

**PROGRAMAS
DE ESTUDIO 2011
GUÍA PARA EL MAESTRO**

Educación Básica
Secundaria

Artes

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Alonso Lujambio Irazábal

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA

José Fernando González Sánchez

DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO CURRICULAR

Leopoldo Felipe Rodríguez Gutiérrez

DIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN CONTINUA DE MAESTROS EN SERVICIO

Leticia Gutiérrez Corona

DIRECCIÓN GENERAL DE MATERIALES EDUCATIVOS

María Edith Bernáldez Reyes

DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO DE LA GESTIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Juan Martín Martínez Becerra

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INDÍGENA

Rosalinda Morales Garza

**PROGRAMAS
DE ESTUDIO 2011
GUÍA PARA EL MAESTRO**

**Educación Básica
Secundaria**

Artes

Programas de estudio 2011. Guía para el Maestro. Educación Básica. Secundaria. Artes fue elaborado por personal académico de la Dirección General de Desarrollo Curricular (DGDC) y de la Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio (DGFCMS), que pertenecen a la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública.

La Secretaría de Educación Pública agradece la participación, en la elaboración de este documento, de las maestras y los maestros de educación secundaria, especial e indígena, los directivos, los coordinadores estatales de Asesoría y Seguimiento, los responsables de Educación Especial, los responsables de Educación Indígena, y el personal técnico y de apoyo de las entidades federativas, así como las aportaciones de académicos y especialistas de instituciones educativas nacionales y de otros países.

PROGRAMAS DE ESTUDIO 2011

COORDINACIÓN GENERAL DGDC
Leopoldo Felipe Rodríguez Gutiérrez

COORDINACIÓN ACADÉMICA
Noemí García García

RESPONSABLE DE CONTENIDOS
Eduardo Alejandro Hernández López

REVISIÓN TÉCNICO-PEDAGÓGICA
Enrique Morales Espinosa, Rosa María Nicolás Mora
y Natividad Rojas Velázquez

COORDINACIÓN EDITORIAL
Gisela L. Galicia

COORDINACIÓN DE DISEÑO
Marisol G. Martínez Fernández

CORRECCIÓN DE ESTILO
Rubén Cortez Aguilar

DISEÑO DE INTERIORES
Marisol G. Martínez Fernández

FORMACIÓN
Mauro Fco. Hernández Luna y
Marisol G. Martínez Fernández

GUÍA PARA EL MAESTRO

COORDINACIÓN GENERAL DGFCMS
Leticia Gutiérrez Corona

COORDINACIÓN ACADÉMICA
Jessica Baños Poo, María Teresa Vázquez Contreras
y Susana Molina Ochoa

RESPONSABLES DE CONTENIDOS
Silvia Lourdes Conde Flores, Ivonne Klein Kreisler,
Jimena Granados Alvarado, Alejandra Ferreiro Pérez,
Claudia Cabrera Sánchez, Ada Elsa Mendoza Rivera
y Rosa María Torres Hernández

COORDINACIÓN DE DISEÑO
Mario Enrique Valdes Castillo

CORRECCIÓN DE ESTILO
Felipe Gerardo Sierra Beamonte

DISEÑO DE FORROS E INTERIORES
Mario Enrique Valdes Castillo

FORMACIÓN
José Antonio Díaz Velázquez y Laura Varela Michel

PRIMERA EDICIÓN ELECTRÓNICA, 2011

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2011, Argentina 28, Centro, C. P. 06020, Cuauhtémoc, México, D. F.

ISBN: 978-607-467-211-4

Hecho en México
MATERIAL GRATUITO/Prohibida su venta

ÍNDICE

Presentación	7
--------------	---

PROGRAMAS DE ESTUDIO 2011

Introducción	11
Propósitos	13
Enfoque didáctico	15
Organización de los aprendizajes	19
Artes Visuales	23
Danza	37
Música	51
Teatro	65

GUÍA PARA EL MAESTRO

Introducción	85
I. Enfoque del campo de formación	115
II. Las Artes en secundaria: nociones, capacidades y principios fundamentales	127
III. Desarrollo de Habilidades Digitales	137
IV. Orientaciones para la planificación, la didáctica y la evaluación	143
Bibliografía	189

PRESENTACIÓN

La Secretaría de Educación Pública, en el marco de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), pone en las manos de maestras y maestros los *Programas de estudio 2011. Guía para el Maestro. Educación Básica. Secundaria. Artes*.

Un pilar de la Articulación de la Educación Básica es la RIEB, que es congruente con las características, los fines y los propósitos de la educación y del Sistema Educativo Nacional establecidos en los artículos Primero, Segundo y Tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y en la Ley General de Educación. Esto se expresa en el Plan de estudios, los programas y las guías para los maestros de los niveles de preescolar, primaria y secundaria.*

La Articulación de la Educación Básica se centra en los procesos de aprendizaje de las alumnas y los alumnos, al atender sus necesidades específicas para que mejoren las competencias que permitan su desarrollo personal.

Los Programas de estudio 2011 contienen los propósitos, enfoques, Estándares Curriculares y aprendizajes esperados, manteniendo su pertinencia, gradualidad y coherencia de sus contenidos, así como el enfoque inclusivo y plural que favorece el conocimiento y

* En los programas de estudio 2011 y las guías para las educadoras, las maestras y los maestros de educación preescolar, primaria y secundaria, la Secretaría de Educación Pública emplea los términos: niño(s), adolescentes, jóvenes, alumno(s), educadora(s), maestro(s) y docente(s), aludiendo a ambos géneros, con la finalidad de facilitar la lectura. Sin embargo, este criterio editorial no demerita los compromisos que la SEP asume en cada una de las acciones y los planteamientos curriculares encaminados a consolidar la equidad de género.



aprecio de la diversidad cultural y lingüística de México; además, se centran en el desarrollo de competencias con el fin de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que le demanda nuevos desempeños para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia, y en un mundo global e interdependiente.

La Guía para maestras y maestros se constituye como un referente que permite apoyar su práctica en el aula, que motiva la esencia del ser docente por su creatividad y búsqueda de alternativas situadas en el aprendizaje de sus estudiantes.

La SEP tiene la certeza de que los *Programas de estudio 2011. Guía para el Maestro. Educación Básica. Secundaria. Artes* será de utilidad para orientar el trabajo en el aula de las maestras y los maestros de México, quienes a partir del trabajo colaborativo, el intercambio de experiencias docentes y el impacto en el logro educativo de sus alumnos enriquecerán este documento y permitirá realizar un autodiagnóstico que apoye y promueva las necesidades para la profesionalización docente.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Programas de estudio 2011

**Secundaria
Artes**

INTRODUCCIÓN

11

La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) presenta áreas de oportunidad que es importante identificar y aprovechar, para dar sentido a los esfuerzos acumulados y encauzar positivamente el ánimo de cambio y de mejora continua con el que convergen en la educación las maestras y los maestros, las madres y los padres de familia, las y los estudiantes, y una comunidad académica y social realmente interesada en la Educación Básica.

Con el propósito de consolidar una ruta propia y pertinente para reformar la Educación Básica de nuestro país, durante la presente administración federal se ha desarrollado una política pública orientada a elevar la calidad educativa, que favorece la articulación en el diseño y desarrollo del currículo para la formación de los alumnos de preescolar, primaria y secundaria; coloca en el centro del acto educativo al alumno, el logro de los aprendizajes, los Estándares Curriculares establecidos por periodos escolares, y favorece el desarrollo de competencias que le permitirán alcanzar el perfil de egreso de la Educación Básica.

La RIEB culmina un ciclo de reformas curriculares en cada uno de los tres niveles que integran la Educación Básica, que se inició en 2004 con la Reforma de Educación Preescolar, continuó en 2006 con la de Educación Secundaria y en 2009 con la de Educación Primaria, y consolida este proceso aportando una propuesta formativa pertinente, significativa, congruente, orientada al desarrollo de competencias y centrada en el aprendizaje de las y los estudiantes.



La Reforma de la Educación Secundaria se sustenta en numerosas acciones, entre ellas: consultas con diversos actores, publicación de materiales, foros, encuentros, talleres, reuniones nacionales, y seguimiento a las escuelas; se inició en el ciclo escolar 2004-2005, con la etapa de prueba en aula en 127 escuelas secundarias, de las cuales se obtuvieron opiniones y sugerencias que permitieron fortalecer los programas.

La consolidación de la Reforma en Educación Secundaria ha planteado grandes desafíos a los docentes y al personal directivo. El avance en este proceso de cambio –y tomando en cuenta las opiniones y sugerencias del personal docente y directivo, derivadas de su experiencia al aplicar los programas de estudio 2006– requirió introducir modificaciones específicas para contar hoy día con un currículo actualizado, congruente, relevante, pertinente y articulado en relación con los niveles que le anteceden (preescolar y primaria), sin alterar sus postulados y características esenciales; en este sentido, al proceso se le da continuidad.

La acción de los docentes es un factor clave, porque son quienes generan ambientes propicios para el aprendizaje, plantean situaciones didácticas y buscan motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias.

La RIEB reconoce, como punto de partida, una proyección de lo que es el país hacia lo que queremos que sea, mediante el esfuerzo educativo, y asume que la Educación Básica sienta las bases de lo que los mexicanos buscamos entregar a nuestros hijos: no cualquier México, sino el mejor posible.

La Secretaría de Educación Pública valora la participación de docentes, directivos, asesores técnico-pedagógicos, madres y padres de familia, y toda la sociedad, en el desarrollo del proceso educativo, por lo que les invita a ponderar y respaldar los aportes de los Programas de estudio 2011 de Educación Secundaria en el desarrollo de las niñas, los niños y los adolescentes de nuestro país.



PROPOSITOS

13

Propósitos del campo formativo de Expresión y apreciación artísticas, y las asignaturas de Educación Artística y Artes para la Educación Básica

Con el estudio de los aspectos artísticos y culturales de cada nivel educativo en la Educación Básica se pretende que los niños y los adolescentes:

- Desarrollen la competencia artística y cultural a partir de la apropiación de los lenguajes, procesos y recursos de las artes, con base en el trabajo pedagógico diseñado para potenciar sus capacidades, atender sus intereses y satisfacer sus necesidades socioculturales.
- Adquieran los conocimientos y las habilidades propios de los lenguajes artísticos: artes visuales, expresión corporal y danza, música y teatro, que les permitan desarrollar su pensamiento artístico, paralelamente a sus actitudes y valores, mediante experiencias estéticas que favorezcan su creatividad.
- Valoren la importancia de la diversidad y la riqueza del patrimonio artístico y cultural por medio del descubrimiento y de la experimentación de los diferentes aspectos del arte al vivenciar actividades cognitivas, afectivas y estéticas.



Propósitos de estudio de las Artes para educación secundaria

- Aprecien las cualidades estéticas de diversas manifestaciones y representaciones del cuerpo humano por medio de los lenguajes artísticos para comprender su significado cultural y valorar su importancia dentro de las artes.
- Exploren la dimensión estética de las imágenes, las cualidades del sonido y el uso del cuerpo y la voz, estructura dramática y creación teatral, para enriquecer las concepciones personales y sociales que se tienen del arte.
- Conozcan los procesos de creación artística de diseñadores, artesanos y en general de los miembros creativos de la comunidad.
- Distingan diferentes profesiones e instituciones que se desarrollan en diferentes entornos culturales relacionadas con la creación, investigación, conservación y difusión de las artes.



ENFOQUE DIDÁCTICO

15

El trayecto formativo articulado de las Artes en Educación Básica contribuye al desarrollo de la competencia artística y cultural; en este sentido, el campo formativo de Expresión y apreciación artísticas en preescolar se centra en potenciar en las niñas y los niños la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y la creatividad mediante experiencias con los lenguajes artísticos (música, plástica, danza, apreciación teatral, dramática y literatura) que propicien la expresión personal, así como la interpretación y apreciación de producciones artísticas. La asignatura de Educación Artística en educación primaria tiene la finalidad de brindar a los alumnos los referentes esenciales de los lenguajes del arte que les permitan comprender el entorno artístico y cultural que los rodea al participar en experiencias de aprecio, expresión y reflexión con las artes visuales, la expresión corporal y danza, la música y el teatro.

Para lograr que realmente se movilicen en la escuela los conocimientos, habilidades y actitudes relacionados con el estudio del arte, es importante que los alumnos interactúen en experiencias que favorezcan tanto la apreciación de producciones artísticas como la expresión creativa y personal de lo que cada alumno siente, piensa, imagina e inventa. En este sentido, el estudio de las Artes en la Educación Básica tiene la intención de crear oportunidades para que los niños y los jóvenes hagan su propio trabajo, miren y hablen acerca de él y de la producción de otros.

La escuela secundaria busca que los alumnos amplíen sus conocimientos en una disciplina artística y la practiquen habitualmente. Para alcanzar esta meta los alumnos habrán de apropiarse de las técnicas y los procesos que les permitan expresarse artís-



ticamente, interactuar con distintos códigos, reconocer la diversidad de relaciones entre los elementos estéticos y simbólicos, interpretar los significados de esos elementos y otorgarles un sentido social, así como disfrutar la experiencia de formar parte del quehacer artístico. La finalidad es que los alumnos empleen intencionalmente el lenguaje de una disciplina artística para expresarse y comunicarse de manera personal, para establecer relaciones entre los elementos simbólicos que constituyen una manifestación propia y colectiva con base en el arte para emitir juicios críticos desde una perspectiva que conjugue lo estético, lo social y lo cultural. Asimismo, mediante la práctica de las artes se busca fortalecer la autoestima para valorar y respetar las diferencias y expresiones artístico-culturales –tanto personales como comunitarias– que les ayuden a comprender e interpretar el mundo y a apropiarse de él de manera sensible.

Para dar continuidad al trabajo realizado en preescolar en el campo formativo de Expresión y apreciación artísticas, en la educación primaria y secundaria se favorece la:

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL

16

Que se conceptualiza como:

Una construcción de habilidades perceptivas y expresivas que dan apertura al conocimiento de los lenguajes artísticos y al fortalecimiento de las actitudes y los valores que favorecen el desarrollo del pensamiento artístico mediante experiencias estéticas para impulsar y fomentar el aprecio, la comprensión y la conservación del patrimonio cultural.

Estos componentes son concomitantes a las cinco competencias para la vida y a los rasgos del perfil de egreso de Educación Básica. La competencia permite que los alumnos integren a sus habilidades las herramientas necesarias para conocer y comprender el mundo desde una perspectiva estética, promoviendo el desarrollo del pensamiento artístico a partir de los lenguajes propios de esta asignatura que son considerados como el objeto de estudio, ya que ponen en práctica un conjunto de aspectos socioculturales, cognitivos y afectivos, que brindan la oportunidad de formular opiniones informadas, tomar decisiones, responder a retos y resolver problemas en forma creativa.

Por ello, la competencia artística y cultural implica la utilización de conocimientos (saberes), habilidades (saber hacer), valores y actitudes (estimar los resultados de ese hacer) que le otorgan al alumno diversas formas para considerar, comprender e interpretar críticamente las manifestaciones del arte y de la cultura en diferentes contextos, así como expresar ideas y sentimientos potenciando su propia capacidad estética y creadora por medio de los códigos presentes en los lenguajes de artes visuales, expresión corporal y danza, música y teatro.

Actualmente, relacionarse con el arte requiere una visión plural amplia, ya que sus manifestaciones presentan gran variedad de formas y posibilidades estéticas, por lo que es importante que docentes y alumnos tengan una actitud de respeto a la diversidad para entender el contexto en que se dan las expresiones artísticas creadas por sus pares y otras personas, valorando sus posibilidades de expresión. En su vida cotidiana los alumnos se encuentran en contacto constante y directo con procesos creativos y artísticos relacionados con la cultura popular, que también se consideran formas de arte.

El programa de cada disciplina se organiza en cinco bloques; éstos tienen el nombre del tema de estudio y hacen referencia al conocimiento propio del lenguaje artísti-



co, así como a la relación que los alumnos tienen con la disciplina que se estudia (artes visuales, danza, música o teatro). Los bloques se organizaron de manera que exista una secuencia entre ellos, en cuanto al orden y la complejidad, tanto en un mismo grado como entre los tres grados.

Es importante atender el orden en que se presentan, pues obedece a una secuenciación y graduación de contenidos. No obstante, es posible que el docente haga algunos ajustes al realizar su planeación, según lo demanden los intereses y la dinámica de aprendizaje de los alumnos.



ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

19

Ejes de enseñanza

En el trabajo con esta asignatura y sus disciplinas artísticas se destacan los tres ejes que se estudiaron en los niveles educativos que le anteceden: *la Apreciación, la Expresión y la Contextualización*.

La Apreciación favorece el desarrollo de habilidades perceptuales: auditivas, visuales, táctiles y kinestésicas. Participa en la formación de los alumnos al brindarles elementos para reconocer las creaciones artísticas a partir de distinguir el color, las formas, las texturas, los sonidos, los movimientos o cualquier otra propiedad de los lenguajes artísticos. También colabora en la percepción de códigos propios del arte, lo que implica educar los sentidos, ver y oír más allá de lo visible o audible, para que al ser captado por éstos, sean reflexionados e interpretados por los alumnos, de acuerdo con sus propias experiencias y concepciones, lo que da apertura a la práctica de las artes y afina la curiosidad por explorar los medios artísticos, identificando los diferentes materiales y las propiedades disciplinarias de un lenguaje. Por otra parte, apreciar estimula el reconocimiento de la expresividad de una manifestación artística a partir de los sentimientos que causa en el espectador, desarrolla el aspecto cognitivo que le permite comparar las obras artísticas de diversas culturas y épocas y contrastar formas de pensar, estableciendo analogías y divergencias entre temáticas y recursos técnicos, la construcción del pensamiento crítico y la interpretación de signos y símbolos. También favorece el sentido de identidad individual y de pertenencia a una colectividad que emplea el arte para representarse simbólicamente, así como la identificación de rasgos artísticos que dan cuenta del respeto y de la valoración de la diversidad cultural.



Este eje compromete a los alumnos al análisis de opciones del arte con las que se identifiquen permanentemente, con base en una participación activa y la interacción con sus compañeros y docentes. Amplía sus conocimientos y sus posibilidades artísticas al visualizarse como miembro de una sociedad en la que se puede desempeñar como un ciudadano sensible, con identidad cultural propia de su ámbito y con juicios que estéticamente le permitirán evaluar el contexto donde se desenvuelve. El aprendizaje de los aspectos básicos de los lenguajes artísticos es parte importante de la formación que se requiere para desarrollar una apreciación informada y crítica; dicho aprendizaje provee a los alumnos de códigos que podrán aplicar al momento de enfrentarse a una propuesta artística concreta. El docente debe aprovechar la atracción natural que sienten sus alumnos hacia las formas, los movimientos, las caracterizaciones o los sonidos, y reforzarla. Posteriormente, puede introducirlos en conceptos del arte más complejos, tratando de establecer una relación directa entre éstos y sus propios procesos de expresión, con el fin de que los adolescentes se muestren receptivos hacia una amplia gama de obras artísticas.

20
La Expresión es la posibilidad de comunicación, la cual pone de manifiesto ideas y sentimientos por medio de los lenguajes artísticos que se concretan en creaciones específicas. Es el resultado de un proceso de relaciones múltiples de la exploración ante las posibilidades expresivas y la producción de obras. La exploración es el medio que los alumnos tienen para conocer los principios y elementos de los lenguajes artísticos, para ensayar distintas técnicas y aprovechar los materiales e instrumentos que tienen a su alcance. Al practicar la exploración se inicia a los alumnos en una preparación que les permita generar expectativas que puedan alcanzar en la medida de sus posibilidades estéticas para que después utilicen lo aprendido con una intención expresiva, materializando sus avances mediante producciones plásticas, sonoras, dancísticas o teatrales.

Este eje facilita la apropiación de principios y elementos de cada lenguaje, permitiendo la exploración y experimentación con distintas técnicas para diseñar y elaborar obras y/o representaciones que les permitan manifestar sus ideas, emociones y sentimientos. Además, ofrece a los alumnos el acceso a una visión interior del esfuerzo y del logro artístico que hace meritoria por sí misma la tarea artística. También incita la creatividad para construir ideas propias, establecer relaciones cualitativas por medio del diálogo crítico. Por otra parte, estimula actitudes de apertura, curiosidad, respeto e interés por explorar los medios artísticos y reconocer las diferentes expresiones culturales, lo que fortalece la autoestima e identidad de los alumnos mediante la valoración de sus inquietudes, necesidades, habilidades y logros.

La Contextualización implica que el alumno conozca la influencia que tienen los diferentes momentos históricos y sociales en las manifestaciones artísticas, las razones por las que éstas se llevan a cabo, las condiciones necesarias para realizarlas, la



función e importancia de creadores, intérpretes y ejecutantes que participan en ellas, así como el impacto que éstas ejercen de vuelta en los individuos y en la sociedad.

