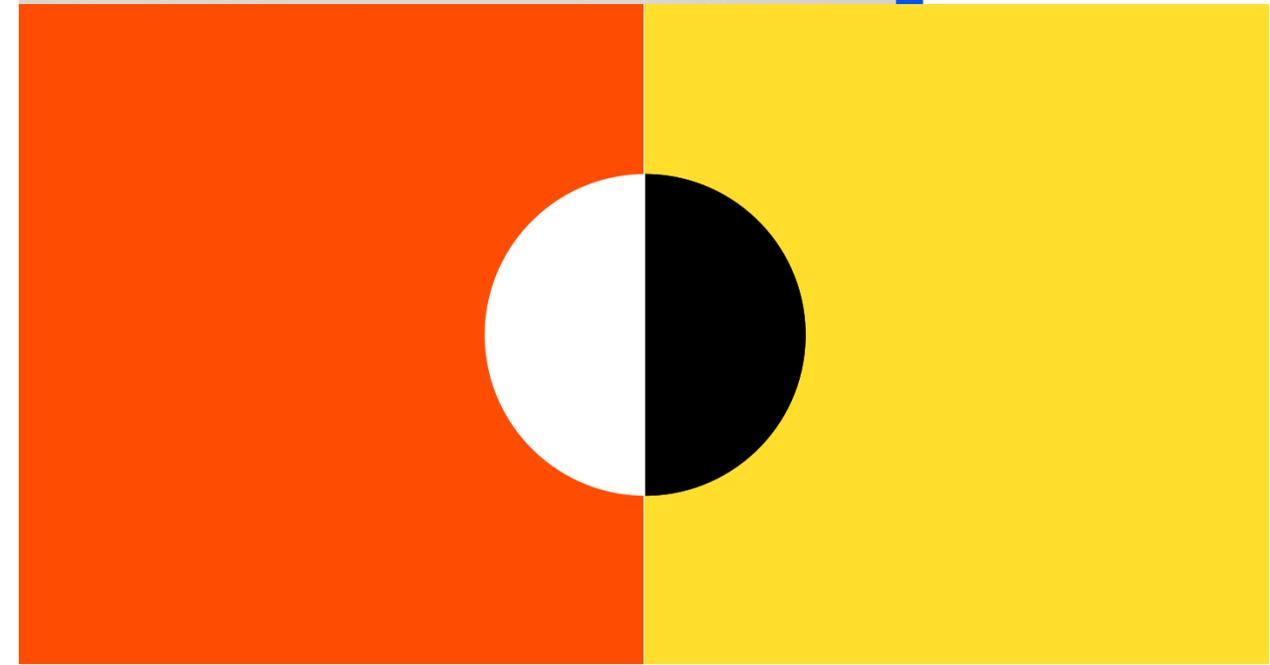
El arte contemporáneo, a diferencia del modernismo que a menudo se centra en la exploración formal y estilística, tiende a ser más conceptual y se preocupa por temas como la identidad, la política, y la sociedad.



El Arte Contemporáneo

INTEGRACIÓN EN EL PROGRAMA:

- El programa busca introducir a los estudiantes al **lenguaje del arte contemporáneo**.
- Se explora cómo los artistas contemporáneos **abordan temas sociales, políticos, culturales y personales**.
- **Exploración de Tendencias y Movimientos**.
- Las personas estudiantes pueden **crear sus propias obras inspiradas en las prácticas contemporáneas**.





Imaginar



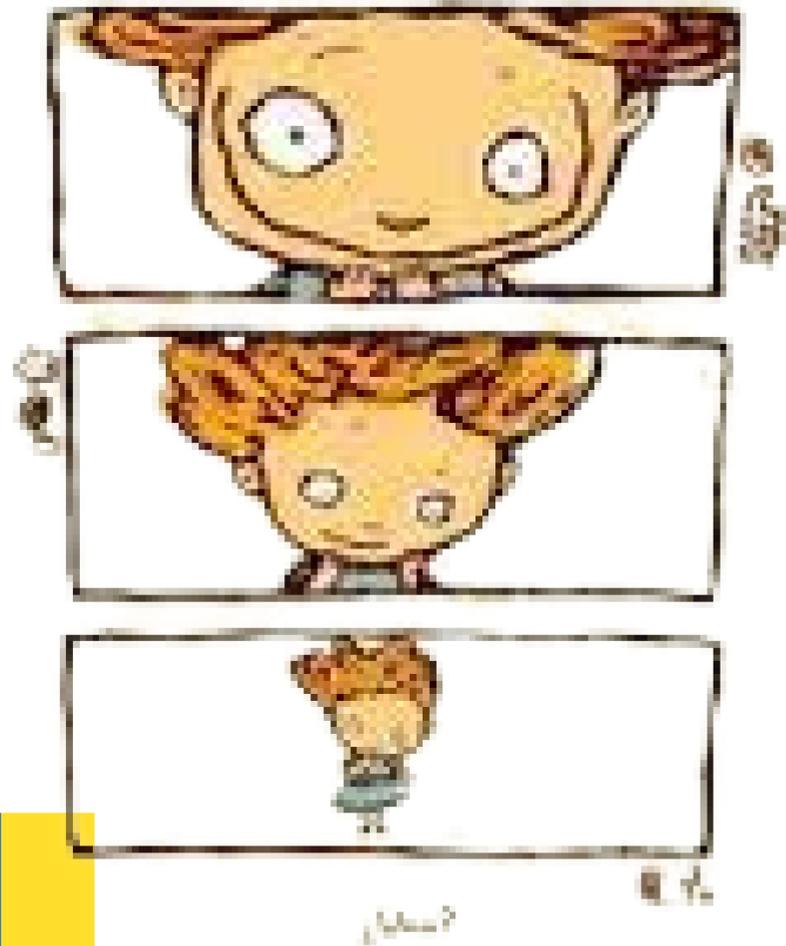
Palabra alzada:

- Los participantes se colocan en círculo o en fila.
- Uno de ellos comienza diciendo una palabra en voz alta.
- El siguiente jugador debe decir otra palabra que esté relacionada con la anterior (por asociación de ideas) y la dice en voz alta.
- El juego continúa, y cada jugador debe decir una palabra relacionada con la anterior.
- Si alguien no puede pensar en una palabra o repite una ya dicha, queda “eliminado” y se retira del círculo o la fila.
- El objetivo es mantener el juego en movimiento sin pausas ni titubeos

Jugar



Una escena, cuatro



Construcción del cuento

- Descripción: En Freeze, los actores comienzan una escena improvisada. En cualquier momento, otro jugador del grupo puede gritar “¡Freeze!” y entrar en la escena, tomando la posición física de uno de los actores originales. El actor original sale de la escena y se queda congelado en la posición en la que fue reemplazado.
- Dinámica:
 - Dos actores inician una escena improvisada con una postura o acción.
 - En cualquier momento, otro actor grita “¡Freeze!” y entra en la escena.
 - El nuevo actor debe justificar su entrada en la escena a partir de la posición en la que se encuentra.
 - La escena continúa desde ese punto con los nuevos personajes.
 - El juego sigue repitiéndose con diferentes actores entrando y saliendo, creando situaciones cómicas y

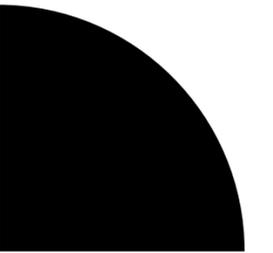


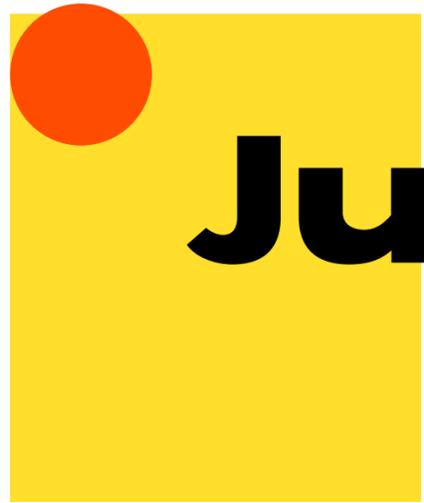
PROL

PROL en improvisación teatral es un acrónimo que se utiliza para recordar los elementos fundamentales al crear una historia improvisada. Cada letra representa un componente esencial:

- **Personajes:** Se refiere a los roles o individuos que protagonizarán la escena.
- **Relación:** Define la conexión o vínculo entre los personajes.
- **Objetivo:** Representa el propósito o meta que los personajes persiguen.
- **Lugar:** Indica el entorno o contexto en el que se desarrolla la historia¹².

En resumen, PROL es una herramienta que ayuda a los improvisadores a estructurar sus escenas y a crear narrativas coherentes durante la improvisación teatral. 😊





Jugar

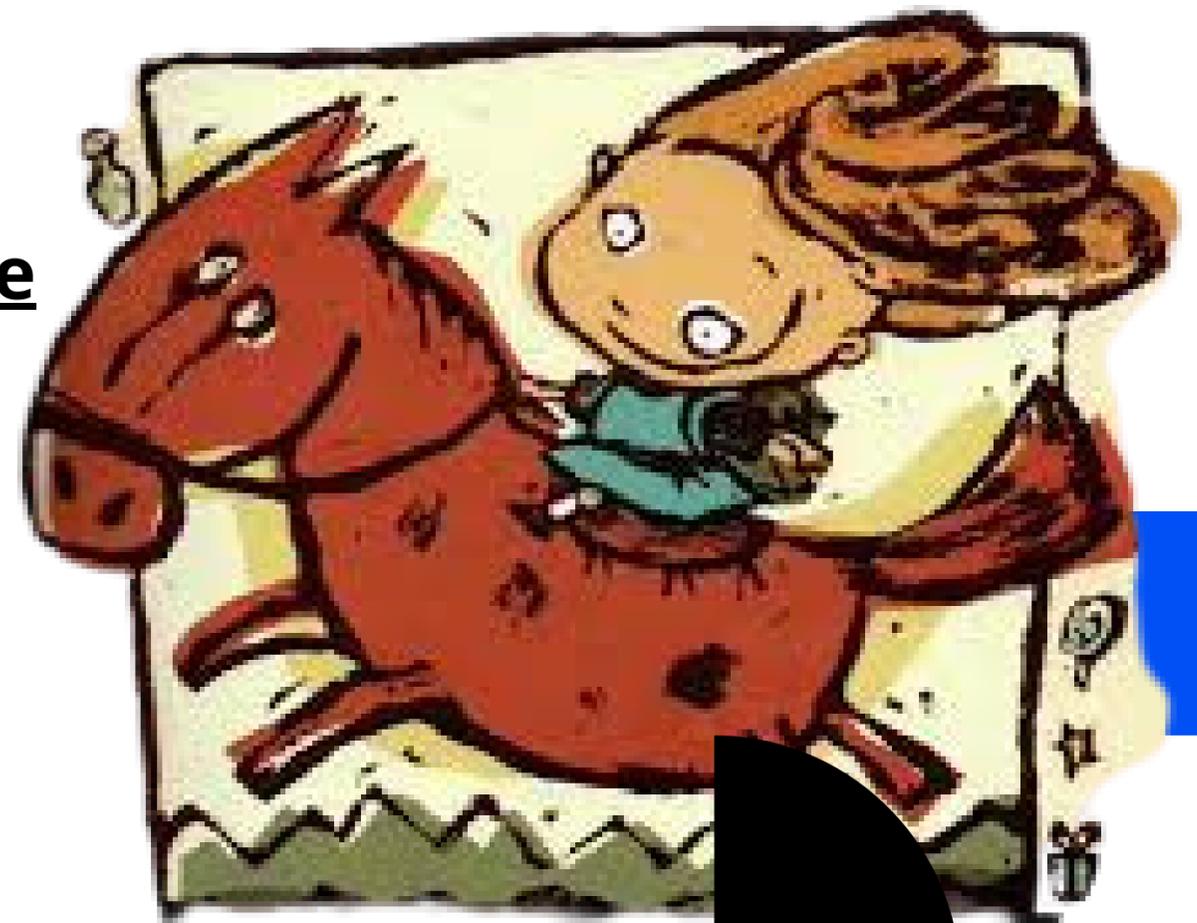


Jugar -Or ear

Historia de una palabra:

- En este juego, un grupo de personas se turna para decir una palabra y, juntas, crean una historia. Cada participante aporta una palabra que se incorpora a la narrativa. Así, la historia se va construyendo colaborativamente a medida que cada persona agrega su palabra1

Se construye la historia.