También favorece la búsqueda de información acerca de diversos temas relacionados con el arte y su interpretación crítica con la intención de producir un pensamiento autónomo, la argumentación razonada de opiniones, mayor apertura y respeto frente a la diversidad de puntos de vista, la formación de la conciencia histórica de las personas –de su sentido de identidad y pertenencia–, el reconocimiento de múltiples expresiones artísticas, la comprensión de su momento cultural y social actual, además de la valoración del patrimonio artístico como un bien ciudadano que muestra la gran riqueza y diversidad de nuestro país y del mundo.

En este sentido, se requiere que los alumnos hagan suyos los elementos para entender y valorar la cultura, así como para apreciar el patrimonio y construir su pensamiento artístico; para lograr lo anterior, se proponen contenidos que permitan la integración de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que el alumno tiene que desarrollar para lograrlo. Si emprender actividades de apreciación permite que los alumnos conozcan los elementos estéticos y los significados de las obras mediante la exploración de su forma, técnica y tema, la contextualización los aproxima al carácter social de las mismas. Al incluir este eje se pretende que el alumno adquiera criterios para observar y comprender por qué han cambiado las manifestaciones artísticas a lo largo del tiempo y en qué modo se relacionan con otros ámbitos de la vida (como la ciencia, la religión, la economía o la política, entre otros).

Por otro lado, permite a los alumnos tomar conciencia de la necesidad de respetar y conservar las obras artísticas como parte del patrimonio cultural colectivo, y reflexionar acerca de la riqueza cultural de la sociedad mediante la comparación de diversas experiencias artísticas, donde el docente especialista en cada disciplina artística se asume como facilitador que promueve la investigación para crear y producir obras propias, analizar y valorar los trabajos realizados, observar sus alcances y reconocer las dificultades que pudieran enfrentar, favoreciendo la reflexión sobre los logros en el proceso, coadyuvando a ampliar y profundizar los conocimientos específicos de la disciplina a tratar y seguir impulsando a los alumnos para que continúen su acercamiento al arte como hábito en su vida cotidiana, donde favorezcan sus habilidades y reafirmen sus aptitudes y valores. También debe procurar abrir espacios para la discusión informada acerca del arte, donde puedan incluirse las manifestaciones estéticas que son significativas para los alumnos, como la música y los bailes de moda, las representaciones escénicas, el graffiti y las artesanías, entre otras, de modo que sirvan de plataforma o enlace para conocer y comprender otras manifestaciones artísticas lejanas o diferentes al entorno inmediato. Será conveniente mantener una actitud de apertura dentro del aula, que incluya las diversas concepciones de belleza, intereses y manifestaciones artísticas de los alumnos y de las culturas y grupos que conforman nuestro país.



En los cuadros que se presentan se expresan los aprendizajes esperados, así como los contenidos, los cuales se estructuraron con base en tres ejes de enseñanza propios de la educación en artes. Estos son referentes que orientan los conocimientos a desarrollar en los aprendizajes esperados y en los contenidos del programa. La finalidad de los ejes es favorecer la identificación de lo que los alumnos están aprendiendo en las dimensiones artísticas, para apreciar, expresar o contextualizar distintas manifestaciones estéticas.

Se sugiere abordar cada bloque de estudio en un bimestre y de acuerdo con el calendario escolar, por lo que mediante la planificación didáctica del docente y con base en las características, los intereses y las necesidades educativas de los alumnos, del grupo y del centro educativo, se tomarán las decisiones pertinentes para establecer estrategias y lograr los aprendizajes con el propósito de alcanzar el desarrollo integral y las expectativas señaladas en el perfil de egreso. Se requiere que los alumnos atribuyan un sentido práctico y cotidiano a los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores desarrollados durante su estancia en este nivel educativo, para colocarlos a diferentes situaciones que ocurren en su contexto social y cultural.



ARTES VISUALES

Propósitos del estudio de las Artes Visuales en educación secundaria

Con el estudio de las Artes Visuales en la educación secundaria se pretende que los alumnos:

25

- Valoren la imagen como portadora de informaciones visuales sobre el mundo, al identificar y manejar los elementos básicos del lenguaje visual, lo que permitirá fomentar una actitud crítica y decodificar diferentes mensajes.
- Aprecien las cualidades visuales del entorno en la realización de proyectos creativos individuales y colectivos que giran alrededor de esos ambientes, para comprender la forma y el contenido de distintos medios bidimensionales y tridimensionales, e interpretarlos desde un punto de vista personal y estético.
- Utilicen distintas técnicas y materiales de producción visual para experimentar las posibilidades expresivas de la abstracción.
- Comprendan algunas manifestaciones del arte moderno y contemporáneo, y lo apliquen en imágenes diversas.

Ejes de enseñanza en la disciplina

La *Apreciación* está integrada por contenidos que favorecen el desarrollo de la percepción visual de los alumnos.

La *Expresión* está conformada por contenidos dirigidos a la realización de proyectos visuales bidimensionales y tridimensionales que ofrecen elementos para interpretar varios tipos de imágenes, incentivando el sentido crítico.

La *Contextualización* aborda el cambiante papel que ha tenido la imagen en distintas épocas y lugares.



Esta asignatura tiene como propósito enseñar a ver a los alumnos, de manera que mediante su propia experiencia aprendan a observar y comunicarse por medio de las imágenes.

Para formar a los alumnos en el lenguaje visual es importante aprovechar las relaciones que se establecen entre la lengua y la imagen, entre otras razones para valorar la importancia de la imagen en la Educación Básica y para justificar por qué tiene relevancia central en el programa de Artes Visuales.

En dicho programa los contenidos se enfocan en las imágenes, ya que éstas tienen un peso fundamental en la vida de los alumnos, de ahí que los aprendizajes esperados se orienten al acercamiento del alumno hacia manifestaciones visuales (fotografía, escultura, pintura, gráfica, video y multimedia). Las imágenes que toman de su entorno les sirven para modelar universos visuales propios, donde conviven múltiples mensajes, formas y estilos.

Al respecto, de manera predominante se ha circunscrito el valor de la imagen a su función como recurso didáctico en los procesos de aprendizaje, útil para apoyar la referencia a los contenidos, ya sea que se trate de una ilustración científica para aprender conceptos de biología, de un mapa para adquirir nociones geográficas, o de una recreación plástica de un tema histórico. En esas situaciones se destaca la información y se soslaya el manejo del lenguaje visual, con lo cual se desaprovecha la oportunidad de que los alumnos aprendan a observar y a apreciar las imágenes en sí mismas.

Los contenidos se vinculan con los aprendizajes esperados para ayudar a concebir las imágenes como medios de conocimiento de la realidad social. Así, se establece un puente entre el bagaje visual de los alumnos y los propósitos de formación que se persiguen en la educación secundaria, donde amplían su capacidad de interacción con las imágenes.

En el proceso educativo para fomentar la apreciación de las artes visuales, es importante la experimentación de conceptos, procesos y técnicas, promoviendo la progresiva construcción de un lenguaje personal en dichas producciones. Entre las técnicas más accesibles para trabajar los contenidos destacan las de producción visual bidimensional (dibujo lineal o de contorno, el volumétrico por planos y por contraste de tonos); las técnicas que utilizan materiales de grafito, carbón, tinta, rotuladores y lápices de cera, así como las de grabado de xilografía, relieve y sellos elaborados en madera, linóleo y cartón, además de las técnicas cuya base son la pintura de acuarela, pastel, acrílico, *gouache*, óleo, vinílicas. Los alumnos de secundaria valoran técnicas de montaje como el *collage* y el fotomontaje, las cuales se trabajan, en muchas ocasiones, desde preescolar y primaria. Asimismo, la fotografía análoga en película de color o blanco y negro se emplea a través de cámaras instantáneas, manuales o automáticas y digitales. Finalmente, en el programa se proponen las técnicas artesanales, que se



basan en el trabajo de lacas, vitrales, pintura, plumaria, mosaico de semillas, textiles (*batik, tie dye*) y metalistería (repujado, calado o recorte en lámina).

Como complemento a los propósitos de las Artes Visuales, también se propone la utilización de técnicas de producción visual tridimensionales (esculturas aéreas y móviles, así como con técnicas de tallado, modelado, vaciado y ensamblaje). Los materiales sugeridos van desde el barro al natural hasta el jabón, sin dejar de considerar el policromado o bruñido, la plastilina, el yeso, la cera, el papel, el cartón, las varillas, las láminas, la madera y los plásticos, entre otros. Además, pueden considerarse distintos tipos de piedras de fácil adquisición.

Es necesario destacar que el programa no contempla como meta del aprendizaje el dominio de los conceptos y las técnicas de las Artes Visuales, sino la posibilidad de generar un acercamiento reflexivo al vasto mundo de la comunicación visual, estructurado a partir de diferentes tipos de imágenes. En cada grado de la educación secundaria se definen algunas de sus funciones y usos, se analizan y ponen en práctica distintas estrategias para la producción, apreciación y contextualización. Desde otra perspectiva igual de relevante, se aborda la presencia y las funciones de los medios de difusión de la imagen en la sociedad actual; los perfiles de las instituciones y profesiones dedicadas a la creación, al estudio, a la divulgación y al resguardo de las imágenes.

Se considera que todos los alumnos de la escuela secundaria –independientemente de las habilidades que tengan para expresarse de manera gráfica– están en condiciones de producir imágenes, apreciarlas y discutir acerca de sus significados, de ahí que la selección de cada concepto y tema del programa haya tomado en cuenta principalmente las necesidades de formación comunes a todos los alumnos, considerando el conocimiento y manejo de diversos lenguajes simbólicos, entre los que se encuentra el visual.

Junto a este propósito formativo, los contenidos y aprendizajes esperados considerados en el programa pretenden que los alumnos pongan en práctica sus intereses, experiencias, intuiciones y gustos estéticos, de manera que su encuentro con las artes visuales tenga una continuidad con lo aprendido a lo largo de su vida escolar y no represente un aprendizaje aislado sino, más bien, se convierta en parte de su manera de interpretar la realidad.

Organización de los aprendizajes

A continuación se presenta la estructura que tiene el programa de Artes Visuales para los tres grados de este nivel educativo, y en el cuadro se pueden observar los temas de los bloques que se estudian en cada grado.



BLOQUE	PRIMER GRADO	SEGUNDO GRADO	TERCER GRADO
I	Las imágenes de mi entorno	Las imágenes y algunos de sus usos sociales	El lenguaje de la abstracción
II	¿Qué es la imagen figurativa?	Imágenes y símbolos	Arte contemporáneo
III	Composición de la imagen: formatos y encuadres	Técnicas de las artes visuales	Las imágenes artísticas
IV	La naturaleza y el espacio urbano en la imagen	El cuerpo humano en las artes visuales	Arte colectivo
V	Las obras tridimensionales en el entorno	Las vanguardias en las artes visuales	El mundo de las artes visuales

Primer grado

En el bloque I (“Las imágenes de mi entorno”) se plantea el reconocimiento de algunos usos y significaciones que se dan a las imágenes en el medio que rodea al alumno; asimismo, se abordan tipologías y características de la imagen documental.

La función documental de la imagen se relaciona estrechamente con el concepto de figuración que se aborda en el bloque II (“¿Qué es la imagen figurativa?”). En este caso se exploran distintas posibilidades de representación visual de las cosas, atendiendo conceptos como figuración y no-figuración o abstracción.

El bloque III (“Composición de la imagen: formatos y encuadres”) lleva a los alumnos a conocer la importancia que tienen estos elementos en la configuración de cualquier imagen y a saber aprovecharlos en sus composiciones.

Los bloques IV y V (“La naturaleza y el espacio urbano en la imagen” y “Las obras tridimensionales en el entorno”) retoman un tópico vigente en la historia de las artes visuales: la recreación en imágenes de las formas naturales, así como de las realidades sociales. Se considera que los alumnos podrán relacionar con facilidad estos temas con su experiencia visual inmediata y que, igualmente, éstos constituyen un buen medio para introducirlos al concepto de espacio en la imagen y en la escultura.

Segundo grado

En el bloque I (“Las imágenes y algunos de sus usos sociales”) se plantea un acercamiento crítico a las imágenes presentes en la vida de los alumnos y su función social.

En el bloque II (“Imágenes y símbolos”) se explora el poder de las representaciones visuales para significar ideas. Asimismo, hay una introducción al conocimiento del símbolo y de su representación en las artes visuales.



El bloque III (“Técnicas de las artes visuales”) pretende que los alumnos conozcan el papel que han tenido los avances técnicos en las imágenes.

Los bloques IV y V (“El cuerpo humano en las artes visuales” y “Las vanguardias en las artes visuales”) permiten conocer diversas ideas en torno de la corporeidad por medio de las representaciones bidimensionales y tridimensionales del cuerpo retratado, desnudo o transfigurado, que los alumnos podrán analizar mediante sus significados culturales, simbólicos y psicológicos.

Tercer grado

El bloque I (“El lenguaje de la abstracción”) se orienta a que los alumnos descubran diferentes connotaciones del término “arte”, así como algunas de las funciones que ha tenido a lo largo del tiempo.

El bloque II (“Arte contemporáneo”) trata de las diferentes profesiones especializadas en la producción, difusión, conservación y circulación de las imágenes y los objetos con valor artístico. Además, plantea la relación que los artistas y profesionales del arte tienen con instituciones culturales que llevan a cabo una labor importante.

En los bloques III y IV (“Las imágenes artísticas” y “Arte colectivo”) los alumnos tendrán la oportunidad de experimentar con elementos del lenguaje plástico para crear producciones visuales no figurativas y conocer algunas de sus manifestaciones.

El bloque V (“El mundo de las artes visuales”) tiene como objetivo que los alumnos reconozcan, identifiquen e interpreten significados de obras contemporáneas.



Aprendizajes esperados de Artes

Artes visuales

Primer grado

Bloque I. Las imágenes de mi entorno

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Distingue en la fotografía documental de diversos autores los elementos visuales que la conforman.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Observación de las imágenes del entorno, identificando sus posibles funciones, usos, temas y significaciones personales y colectivas.Identificación de la imagen documental mediante el análisis de fotografías.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Realización de un reportaje visual utilizando imágenes del entorno donde se documente una experiencia, tema o hecho relevante para el alumno.Interpretación de fotografías documentales, contrastando la información visual que ofrecen con la escrita que las acompaña.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Discusión de los usos y significaciones personales y colectivas que se dan a las imágenes del entorno.Investigación del trabajo realizado por fotógrafos documentalistas.

30

Bloque II. ¿Qué es la imagen figurativa?

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Utiliza los elementos del lenguaje visual en la composición de imágenes figurativas.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Observación de imágenes figurativas elaboradas con diferentes estilos, identificando sus características.Exploración de imágenes figurativas, destacando el manejo de los elementos del lenguaje visual en la composición (forma, color, textura, perspectiva, simetría, asimetría, acentos, etcétera).
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Producción de imágenes figurativas en diferentes proyectos creativos.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Investigación acerca de la obra de un artista o estilo artístico de carácter figurativo.



Bloque III. Composición de la imagen: formatos y encuadres

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Emplea elementos de la composición visual en producciones bidimensionales.	APRECIACIÓN	• Observación de la composición en imágenes bidimensionales, considerando los encuadres y los ángulos de visión.
	EXPRESIÓN	• Identificación de las posibilidades de composición realizando una imagen donde se experimente con diversos encuadres y ángulos de visión.
	CONTEXTUALIZACIÓN	• Investigación de diversos recursos empleados en la composición de imágenes. • Recopilación de imágenes de artistas mexicanos donde se presenten diversos encuadres.

Bloque IV. La naturaleza y el espacio urbano en la imagen

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Reconoce la importancia del contexto sociocultural y su influencia en la creación de obras.	APRECIACIÓN	• Observación de las cualidades visuales del paisaje natural (rural y urbano) en imágenes artísticas de diferentes épocas.
	EXPRESIÓN	• Creación de imágenes que representen temas que aborden problemas de carácter social relacionados con la naturaleza.
	CONTEXTUALIZACIÓN	• Reflexión sobre el contexto sociocultural que motivó la creación de las imágenes observadas, considerando lugar y tiempo.

Bloque V. Las obras tridimensionales en el entorno

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Utiliza los elementos del lenguaje visual para la realización de obras tridimensionales a partir del entorno.	APRECIACIÓN	• Observación de las cualidades de los objetos del entorno a partir de las formas, volúmenes, dimensiones, texturas y materiales.
	EXPRESIÓN	• Realización de obras tridimensionales que manifiesten ideas, sentimientos o experiencias del entorno.
	CONTEXTUALIZACIÓN	• Investigación de obras tridimensionales, tomando en cuenta el sentido mágico, religioso, artístico y decorativo. • Indagación sobre obras tridimensionales contemporáneas.



Segundo grado

Bloque I. Las imágenes y algunos de sus usos sociales

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">Analiza funciones sociales de la imagen, empleando sus recursos visuales y comunicativos en producciones propias.Interpreta la imagen desde su función social.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Descripción de imágenes a partir de su función social considerando los motivos representados, el encuadre y el ángulo de visión, así como la organización de los elementos del lenguaje visual.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Elaboración colectiva de imágenes a partir de sus funciones sociales para difundir un tema de relevancia de su entorno.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Reflexión acerca de la función e importancia de la imagen en el entorno y en los medios de comunicación masiva, impresos y electrónicos, así como en el espacio público.

Bloque II. Imágenes y símbolos

32

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">Interpreta el sentido del símbolo a partir del reconocimiento de sus elementos.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Identificación del uso de símbolos en las artes visuales.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Producción de un proyecto personal donde se utilicen representaciones simbólicas.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Reflexión grupal del sentido simbólico de proyectos realizados por los alumnos.

Bloque III. Técnicas de las artes visuales

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">Destaca la importancia de las técnicas en las artes visuales.Distingue las posibilidades creativas de las herramientas que tiene a su alcance.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Identificación de las técnicas en diversas manifestaciones artísticas.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Experimentación de recursos técnicos para la realización de una producción visual individual o colectiva.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Investigación de las técnicas utilizadas en manifestaciones artísticas a lo largo de la historia.



Bloque IV. El cuerpo humano en las artes visuales

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Reconoce diversas maneras de abordar la representación del cuerpo humano en producciones artísticas.	APRECIACIÓN	• Observación de producciones artísticas que abordan el cuerpo humano en distintas épocas de la historia de las artes visuales.
	EXPRESIÓN	• Experimentación con las posibilidades de representación del cuerpo humano en trabajos individuales o colectivos.
	CONTEXTUALIZACIÓN	• Investigación del trabajo de artistas visuales que han realizado obras, producciones o representaciones cuyo tema principal es el cuerpo humano.

Bloque V. Las vanguardias en las artes visuales

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Distingue las características de algunas producciones artísticas de la primera mitad del siglo XX y los incorpora en sus producciones personales.	APRECIACIÓN	• Observación de las obras más representativas de la producción artística de las vanguardias del siglo XX.
	EXPRESIÓN	• Experimentación de diferentes conceptos y/o procesos empleados en la producción artística de las vanguardias del siglo XX.
	CONTEXTUALIZACIÓN	• Socialización en torno a las distintas concepciones artísticas que postularon los creadores de las vanguardias del siglo XX.

Tercer grado

Bloque I. El lenguaje de la abstracción

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Emplea en sus producciones nociones esenciales del lenguaje abstracto bidimensional y tridimensional.	APRECIACIÓN	• Observación y análisis de producciones artísticas que abordan el lenguaje abstracto tanto en la bidimensión como en la tridimensión.
	EXPRESIÓN	• Experimentación con los elementos y posibilidades técnicas del lenguaje abstracto (lírico y geométrico), tanto bidimensional como tridimensional.
	CONTEXTUALIZACIÓN	• Investigación en torno a la obra de artistas que abordan el lenguaje abstracto, tanto en la bidimensión como en la tridimensión.



Bloque II. Arte contemporáneo

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Distingue las diversas manifestaciones del arte contemporáneo.• Interpreta significados de obras contemporáneas.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Observación de las características más relevantes de las producciones visuales del arte contemporáneo.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Experimentación con las posibilidades temáticas, conceptuales, técnicas, materiales y expresivas de las manifestaciones del arte contemporáneo en las artes visuales.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Investigación en torno a producciones visuales de artistas contemporáneos, de manera grupal.

Bloque III. Las imágenes artísticas

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Emplea en creaciones individuales los distintos elementos del lenguaje visual, así como las nociones presentes en ellas.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Observación de imágenes artísticas en museos, galerías o el aula, en las cuales se destaque la intención de los artistas, así como la descripción de los elementos del lenguaje visual.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Elaboración de producciones visuales que permitan al alumno reflexionar en torno a los elementos del lenguaje visual presentes en las imágenes artísticas.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Investigación sobre las nociones estéticas presentes en las imágenes artísticas.

Bloque IV. Arte colectivo

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Reconoce las características de los distintos tipos de obras colectivas.• Colabora en la realización de producciones visuales colectivas.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Observación de obras artísticas colectivas.• Revisión de las características, materiales y diversidad de propuestas del arte colectivo.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Elaboración de producciones visuales colectivas en alguno de los medios conocidos en el ámbito de las artes visuales, como mural, instalación, ensamblaje y otros.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Investigación de los temas y las técnicas del arte colectivo.