El Arte Contemporáneo

Recuerda que no hay una única manera
correcta de abordar el arte
contemporáneo.



Semiotica

RK



● Análisis de Signos Artísticos ● Comunicación Visual

● Interpretación Crítica

● Construcción de Sentidos



Art egr ación

PARA CAPTAR LA ESENCIA ARTÍSTICA DE POBLACIÓN ESTUDIANTIL, EXPLORAR SUS INTERESES Y MOTIVACIONES NO SOLO EN LAS ARTES VISUALES; SINO TAMBIÉN EN LA INTEGRACIÓN DE OTRAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS.

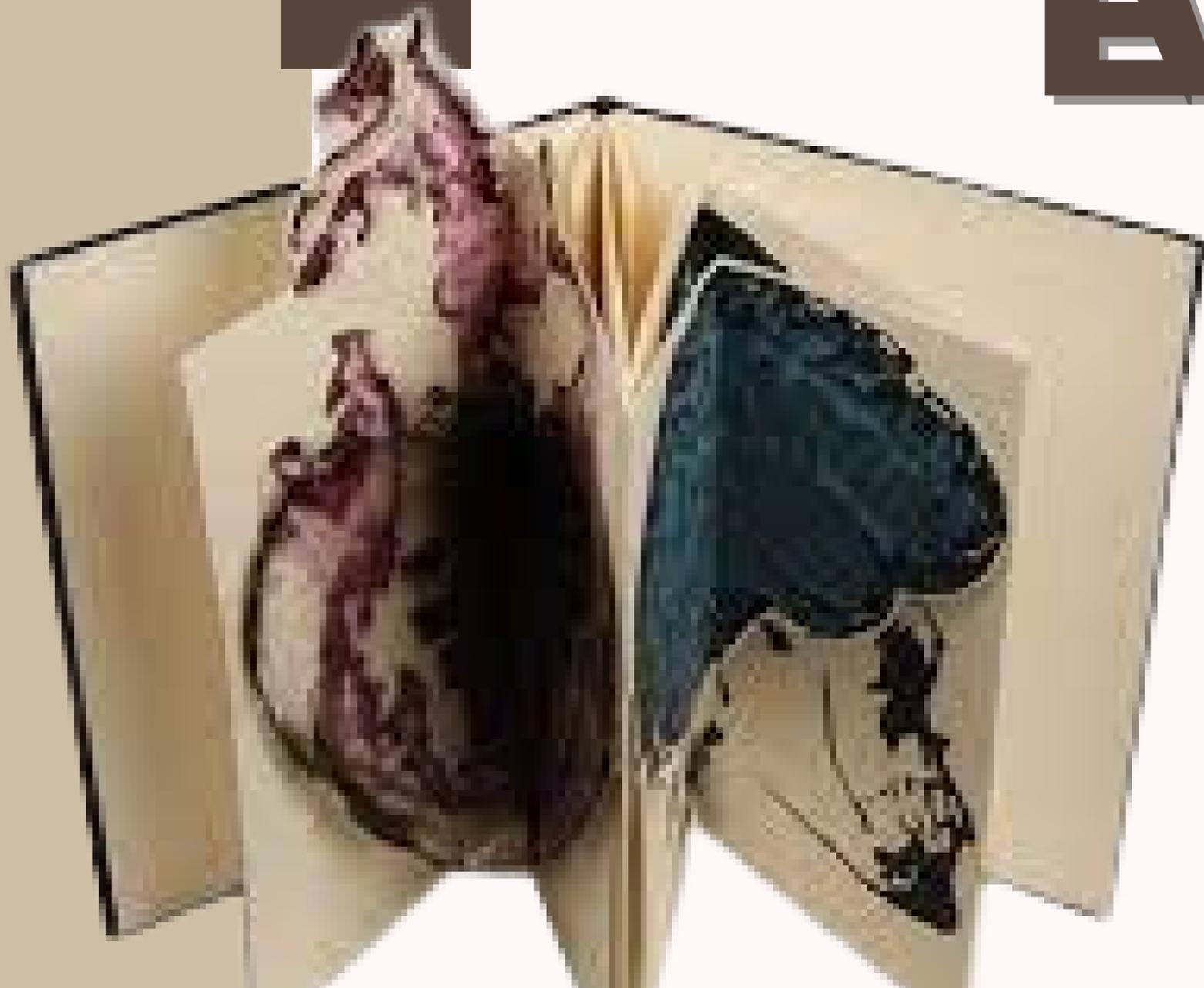


Habilidades

Artísticas previas



Carpet a Evidencias



Apoyos Educativos

- RECURSOS SENSORIALES Y KINESTÉSICOS.
- IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA.



Unidad de Alta Dotación Talento y Creatividad

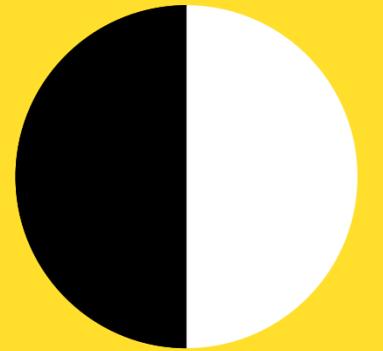


<https://ddc.mep.go.cr/alta-dotacion-talento-creatividad>



Rob Estudiante

- *Aprender del error*
- *Preguntar*
- *Experimentar*
- *Generar ideas*
- *Aportar soluciones*
- *Tomar decisiones*