Bloque V. El mundo de las artes visuales

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Caracteriza los diversos actores e instituciones que intervienen en el circuito de las artes visuales.	APRECIACIÓN	• Identificación del proceso de producción de las distintas disciplinas de las artes visuales, así como de las profesiones dedicadas al estudio, conservación, difusión y comercialización de las mismas.
	EXPRESIÓN	• Realización de visitas a museos, galerías y estudios de artistas para la realización de entrevistas, y posteriormente ensayos, en torno al funcionamiento del circuito de las artes visuales.
	CONTEXTUALIZACIÓN	• Investigación y diálogo con profesionales de las distintas áreas que intervienen en la creación, estudio, conservación, difusión y comercialización de las artes visuales.



DANZA

Propósitos del estudio de la Danza en educación secundaria

Con el estudio de la Danza en la educación secundaria se pretende que los alumnos:

- Reconozcan a la danza como un lenguaje corporal que les permita comprender e interpretar el mundo, utilizándola como un medio de expresión, comunicación personal y social, apreciando en sus diversas manifestaciones diferentes contextos históricos y culturales.
- Experimenten las posibilidades de movimiento de su cuerpo para que aprendan a valorarlo y cuidarlo, así como a desarrollar algunos elementos del lenguaje dancístico.
- Favorezcan la comunicación de sus ideas, pensamientos, sentimientos y emociones, con el fin de que profundicen el conocimiento de sí mismos y de los otros, por medio de actividades dancísticas.
- Identifiquen las características de los principales géneros de la danza y la relación que tienen con otras expresiones artísticas presentes en nuestro país y el mundo, comprendiendo y respetando la diversidad de formas en que se representa la realidad, tanto de personas como de grupos sociales.

39

Ejes de enseñanza en la disciplina

La *Apreciación* está integrada por contenidos que favorecen el desarrollo de la percepción, sensibilización y crítica de los alumnos al reconocer las posibilidades del cuerpo y del movimiento.

La *Expresión* está conformada por contenidos dirigidos a la realización de proyectos coreográficos que brindan elementos para utilizar el lenguaje corporal y dancístico donde se expresan sentimientos e ideas propias.

La *Contextualización* permite observar y reflexionar acerca de la percepción del cuerpo y de las manifestaciones dancísticas en diferentes épocas, lugares y culturas.



El programa presenta contenidos que se centran en el estudio del lenguaje de la danza. Es por medio de éste que los alumnos reconocen la capacidad que tienen para expresar sus ideas y comprender la manera en que cada persona y grupo social concibe y usa su cuerpo.

En la historia de la humanidad, la danza ha formado parte de las actividades culturales de las civilizaciones; primero surgió como ritual mágico religioso, debido a la necesidad de comprender los fenómenos de la naturaleza; posteriormente su función social ha permitido la creación de una amplia gama de representaciones que acompañan distintas realidades sociales. La danza se arraiga y forma parte de la identidad y del sentido de pertenencia, constituyendo el folclor popular que integra la vida y las tradiciones de los pueblos.

La enseñanza de la Danza en la educación secundaria desarrolla en los jóvenes diferentes formas de conocer y relacionarse con el mundo, lo cual les permite manifestar lo que sienten, piensan e imaginan, así como apreciar las producciones artísticas de otras personas, lugares y culturas.

Es necesario destacar que el programa no considera como meta del aprendizaje el dominio de los conceptos y las técnicas de diferentes géneros dancísticos, sino que es un preámbulo para la participación activa e informada de los jóvenes en los ámbitos de la danza. Se pretende desarrollar las posibilidades del lenguaje del cuerpo mediante la creación de frases de movimiento y de la interpretación de diversas danzas y bailes, que les permitan apreciar y valorar las expresiones de diferentes culturas, reconociéndolas como parte de su patrimonio cultural.

Junto a este objetivo formativo, los contenidos y los aprendizajes esperados, considerados en el programa, abren la posibilidad de que los adolescentes pongan en práctica sus intereses, experiencias, intuiciones y gustos por las expresiones del cuerpo y la danza, de manera que su encuentro tenga continuidad de lo aprendido en preescolar y primaria, dejando una impresión perdurable, así como herramientas para conocerse mejor a sí mismos y a su entorno.



Organización de los aprendizajes

En el cuadro se observan los temas de los bloques que se estudian en cada grado.

BLOQUE	PRIMER GRADO	SEGUNDO GRADO	TERCER GRADO
I	Sentir y pensar nuestro cuerpo	Técnicas para el control corporal y el desarrollo del movimiento	Los diálogos del cuerpo
II	Elementos de la danza	La expresión de mi cuerpo en un contexto cultural	La danza y las otras artes
III	Cuerpo, movimiento y subjetividad	La danza: territorio compartido	Haciendo danza
IV	Preparación de una danza ritual	Preparación de un baile mestizo	Preparación de un baile popular
V	Escenificación de una danza ritual	Escenificación de un baile mestizo	Escenificación de un baile popular

En el bloque I de cada grado escolar se atiende el desarrollo de los alumnos en cuanto a la expresión corporal y al reconocimiento de su cuerpo; este trabajo les permite explorar de manera libre y lúdica las posibilidades expresivas de sus movimientos.

En el bloque II de cada grado se da atención a los conocimientos propios de la danza, lo que ofrece a los alumnos oportunidades de reconocer algunos elementos de este lenguaje, argumentando sus gustos y preferencias; también se espera que se propongan observar, indagar y reflexionar acerca del sentido y de la importancia de la expresión dancística en la sociedad.

Los bloques III de cada grado son los espacios donde los alumnos podrán dar sentido a sus ideas, utilizando de manera intencionada los elementos del lenguaje dancístico aprendidos para elaborar secuencias de movimientos y crear sus propias danzas. En estos bloques se presentan contenidos que les permiten reflexionar acerca de la presencia de la danza en la vida del hombre y de la sociedad.

En los bloques IV y V de cada grado se propone a los alumnos el reto de crear sus propios diseños coreográficos, interpretando y reconociendo la existencia de diversas expresiones dancísticas de nuestra cultura.



Danza

Primer grado

Bloque I. Sentir y pensar nuestro cuerpo

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Crea formas e imágenes con movimientos corporales utilizando diferentes estímulos.• Reconoce a partir de su experiencia que la imagen corporal, los movimientos y la forma de bailar de una persona están relacionados con la cultura.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Observación de su imagen corporal para conocerse.• Identificación de diferentes movimientos corporales propios y de sus compañeros en los trabajos realizados al interior del aula, para explicar las emociones e ideas que le producen.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Exploración de las posibilidades expresivas del movimiento de su cuerpo, considerando las calidades y utilizando estímulos sonoros, táctiles y visuales por medio de situaciones imaginativas.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Reflexión colectiva en torno de la expresión del cuerpo como reflejo de la cultura al analizar la imagen corporal, los movimientos y expresiones corporales propios y de otras personas en diferentes contextos sociales.

42

Bloque II. Elementos de la danza

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Reconoce la importancia de la preparación corporal previa a sus acciones dancísticas.• Identifica los elementos básicos de la danza.• Distingue diferencias y semejanzas entre géneros dancísticos, de acuerdo con la función que desempeñan y el espacio donde se representan.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Identificación de los elementos básicos que conforman la danza, como el cuerpo, el espacio, el tiempo (ritmo), el movimiento y su sentido o significación.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Preparación para el trabajo corporal.• Experimentación de movimientos corporales con elementos sonoros (pulso interno y externo, acentos, pausas y ritmos musicales).• Creación de secuencias de movimiento, utilizando calidades de movimiento, trayectorias en el espacio general, estímulos visuales y/o táctiles.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Distinción de los principales géneros dancísticos de México y del mundo, de acuerdo con la función que desarrollan y espacios donde se representan, para establecer semejanzas y diferencias: danzas rituales, bailes mestizos, bailes populares y danza escénica, entre otras.



Bloque III. Cuerpo, movimiento y subjetividad

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Elabora danzas creativas con temas de interés grupal a partir de los elementos de un montaje escénico.• Reconoce la importancia de la danza y la ubica como parte de la producción cultural.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Descripción de sus gustos, ideas, sentimientos y opiniones sobre trabajos creativos elaborados por otros (dentro del aula o en producciones artísticas profesionales).
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Realización de la preparación corporal.• Elaboración de danzas creativas con los elementos que intervienen en un proceso de montaje escénico:<ul style="list-style-type: none">- Definición del tema y su secuencia narrativa (principio, desarrollo, cierre).- Desempeño de diferentes funciones, como coreógrafos, bailarines, diseñadores de vestuario, editores o ejecutantes de música y promotores, entre otros.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Reflexión de la danza como lenguaje artístico y actividad profesional.• Investigación sobre precursores, grupos o compañías de danza de México y del mundo.

43

Bloque IV. Preparación de una danza ritual

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Diseña secuencias de movimiento que recrean libremente elementos de la danza ritual.• Ubica el origen, los antecedentes históricos, el significado y el contexto actual de una danza mexicana con fines rituales y sagrados.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Selección de una danza ritual, identificando sus antecedentes históricos, su significado y contexto.• Descripción de los elementos visuales y sonoros que conforman la danza ritual a escenificar: vestuario, movimientos característicos, música, etcétera.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Ejecución de secuencias libres sobre elementos de la danza ritual seleccionada.• Creación de trazos coreográficos colectivos.• Elaboración de vestuario, utilería y accesorios adecuados para representar la danza ritual.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Reflexión en torno a la danza ritual como parte del patrimonio y la diversidad cultural y nacional de nuestro país.



Bloque V. Escenificación de una danza ritual

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Elabora la puesta en escena de una danza ritual.• Reconoce las sensaciones y sentimientos relacionados con su participación en el montaje dancístico ritual.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Identificación de los elementos necesarios que se requieren para presentar un montaje dancístico ritual.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Elaboración de la estructura general de la puesta en escena de la danza ritual:<ul style="list-style-type: none">- Elaboración de un guión escénico.- División del trabajo (funciones y responsables).• Presentación de la danza ritual ante un público espectador.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Reflexión colectiva del proceso de montaje de una danza ritual, desde su planeación hasta su presentación en público, reconociendo su propia participación.

Segundo grado

44

Bloque I. Técnicas para el control corporal y el desarrollo del movimiento

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Reconoce la importancia de la preparación y alineación de su cuerpo.• Elabora secuencias de movimiento combinando algunos elementos y conceptos básicos del movimiento.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Identificación de la correcta alineación corporal como un aspecto que favorece el movimiento y el cuidado de la salud llevándola a la práctica.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Utilización de los ejes y segmentos corporales para alinear su cuerpo.• Elaboración de secuencias para la preparación muscular y la coordinación motriz.• Ejecución de secuencias de movimiento en el espacio personal y general, considerando conceptos básicos del movimiento (planos, niveles, velocidades y trayectorias, entre otros), acompañado con música de su interés.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Reflexión acerca de las destrezas corporales (técnicas) que se adquieren a partir del entrenamiento corporal en diferentes disciplinas artísticas, como danza, teatro, música o artes visuales.



Bloque II. La expresión de mi cuerpo en un contexto cultural

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce de manera general las características socioculturales de los bailes mestizos de México. • Interpreta libremente una danza incorporando algunas características de los bailes mestizos de su región. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los elementos culturales que caracterizan a su comunidad y a su región.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de una danza incorporando libremente algunas características de los bailes y los elementos más representativos de su región.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Indagación de manera general sobre la diversidad de los bailes mestizos de México en las diferentes zonas geográficas del país para reconocer las influencias sociales y culturales que tienen. • Reflexión sobre las producciones dancísticas presentadas al interior del aula.

Bloque III. La danza: territorio compartido

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> • Aplica formas básicas de zapateado, con calidades y acentos al reconocer formas específicas de apoyo en las partes del pie. • Reconoce las diferencias y similitudes entre algunos bailes mestizos o folclóricos del mundo y de nuestro país. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los requerimientos de una preparación funcional de su cuerpo para el trabajo de zapateados básicos.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración en forma creativa del uso de diferentes puntos de apoyo de los pies, recurriendo a distintos ritmos y velocidades. • Aplicación de zapateados básicos, variando la velocidad, las combinaciones y los acentos, incorporando progresivamente direcciones, trayectorias y otras acciones corporales (giros, saltos, movimientos de brazos, etcétera).
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación general entre algunos bailes folclóricos o mestizos del mundo y de nuestro país.



Bloque IV. Preparación de un baile mestizo

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Identifica el origen, los antecedentes históricos, el significado y el contexto actual de un baile mestizo de México. Diseña secuencias de movimiento que recrean libremente elementos de algún baile mestizo seleccionado. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de las características de un baile folclórico o mestizo seleccionado.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Ejecución de los pasos básicos y secuencias para la representación del baile mestizo. Incorporación de trayectorias, estilos y calidades de movimiento, manejo de grupos, de pareja e individual, según el caso. Elaboración de vestuario del baile folclórico o mestizo seleccionado, considerando los elementos y las características dancísticas.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Investigación del origen, los antecedentes históricos y el contexto sociocultural de una danza mestiza de México.

46

Bloque V. Escenificación de un baile mestizo

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Elabora una puesta en escena de un baile mestizo seleccionado. Argumenta por qué el baile mestizo forma parte de la diversidad cultural y del patrimonio nacional de nuestro país. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Observación de los elementos expresivos y técnicos del montaje en un baile mestizo en el grupo.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de la estructura general de la puesta en escena del baile mestizo: <ul style="list-style-type: none"> Definición de un guión escénico. División del trabajo (funciones y responsables). Realización de un ensayo de piso y ensayo general de secuencias de movimiento y de trazos coreográficos de un baile mestizo. Representación del baile mestizo ante un público.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Reflexión colectiva sobre el proceso de montaje del baile mestizo, desde su planeación hasta su presentación en público. Socialización sobre la importancia del baile mestizo como una manera para representar simbólicamente los pensamientos y valores de un grupo determinado por circunstancias sociales y culturales.



Tercer grado

Bloque I. Los diálogos del cuerpo

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">Identifica la relación del movimiento y el espacio en diversos diseños grupales.Crea figuras e imágenes que comunican sentimientos y pensamientos a partir de la relación con otros cuerpos.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Observación de la relación de proximidad, las acciones y los diseños espaciales que realiza un grupo de bailarines al bailar en colectivo.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Exploración de diferentes desplazamientos grupales utilizando diversos trazos para la creación de formas en el espacio general (formaciones "V" y en hileras, entre otras).Creación de una secuencia colectiva integrando diversas formaciones grupales.Interpretación del significado que evoca un colectivo de cuerpos en el interior de una manifestación dancística.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Comprensión de la importancia de la ubicación espacial en la danza.Reflexión sobre la importancia del trabajo colaborativo.

47

Bloque II. La danza y las otras artes

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">Crea secuencias de movimiento aplicando las acciones exploradas, con música de su preferencia e interés.Identifica la presencia de la expresión corporal y dancística en manifestaciones musicales, teatrales o visuales.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Identificación de sus gustos e intereses para seleccionar música de su preferencia, observando la relación con su entorno.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Representación de una idea mediante una danza, incorporando otros lenguajes artísticos, como artes visuales, teatro y música.Descripción de las sensaciones y los sentimientos derivados de la exploración al realizar secuencias creativas de movimiento.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Reflexión en torno a la presencia del lenguaje de la danza en otras artes escénicas; por ejemplo, la ópera, el teatro, etcétera.Indagación sobre diferentes manifestaciones artísticas de su comunidad.



Bloque III. Haciendo danza

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Identifica las características socioculturales y artísticas de los bailes populares. Interpreta libremente un baile popular. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Diferenciación entre los bailes populares anteriores a la segunda mitad del siglo XX de nuestro país y del mundo. <ul style="list-style-type: none"> Ritmos afrolatinos o caribeños: rumba, salsa, samba, cumbia, guaracha, chachachá, mambo. Bailes finos de salón: tango, danzón, paso doble, vals, polka, mazurca. Identificación de un baile popular anterior a la segunda mitad del siglo XX que se baile en la actualidad.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Interpretación libre de un baile popular anterior a la segunda mitad del siglo XX y compararlo con los bailes populares de su comunidad.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Investigación general del valor y de la trascendencia del baile popular. Reflexión colectiva en torno al valor artístico y social de manifestaciones dancísticas de la cultura popular.

48

Bloque IV. Preparación de un baile popular

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Diseña secuencias creativas al realizar movimientos (pasos y secuencias) propios de un baile popular. Identifica el origen, los antecedentes históricos, el significado y el contexto de un baile popular seleccionado. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de las características de un baile popular, para seleccionar alguno. Identificación de los elementos visuales (vestuario, accesorios, escenografía e iluminación) y sonoros (instrumentos musicales o acompañamiento sonoro) del baile seleccionado.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Creación de secuencias libres, incorporando los elementos básicos del movimiento y manejo del espacio, utilizando elementos del baile seleccionado. Elaboración del vestuario, accesorios, utilería, etc., considerando el sentido de los elementos del baile que se presentará ante un público.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Investigación sobre el baile popular seleccionado identificando su origen sociocultural, así como la transformación que ha tenido hasta la actualidad.



Bloque V. Escenificación de un baile popular

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> • Desempeña funciones y asume responsabilidades en el proceso de escenificación de un baile popular seleccionado. • Identifica los logros y las posibles mejoras en futuros trabajos, analizando los resultados obtenidos en la escenificación. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las funciones de los participantes en el proceso de escenificación para asumir una responsabilidad específica.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de la estructura general de un baile popular seleccionado y diseño de los trazos coreográficos. • Realización de ensayo de piso y ensayo general de secuencias de movimiento y de trazos coreográficos. • Interpretación del baile popular o actual, considerando los elementos expresivos y técnicos en un montaje dancístico ante un público.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre las experiencias vividas en el proceso de montaje, desde su planeación hasta su presentación en público. • Argumentación crítica de la experiencia dancística en la formación personal.



MÚSICA

Propósitos del estudio de la Música en educación secundaria

Con el estudio de la Música en la educación secundaria se pretende que los alumnos:

- Utilicen los elementos básicos del lenguaje musical, reconociendo sus diferentes géneros y estilos, por medio de las herramientas propias para reproducir, hacer y disfrutar de la música de manera individual y colectiva.
- Continúen desarrollando su sensibilidad, percepción y memoria auditiva para comprender los elementos del lenguaje musical en la creación de composiciones e interpretaciones, para vivenciar el canto y desarrollar la musicalidad.
- Ejecuten música con diversos instrumentos –a partir de la lectura de partituras– que les permita adquirir la destreza técnica para interpretar fragmentos, melodías, canciones o acompañamientos de manera individual y grupal.
- Valoren la importancia de la música en la vida de los seres humanos para emitir opiniones argumentadas respecto de lo que hacen o escuchan, identificando el funcionamiento de los aparatos y soportes de audio, a lo largo de su historia y principios para reconocer el efecto que han tenido y tienen en las sociedades.
- Amplíen sus conocimientos acerca de las profesiones relacionadas con la música y la tecnología, distinguiendo el campo de las actividades sonoras y musicales, para opinar críticamente respecto a su uso en los medios electrónicos y de comunicación masiva.

Ejes de enseñanza en la disciplina

La *Apreciación* está integrada por contenidos que favorecen el desarrollo de la percepción auditiva de los alumnos.

La *Expresión* está conformada por contenidos dirigidos a la realización de proyectos de improvisación, participación activa en paisajes sonoros, lectura de partituras



para interpretar fragmentos, melodías y canciones, además de la familiarización con instrumentos musicales convencionales y tradicionales.

La *Contextualización* permite a los alumnos distinguir unos sonidos de otros, y se aplican los conocimientos adquiridos para cantar, componer, estructurar, escuchar y ejecutar los componentes musicales, así como los instrumentos que los producen en lugares, espacios y tiempos determinados por su evolución histórica; asimismo, permite identificar las causas que originaron los factores que influyen en un contexto para determinado tipo de música.

Los contenidos se centran en el lenguaje de la música a través del canto, del sonido, del ritmo y sus distintas funciones, los géneros y la historia de la música, que mediante la práctica instrumental y la lectura de partituras dan cuenta de los conocimientos, habilidades y aptitudes que los alumnos deben dominar para continuar desarrollando la competencia artística y cultural. Desde siempre, el ser humano ha sido atraído por la música, lo que por herencia genética hace que los adolescentes se manifiesten social y culturalmente, por ello la importancia de impartir el lenguaje musical en secundaria.

Esta disciplina otorga gran importancia a las inquietudes sonoras y musicales de los alumnos, proponiendo vincular la música con su vida diaria en los diferentes contextos donde se desenvuelven. Los sonidos representan un bagaje que puede ser identificado por ellos empíricamente, pero al otorgarles los conocimientos y las herramientas propias del lenguaje musical, los alumnos fácilmente podrán hacer una evocación que relacione la realidad dentro de un paisaje sonoro. Ellos encuentran en la música y su notación un medio donde canalizan expectativas, inquietudes, sentimientos y emociones, estimulando funciones superiores del pensamiento a partir de los conocimientos previos y logran construir nuevos conocimientos que, vinculados a los contenidos programáticos de las demás asignaturas que conforman el currículo de secundaria, les permiten que desarrollem competencias específicas y competencias para la vida.

La formación musical en los alumnos de este nivel, demanda que el docente conozca sus gustos y necesidades respecto a los géneros musicales; implica enseñarlos a escuchar por medio de diversas técnicas; presentarles estímulos auditivos que resulten atractivos para que ellos mismos busquen fuentes musicales y determinen los instrumentos que se utilizan. Asimismo, requiere que se les proporcionen herramientas, materiales, recursos y habilidades cognitivas para la lectura puntual de partituras en las que se escriben melodías y canciones que dan cuenta del lenguaje musical, distinguiendo ritmos, voces y acompañamientos, entre otros, para emitir opiniones acertadas y críticas en relación con la música.

Se sugiere que para continuar el desarrollo de la competencia artística y cultural se realice un trabajo puntual donde los alumnos tengan una participación activa para



profundizar sus conocimientos y mejorar sus habilidades, destacar sus valores y actitudes con base en el respeto a la diversidad, comprensión a las creaciones de los otros y sentido de trabajo colaborativo que les otorgue la sensación de bienestar y satisfacción ante el esfuerzo del trabajo realizado, cultivando su disposición para seguir involucrándose y aceptar riesgos en acciones para nuevos aprendizajes.

Es necesario destacar que el programa no considera como meta del aprendizaje el dominio de los conceptos y las técnicas de la música, sino que es una introducción a los ámbitos auditivo, sonoro, de comunicación y práctica instrumental, estructurado a partir de utilizar el lenguaje musical en su entorno inmediato, comunidad, país y el mundo, como forma de manifestarse de acuerdo con su saber, sentir, hacer y compartir.

Se considera que los alumnos –independientemente de las habilidades que tengan para expresarse de manera musical– están en condiciones de reproducir, interpretar y componer música en un nivel básico, apreciar su trabajo y el de los demás, y para discutir acerca de sus significados. De ahí que la selección de cada concepto y tema del programa haya tenido en cuenta las necesidades de formación comunes a todos los alumnos, de acuerdo con las expectativas de la sociedad actual vinculadas con el conocimiento y manejo de diversos lenguajes simbólicos y estéticos, entre los que se encuentra el musical.

Junto a este objetivo formativo, los contenidos y los aprendizajes esperados considerados en el programa abren la posibilidad de que los alumnos pongan en práctica sus intereses, experiencias, intuiciones y gustos musicales, de manera que su encuentro con la música tenga una continuidad de lo aprendido en preescolar y primaria para que no represente un aprendizaje ajeno a sus vidas, y les deje una impresión perdurable, ya sea por la riqueza de conocimientos que les proporcione para seguir su educación, conocerse mejor a sí mismos y a su entorno, o por las posibilidades de expresión brindadas en un momento tan importante de su crecimiento personal.

Organización de los aprendizajes

En el cuadro de la siguiente página se presentan los temas de los bloques que se estudian en cada grado.

En dicho cuadro se observa que existen bloques con el trabajo sobre temas comunes a lo largo de los tres grados, como en el caso de “La voz y el canto”, “Hagamos canciones” y “Cantando con acompañamiento”, que tienen como tema central el canto. Los bloques “La clasificación de los instrumentos”, “Construir y tocar instrumentos” y “Prácticas instrumentales” se dedican a los instrumentos y a la práctica instrumental; “Formas musicales elementales”, “La armonía y el rondó” y “Arquitectura musical” son bloques que abordan aspectos específicos del lenguaje musical. Algunos bloques sólo aparecen en unos grados y no en otros: “De los sonidos a la música” y “Sonido, música



y tecnología”, de primer y tercer grados respectivamente, abordan el tema del sonido; en “Ritmo y movimiento” y “El ritmo de la música” se trabaja sobre el ritmo, en primer y segundo grados. El bloque “¿Para qué hacemos música?: usos y funciones de la música”, que aborda los géneros y las distintas funciones de la música, sólo aparece en segundo grado, y “La música en el tiempo”, que pretende ofrecer un panorama general de la historia de la música, sólo se da en el tercer grado.

BLOQUE	PRIMER GRADO	SEGUNDO GRADO	TERCER GRADO
I	De los sonidos a la música	El ritmo de la música	Cantando con acompañamiento
II	Ritmo y movimiento	Hagamos canciones	Prácticas instrumentales
III	La voz y el canto	Construir y tocar instrumentos	Arquitectura musical
IV	La clasificación de los instrumentos	La armonía y el rondó	La música en el tiempo
V	Formas musicales elementales	¿Para qué hacemos música?: usos y funciones de la música	Sonido, música y tecnología



Música

Primer grado

Bloque I. De los sonidos a la música

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Utiliza grafías no convencionales para registrar e interpretar sus creaciones sonoras y la de sus compañeros.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Observación de las posibilidades gráficas para la representación de sonidos y de eventos sonoros.Audición activa de música grabada o en vivo de diferentes géneros y estilos en los que identifiquen sonidos y ruidos emitidos por el cuerpo, la voz (sin cantar) y objetos.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Invención de grafías no convencionales para registrar el sonido y sus cualidades.Creación de una composición sonora en la que se combinen las diferentes cualidades del sonido, ruido y silencio, utilizando objetos del entorno más inmediato, así como aprovechar el cuerpo, la voz o ambos para su interpretación ante un público.Presentación de las composiciones sonoras a partir de la práctica de las diferentes etapas del proceso musical: creación, ensayo, producción, difusión.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Exploración de paisajes sonoros y las causas y efectos que los originan, realizando una audición de la acústica de diferentes espacios y lugares que producen los fenómenos sonoros.Expresión de opiniones acerca de sus creaciones sonoras y las de sus compañeros.



Bloque II. Ritmo y movimiento

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Aplica la terminología y la notación musical convencional relacionada con el compás y el ritmo para crear y registrar frases rítmicas. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Observación de la notación musical convencional y sus principales figuras rítmicas: negra, corchea, semicorchea, blanca, redonda y blanca con puntillo, con sus respectivas pausas y combinaciones. Identificación de los compases de 2/4, 3/4, 4/4 y patrones o fórmulas rítmicas en la música de su preferencia en diferentes géneros y estilos.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Improvisación de ritmos con base en un pulso establecido, utilizando objetos cotidianos y el cuerpo. Ejecución de diferentes ritmos y polir ritmos, combinando las figuras rítmicas aprendidas (negra, corchea, semicorchea, blanca, redonda y blanca con puntillo, así como de sus respectivas pausas). Creación de patrones o fórmulas rítmicas representando los compases de 2/4, 3/4 y 4/4.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Indagación histórica de danzas, ritos y eventos musicales que permitan determinar sus significados y poder identificar el compás de la música que las acompaña.

58

Bloque III. La voz y el canto

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Incorpora la técnica vocal para identificar las posibilidades expresivas de la voz y el canto. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de las partes del cuerpo que intervienen en la aplicación de la técnica vocal. Descripción de las características de la propia voz, de la voz de sus compañeros, docentes y miembros de la familia para su clasificación según sus características. Audición de música vocal de distintos géneros y estilos que muestren diferentes usos expresivos de la voz, incorporando cantos cívicos y el Himno Nacional Mexicano.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Ejercitación de los principios básicos de la técnica vocal (vocalización). Ejecución de cantos al unísono de diferentes géneros y estilos, aplicando la técnica vocal para procurar una correcta afinación. Aplicación de la técnica vocal para una mejor interpretación del Himno Nacional Mexicano.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Investigación de las características vocales de intérpretes pertenecientes a diferentes géneros musicales. Indagación acerca de las características de los cantos cívicos y del Himno Nacional Mexicano.



Bloque IV. La clasificación de los instrumentos

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">Aplica la clasificación organológica de los instrumentos para construir idiófonos y membranófonos.Ejecuta piezas en ensamble empleando los instrumentos construidos.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Audición de diversos instrumentos para clasificarlos de acuerdo con el principio de emisión del sonido, utilizando la clasificación organológica de Sachs y Hornbostel.Identificación de las posibilidades sonoras y de construcción de los idiófonos y membranófonos.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Construcción de un idiófono y un membranófono con materiales de uso cotidiano y de reciclaje, para improvisar ritmos con ellos y con el uso de instrumentos de pequeña percusión.Realización de prácticas instrumentales con los idiófonos y membranófonos construidos por los alumnos, instrumentos de pequeña percusión, flauta dulce o con los que se cuente en la escuela y en la comunidad.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Audición de música de diferentes géneros y estilos donde se utilicen objetos sonoros como instrumentos musicales.Investigación acerca de los objetos sonoros e instrumentos que existen en el entorno cercano, reconociendo el timbre para clasificarlos de acuerdo con el principio de emisión del sonido de los diferentes instrumentos.

59

Bloque V. Formas musicales elementales

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">Crea composiciones individuales, desde la forma binaria y ternaria, para ensamblar piezas con todos los elementos sonoros, rítmicos y melódicos de manera grupal.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Discriminación del ritmo y la melodía en música de diferentes géneros y estilos.Identificación de las siguientes formas en música de diferentes géneros y estilos:<ul style="list-style-type: none">– Binaria (A-B).– Ternaria (A-B-A).
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Creación de una pequeña composición sonora en la que se use conscientemente el recurso de la repetición y el contraste, además de utilizar las formas binaria (A-B) y ternaria (A-B-A).Interpretación de las composiciones sonoras ante un público.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Reflexión grupal del significado personal que tiene la música.



Segundo grado

Bloque I. El ritmo de la música

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Utiliza las figuras rítmicas con puntillo para diseñar secuencias rítmicas en el compás de 6/8.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Ejercitación de la notación musical convencional correspondiente a las figuras de negra con puntillo y corchea con puntillo (con sus respectivas pausas), así como del compás de 6/8 a partir de conocimientos adquiridos previamente.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Ejecución de fórmulas rítmicas a diferentes velocidades, utilizando objetos o instrumentos, así como la práctica de diferentes ritmos y polirritmos en el compás de 6/8.Creación de composiciones rítmicas y polirítmicas en las que se combinen todas las figuras y compases aprendidos hasta el momento. Registrarlas con la notación musical convencional.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Indagación de los compases, ritmos y melodías de las piezas musicales que acompañan los bailes de su entorno inmediato.

60

Bloque II. Hagamos canciones

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Crea canciones con temas de su interés con la estructura estrófica en diferentes géneros y estilos.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Utilización de la forma binaria o estrófica en la estructura de las canciones en diferentes géneros y estilos.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Ejercitación de los principios básicos de la técnica vocal (vocalización).Creación de canciones, usando estrofa y estribillo, para ser interpretadas frente a un público.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Recopilación de canciones propias de la comunidad o la localidad, para reflexionar acerca de sus contenidos y contexto histórico.



Bloque III. Construir y tocar instrumentos

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Aplica la clasificación organológica de los instrumentos para construir aerófonos y cordófonos. Ejecuta piezas en ensamble empleando los instrumentos construidos. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de las posibilidades sonoras con diferentes objetos para posteriormente construir aerófonos y cordófonos.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Construcción de un aerófono y un cordófono con materiales de uso cotidiano y de reciclaje. Realización de la práctica instrumental con base en un repertorio de dificultad media. Profundización en el conocimiento y uso de la notación musical convencional, mediante la práctica de lectura con el instrumento para realizar pequeñas composiciones musicales para presentarlas ante público.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Indagación de los aerófonos y cordófonos que se utilizan en los conjuntos musicales de su comunidad y región. Ubicación del contexto social y cultural en que se utilizan estos instrumentos.

61

Bloque IV. La armonía y el rondó

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Reconoce auditivamente el plano armónico en música de distintos géneros. Reconoce la forma rondó para crear composiciones. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de la armonía como elemento de la música en diferentes géneros y estilos. Identificación auditiva y estructural de la forma rondó (ABACADA).
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Creación de breves composiciones, experimentando con la escritura musical convencional. Construcción de breves composiciones para su registro e interpretación con la forma rondó.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Recopilación, análisis y clasificación de piezas musicales del entorno según su forma (binaria, ternaria y rondó).



Bloque V. ¿Para qué hacemos música?: usos y funciones de la música

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> • Explica los usos y funciones de diferentes géneros musicales en la sociedad. • Interpreta vocal e instrumentalmente música nacional y de diversas partes del mundo. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Audición de diferentes géneros musicales para ubicar el uso o la función que desempeñan en la sociedad.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de piezas vocales e instrumentales de música mexicana y del mundo, aplicando sus conocimientos relacionados con escritura musical, clasificación de instrumentos y formas musicales. • Organización como cierre del ciclo escolar de un concierto público que integre todos los conocimientos musicales adquiridos durante el ciclo escolar.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión de los diferentes usos y funciones que tiene la música en la vida de los seres humanos. • Recopilación de piezas musicales de origen nacional o internacional para integrar un repertorio.

62

Tercer grado

Bloque I. Cantando con acompañamiento

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta canciones a dos voces y en canon. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Audición de obras vocales interpretadas a dos voces y en canon.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitación de los principios básicos de la técnica vocal (vocalización). • Interpretación de repertorio vocal a dos voces y en canon con acompañamiento instrumental.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación acerca del quehacer y de la práctica musical de algún cantante o alguna agrupación vocal de la comunidad o la localidad.



Bloque II. Prácticas instrumentales

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Distingue las diferentes secciones de instrumentos que conforman diversas agrupaciones instrumentales. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Audición de música instrumental de diferentes géneros y estilos: <ul style="list-style-type: none"> Identificar auditivamente las secciones de instrumentos que conforman las diversas orquestas. Reconocer los instrumentos de la orquesta sinfónica para clasificarlos en las secciones: cuerdas, aientos madera, aientos metal y percusiones.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Realización de la práctica instrumental con base en un repertorio de mayor dificultad, para la formación de agrupaciones instrumentales o vocales-instrumentales donde se agrupen en familias instrumentales.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Investigación de las agrupaciones instrumentales que hay en su comunidad para reconocer las familias de instrumentos que las conforman.

Bloque III. Arquitectura musical

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Explora la construcción de los acordes correspondientes a la escala mayor diatónica y los ejecuta grupalmente. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Observación de la estructura de la escala mayor diatónica. Audición de los intervalos de tercera mayor y menor existentes en la escala mayor diatónica. Diferenciación de los instrumentos armónicos, melódicos y rítmicos.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Ejecución o entonación de la escala mayor diatónica. Combinación y ejecución o entonación de dos intervalos de tercera para obtener los acordes mayores y menores de la escala mayor diatónica.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Diferenciación de los instrumentos melódicos de los armónicos en las agrupaciones musicales de la comunidad o localidad.



Bloque IV. La música en el tiempo

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Identifica la influencia de las épocas histórica en los géneros, los estilos y los gustos musicales de las personas.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Audición de música del mundo correspondiente a diferentes épocas, géneros y estilos.Comparación de las épocas, géneros y estilos identificados en la audición.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Selección de piezas musicales de diferentes épocas, géneros y estilos para practicar de manera individual y en grupo.Interpretación vocal o instrumentalmente de algunas de las piezas musicales conforme a las épocas y estilos estudiados.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Indagación en la familia acerca de gustos, géneros y estilos musicales, según las distintas generaciones.Investigación acerca del origen e influencias multiculturales de los diferentes elementos musicales que existieron o existen en la comunidad o localidad: autores, canciones y cánticos, ceremonias y rituales, danzas, instrumentos y lugares en los que se interpretó o está representada la música.

64

Bloque V. Sonido, música y tecnología

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Utiliza la tecnología relacionada con el sonido (aparatos y soportes) en proyectos creativos.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Observación de la tecnología que influye en los estilos y géneros de la música, identificando sus pros y sus contras.Identificación auditiva o visual de los instrumentos clasificados como electrófonos.Comprensión del funcionamiento básico de los diferentes aparatos de audio y soportes para el diseño de proyectos creativos.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Elaboración de un proyecto creativo (sonoro o musical) utilizando diferentes aparatos de audio y soportes de grabación.Sonorización de imágenes o videos.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Indagación acerca de los diferentes medios y aparatos de almacenamiento y reproducción del sonido que existen o existieron en el entorno inmediato.Indagación acerca del quehacer de las diferentes profesiones que se relacionan o trabajan con el sonido, con la creación, producción o difusión musical.



TEATRO

Propósitos del estudio del Teatro en educación secundaria

Con el estudio del Teatro en la educación secundaria se pretende que los alumnos:

- Crean personajes ficticios y se expresen por medio de la comunicación no verbal para desarrollar su sensibilidad, conciencia corporal y de movimiento.
- Comuniquen ideas, sentimientos y sensaciones por medio de ejercicios lúdicos de improvisación y representación teatral utilizando la gestualidad, su cuerpo y su voz para desenvolverse dentro del espacio escénico.
- Improvisen escenas con variaciones de género, tiempo y espacio interpretando diversos personajes para explorar las posibilidades de un texto dramático.
- Utilicen el lenguaje teatral para analizar y contextualizar textos dramáticos, interpretarlos y representarlos en escena.
- Aprecien distintas manifestaciones teatrales dentro y fuera de la escuela para emitir juicios y opiniones informadas.

Ejes de enseñanza en la disciplina

La *Apreciación* está integrada por contenidos que favorecen el desarrollo de la percepción espacio-temporal, auditiva, visual y vocal de los alumnos.

La *Expresión* está conformada por contenidos dirigidos al desarrollo de textos dramáticos de la narrativa teatral y la realización de proyectos de improvisación teatral en situaciones cotidianas y de representación de obras cortas con personajes reales o ficticios.

La *Contextualización* permite distinguir los componentes y elementos más representativos del teatro en diversos momentos, espacios, tiempos y lugares, situándolos en contextos contemporáneos donde los alumnos ubiquen la evolución del teatro y reflexionen acerca de la actualidad de esta asignatura artística.



En el programa de Teatro los contenidos se centran en el lenguaje de la disciplina a partir de la creación dramática, la teatralidad, la expresión oral, la experimentación de las posibilidades corporales y gestuales, de la historia y la reflexión del teatro como manifestación artística desde sus inicios, promoviendo conocimientos, habilidades, valores y aptitudes necesarios para que los alumnos continúen el desarrollo de la competencia artística y cultural. El aprendizaje del teatro en la escuela debe forjar un espacio de crecimiento y comunicación, de expresión de sentimientos e ideas, donde el respeto y la confianza sean elementos fundamentales para el desenvolvimiento de los alumnos en diferentes ámbitos de su vida.

El espacio teatral promueve la agudización de la percepción que el alumno tiene del lugar en que vive, al representar diversas situaciones donde pueda interpretarlo y recrearlo; con esto se pretende que, inmerso en un contexto cultural, interactúe desde su propio entorno con el fin de que lo comprenda y valore.

Se sugiere que para continuar el desarrollo de la competencia artística y cultural, realicen trabajos puntuales donde los alumnos tengan una participación activa para profundizar sus conocimientos y mejorar sus habilidades, destacar sus valores y actitudes con base en el respeto a la diversidad, la comprensión de las creaciones de los otros y el sentido de trabajo colaborativo que les otorgue la sensación de bienestar y satisfacción ante el esfuerzo del trabajo realizado, cultivando su disposición para seguirse involucrando y aceptar riesgos en acciones para nuevos aprendizajes.

Paralelo a este objetivo formativo, los contenidos y los aprendizajes esperados considerados en el programa abren la posibilidad de que los alumnos pongan en práctica sus intereses, experiencias, intuiciones y gustos, de manera que su encuentro con el teatro tenga una continuidad de lo aprendido en preescolar y primaria, dejando una impresión perdurable, así como herramientas para conocerse mejor a sí mismos y a su entorno.



Organización de los aprendizajes

En el siguiente cuadro se presentan los temas de los bloques que se estudian en cada grado.

BLOQUE	PRIMER GRADO	SEGUNDO GRADO	TERCER GRADO
I	¿Cómo nos expresamos? El cuerpo y la voz	La expresividad en el teatro	Creatividad teatral
II	Jugando a ser otros. El personaje y la caracterización	¿Dónde y cuándo? El tiempo y el espacio en el teatro	Escribiendo para la escena
III	Las historias que contamos. Narración e improvisación	Caracterización y teatralidad	El mundo que rodea el teatro
IV	La actuación y el teatro	Géneros teatrales	Creación teatral
V	Haciendo teatro	Estructura dramática y puesta en escena	Del dicho al hecho: producción y puesta en escena

Primer grado

En los bloques I y II (“¿Cómo nos expresamos? El cuerpo y la voz” y “Jugando a ser otros. El personaje y la caracterización”) el alumno explora las posibilidades de la expresión oral como una forma intencional de comunicar sus ideas, pensamientos y emociones, reflexionando y llevando a la práctica estos elementos en la improvisación de un personaje.

En el bloque III (“Las historias que contamos. Narración e improvisación”) se estudian los elementos principales de las narraciones teatrales y se pone en contacto directo al alumno con su entorno, para que lo recree a partir de las narraciones.