Rob Estudiante

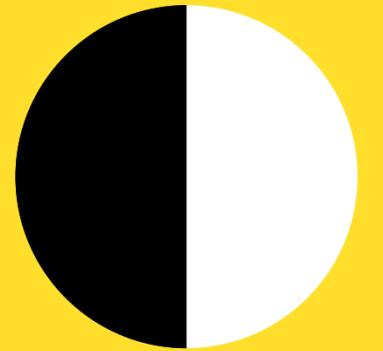
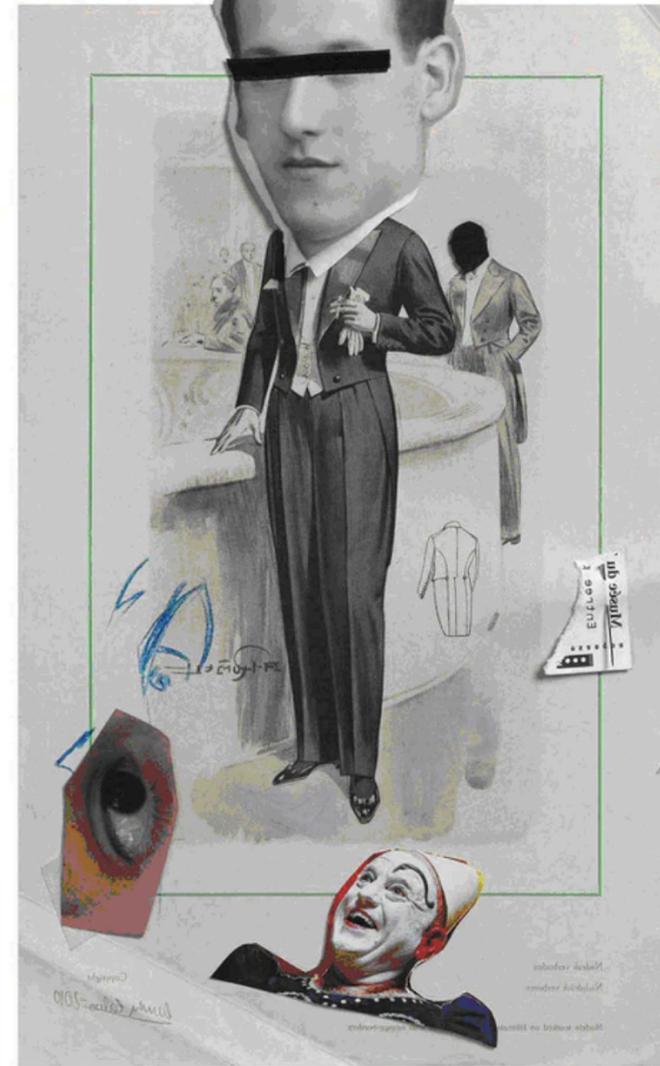
Desarrollo de Competencias y habilidades:

- *Todos aprendemos distinto*
- *Política curricular*
- *Uso de los TICs*



Perfil de salida

- Responsabilidad
- Autonomía
- Resolución de problemas
- Flexible
- Educ. Cívica
- Educ. Global
- Transcultural
- Económico