En los bloques IV y V (“La actuación y el teatro” y “Haciendo teatro”) se plantean las posibilidades de representación, interpretación e improvisación para comprender el hecho teatral en una puesta en escena, comprendiendo la importancia desde la creación hasta el montaje.

Segundo grado

En el bloque I (“La expresividad en el teatro”) se profundiza en la expresión oral para que el alumno descubra intencionalidades en la comunicación a partir de gestos, posturas y tonos de voz.



En el bloque II (“¿Dónde y cuándo? El tiempo y el espacio en el teatro”) se recurre al ritmo como un elemento del movimiento en el espacio teatral, así como del habla en la narración para comprender las relaciones del teatro entre la música y la danza.

En el bloque III (“Caracterización y teatralidad”) se plantea la importancia de comprender las características que apoyan a un personaje en una obra de teatro.

En el bloque IV (“Géneros teatrales”) se alude al género de una obra siguiendo la trayectoria de un personaje en una obra teatral, para comprender las diferencias entre personajes simples y complejos; asimismo, se plantean posibilidades de expresión con el tono de voz para improvisar en distintas situaciones.

En el bloque V (“Estructura dramática y puesta en escena”) se muestran los elementos básicos de la estructura dramática para utilizarlos en un proceso de montaje que facilite la participación colectiva en la actuación, la dirección y la producción.

Tercer grado

En el bloque I (“Creatividad teatral”) se exploran las posibilidades de creación e improvisación de situaciones reales o ficticias para comprender el entorno.

En el bloque II (“Escribiendo para la escena”) se ponen en práctica los elementos necesarios para redactar una situación o una obra corta, considerando su representación en un escenario.

El bloque III (“El mundo que rodea el teatro”) trata de los aspectos del trabajo del productor en el teatro, para comprender, mediante su montaje, las implicaciones de hacer una obra teatral.

En los bloques IV y V (“Creación teatral” y “Del dicho al hecho: producción y puesta en escena”) los alumnos tendrán la oportunidad de experimentar con elementos del lenguaje teatral para crear una obra de teatro en grupo, que dé sentido a todas las que han realizado durante el año, para presentarla ante un público, así como valorar su trabajo y los conocimientos que han adquirido.



Teatro

Primer grado

Bloque I. ¿Cómo nos expresamos? El cuerpo y la voz

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
• Interpreta narraciones cortas mediante el movimiento corporal, el gesto y la voz, y comunica ideas, sentimientos y vivencias.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Identificación de las posibilidades de expresión del cuerpo, mediante las calidades e intenciones del movimiento con base en mensajes verbales y no verbales para transmitir emociones, ideas, sentimientos y situaciones diversas.Identificación de la emisión de mensajes verbales y no verbales por medio del cuerpo, los gestos y la voz, observando a personas con diferentes edades y ocupaciones.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">Exploración de las posibilidades expresivas gestuales del cuerpo, del rostro y de la voz, utilizando la expresión oral para comunicar ideas, emociones y sentimientos:<ul style="list-style-type: none">– Uso de diferentes velocidades y calidades de movimiento en su expresión personal.Exploración del desplazamiento en el espacio, fortaleciendo la desinhibición y espontaneidad de gestos, movimientos, posturas, acciones y desplazamientos.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Comprendión de la expresividad y los mensajes verbales y no verbales en las relaciones personales, por medio de la descripción de expresiones del cuerpo y la voz propia o de terceros.Discusión colectiva sobre la expresividad y los mensajes no verbales en la vida cotidiana de los alumnos, a partir de la observación de los mensajes creados en el grupo y de los emitidos por personas de la comunidad y/o de la familia.



Bloque II. Jugando a ser otros. El personaje y la caracterización

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> • Distingue las características del personaje teatral para identificar la diferencia entre persona y personaje. • Utiliza el cuerpo, el gesto, la voz y el habla en la creación de personajes. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las características del personaje teatral, mediante la distinción entre persona y personaje, entre personaje complejo y personaje simple, y entre personaje principal y secundario.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de personajes y situaciones para identificarse con un personaje dado, apropiándose del papel, reconociendo las posibilidades de tono e intensidad de la voz, dicción y características del habla en distintos personajes.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de personajes por medio de las posibilidades del gesto facial y corporal, utilizando simultáneamente la voz, la palabra, el movimiento y las posturas. • Representación individual y colectiva de acciones y situaciones con objetos, dándoles un uso inusual. • Indagación de las personas representativas de la comunidad para reconocer sus características y las posibilidades de recrearlo en un personaje teatral.

72

Bloque III. Las historias que contamos. Narración e improvisación

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los elementos básicos en una narración teatral y un texto dramático. • Reconoce emociones y reacciones que se generan en una situación teatral. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las características de una historia para diferenciar entre una situación y una narración. • Observación de las emociones que pueden surgir a raíz de una situación, así como de las reacciones que provoca dicha emoción.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes en situaciones de su vida cotidiana o de la comunidad y en narraciones de cuentos, leyendas o anécdotas. • Improvisación de situaciones de la vida cotidiana: <ul style="list-style-type: none"> – Reacción de forma espontánea y congruente ante eventos o estímulos inesperados. – Improvisación de narraciones utilizando el contraste y la sorpresa.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de la narrativa (leyendas, cuentos, anécdotas) en la comunidad, reconociendo los elementos básicos que la componen. • Análisis de la improvisación de narraciones en distintos momentos de la historia del teatro.



Bloque IV. La actuación y el teatro

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce algunas formas teatrales narrativas de su comunidad. • Interpreta diversos personajes y situaciones destacando el manejo del espacio y el tiempo como elementos escénicos y narrativos en el teatro. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los elementos narrativos de espacio y tiempo en los ejercicios propios y de los compañeros. • Exploración de los elementos narrativos en una obra de teatro: <ul style="list-style-type: none"> – Conflicto. – Elementos narrativos. – Personajes y su motivación. – Espacio y tiempo. – Comprensión de la motivación del personaje.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de narraciones con diversos personajes y situaciones, explorando las posibilidades del manejo del tiempo y el espacio. • Improvisación colectiva de una narración propuesta por el grupo, manejando personajes, situación y espacio. • Realización de acciones de actuación al representar un personaje en la escena teatral de manera espontánea. • Elaboración de una opinión sobre la obra de teatro para valorar la propuesta, el mensaje, la puesta en escena y sus conclusiones de mejora.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de algunas formas teatrales narrativas de su comunidad. • Indagación de las narraciones teatrales con propósitos evangélicos en México.



Bloque V. Haciendo el teatro

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los elementos del proceso que conlleva un montaje teatral y las formas en que el público participa en él. Opina sobre el teatro como un medio de comunicación y de expresión personal y colectiva. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de textos dramáticos con escenas de interés colectivo para la puesta en escena: <ul style="list-style-type: none"> Selección de escenas en forma grupal. Identificación de los elementos visuales y actorales que componen una puesta en escena. Comprensión de la función de los elementos teatrales que componen una puesta en escena: <ul style="list-style-type: none"> Conocimiento de las etapas y del proceso de montaje de una puesta en escena.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Creación de un <i>collage</i> de escenas para un montaje: <ul style="list-style-type: none"> Comprensión de la importancia de la selección colectiva sobre las escenas que reflejen intereses personales para un montaje. Construcción de personajes de las escenas elegidas. Diseño y elaboración de escenografía y utilería, teniendo en cuenta los recursos a los que se puede acceder. Realización de puestas en escena: <ul style="list-style-type: none"> Organización y ejecución de ensayos del montaje.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Argumentación en una discusión grupal sobre las diferentes formas en que el público es partícipe del teatro. Reflexión sobre las experiencias particulares en el montaje para valorar su propio desempeño. Elaboración de una opinión escrita sobre una definición personal de teatro, reflexionando acerca de: <ul style="list-style-type: none"> El teatro como un medio de comunicación y de expresión. La utilidad del teatro en la vida personal.



Segundo grado

Bloque I. La expresividad en el teatro

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Comunica ideas a partir de la expresión de emociones y sentimientos, utilizando voz, gestos y movimientos.• Compara algunas formas de expresión artística presentes en México.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Identificación de emociones y estados de ánimo, por medio del cuerpo y de la voz, para comunicarse con otros.• Observación del uso del gesto, del movimiento, de la voz y del desplazamiento en un espectáculo de pantomima, mimética o expresión corporal.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Exploración del movimiento gestual y de la voz para comunicar distintos estados de ánimo y emociones.• Aplicación del gesto para manifestar estados de ánimo y emociones en los personajes.• Creación de personajes y narraciones mediante el cuerpo, con base en la expresión no verbal y vocal.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Reflexión acerca del teatro actual como profesión.• Selección de un personaje del mundo del teatro para identificar sus alcances sociales.

75

Bloque II. ¿Dónde y cuándo? El tiempo y el espacio en el teatro

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Reconoce las formas de manejo del espacio escénico y las utiliza para expresarse en escena.• Analiza los significados del tiempo y espacio ficticios, en una producción escénica.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Ubicación de los conceptos básicos del espacio escénico:<ul style="list-style-type: none">– Conocimiento de las zonas en que se divide el escenario.– Entendimiento del concepto de espacio y tiempo ficticio.• Definición, en grupo, de qué es el ritmo en el teatro y por qué es importante.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Utilización del espacio escénico para comprender la intencionalidad de su posición en el escenario al utilizar la cuarta pared o al interactuar con el público, realizando:<ul style="list-style-type: none">– Ejercicios de desplazamiento escénico definiendo las zonas del escenario.– Ejercicios de colocación escénica en las zonas del escenario definiendo las posiciones ante el público.• Exploración de movimientos, narraciones teatrales y desplazamientos en distintas zonas del escenario.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Investigación de las partes que componen el edificio teatral, socializando la información obtenida por cada adolescente.



Bloque III. Caracterización y teatralidad

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce algunas formas de caracterización usadas en teatro. • Identifica las funciones del director en el teatro. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de los cambios físicos en el gesto corporal y la voz al utilizar elementos externos en la caracterización: <ul style="list-style-type: none"> – Observación de los elementos externos que apoyan la caracterización. • Identificación del papel y de los quehaceres del director de escena.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de personajes creados por los alumnos, con base en métodos de caracterización externa, para utilizarlos en una narración. • Experimentación como director de escena: <ul style="list-style-type: none"> – Realización de ejercicios de dirección mediante la colocación de sus compañeros en el espacio teatral en una improvisación.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de los métodos de caracterización usados en distintas épocas de la historia del teatro: <ul style="list-style-type: none"> – Reconocimiento de los cambios y las funciones en el papel de director en el teatro antiguo, y su transformación en el concepto moderno de director.

76

Bloque IV. Géneros teatrales

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> • Distingue los géneros teatrales en diferentes épocas y contextos. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación del género de la obra de teatro leída. <ul style="list-style-type: none"> – Tragedia, comedia, tragicomedia, melodrama, pieza, farsa y teatro didáctico. – Conocimiento de la trayectoria del personaje en diferentes géneros. – Identificación de los elementos que señalan el género en la trayectoria del personaje.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Recreación de escenas cortas de una obra de teatro explorando las diferencias de género. • Experimentación de otros géneros en la representación de las escenas.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación del surgimiento de los géneros en la historia del teatro socializando la información: <ul style="list-style-type: none"> – Tragedia y comedia en el teatro griego. – Tragicomedia en el teatro medieval y Siglo de Oro. – Melodrama en el romanticismo hispanoamericano. – Pieza en el teatro ruso de principio del siglo XX. – Farsa en el teatro de carpa en México.



Bloque V. Estructura dramática y puesta en escena

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Realiza alguna actividad para el montaje de una obra de teatro. Argumenta sobre la relación del teatro con otras formas de expresión artística. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Selección de la obra elegida para la representación final, analizando: <ul style="list-style-type: none"> - Los personajes y su trayectoria. - Los momentos clave de la estructura dramática. - La determinación del género de la obra.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Selección de una obra de teatro de acuerdo con los intereses de los alumnos para un montaje. Participación activa en el proceso de montaje de una obra de teatro en grupo: <ul style="list-style-type: none"> - Realización de lecturas colectivas en voz alta de la obra de teatro. - Selección del reparto. - Organización de un equipo de producción. - Organización del proceso de ensayos. - Elaboración de la producción. - Realización de ensayos. - Ejecución de la puesta en escena.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Argumentación de las formas en que el teatro puede ser un medio de expresión personal y social. Reflexión sobre la forma en que los alumnos pueden expresar sus propias ideas o inquietudes mediante una obra y sobre su experiencia en el proceso de montaje.



Tercer grado

Bloque I. Creatividad teatral

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Utiliza el tono actoral por medio del cuerpo y de la voz en distintas narraciones.• Emplea el ritmo como elemento narrativo en una manifestación artística.• Distingue el manejo del verso en diferentes épocas de la historia del teatro mexicano y universal.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Identificación de la estructura y los elementos del verso (rima asonante, consonante y nula), así como de los elementos estructurales.• Observación de la estructura del verso, de la rima y del ritmo en la letra de una canción elegida por los alumnos.• Identificación del manejo corporal y vocal, ritmo y tono actoral.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Aplicación del ritmo del habla en diferentes personajes creados por el alumno:<ul style="list-style-type: none">- Exploración del verso en la vida cotidiana.- Manejo del ritmo en el verso.- Realización de ejercicios de ritmo, pausas y versificación.- Interpretación de un verso elegido por el alumno teniendo en cuenta el ritmo del mismo.• Utilización de la expresividad del cuerpo y de la voz en el manejo del tono actoral:<ul style="list-style-type: none">- Creación de narraciones en distintos tonos por medio del gesto, el movimiento y la voz.- Representación de escenas en distintos tonos enfatizando el manejo del gesto, del movimiento y de la voz.• Creación colectiva de una narración utilizando como herramientas el ritmo, el tono actoral, la voz, el gesto y el movimiento.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Investigación sobre el teatro en verso:<ul style="list-style-type: none">- Conocimiento de las convenciones del teatro en verso del Siglo de Oro español.- Indagación sobre el manejo del verso en el teatro isabelino.• Investigación sobre el uso del verso en el teatro mexicano de la Colonia para leer una obra de teatro en verso, reflexionando acerca de las convenciones que implica el usar verso en el teatro.



Bloque II. Escribiendo para la escena

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el método de creación sobre el escenario para escribir escenas y obras cortas. Describe distintas formas en que el teatro actual en México y en el mundo utiliza la creación colectiva. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Identificación del proceso de creación en escena.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Improvisación en forma colectiva o en grupos sobre temas definidos por los alumnos: <ul style="list-style-type: none"> Propuesta de temas de interés para crear situaciones. Creación de personajes sugeridos por el grupo. Elaboración de escenas cotidianas escritas siguiendo un método de creación en el escenario. Representación de las escenas en el grupo y sus comentarios críticos del trabajo.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Investigación acerca de métodos de creación colectiva en la historia del teatro mexicano y universal. Reflexión en grupo acerca de las ventajas y desventajas de la creación colectiva.

79

Bloque III. El mundo que rodea el teatro

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Reconoce algunos aspectos del trabajo del productor en el teatro. Distingue algunos elementos que integran la crítica teatral. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Comprensión del papel del productor en el teatro. Identificación de los elementos que integran una crítica teatral a partir de una lectura.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de un proyecto de montaje para una obra de teatro. Realización de una preproducción del montaje de una puesta en escena. Elaboración de una crítica teatral de una obra de teatro, considerando los aspectos del hecho escénico.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Investigación sobre los cambios que ha sufrido la forma de hacer teatro en los últimos 50 años. Reflexión sobre la diferencia entre producir una obra de teatro comercial, una independiente y una escolar.



Bloque IV. Creación teatral

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">• Selecciona textos populares y dramáticos para contar con las herramientas básicas para escribir guiones.• Adapta los elementos narrativos y los personajes de un cuento o leyenda popular —así como textos no dramáticos— al teatro.• Expresa una opinión informada acerca de la creación de obras propias y de otros.	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Observación de los elementos narrativos de la literatura popular que han sido llevados al teatro.• Identificación del proceso de dramaturgia para hacer teatro.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Realización de adaptaciones de cuentos populares y leyendas, así como textos no dramáticos:<ul style="list-style-type: none">– Lectura y selección de cuentos populares, leyendas, poemas, relatos, canciones e imágenes.• Elaboración de obras cortas basadas en los temas que interesan a los alumnos.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Investigación sobre el teatro mexicano contemporáneo:<ul style="list-style-type: none">– Indagación sobre los autores más importantes de teatro mexicano contemporáneo.– Lectura de una (o más) obra(s) de teatro mexicano contemporáneo.– Elaboración de una crítica sobre una de las obras leídas.– Argumentación sobre los temas que se manejan en el teatro mexicano contemporáneo.• Reflexión sobre la importancia de ver y escuchar teatro escrito.



Bloque V. Del dicho al hecho: producción y puesta en escena

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Artística y cultural		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJE	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el proceso de montaje de una obra de teatro. Desempeña algunos roles de actuación, dirección o producción en una representación teatral colectiva. Construye una definición personal del arte teatral. 	APRECIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Comparación analítica de la diferencia del teatro escrito-leído y el teatro en escena, a partir de la observación de los cambios que sufren las obras escritas por los alumnos al comenzar un proceso para la representación. Reflexión sobre los cambios que podrán sufrir las obras al ser representadas por personas diferentes a los creadores originales.
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Producción de un montaje colectivo basándose en el trabajo de dramaturgia que los alumnos han desarrollado durante el año. Representación del montaje.
	CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Reflexión sobre el trabajo que han realizado los alumnos en torno a su trabajo con el teatro: <ul style="list-style-type: none"> Observación crítica del trabajo propio durante el proceso de montaje. Valoración con juicio crítico del proceso de montaje en grupo. Elaboración de una crítica teatral acerca de la representación final. Argumentación del teatro como un arte vivo y efímero, reflexionando de manera grupal respecto a la definición de éste. Elaboración de una definición personal del teatro para relacionarlo con las otras artes. Redacción de un comentario personal y grupal sobre la influencia de las actividades de teatro en cada uno de los alumnos.





Guía para el Maestro

Secundaria Artes

INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

A las maestras y los maestros de México:

Para la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública es un gusto presentarles la *Guía para el Maestro*, una herramienta innovadora de acompañamiento en la implementación de la Reforma Integral de la Educación Básica. Su finalidad es ofrecer orientaciones pedagógicas y didácticas que guíen la labor del docente en el aula.

Como es de su conocimiento, la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) concluye su generalización en el ciclo escolar 2011-2012, en este mismo periodo comenzamos una nueva fase de consolidación. Como toda reforma se ha transitado de un periodo de innovación y prueba a otro de consolidación y mejora continua. En esta fase se introducen en los programas de estudio estándares curriculares y aprendizajes esperados, los cuales implicarán nuevos retos y desafíos para el profesorado; la Subsecretaría ha diseñado diversas estrategias que les brindarán herramientas y acompañamiento.

En la puesta en marcha de los nuevos programas de estudio, ustedes son parte fundamental para concretar sus resultados a través de la valoración acerca de la relevancia de la práctica docente, centrada en el aprendizaje de sus alumnos.

Este documento forma parte del acompañamiento, al ofrecer información y propuestas específicas que contribuyan a comprender el enfoque y los propósitos de esta Reforma.

El contenido está organizado en diferentes apartados que explican la orientación de las asignaturas, la importancia y función de los estándares por periodos, y su vinculación con los aprendizajes esperados, todos ellos elementos sustantivos en la articulación de la Educación Básica.

Las Guías presentan explicaciones sobre la organización del aprendizaje, con énfasis en el diseño de ambientes de aprendizaje y la gestión del aula.

Como parte fundamental de la acción educativa en el desarrollo de competencias se consideran los procesos de planificación y evaluación, los cuales requieren ser trabajados de manera sistémica e integrada. La evaluación desde esta perspectiva contribuye a una mejora continua de los procesos de enseñanza y aprendizaje atendiendo a criterios de inclusión y equidad.

En el último apartado se ofrecen situaciones de aprendizaje que constituyen opciones de trabajo en el aula. Representan un ejemplo que puede enriquecerse a partir de sus conocimientos y experiencia.

Estas Guías presentan propuestas que orientan el trabajo de vinculación con otras asignaturas para abordar temas de interés prioritario para la sociedad actual, así como fuentes de información que contribuyan a ampliar sus conocimientos.



INTRODUCCIÓN

Uno de los temas más innovadores en esta propuesta curricular es la introducción de estándares curriculares para Español, Matemáticas, Ciencias, Inglés y Habilidades Digitales por lo que habrá referencias para ellos en las orientaciones pedagógicas y didácticas, explicando su uso, función y vinculación con los aprendizajes esperados, además de su importancia para la evaluación en los cuatro períodos que se han considerado para ello; tercero de preescolar, tercero y sexto de primaria y tercero de secundaria.

Por las aportaciones a su función educativa y a la comprensión de los nuevos enfoques del Plan de Estudios 2011, los invitamos a hacer una revisión exhaustiva de este documento, a discutirlo en colegiado, pero ante todo a poner en práctica las sugerencias planteadas en estas Guías.