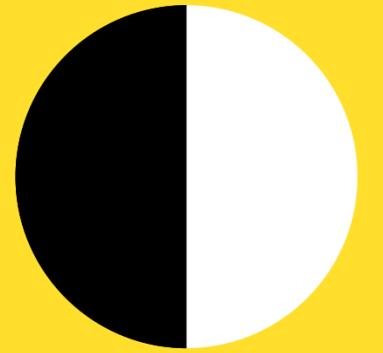
Perfil de salida



vs

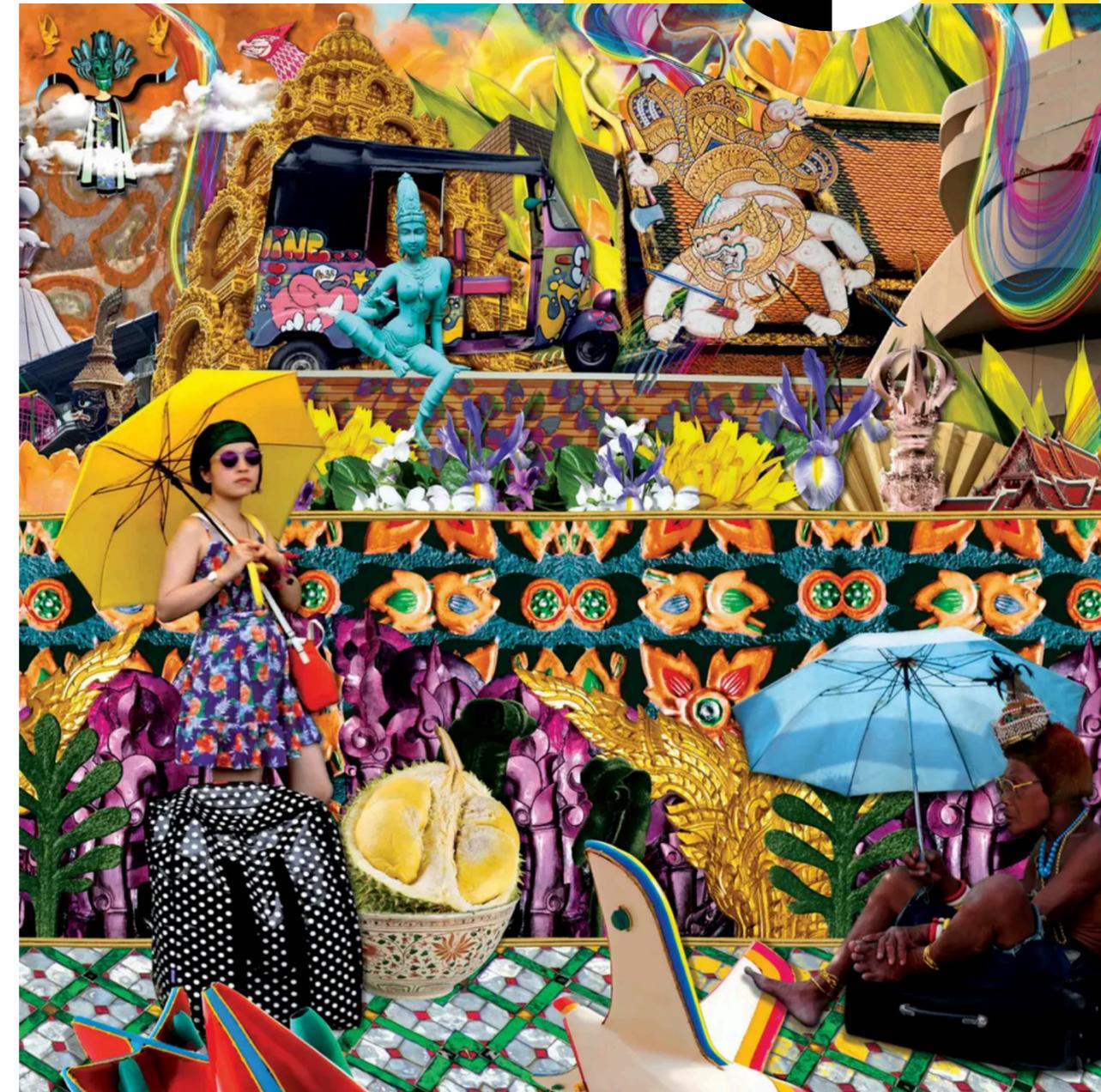
Transcultural

Pluricultural



Los Estudiantes

- **Narratividad**
- **Visualidad**
- **Humor**
- **Rapidez**



Roles

- **Creativo**
- **Pensador crítico**
- **Colaborador**



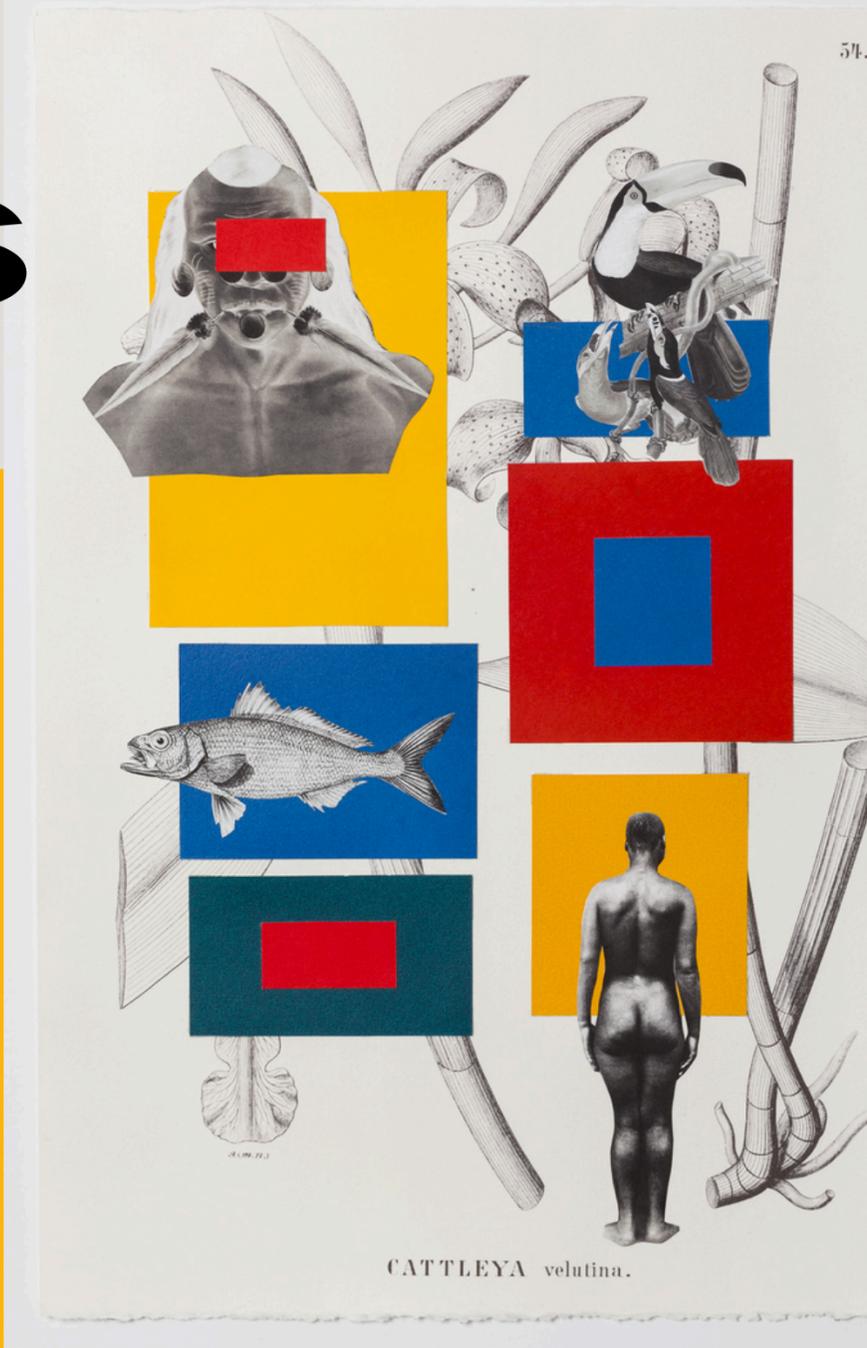
Rob doente

- Promover la interacción verbal
- Socio afectiva
- Retroalimentación conocimientos
- Curiosidad-pensamiento crítico
- Hipótesis y comprobación
- Ambientes virtuales
- Resolución de problemas
- Diversidad Cultural
- Socio económico-político
- Comunicación efectiva
- Flexible



Escenarios Actuales

- Cambios vertiginosos
- Diversidad cultural
- Conciencia local-global
- Fronteras difusas
- Nuevas formas de aprendizaje
- Metaversos de información



Factores que inciden

- Normas sociales, culturales, género
- Creencias erróneas

Legislación:



Principios

- Trato igualitario
- Eliminación de estereotipos
- Trabajo Colaborativo
- Lenguaje inclusivo
- Inclusión-referentes
- Introspección



ohchr

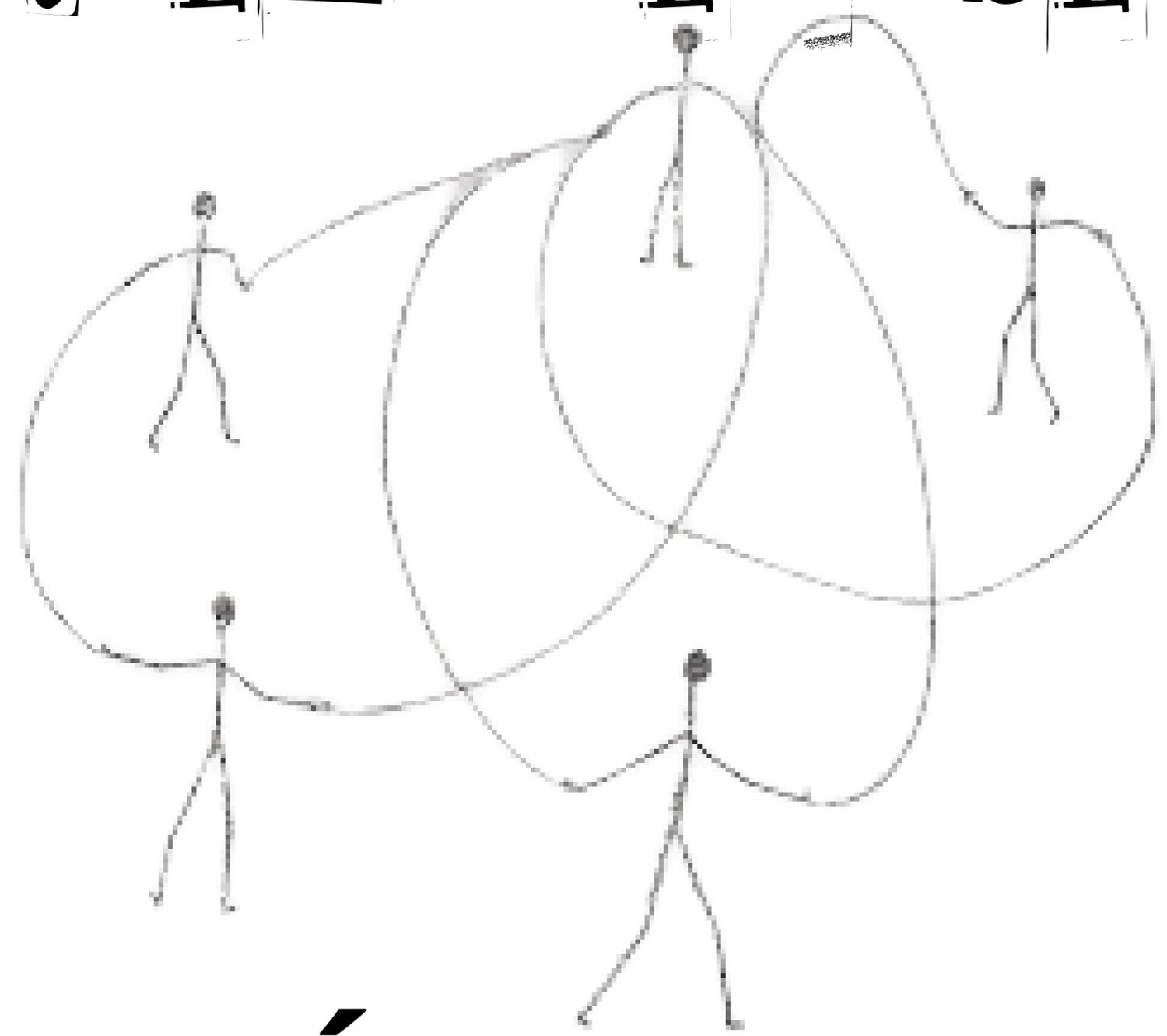
<https://www.ohchr.org> › [VDPA_booklet_Spanish](#) PDF

Declaración y Programa de Acción de Viena

18. La Conferencia Mundial de Derechos Humanos recomienda a la Asamblea General ...

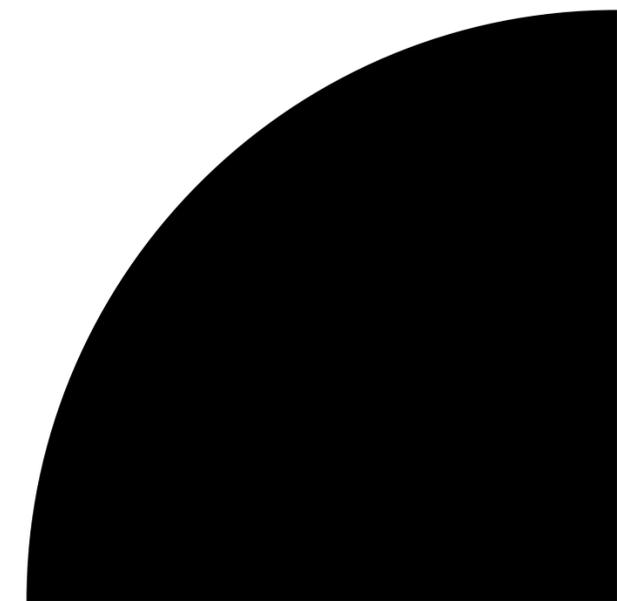
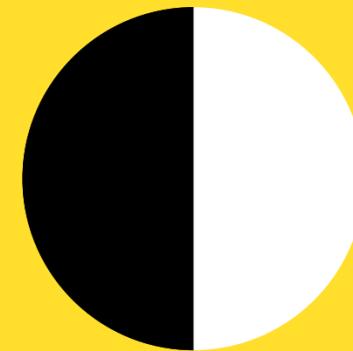
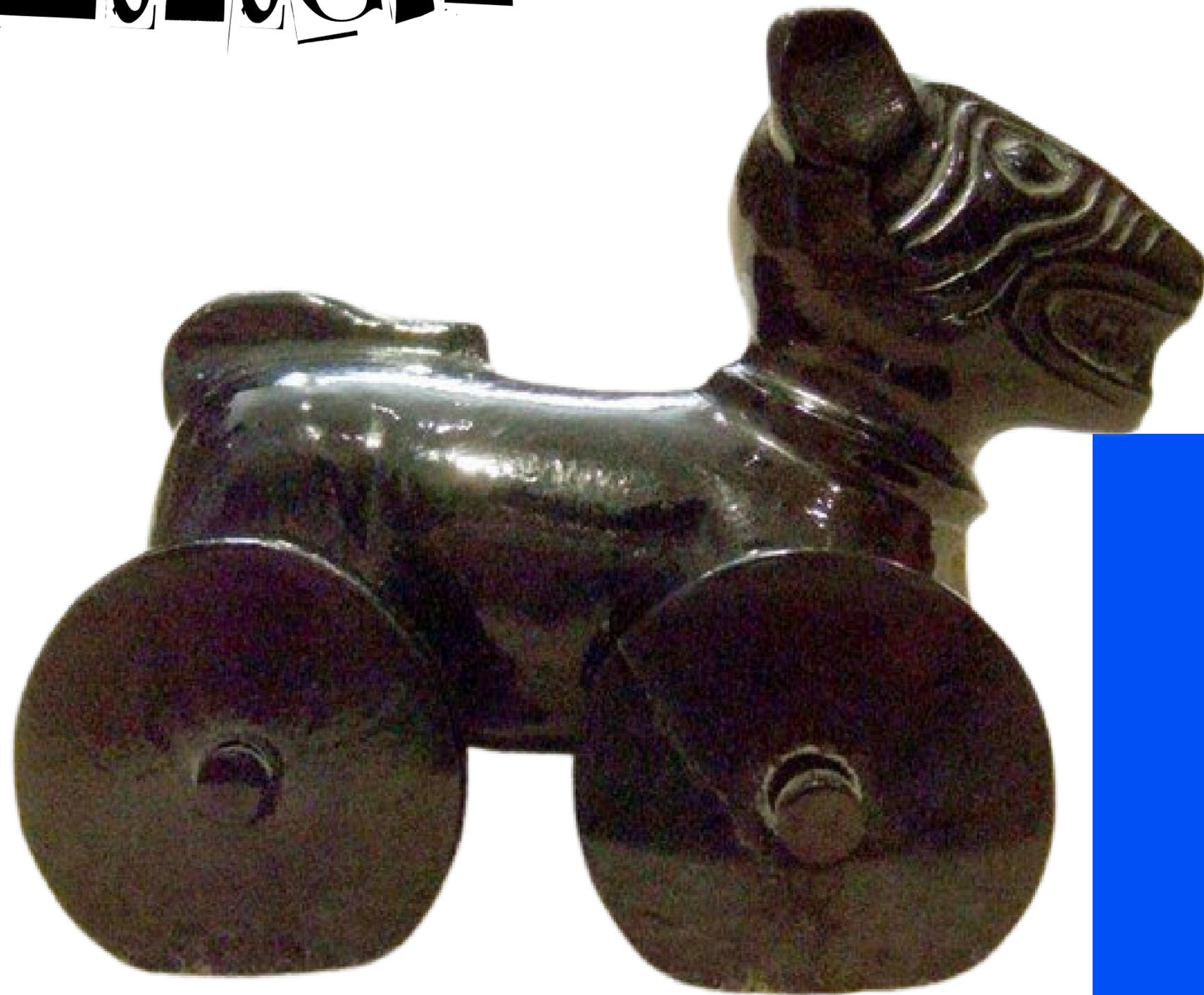
Derechos Humanos adoptó la resolución 1993/46, de 8 de marzo de 1993, en la.