Articulación de la Educación Básica

88

La RIEB forma parte de una visión de construcción social de largo alcance, como podemos observar en el Acuerdo por el que se establece la Articulación de la Educación Básica:

.... Desde la visión de las autoridades educativas federales y locales, en este momento resulta prioritario articular estos esfuerzos en una política pública integral capaz de responder, con oportunidad y pertinencia, a las transformaciones, necesidades y aspiraciones de niñas, niños y jóvenes, y de la sociedad en su conjunto, con una perspectiva abierta durante los próximos 20 años; es decir, con un horizonte hacia 2030 que oriente el proyecto educativo de la primera mitad del siglo XXI.

SEP, Acuerdo número 592 por el que se establece la Articulación de la Educación Básica, DOF, 19 de agosto de 2011, México.

A fin de integrar un currículo que comprende 12 años para la Educación Básica, se definió como opción metodológica el establecimiento de campos de formación que organizan, regulan y articulan los espacios curriculares; poseen un carácter interactivo entre sí y son congruentes con las competencias para la vida y los rasgos del perfil de egreso.

En cada campo de formación se manifiestan los procesos graduales del aprendizaje, de manera continua e integral; consideran aspectos importantes relacionados con la formación de la ciudadanía, la vida en sociedad, la identidad nacional, entre otros.

En el nivel preescolar el campo formativo se refiere a los espacios curriculares que conforman este nivel.



Campos de formación para la Educación Básica y sus finalidades

- **Lenguaje y comunicación.** Desarrolla competencias comunicativas y de lectura en los estudiantes a partir del trabajo con los diversos usos sociales del lenguaje, en la práctica comunicativa de los diferentes contextos. Se busca desarrollar competencias de lectura y de argumentación de niveles complejos al finalizar la Educación Básica.
- **Pensamiento matemático.** Desarrolla el razonamiento para la solución de problemas, en la formulación de argumentos para explicar sus resultados y en el diseño de estrategias y procesos para la toma de decisiones.
- **Exploración y comprensión del mundo natural y social.** Integra diversos enfoques disciplinares relacionados con aspectos biológicos, históricos, sociales, políticos, económicos, culturales, geográficos y científicos. Constituye la base de la formación del pensamiento científico e histórico, basado en evidencias y métodos de aproximación a los distintos fenómenos de la realidad. Se trata de conocernos a nosotros y al mundo en toda su complejidad y diversidad.
- **Desarrollo personal y para la convivencia.** Integra diversos enfoques disciplinares relacionados con las Ciencias Sociales, las Humanidades, las Ciencias y la Psicología, e integra a la Formación Cívica y Ética, la Educación Artística y la Educación Física, para un desarrollo más pleno e integral de las personas. Se trata de que los estudiantes aprendan a actuar con juicio crítico a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a las personas, a la legalidad y a los derechos humanos. También significa formar para la convivencia, entendida ésta como la construcción de relaciones interpersonales de respeto mutuo, de solución de conflictos a través del diálogo, así como la educación de las emociones para formar personas capaces de interactuar con otros, de expresar su afectividad, su identidad personal y, desarrollar su conciencia social.

La Reforma en marcha es un proceso que se irá consolidando en los próximos años, entre las tareas que implica destacan: la articulación paulatina de los programas de estudio con los libros de texto, el desarrollo de materiales educativos digitales (planes de clase, sugerencias de uso didáctico, objetos de aprendizaje, reactivos), la consolidación de los portales educativos como espacios de comunicación, intercambio y colaboración en red, así como la generalización de los procesos de alta especialización docente en los que será imprescindible su participación.



INTRODUCCIÓN

El enfoque de competencias para la vida y los períodos en la Educación Básica

Las reformas curriculares de los niveles preescolar (2004), secundaria (2006) y primaria (2009) que concluyen con el Plan de Estudios para la Educación Básica 2011, representan un esfuerzo sostenido y orientado hacia una propuesta de formación integral de los alumnos, cuya finalidad es el desarrollo de competencias para la vida, lo cual significa que la escuela y los docentes, a través de su intervención y compromiso, generen las condiciones necesarias para contribuir de manera significativa a que los niños y jóvenes sean capaces de resolver situaciones problemáticas que les plantea su vida y su entorno, a partir de la interrelación de elementos conceptuales, factuales, procedimentales y actitudinales para la toma de decisiones sobre la elección y aplicación de estrategias de actuación oportunas y adecuadas, que atiendan a la diversidad y a los procesos de aprendizaje de los niños.

El desarrollo de competencias para la vida demanda generar estrategias de intervención docente, de seguimiento y de evaluación de manera integrada y compartida al interior de la escuela y con los diferentes niveles de Educación Básica, acerca de la contribución de cada uno de ellos para el logro de las competencias.

Es importante tener presente que el desarrollo de una competencia no constituye el contenido a abordar, tampoco se alcanza en un solo ciclo escolar; su logro es resultado de la intervención de todos los docentes que participan en la educación básica de los alumnos, por lo tanto las cinco competencias para la vida establecidas en el Plan de Estudios para la Educación Básica 2011 son el resultado del logro de los aprendizajes esperados a desarrollar durante los 12 años que conforman el preescolar, la primaria y la secundaria. Por lo anterior, es necesario generar las condiciones para impulsar un proceso de diálogo y colaboración entre los docentes de estos niveles educativos, a fin de compartir criterios e intercambiar ideas y reflexiones sobre los procesos de aprendizaje de los estudiantes y sobre las formas colectivas de intervención que pueden realizarse para contribuir al logro educativo.

El grado de dominio de una competencia implica que el docente observe el análisis que hace el alumno de una situación problemática, los esquemas de actuación que elige y que representan la interrelación de actitudes que tiene; los procedimientos que domina y la serie de conocimientos que pone en juego para actuar de manera competente. Ante este reto es insoslayable que los maestros junto con sus estudiantes, desarrollos competencias



que les permitan un cambio en la práctica profesional, en el que la planificación, la evaluación y las estrategias didácticas estén acordes a los nuevos enfoques de enseñanza propuestos en los Planes de Estudio 2011.

Orientaciones pedagógicas y didácticas para la Educación Básica

Cumplir con los principios pedagógicos del presente Plan de Estudios 2011 para la Educación Básica, requiere de los docentes una intervención centrada en:

- El aprendizaje de los alumnos, lo cual implica reconocer cómo aprenden y considerarlo al plantear el proceso de enseñanza.
- Generar condiciones para la inclusión de los alumnos, considerando los diversos contextos familiares y culturales, así como la expresión de distintas formas de pensamiento, niveles de desempeño, estilos y ritmos de aprendizaje.
- Propiciar esquemas de actuación docente para favorecer el desarrollo de competencias en los alumnos a partir de condiciones que permitan la conjunción de saberes y su aplicación de manera estratégica en la resolución de problemas.
- Aplicar estrategias diversificadas para atender de manera pertinente los requerimientos educativos que le demanden los distintos contextos de la población escolar.
- Promover ambientes de aprendizaje que favorezcan el logro de los aprendizajes esperados, la vivencia de experiencias y la movilización de saberes

a) Planificación de la práctica docente

La planificación es un proceso fundamental en el ejercicio docente ya que contribuye a plantear acciones para orientar la intervención del maestro hacia el desarrollo de competencias, al realizarla conviene tener presente que:

- Los aprendizajes esperados y los estándares curriculares son los referentes para llevarla a cabo.
- Las estrategias didácticas deben articularse con la evaluación del aprendizaje.
- Se deben generar ambientes de aprendizaje lúdicos y colaborativos que favorezcan el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas.



INTRODUCCIÓN

- Las estrategias didácticas deben propiciar la movilización de saberes y llevar al logro de los aprendizajes esperados de manera continua e integrada.
- Los procesos o productos de la evaluación evidenciarán el logro de los aprendizajes esperados y brindarán información que permita al docente la toma de decisiones sobre la enseñanza, en función del aprendizaje de sus alumnos y de la atención a la diversidad.
- Los alumnos aprenden a lo largo de la vida y para favorecerlo es necesario involucrarlos en su proceso de aprendizaje.

Los Programas de Estudio correspondientes a la Educación Básica: preescolar, primaria y secundaria constituyen en sí mismos un primer nivel de planificación, en tanto que contienen una descripción de lo que se va a estudiar y lo que se pretende que los alumnos aprendan en un tiempo determinado. Es necesario considerar que esto es una programación curricular de alcance nacional, y por tanto presenta las metas a alcanzar como país, atendiendo a su flexibilidad, éstas requieren de su experiencia como docente para hacerlas pertinentes y significativas en los diversos contextos y situaciones.

La ejecución de estos nuevos programas requiere una visión de largo alcance que le permita identificar en este Plan de Estudios de 12 años, cuál es la intervención que le demanda en el trayecto que le corresponde de la formación de sus alumnos, así como visiones parciales de acuerdo con los períodos de corte que habrá al tercero de preescolar, tercero y sexto de primaria y al tercero de secundaria.

El eje de la clase debe ser una actividad de aprendizaje que represente un desafío intelectual para el alumnado y que genere interés por encontrar al menos una vía de solución. Las producciones de los alumnos deben ser analizadas detalladamente por ellos mismos, bajo su orientación, en un ejercicio de auto y coevaluación para que con base en ese análisis se desarrollem ideas claras y se promueva el aprendizaje continuo. Los conocimientos previos de los estudiantes sirven como memoria de la clase para enfrentar nuevos desafíos y seguir aprendiendo, al tiempo que se corresponibiliza al alumnado en su propio aprendizaje.

Este trabajo implica que como docentes se formulen expectativas sobre lo que se espera de los estudiantes, sus posibles dificultades y estrategias didácticas con base en el conocimiento de cómo aprenden. En el caso de que las expectativas no se cumplan, será necesario volver a revisar la actividad que se planteó y hacerle ajustes para que resulte útil.



Esta manera de concebir la planificación nos conduce a formular dos aspectos de la práctica docente: el diseño de actividades de aprendizaje y el análisis de dichas actividades, su aplicación y evaluación.

El diseño de actividades de aprendizaje requiere del conocimiento de qué se enseña y cómo se enseña en relación a cómo aprenden los alumnos, las posibilidades que tienen para acceder a los problemas que se les plantean y qué tan significativos son para el contexto en el que se desenvuelven. Diseñar actividades implica responder lo siguiente:

- ¿Qué situaciones resultarán interesantes y suficientemente desafiantes para que los alumnos indaguen, cuestionen, analicen, comprendan y reflexionen de manera integral sobre la esencia de los aspectos involucrados en este contenido?
- ¿Cuál es el nivel de complejidad que se requiere para la situación que se planteará?
- ¿Qué recursos son importantes para que los alumnos atiendan las situaciones que se van a proponer? ¿Qué tipo de materiales son pertinentes y significativos para el estudiante? ¿Un material impreso, un audiovisual, un informático? ¿Qué aspectos quedarán a cargo del alumnado y cuáles es necesario explicar para que puedan avanzar?
- ¿De qué manera pondrán en práctica la movilización de saberes para lograr resultados?
- ¿Qué actividades resultan más significativas al incorporar las tecnologías de la información y la comunicación?

El diseño de una actividad o de una secuencia de actividades requiere del intercambio de reflexiones y prácticas entre pares que favorezca la puesta en común del enfoque y la unificación de criterios para su evaluación.

Otro aspecto, se refiere a la puesta en práctica de la actividad en el grupo, en donde los ambientes de aprendizaje serán el escenario que genere condiciones para que se movilicen los saberes de los alumnos.

Una planificación útil para la práctica real en el salón de clase implica disponer de la pertinencia y lo significativo de la actividad que se va a plantear con relación a los intereses y el contexto de los alumnos, conocer las expectativas en cuanto a sus actuaciones, las posibles dificultades y la forma de superarlas, los alcances de la actividad en el proceso de aprendizaje, así como de la reflexión constante que realice en su propia práctica docente que requerirá replantearse continuamente conforme lo demande el aprendizaje de los estudiantes.



INTRODUCCIÓN

b) Ambientes de aprendizaje

Son escenarios construidos para favorecer de manera intencionada las situaciones de aprendizaje. Constituye la construcción de situaciones de aprendizaje en el aula, en la escuela y en el entorno, pues el hecho educativo no sólo tiene lugar en el salón de clases, sino fuera de él para promover la oportunidad de formación en otros escenarios presenciales y virtuales.

Sin embargo, el maestro es central en el aula para la generación de ambientes que favorezcan los aprendizajes al actuar como mediador diseñando situaciones de aprendizaje centradas en el estudiante; generando situaciones motivantes y significativas para los alumnos, lo cual fomenta la autonomía para aprender, desarrollar el pensamiento crítico y creativo, así como el trabajo colaborativo. Es en este sentido, que le corresponde propiciar la comunicación, el diálogo y la toma de acuerdos, con y entre sus estudiantes, a fin de promover el respeto, la tolerancia, el aprecio por la pluralidad y la diversidad; asimismo, el ejercicio de los derechos y las libertades.

La escuela constituye un ambiente de aprendizaje bajo esta perspectiva, la cual asume la organización de espacios comunes, pues los entornos de aprendizaje no se presentan de manera espontánea, ya que media la intervención docente para integrarlos, construirlos y emplearlos como tales.

La convivencia escolar es el conjunto de relaciones interpersonales entre los miembros de una comunidad educativa y generan un determinado clima escolar. Los valores, las formas de organización, los espacios de interacción real o virtual, la manera de enfrentar los conflictos, la expresión de emociones, el tipo de protección que se brinda al alumnado y otros aspectos configuran en cada escuela un modo especial de convivir que influye en la calidad de los aprendizajes, en la formación del alumnado y en el ambiente escolar.

De igual manera, los ambientes de aprendizaje requieren brindar experiencias desafiantes, en donde los alumnos se sientan motivados por indagar, buscar sus propias respuestas, experimentar, aprender del error y construir sus conocimientos mediante el intercambio con sus pares.

En la construcción de ambientes de aprendizaje destacan los siguientes aspectos:

- La claridad respecto del propósito educativo que se quiere alcanzar o el aprendizaje que se busca construir con los alumnos.



INTRODUCCIÓN

- El enfoque de la asignatura, pues con base en él deben plantearse las actividades de aprendizaje en el espacio que estén al alcance y las interacciones entre los alumnos, de modo que se construya el aprendizaje.
- El aprovechamiento de los espacios y sus elementos para apoyar directa o indirectamente el aprendizaje, lo cual permite las interacciones entre los alumnos y el maestro; en este contexto cobran relevancia aspectos como: la historia del lugar, las prácticas y costumbres, las tradiciones, el carácter rural, semirural, indígena o urbano del lugar, el clima, la flora y fauna, los espacios equipados con tecnología, entre otros.

Para diseñar un ambiente de aprendizaje, el profesor debe tomar en cuenta que las tecnologías de la información y la comunicación están cambiando radicalmente el entorno en el que los alumnos aprendían. En consecuencia, si antes podía usarse un espacio de la escuela, la comunidad y el aula como entorno de aprendizaje, ahora espacios distantes pueden ser empleados como parte del contexto de enseñanza.

Para aprovechar este nuevo potencial el Plan de estudios 2011 contempla el equipamiento de escuelas a partir de dos modelos, Aula de medios y Aula telemática¹.



1 Aula de medios o laboratorio de cómputo de 1º a 3º de primaria y Aula telemática de 4º de primaria a 3º de secundaria.



INTRODUCCIÓN

Estos espacios escolares emplean las tecnologías de la información y la comunicación como mediadoras y dinamizadoras de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, donde la organización e intervención pedagógica de los actores educativos escolares es un factor clave en el empleo de dichos espacios para convertirlos, de manera constructiva, en los nuevos ambientes de aprendizaje.

Así, el ambiente de aprendizaje propicio para el desarrollo de las habilidades digitales requiere, simultáneamente, de equipamiento tecnológico, conectividad de alto desempeño, materiales educativos digitales, plataformas tecnológicas y de la incorporación de otros recursos habituales al espacio del aula, como los libros de texto, las bibliotecas escolares y los programas de video y de radio. Estos elementos y recursos, para que tengan sentido y significado en la experiencia de aprendizaje, deben ser articulados y organizados por el docente.

Asimismo, el hogar ofrece a los alumnos y a las familias un amplio margen de acción a través de la organización del tiempo y del espacio para apoyar las actividades formativas de los alumnos con o sin el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

c) Modalidades de trabajo

Situaciones de aprendizaje. Son el medio por el cual se organiza el trabajo docente, a partir de planear y diseñar experiencias que incorporan el contexto cercano a los niños y tienen como propósito problematizar eventos del entorno próximo. Por lo tanto, son pertinentes para el desarrollo de las competencias de las asignaturas que conforman los diferentes campos formativos.

Una de sus principales características es que se pueden desarrollar a través de talleres o proyectos. Esta modalidad de trabajo se ha puesto en práctica primordialmente en el nivel preescolar, sin embargo, ello no lo hace exclusivo de este nivel, ya que las oportunidades de generar aprendizaje significativo las hacen útiles para toda la Educación Básica. Incluyen formas de interacción entre alumnos, contenidos y docentes, favorecen el tratamiento inter y transdisciplinario entre los campos formativos.

Proyectos. Son un conjunto de actividades sistemáticas e interrelacionadas para reconocer y analizar una situación o problema y proponer posibles soluciones. Brindan oportunidades para que los alumnos actúen como exploradores del mundo, estimulen su análisis crítico, propongan acciones de cambio y su eventual puesta en práctica; los conduce no sólo a saber indagar, sino también a saber actuar de manera informada y



participativa. Los proyectos permiten la movilización de aprendizajes que contribuyen en los alumnos al desarrollo de competencias, a partir del manejo de la información, la realización de investigaciones sencillas (documentales y de campo) y la obtención de productos concretos. Todo proyecto considera las inquietudes e intereses de los estudiantes y las posibilidades son múltiples ya que se puede traer el mundo al aula.

Secuencias didácticas. Son actividades de aprendizaje organizadas que responden a la intención de abordar el estudio de un asunto determinado, con un nivel de complejidad progresivo en tres fases: inicio, desarrollo y cierre. Presentan una situación problematizadora de manera ordenada, estructurada y articulada.

d) Trabajo colaborativo

Para que el trabajo colaborativo sea funcional debe ser inclusivo, entendiendo esto desde la diversidad, lo que implica orientar las acciones para que en la convivencia, los estudiantes expresen sus descubrimientos, soluciones, reflexiones, dudas, coincidencias y diferencias a fin de construir en colectivo.

Es necesario que la escuela promueva prácticas de trabajo colegiado entre los maestros tendientes a enriquecer sus prácticas a través del intercambio entre pares para compartir conocimientos, estrategias, problemáticas y propuestas de solución en atención a las necesidades de los estudiantes; discutir sobre temas que favorezcan el aprendizaje, y la acción que como colectivo requerirá la implementación de los programas de estudio.

Es a través del intercambio entre pares en donde los alumnos podrán conocer cómo piensan otras personas, qué reglas de convivencia requieren, cómo expresar sus ideas, cómo presentar sus argumentos, escuchar opiniones y retomar ideas para reconstruir las propias, esto favorecerá el desarrollo de sus competencias en colectivo.

El trabajo colaborativo brinda posibilidades en varios planos: en la formación en valores, así como en la formación académica, en el uso eficiente del tiempo de la clase y en el respeto a la organización escolar.

e) Uso de materiales y recursos educativos

Los materiales ofrecen distintos tipos de tratamiento y nivel de profundidad para abordar los temas; se presentan en distintos formatos y medios. Algunos sugieren la consulta de otras fuentes así como de los materiales digitales de que se dispone en las escuelas.



INTRODUCCIÓN

Los acervos de las bibliotecas escolares y de aula, son un recurso que contribuye a la formación de los alumnos como usuarios de la cultura escrita. Complementan a los libros de texto y favorecen el contraste y la discusión de un tema. Ayudan a su formación como lectores y escritores.

Los materiales audiovisuales multimedia e Internet articulan de manera sincronizada códigos visuales, verbales y sonoros, que generan un entorno variado y rico de experiencias, a partir del cual los alumnos crean su propio aprendizaje.

Particularmente en la Telesecundaria pero también en otros niveles y modalidades de la educación básica, este tipo de materiales ofrecen nuevas formas, escenarios y propuestas pedagógicas que buscan propiciar aprendizajes significativos en los alumnos.

Los materiales y recursos educativos informáticos cumplen funciones y propósitos diversos; pueden utilizarse dentro y fuera del aula a través de los portales educativos y de la plataforma Explora.

La tecnología como recurso de aprendizaje

En la última década las Tecnologías de la Información y de la Comunicación han tenido impacto importante en distintos ámbitos de la vida económica, social y cultural de las naciones y, en conjunto, han delineado la idea de una Sociedad de la Información. El enfoque eminentemente tecnológico centra su atención en el manejo, procesamiento y la posibilidad de compartir información. Sin embargo, los organismos internacionales como la CEPAL y la UNESCO, han puesto el énfasis en los últimos cinco años en la responsabilidad que tienen los estados nacionales en propiciar la transformación de la sociedad de la información hacia una sociedad del conocimiento.