Diálogo ENTRE SABERES



Heterarquía

T E C N O L O G Í A



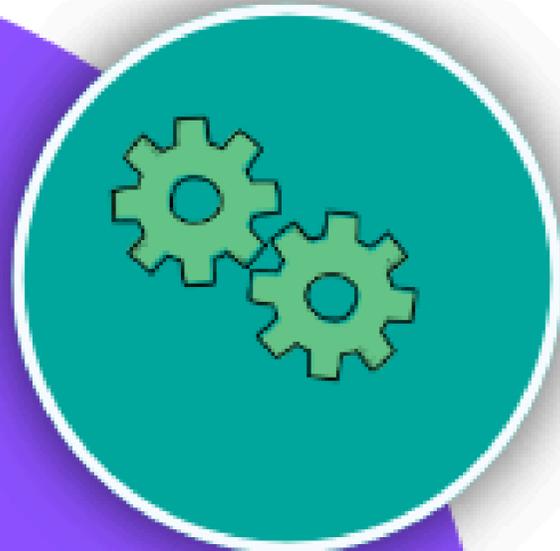


TECh**N**E **A** **L**A **A**R**S**

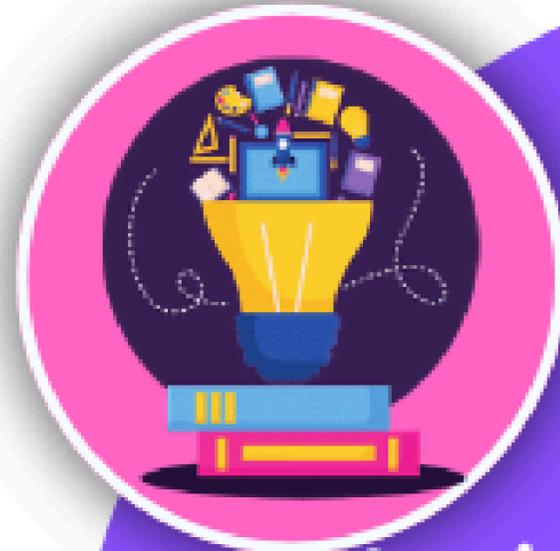
Tech**N**E A LA ARS

Pasar de la techne a la ars significa evolucionar de una visión práctica y técnica de la creación hacia la creación con conciencia social y crítica.

La evaluación de los Aprendizajes: Una aventura llena de retos

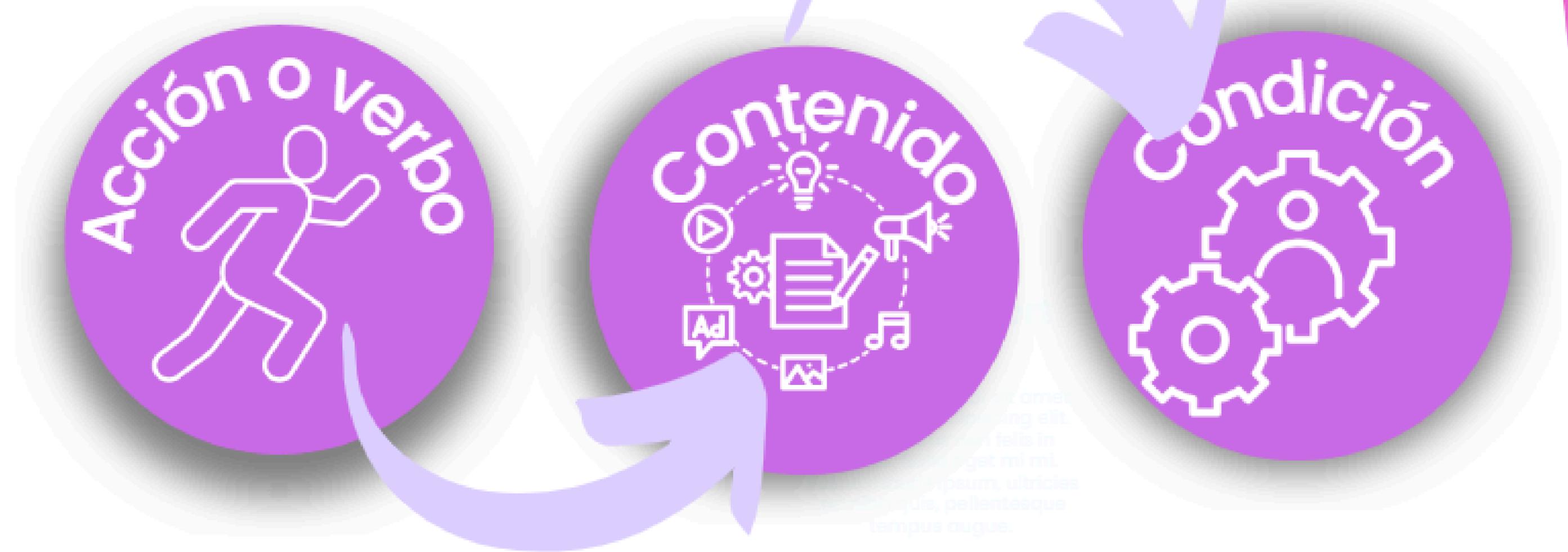


Los indicadores deben ser coherentes con el enfoque, la asignatura y los aprendizajes esperados.



Los indicadores deben proporcionar información relevante y significativa sobre los desempeños y los logros de las personas estudiantes.

Estructura:



... amet
... ing elit.
... fois in
... get mi mi.
... peum, ultricies
... quis, pellentesque
... tempus augue.

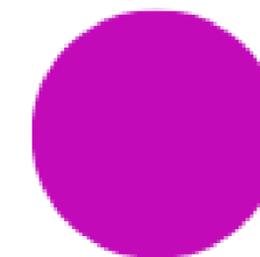
Distribución de las competencias con sus respectivas habilidades y temáticas

Competencia General	Competencia Específica	Habilidad	Temáticas
Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria.	Competencia cultural, interacción y autoexpresión	Pensamiento Sistémico Ciudadanía Global y local Responsabilidad personal y social.	Desarrollo socio emocional Participación cultural.
Competencias para la vida.	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana. Pensar y aprender a aprender.	Aprender a Aprender Pensamiento Crítico Resolución de Problemas Estilos de vida saludable Colaboración Comunicación Creatividad e innovación.	Gestión de la vida cotidiana. Ser miembro de una sociedad funcional Aprendizaje reflexivo.
Competencias para la empleabilidad digna.	Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor.	Vida y carrera Apropiación de tecnologías digitales Manejo de la información.	Preparación para la vida laboral. La vida laboral y en la práctica.

Verbos



Acción procedimental y su concepto	Unidad	Procesos sugeridos
Ejecución Realización de una cosa o cumplimiento de un proyecto, encargo u orden.	Conocimiento de sí mismo	Experimentar, practicar, utilizar, realizar.
	Interacción con el medio	Seleccionar, experimentar, distinguir/discriminar, practicar, utilizar, realizar, evaluar.
	Comunicación, expresión y representación	Seleccionar, experimentar, distinguir/discriminar, practicar, utilizar, realizar, evaluar.
Experimentación Probar y examinar las condiciones o propiedades de una cosa por la práctica.	Conocimiento de sí mismo	Observar, buscar, planificar, practicar, elaborar, realizar.
	Interacción social y cultural	Observar, explorar, buscar, planificar, realizar, elaborar.
	Comunicación, expresión y representación	Observar, explorar, buscar, practicar, elaborar.
Identificación Capacidad para ubicar en el tiempo, en el espacio o en algún medio físico elementos, partes, características, personajes, indicaciones u otros aspectos.	Conocimiento de sí mismo	Explorar, reconocer, discriminar, describir, crear, expresar/manifestar, armar, ejecutar, tomar conciencia.
	Interacción social y cultural	Reconocer, discriminar, describir, crear, expresar/manifestar, armar, ejecutar/realizar.
	Interacción con el medio	Observar, reconocer, discriminar, ejecutar.
	Comunicación, expresión y representación	Observar, discriminar, expresar, reconocer, establecer/crear.
Interpretación Reorganiza un mensaje recibido en una nueva configuración. Comprende y expresa el significado y la importancia o alcance de una gran variedad de experiencias, situaciones, eventos, datos, juicios, convenciones, creencias, reglas, procedimientos o criterios.	Comunicación, expresión y representación	Buscar, seleccionar, preparar, explicar, elaborar, manipular.



Acción procedimental y su concepto	Unidad	Procesos sugeridos
Ejecución Realización de una cosa o cumplimiento de un proyecto, encargo u orden.	Conocimiento de sí mismo	Experimentar, practicar, utilizar, realizar.
	Interacción con el medio	Seleccionar, experimentar, distinguir/discriminar, practicar, utilizar, realizar, evaluar.
	Comunicación, expresión y representación	Seleccionar, experimentar, distinguir/discriminar, practicar, utilizar, realizar, evaluar.

Competencia General	Competencia Específica	Habilidad	Temáticas
Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria.	Competencia cultural, interacción y autoexpresión	Pensamiento Sistémico Ciudadanía Global y local Responsabilidad personal y social.	Desarrollo socio emocional Participación cultural.
Competencias para la vida.	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana. Pensar y aprender a aprender.	Aprender a Aprender Pensamiento Crítico Resolución de Problemas Estilos de vida saludable Colaboración Comunicación Creatividad e innovación.	Gestión de la vida cotidiana. Ser miembro de una sociedad funcional Aprendizaje reflexivo.
Competencias para la empleabilidad digna.	Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor.	Vida y carrera Apropiación de tecnologías digitales Manejo de la información.	Preparación para la vida laboral. La vida laboral y en la práctica.



Verbos

De docentes a jackers

“La enseñanza de las artes es como el zacate vetiver, que con sus raíces profundas y fuertes sostiene y nutre la creatividad, el pensamiento crítico y pluriversalidad de formas de expresión, que crecen como tallos altos y flexibles, capaces de adaptarse a diferentes condiciones y contextos.”



"Somos como la paja
del páramo si estamos
solos el viento lleva
lejos, pero todos juntos
en un costal nada hace
el viento, bambolearan
pero no nos hará caer!"

Dolores Cacuangó.