La noción de sociedad de la información se basa en los progresos tecnológicos; en cambio, la sociedad del conocimiento comprende una dimensión social, ética y política mucho más compleja. La sociedad del conocimiento pone énfasis en la diversidad cultural y lingüística; en las diferentes formas de conocimiento y cultura que intervienen en la construcción de las sociedades, la cual se ve influida, por supuesto, por el progreso científico y técnico moderno.

Bajo este paradigma, el sistema educativo debe considerar el desarrollo de habilidades digitales, tanto en alumnos como en docentes, que sean susceptibles de adquirirse durante su formación académica. En la Educación Básica el esfuerzo se orienta a propiciar el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos, sin importar su edad, situación social



y geográfica, la oportunidad de acceder, a través de diversos dispositivos tecnológicos, de nuevos tipos de materiales educativos, nuevas formas y espacios para la comunicación, creación y colaboración.

De esta manera, las TIC apoyarán al profesor en el desarrollo de nuevas prácticas de enseñanza y la creación de ambientes de aprendizaje dinámicos y conectados, que permiten a estudiantes y maestros:

- Manifestar sus ideas y conceptos; discutirlas y enriquecerlas a través de las redes sociales;
- Acceder a programas que simulan fenómenos, permiten la modificación de variables y el establecimiento de relaciones entre ellas;
- Registrar y manejar grandes cantidades de datos;
- Diversificar las fuentes de información;
- Crear sus propios contenidos digitales utilizando múltiples formatos (texto, audio y video);
- Atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos.

Para acercar estas posibilidades a las escuelas de educación básica, se creó la estrategia Habilidades Digitales para Todos (HDT)², que tiene su origen en el Programa Sectorial de Educación 2007-2012 (PROSEDU), el cual establece como uno de sus objetivos estratégicos “impulsar el desarrollo y la utilización de tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento”.

Para lograr este objetivo y propiciar el desarrollo de habilidades digitales entre profesores y alumnos, la Secretaría de Educación Pública ha generado nuevos tipos de materiales educativos y plataformas tecnológicas que se presentan a continuación.

Portales HDT

La estrategia HDT tiene tres niveles de portales educativos: un portal federal, un portal estatal y un portal local. Los tres tienen como propósito conformar comunidades de aprendizaje donde directivos, maestros, alumnos y padres de familia participan activamente en la construcción de su propio conocimiento.

Los tres portales de HDT brindan a sus usuarios un acervo de materiales digitales para apoyar los programas de estudio. Tanto en el portal federal como en el estatal, los recursos están en línea por lo que pueden ser consultados fuera de la escuela. Así

² Para ampliar información véase: SEP (2011) *Curso Básico de Formación Continua para Maestros en Servicio 2011. Relevancia de la profesión docente en la escuela del nuevo milenio*, pp. 100-124.



INTRODUCCIÓN

los maestros pueden revisarlos para planear la sesión del día siguiente; los alumnos, navegarlos para realizar tareas en casa, y los padres, usarlos para ayudar a sus hijos a repasar algún tema en específico.

También ofrecen espacios para discutir temas de interés común o compartir experiencias relacionadas al proceso educativo. Directivos, maestros, alumnos y padres de familia pueden participar en blogs, foros y wikis de diversa índole, lo que generará escenarios de aprendizaje caracterizados por la interacción, el desarrollo de habilidades digitales y el trabajo colaborativo.

Portal federal

Es el sitio central de HDT. Está alojado en: www.hdt.gob.mx. Brinda un contexto general sobre la importancia de incorporar las tecnologías al proceso educativo y la razón de ser de HDT, su definición, características y componentes, así como los informes y evaluaciones que se han realizado. Además cuenta con un banco de materiales educativos digitales y las redes de aprendizaje, el portal federal es un espacio de comunicación en mejora continua, así como un sitio informativo de los aspectos más importantes de la estrategia.

Portal estatal

Cada entidad federativa cuenta con un sitio en Internet para difundir los logros, avances y noticias derivados de la llegada de HDT a las aulas. El que los estados tengan su propio portal HDT, permite que los contenidos se regionalicen según las necesidades educativas e interés informativos de cada lugar. Asimismo, es un espacio para difundir los materiales educativos desarrollados en las entidades y para propiciar la generación de redes estatales. Brinda los mismos servicios que el portal federal.

Portal local o de aula

También conocido como Explora. Constituye una plataforma educativa que está disponible en los salones de cuarto, quinto y sexto de primaria, así como en secundaria, con el propósito de que alumnos, maestros y directivos incorporen el uso habitual de las TIC a sus actividades escolares, a través de un modelo pedagógico orientado al desarrollo de habilidades y competencias indispensables en la sociedad de la información y el conocimiento. Esta plataforma ofrece herramientas que permiten generar contenidos



digitales; interactuar con los materiales educativos digitales como: Objetos de Aprendizaje (ODA), Planes de clase (PDC) y Reactivos, así como realizar trabajo colaborativo a través de redes sociales como blogs, wikis, foros y la herramienta de proyecto de aprendizaje. Así promueve en los alumnos, el estudio independiente y el aprendizaje colaborativo; mientras que a los docentes, les da la posibilidad de innovar su práctica educativa e interactuar y compartir con sus alumnos, dentro y fuera del aula.

Herramientas de trabajo colaborativo disponibles en los portales HDT

Blogs

Un blog es un sitio de internet que se actualiza constantemente y recopila de manera cronológica textos o artículos de uno o varios autores, encontrando primero el texto más reciente. En cada artículo los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor puede darles respuesta, de esta forma se establece un diálogo.

Los blogs nos brinda a maestros y alumnos la posibilidad de compartir diversos tipos de textos donde podemos identificar problemas, aportar elementos para comprenderlos, interpretarlos y brindar posibles soluciones, lo que además de ayudarnos a producir y publicar nuestra propia información, nos permiten desarrollar competencias de análisis, discusión, reflexión y participación, pues pueden ser comentados por otras personas.

Foros

Son espacios donde se intercambian opiniones o información sobre algún tema o problemática específica. La diferencia entre esta herramienta de comunicación y la mensajería instantánea es que en los foros no hay un “diálogo” en tiempo real, sino asincrónico, es decir, se publica una opinión que será leída más tarde por alguien quien puede comentarla o no. Los foros permiten expresar, analizar, confrontar y discutir ideas y conceptos en relación con temas específicos de interés para un grupo de personas.

A través de los foros de los portales HDT, maestros y alumnos tienen la posibilidad de discutir acerca de diversos temas sociales o escolares que les permiten participar activamente, a través del intercambio de experiencias y puntos de vista que fomentan la pluralidad de ideas, el respeto a la diversidad, la convivencia armoniosa y aportan elementos para su formación como individuos críticos y responsables.



INTRODUCCIÓN

Wikis

Es un sitio en Internet conformado por varias páginas o artículos que se construyen colaborativamente entre varias personas. Los usuarios pueden crear, editar o borrar un mismo texto o contenido multimedia.

Los wikis son herramientas muy útiles que podemos usar cuando queremos que los alumnos trabajen en proyectos, pues permiten la creación de documentos de forma colaborativa. Este esquema de trabajo promueve que los alumnos aprendan a: organizarse para trabajar en equipos; sepan tomar acuerdos y argumentar su postura, y relacionarse armónicamente respetando los puntos de vista de otros; todo esto con la finalidad de crear una publicación.

Materiales Educativos Digitales

Los Materiales Educativos Digitales son recursos y apoyos para el aprendizaje y la enseñanza en el aula; incluyen Objetos de Aprendizaje (ODAS), Planes de Clase (PDC), bancos de reactivos, libros de texto y sugerencias de uso, entre otros. A ellos se puede acceder desde el portal federal, los portales estatales y el portal de aula o Explora.

Objetos de aprendizaje (ODA).

Los Objetos de Aprendizaje tienen el propósito de apoyar el desarrollo de las clases, sesiones o secuencias de aprendizaje, total o parcialmente; son pequeñas piezas de software interactivo que plantean actividades de aprendizaje mediante recursos gráficos, de audio, animaciones, videos y textos. Ofrecen un tratamiento didáctico que busca intervenir de manera significativa en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Por su estructura didáctica, enlazan con conocimientos previos, exponen contenidos a manera de ejercicios o actividades por realizar (ejercitadores, simuladores, videos, audios, texto) y presentan una conclusión, síntesis, evaluación o recapitulación de la situación desarrollada.

Buscan que alumnos y maestros trabajen en torno a los aprendizajes esperados de los programas de estudio, utilizando recursos multimedia y actividades que promueven la interacción y el desarrollo de sus habilidades digitales y aprendizajes significativos. Al banco de recursos se puede accederse a través del portal federal de HDT (<http://www.hdt.gob.mx>), o bien, en el portal de aula Explora. Integra diversas propuestas multimedia desde las más estructuradas como son los objetos de aprendizaje, hasta videos, diagramas de flujo, mapas conceptuales, recursos informáticos y audios que resultan atractivos para los alumnos.



Plan de Clase (PDC)

Es una propuesta didáctica estructurada conforme a los planes y programas de estudio. Su propósito es sugerir actividades que promuevan el logro de un aprendizaje esperado.

Presentan sugerencias al docente para hacer un uso integrado de distintos apoyos, recursos y materiales didácticos, sean o no con TIC, por lo que proponen cómo utilizar los ODAS y otros materiales a los que el docente puede recurrir para complementar su clase (libros de texto, biblioteca escolar y del aula). En este proceso, los docentes pueden adaptar, enriquecer y usar cada PDC para desarrollar sus clases. Un PDC, en sus distintos momentos, plantea sugerencias para recuperar conocimientos previos, actividades para profundizar y analizar y actividades para recapitular, concluir o reflexionar sobre lo aprendido.

Cada PDC considerará sugerir al docente el uso de los ODAS en cualquiera momento, de acuerdo con la intención y las características del objeto de aprendizaje en cuestión.

Uso de tecnologías con seguridad y responsabilidad

La conformación de una ciudadanía digital es una prioridad en la agenda de los países que han incorporado el uso de las TIC a la educación, como parte de la formación básica de los estudiantes. Por ello, la escuela se considera un espacio fundamental para fomentar entre la comunidad educativa una cultura de uso de tecnologías sustentada en valores como la ética, la legalidad y la justicia.

La estrategia HDT aporta a la construcción de esta ciudadanía a través del sitio Clic Seguro (www.clicseguro.sep.gob.mx), pues contempla no sólo que los estudiantes tengan acceso y sepan manejar las tecnologías necesarias para vivir y trabajar en el Siglo XXI, sino que aprendan a usarlas para convivir armónicamente, sin arriesgar su integridad o la de otros y procurando que sus experiencias en el ciberespacio sean lo más agradables y seguras posibles.

Los maestros pueden contribuir en mucho al cumplimiento de este objetivo, pues pueden orientar a sus alumnos sobre el uso que hacen de las tecnologías que tienen a su alcance y enseñarles a hacer un uso responsable de ellas.



INTRODUCCIÓN

f) Evaluación

El docente es el encargado de la evaluación de los aprendizajes de los alumnos de Educación Básica y por tanto, es quien realiza el seguimiento, crea oportunidades de aprendizaje y hace las modificaciones necesarias en su práctica de enseñanza para que los estudiantes logren los aprendizajes establecidos en el presente Plan y los programas de estudio 2011. Por tanto, es el responsable de llevar a la práctica el enfoque formativo e inclusivo de la evaluación de los aprendizajes.

El seguimiento al aprendizaje de los estudiantes se lleva a cabo mediante la obtención e interpretación de evidencias sobre el mismo. Éstas le permiten contar con el conocimiento necesario para identificar tanto los logros como los factores que influyen o dificultan el aprendizaje de los estudiantes, para brindarles retroalimentación y generar oportunidades de aprendizaje acordes con sus niveles de logro. Para ello, es necesario identificar las estrategias y los instrumentos adecuados al nivel de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes, así como al aprendizaje que se espera.

Algunos de los instrumentos que pueden utilizarse para la obtención de evidencias son:

- Rúbrica o matriz de verificación;
- Listas de cotejo o control;
- Registro anecdotico o anecdotario;
- Observación directa;
- Producciones escritas y gráficas;
- Proyectos colectivos de búsqueda de información, identificación de problemáticas y formulación de alternativas de solución;
- Esquemas y mapas conceptuales;
- Registros y cuadros de actitudes de los estudiantes observadas en actividades colectivas;
- Portafolios y carpetas de los trabajos.
- Pruebas escritas u orales.

Durante el ciclo escolar, el docente realiza o promueve diversos tipos de evaluaciones tanto por el momento en que se realizan, como por quienes intervienen en ella. En el primer caso se encuentran las evaluaciones diagnósticas, cuyo fin es conocer los saberes previos de sus estudiantes e identificar posibles dificultades que enfrentarán los alumnos con los nuevos aprendizajes; las formativas, realizadas durante los procesos de aprendizaje y enseñanza para valorar los avances y el proceso de movilización de saberes; y las sumativas, que tienen como fin tomar decisiones relacionadas con la acreditación, en el caso de la educación primaria y secundaria, no así en la educación preescolar, en donde la acreditación se obtendrá por el hecho de haberla cursado.



INTRODUCCIÓN

El docente también debe promover la autoevaluación y la coevaluación entre sus estudiantes, en ambos casos es necesario brindar a los estudiantes los criterios de evaluación, que deben aplicar durante el proceso con el fin de que se conviertan en experiencias formativas y no únicamente en la emisión de juicios sin fundamento.

La autoevaluación tiene como fin que los estudiantes conozcan, valoren y se corresponibilicen tanto de sus procesos de aprendizaje como de sus actuaciones y cuenten con bases para mejorar su desempeño.

Por su parte, la coevaluación es un proceso donde los estudiantes además aprenden a valorar el desarrollo y actuaciones de sus compañeros con la responsabilidad que esto conlleva y representa una oportunidad para compartir estrategias de aprendizaje y generar conocimientos colectivos. Finalmente, la heteroevaluación dirigida y aplicada por el docente tiene como fin contribuir al mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes mediante la creación de oportunidades para aprender y la mejora de la práctica docente.

De esta manera, desde el enfoque formativo e inclusivo de la evaluación, independientemente de cuándo se lleven a cabo -al inicio, durante el proceso o al final de éste-, del propósito que tengan -acreditativas o no acreditativas- o de quienes intervengan en ella -docente, alumno o grupo de estudiantes- todas las evaluaciones deben conducir al mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes y a un mejor desempeño del docente. La evaluación debe servir para obtener información que permita al maestro favorecer el aprendizaje de sus alumnos y no como medio para excluirlos.

En el contexto de la Articulación de la Educación Básica 2011, los referentes para la evaluación los constituyen los aprendizajes esperados de cada campo formativo, asignatura, y grado escolar según corresponda y los estándares de cada uno de los cuatro períodos establecidos: tercero de preescolar, tercero y sexto de primaria y tercero de secundaria.

Durante el ciclo escolar 2011-2012 se llevará a cabo en algunas escuelas una prueba piloto en donde se analizará una boleta para la educación básica que incluirá aspectos cualitativos de la evaluación. De sus resultados dependerá la definición del instrumento que se aplicará a partir del ciclo escolar 2012-2013.

Cartilla de Educación Básica

En el Plan de Estudios 2011 la evaluación tiene un enfoque formativo y en consecuencia, favorece que en la escuela el maestro identifique las oportunidades para apoyar a los alumnos en el logro de los aprendizajes y en la implementación de estrategias para el aprendizaje de los alumnos, para garantizar que sigan aprendiendo y permanezcan en el sistema educativo hasta la conclusión de la educación básica.



INTRODUCCIÓN

El plan de estudios 2011 centra la atención en el logro de los aprendizajes esperados entendidos como “indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser; además, le dan concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula” (Plan de Estudios. Educación Básica 2011 pág. 29).

La Cartilla de Educación Básica concreta el enfoque formativo de la evaluación en un documento que permite el registro del nivel de desempeño de los alumnos, y si fuera el caso, las acciones que la escuela y la familia deben realizar para favorecer que avancen en los aprendizajes esperados.

La Cartilla de Educación Básica se aplicará en etapa de prueba en el ciclo escolar 2011 - 2012 en mil escuelas de educación preescolar, cinco mil escuelas primarias y mil planteles de educación secundaria, ello permitirá identificar y en su caso hacer los ajustes requeridos para fortalecer el documento como instrumento de comunicación e información a las familias y a los alumnos respecto del progreso en su aprendizaje.

Estándares curriculares

Los estándares curriculares son descriptores del logro que cada alumno demostrará al concluir un periodo escolar en Español, Matemáticas, Ciencias, Inglés y Habilidades Digitales. Sintetizan los aprendizajes esperados que en los programas de educación primaria y secundaria se organizan por asignatura-grado-bloque, y en educación preescolar se organizan por campo formativo-aspecto. Imprimen sentido de trascendencia al ejercicio escolar.

Los estándares curriculares son equiparables con estándares internacionales y, en conjunto con los aprendizajes esperados, constituyen referentes para evaluaciones nacionales e internacionales que sirven para conocer el avance de los estudiantes durante su tránsito por la Educación Básica, asumiendo la complejidad y gradualidad de los aprendizajes.

Los aprendizajes esperados y estándares constituyen la expresión concreta de los propósitos de la Educación Básica, a fin de que el docente cuente con elementos para centrar la observación y registrar los avances y dificultades que se manifiestan con ellos, lo cual contribuye a dar un seguimiento y apoyo más cercano a los logros de aprendizaje de los alumnos.

Cuando los resultados no sean los esperados, será necesario diseñar estrategias diferenciadas, tutorías u otros apoyos educativos para fortalecer los aspectos en los que el estudiante muestra menor avance.



Asimismo, cuando un estudiante muestre un desempeño significativamente más adelantado de lo esperado para su edad y grado escolar, la evaluación será el instrumento normativo y pedagógico que determine si una estrategia de promoción anticipada es la mejor opción para él.

Orientaciones pedagógicas y didácticas para el desarrollo de habilidades digitales

Enfoque para el desarrollo de las habilidades digitales

El Programa Sectorial de Educación 2007-2011, así como los espacios abiertos por la Reforma Integral de la Educación Básica, plantearon la oportunidad de crear una estrategia integral para acceder al desarrollo de las habilidades digitales de los alumnos y los docentes, para lo cual se consideró, por un lado, los cambios en la dinámica global, que perfilan nuevos campos de competencia y de habilidades entre los que se encuentran:

- el desarrollo de una conciencia global y de competencias ciudadanas
- el desarrollo de habilidades para la vida personal y profesional
- el desarrollo de competencias de aprendizaje e innovación
- y el desarrollo de competencias para el manejo de las TIC

Asimismo, se consideraron los múltiples programas e iniciativas anteriores de uso de tecnologías, entre ellos Enciclopedia, programa que consistió en la digitalización de los libros de texto gratuitos, presentada como una gran enciclopedia temática hipervinculada a otros materiales de apoyo que no necesariamente estaban alineados o vinculados con los programas de estudio vigentes y que, aunque contribuyó al desarrollo de las habilidades digitales de los alumnos y docentes, no tuvo una estrategia específica para la formación y acompañamiento de estos últimos para facilitar su labor en el aula y, mucho menos, una estrategia de certificación de dichas habilidades.

Como resultado, se desarrolló una estrategia integral que replanteará el sentido con el cual se venían empleando las TIC en las escuelas de educación básica, implementando innovaciones en los siguientes ámbitos:



INTRODUCCIÓN

Pedagógico

- Desarrollo de orientaciones didácticas para la planeación, desarrollo y evaluación de sesiones de aprendizaje apoyadas con las TIC.
- Uso de materiales educativos digitales en línea y en las aulas equipadas para apoyar los procesos de aprendizaje y de enseñanza que permitan generar diferentes tipos y niveles de interactividad entre los alumnos, el docente los materiales digitales y las tecnologías, utilizando estas últimas como una herramienta transversal al desarrollo del currículo.
- Uso de herramientas de comunicación y colaboración (blogs, chats, foros, wikis), con fines educativos.

Tecnológico

- Equipamiento y conectividad para que docentes y alumnos tengan acceso a la tecnología, a través de un Aula de medios o de un Aula telemática, de acuerdo al periodo escolar que corresponda.
- Desarrollo de portales en tres niveles: federal, estatales y de aula. Este último, denominado Explora.

Acompañamiento

- Formación y certificación de habilidades digitales en procesos de aprendizaje de docentes, directivos y otros actores educativos, con validez nacional e internacional.
- Asesoría pedagógica y tecnológica, en diferentes modalidades.
- Uso de la conectividad y las herramientas de comunicación y colaboración para crear Redes de aprendizaje donde las comunidades educativas intercambien información en función de sus avances en el uso educativo de las TIC y el desarrollo de las habilidades digitales.

De gestión

- Desarrollo de procesos donde el equipamiento y los apoyos lleguen a la escuela y entren en un proceso de apropiamiento cultural y de gestión, donde los actores escolares se organicen y tomen decisiones sobre el uso educativo de las tecnologías.



La mejora de la calidad de la educación

Mejorar la calidad de la educación demanda cambios sistémicos: innovaciones pedagógicas, currículo articulado, infraestructura escolar, plataformas tecnológicas, conectividad de alto desempeño, materiales educativos y recursos que utilicen las TIC, promoviendo formas más complejas de interactividad, cambios profundos en la gestión escolar, así como docentes y directivos certificados que actúen como equipos de trabajo, haciendo uso del trabajo colegiado y de otras formas de colaboración que les permitan abandonar el enfoque del trabajo solitario y hacer frente a la tarea educativa a partir de la cooperación con sus colegas, a efecto de aprender unos de otros, resolver problemas conjuntamente, realizar tareas de planeación didáctica y de evaluación conjunta, aplicando sus competencias en TIC y todos los recursos disponibles para mejorar sus estrategias de enseñanza.

El desarrollo de las habilidades digitales

Una de las razones que fundamenta el cambio en el modelo de uso de las TIC en HDT, son los resultados de estudios e investigaciones que señalan que el logro de las habilidades digitales depende, por un lado, de que los individuos utilicen de forma regular las TIC y, por el otro, en el ámbito educativo, que el uso esté ligado a tareas y actividades ligadas al currículo. Esta premisa muestra varias facetas: la primera destaca que las habilidades digitales no deben ser en sí mismas un objeto de estudio en la educación básica, sino una herramienta para aprender en los distintos campos formativos; la segunda muestra que, si bien es importante e imprescindible que los docentes cuenten con habilidades digitales y puedan emplear las TIC en la enseñanza, es de mayor trascendencia para el proceso educativo que los alumnos cuenten con acceso a los equipos, a las actividades e interactividades y al desarrollo de sus habilidades digitales.?

El equipamiento tecnológico y los materiales digitales ofrecen mayor interactividad. A la escuela llegan diferentes apoyos, recursos y materiales educativos, todos ellos sustentados en diferentes tecnologías, y cada uno ofreciendo diferentes posibilidades de interactividad. Recordemos que desde el punto de vista educativo la interactividad está determinada por las relaciones entre el alumno, el maestro, los contenidos, los materiales y recursos educativos. La interactividad es entonces un concepto cercano a la escuela pues mediante la planeación didáctica el docente diseña las principales interacciones dado que señala qué deben hacer los alumnos con los materiales y recursos educativos para alcanzar los aprendizajes esperados.



INTRODUCCIÓN

Intervención pedagógica

Considerando que la intervención pedagógica es la acción intencionada y coordinada de los actores educativos alrededor de una tarea también educativa, HDT propone las participaciones siguientes:

De la comunidad educativa una vez que la escuela ha sido seleccionada:

- Desarrollando un plan de trabajo que implica la organización escolar para hacer un uso regular de las aulas de medios o telemáticas, según sea el caso
- Con acciones de seguimiento y evaluación de la implementación del plan de trabajo

Como Directivo

- 110
- Desarrollando y certificando sus competencias digitales.
 - Coordinando las acciones de información sobre el programa para los alumnos y los padres de familia.
 - Coordinando la evaluación y seguimiento a la implementación del plan de trabajo de la escuela para aprovechar al máximo el uso de las aulas
 - Impulsando la formación y certificación de los docentes
 - Promoviendo la integración de redes sociales de conocimiento.

Como Docente

- Participando en la integración del plan de trabajo de la escuela para el uso regular de las aulas
- Desarrollando y certificando sus competencias digitales en procesos de aprendizaje
- Promoviendo el desarrollo de las habilidades digitales de los alumnos, a través de las estrategias y recursos didácticos utilizados
- Coordinando reuniones con los alumnos y los padres de familia para informarles sobre el programa, su participación y los beneficios que otorga.
- Promoviendo el uso de los materiales educativos digitales por parte de los alumnos y padres de familia fuera del aula
- Promoviendo el uso de las herramientas de colaboración y comunicación para la creación de redes de aprendizaje
- Promoviendo el uso seguro y ético de Internet con la comunidad educativa y el cuidado del equipo



Como Alumno

- Cuidando el equipo que se les facilita para apoyar su aprendizaje
- Participando en las redes sociales de conocimiento, para compartir experiencias de aprendizaje e intercambiar materiales con otros alumnos y escuelas
- Con compromiso y con responsabilidad al aprender con los apoyos del programa HDT
- Siguiendo las reglas de etiqueta, seguridad y ética establecidas para el uso de Internet

Como Padre de Familia

- Participando en las reuniones donde los docentes informan sobre el programa, sus beneficios y la participación como padres de familia
- De ser posible, consultando los materiales educativos digitales de los contenidos que requieren sus hijos
- Fortaleciendo en casa los hábitos que apoyen la actividad académica, con y sin el uso de las TIC.

Estándares de Habilidades Digitales

Los estándares de Habilidades Digitales son indicadores de logro que deben alcanzar los alumnos, en determinados períodos escolares de la educación básica, siempre y cuando tengan acceso regular a las tecnologías de la información y la comunicación. Se agrupan en seis categorías:

1. Creatividad e innovación. Implica demostrar el pensamiento creativo, el desarrollo de productos y procesos innovadores utilizando las TIC y la construcción de conocimiento.
2. Comunicación y colaboración. Requiere la utilización de medios y entornos digitales que les permitan comunicar ideas e información a múltiples audiencias, interactuar con otros, trabajar en equipo de forma colaborativa, incluyendo el trabajo a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y colectivo, desarrollando una conciencia global al establecer la vinculación con estudiantes de otras culturas.
3. Investigación y manejo de información. Implica la aplicación de herramientas digitales que permitan a los estudiantes recabar, seleccionar, analizar, evaluar y utilizar información, procesar datos y comunicar resultados.



INTRODUCCIÓN

4. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones. Requiere el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico para planear, organizar y llevar a cabo investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones sustentadas en información, utilizando herramientas digitales.
5. Ciudadanía digital. Requiere de la comprensión de asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con el uso de las TIC y la aplicación de conductas éticas, legales, seguras y responsables en su uso.
6. Funcionamiento y conceptos de las TIC. Implica la comprensión de conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC para seleccionarlas y utilizarlas de manera productiva y transferir el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas TIC.

Estos estándares buscan que los alumnos, sean capaces de ser:

- competentes para utilizar tecnologías de la información
- buscadores, analizadores y evaluadores de información;
- solucionadores de problemas y tomadores de decisiones;
- usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad;
- comunicadores, colaboradores, publicadores y productores; y
- ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

Formación y certificación de docentes en habilidades digitales

La Subsecretaría de Educación Básica se ha dado a la tarea de definir una estrategia para la formación y certificación docente en el uso efectivo de la tecnología de la información y la comunicación en el aula, con el fin de avanzar en la consolidación de la estrategia Habilidades Digitales para Todos (HDT).

En este marco, se constituye el Comité de Gestión por Competencias de Habilidades Digitales en Procesos de Aprendizaje, a través del cual se impulsa, entre otros, el estándar de competencia EC0121 “Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las TIC”, el cual está alineado a los estándares para docentes de la UNESCO y de la Sociedad Internacional de Tecnología en la Educación (ISTE), que permitirá que los docentes obtengan la certificación nacional e internacional de las competencias adquiridas.

El estándar EC0121 se estructura de la siguiente forma:

A través de la estrategia de formación y certificación de docentes en este estándar se busca promover:



- El uso de las TIC por parte de los docentes con el fin de que las incorporen a su práctica educativa y promuevan en los alumnos su utilización con el objetivo de mejorar su aprendizaje.
- La interacción, comunicación y colaboración de la comunidad escolar a través de la creación y uso de redes de aprendizaje.
- La ubicación de los docentes de educación básica a nivel internacional en el uso de TIC en procesos de aprendizaje.
- La inclusión de docentes y alumnos al campo digital.

Descripción general del proceso de formación y evaluación con fines de certificación de docentes

En cada entidad federativa se está formando y certificando a una masa crítica de líderes facilitadores que serán los responsables de formar al resto de docentes en el estado. Con el fin de apoyar los procesos de formación, evaluación y certificación en el estándar de competencia referido, se han incorporado instituciones de alto prestigio académico y en materia de TIC, como instituciones de educación media, superior, centros de capacitación, entre otros.

Considerando la relevancia que tiene para los docentes el desarrollo de las competencias relativas al uso de las tecnologías se ha diseñado un esquema de formación flexible que considera los siguientes aspectos:

- a) Se realiza un diagnóstico que permite ubicarlos en el nivel que les corresponda, para que la formación sea lo más homogénea posible;
- b) Se cuenta con varias modalidades de formación - presencial, mixta y autoestudio - las cuales se asignan dependiendo del resultado del diagnóstico;
- c) La formación es modular y los docentes sólo tendrán que formarse en aquellos módulos que requieran, dependiendo del diagnóstico obtenido;
- d) Todos los grupos tienen asignado un líder facilitador, quien les acompaña durante todo el proceso de formación, independientemente de la modalidad asignada.
- e) Se cuenta con centros de formación y evaluación ubicados estratégicamente para evitar grandes desplazamientos de los docentes.
- f) Podrán habilitarse sesiones de formación en contraturno, sabatinas, entre otras, según se requiera.



INTRODUCCIÓN

- g) Grupos máximos de 25 personas para lograr un mayor aprovechamiento.
- h) Computadora con conexión a internet de banda ancha para cada persona durante la formación y para el proceso de evaluación.
- i) Todos los docentes tendrán dos oportunidades para lograr la certificación.
- j) Las instituciones que participen en este proceso son seleccionadas a nivel estatal, por lo que también son sensibles a las necesidades del Estado y de los docentes involucrados.
- k) La estrategia operativa (planeación y logística), la definen las autoridades educativas estatales ya que son quienes mejor conocen la dinámica escolar.
- l) Las convocatorias son organizadas por las autoridades educativas estatales, a fin de que sean ordenadas, planeadas y den oportunidad a los docentes de participar en el momento que les corresponda.

114

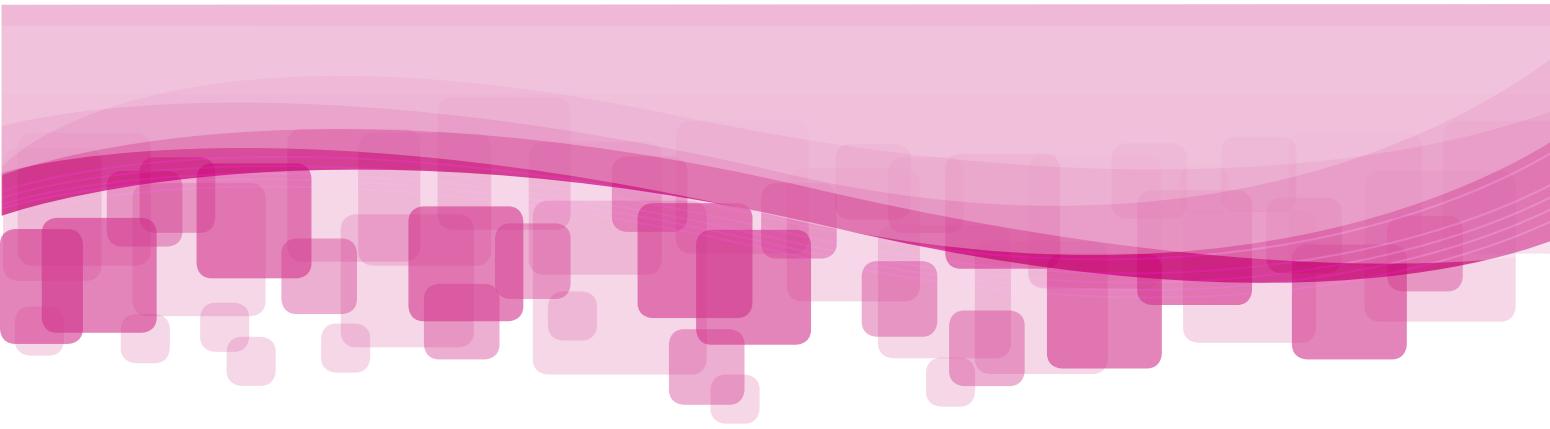
Para lograr la certificación, los docentes requieren elaborar proyectos de aprendizaje que incorporen estrategias y actividades didácticas que promuevan el uso de las tecnologías por parte de los alumnos, lo que implica que, cuando implementa este tipo de estrategias y actividades está favoreciendo el desarrollo de las competencias digitales de los alumnos, contribuyendo al logro de los estándares de habilidades digitales establecidos en el Curriculum 2011.

La Subsecretaría de Educación Básica continúa trabajando en el desarrollo de estándares que permitan a los docentes ir progresando en la certificación de competencias digitales de mayor complejidad y con ello continuar apoyando a los alumnos para que logren los estándares digitales requeridos.

La estrategia de cobertura es gradual y atiende a la necesidad de formar y certificar a los docentes que están ubicados en escuelas equipadas o próximas a equipar con aulas telemáticas; es decir, docentes de 8° a 12° y, en una etapa posterior, docentes de 4° a 7°.

Los docentes podrán obtener mayor información sobre esta estrategia con sus Autoridades Educativas Estatales quiénes los orientarán y les proporcionarán los requerimientos establecidos. También podrán consultar el portal federal de HDT: www.hdt.gob.mx, en la sección de *Maestros*.





I. ENFOQUE DEL CAMPO DE FORMACIÓN



Enfoque del campo de formación

El campo formativo *Desarrollo personal y para la convivencia* contribuye en la educación secundaria a la formación de seres humanos integrales, sensibles a las expresiones humanas artísticas, estéticas y morales. En este campo, la dimensión existencial que involucra la conciencia del cuerpo, del cuidado de sí y el reconocimiento de ser persona única, se combina con la dimensión sociomoral (Yurén, 2005: 22). Ésta implica un descubrimiento gradual del otro, de la diversidad sociocultural, así como de las semejanzas y la interdependencia de todos los seres humanos. Significa tomar conciencia de uno mismo primero (quién soy) para ponerse en el lugar de los demás y comprender sus reacciones (Delors, 1997: 98-99) para aprender a vivir juntos y convivir democráticamente.

El campo articula principios pedagógicos, conocimientos, habilidades y valores de la Formación Cívica y Ética, la Educación Física y la Educación Artística y la Tutoría; además de establecer múltiples vínculos con las competencias en Habilidades Digitales.



Al integrarse al campo Desarrollo personal y para la convivencia las asignaturas Formación Cívica y Ética, Educación Física, Educación Artística y Tutoría flexibilizan sus fronteras, amplían su ámbito de acción y enriquecen los procesos formativos sin perder su particularidad.

Aunque cada disciplina cuenta con su propia especificidad curricular es posible identificar dos **ejes articuladores** en los procesos formativos comunes, los cuales concretan los propósitos señalados en el Informe Delors, el aprender a ser y el aprender a convivir:

- El eje de la **conciencia de sí** (de ser persona) comprende elementos como el autoconocimiento, la valoración y afirmación personal, el desarrollo de la assertividad, la formación del sujeto resiliente y consciente de sus derechos, todos ellos determinantes en la construcción de la identidad personal.



ENFOQUE DEL CAMPO DE FORMACIÓN



La resiliencia es la capacidad de las personas para recuperarse de una situación adversa o de un problema, incluso para salir fortalecido de la adversidad al aprender de ella.

- El eje de la **convivencia** enfatiza el reto de aprender a vivir juntos. Se resalta el derecho de todo ser humano a desarrollar sus capacidades en un ambiente de paz, seguridad y equidad, en el que sea tratado dignamente, con honestidad y respeto a su identidad. Aprender a convivir implica generar procesos humanos en los que prevalezcan el aprecio a la diversidad, la práctica de los valores universales, la vivencia de la paz, el respeto a los derechos humanos, la aplicación de los principios democráticos en la vida cotidiana, el pensamiento crítico, el juicio ético y estético en relación con una motricidad consciente. De esta manera, los adolescentes podrán ser sensibles al mundo que les rodea y participar en proyectos comunes y de mejoramiento de su entorno; desarrollar sus capacidades para comprender a los demás e imaginar otras formas de pensar y afrontar el futuro.

Para lograr las intenciones formativas de estos dos ejes se requiere crear ambientes en donde los aspectos afectivos (emociones y sentimientos) se encuentren íntimamente relacionados con el pensamiento, la comprensión y los procesos conscientes de metacognición y autorregulación que intervienen en el aprendizaje. Ambientes regidos por los principios y valores de la democracia y los derechos humanos, en los que el alumnado se reconozca como sujeto de derechos y participe de manera individual y colectiva en la solución de problemas y en el mejoramiento de su entorno.

La metacognición es la capacidad de tomar conciencia de nuestra manera de aprender y de identificar los aspectos que ayudan a tener un resultado positivo, así como aquellos que dificultan el logro de un aprendizaje o la resolución de un problema. Ayuda al alumnado a regular su proceso de aprendizaje, ya que puede planificar las estrategias a utilizar en cada situación, evaluar el resultado de éstas durante y después de la aplicación, valorar las acciones que favorecen el aprendizaje, así como los errores cometidos o las estrategias que no le ayudan a aprender. De esta manera tendrá elementos para corregir su estrategia personal para el aprendizaje o la solución de problemas.



ENFOQUE DEL CAMPO DE FORMACIÓN

Organización pedagógica de la experiencia de aprendizaje

Los enfoques de las asignaturas del campo *Desarrollo personal y para la convivencia* orientan la organización de la experiencia educativa a partir de ciertos principios pedagógicos que se expresan en la planificación, la instrumentación didáctica y la evaluación de los aprendizajes. En este apartado se brindan orientaciones pedagógicas generales para aplicar dichos principios y en el siguiente se plantean orientaciones específicas por bloque.

La **integralidad**. Incorporar una mirada global de los adolescentes, considerando las características de la adolescencia, sus condiciones de vida, los conocimientos, afectos, motivaciones, actitudes, valores, herencia familiar y cultural, así como la idea que tienen de sí mismos, el cuidado y aceptación de su entidad corporal.

El **carácter significativo y vivencial**. Vincular los procesos formativos y los aprendizajes esperados en este campo con la vida cotidiana del alumnado, con sus sentimientos, emociones, intereses y preocupaciones, así como con lo que ocurre en su entorno, mediante el acercamiento crítico a situaciones problemáticas, la recuperación de saberes y experiencias previas y el aprendizaje a través de la práctica.

El **carácter práctico y transformador**. Orientar lo aprendido hacia la solución de problemas y el fortalecimiento de las capacidades personales para mejorar las condiciones del entorno y aportar a la construcción de un mundo mejor a través de la denuncia de injusticias, la acción organizada y la transformación de las condiciones adversas a la dignidad humana.



A través de las artes, el alumnado puede acercarse de manera crítica y creativa a la comprensión de los problemas sociales, tomar postura y denunciar situaciones de injusticia.



ENFOQUE DEL CAMPO DE FORMACIÓN

Énfasis en la persona. Colocar como centro de la experiencia educativa al alumno, en tanto persona. Esto implica planear una experiencia educativa en la que el docente incorpore su propia sensibilidad, propicie el trabajo con las emociones y promueva relaciones interpersonales cálidas, de confianza y de respeto; forje identidades sólidas, individuales y colectivas con base en la conciencia de la dignidad y los derechos; propicie la construcción y la reconstrucción de la autoestima, y evite la violencia.

Promoción de la **autonomía**. Generar situaciones de aprendizaje en las que el alumnado asuma la responsabilidad de su propio proceso formativo para que actúe con libertad y decisión propia, autoevalúe su proceso de aprendizaje, construya su propia escala de valores y desarrolle la autonomía y juicio crítico.

La **comunicación efectiva**. Emplear métodos dialógicos y construir experiencias de aprendizaje y ambientes formativos en los que se fortalezca la autoestima, la práctica del debate, la capacidad de argumentación, la escucha activa, la disposición a comprender lo que el otro plantea y a modificar sus propias posiciones al reconocer mejores argumentos y razones.

La **problematización**. Promover el desarrollo del juicio moral, de la conciencia crítica y el análisis de situaciones problema empleando la pedagogía de la pregunta y las técnicas de comprensión crítica. En los enfoques de las asignaturas del campo, centrados en el desarrollo de competencias, se destaca la importancia de las situaciones problema como detonadoras de la experiencia educativa, por que son generadoras de un conflicto que puede estar acompañado de la necesidad de resolverlo.

Las situaciones problema son de distinta naturaleza. Algunas tienen la forma de estudio de caso o discusión de dilemas, en donde se problematiza a partir de una situación (real o hipotética). Otras se ubican en el plano práctico, pues implican la realización de una tarea, proyecto o trabajo. Todas exigen al alumnado un papel activo en la identificación de la tarea y en el compromiso por resolver el desafío que se plantea.

El **manejo de las nociones** y la **comprensión de la información**. Generar situaciones de aprendizaje en las que el alumnado busque información en distintas fuentes, incluidas las apoyadas en TIC, aprenda a utilizar los conocimientos para resolver dilemas y casos problemáticos, tomar postura y analizar críticamente la información.



ENFOQUE DEL CAMPO DE FORMACIÓN

El **aprendizaje grupal y cooperativo**. Desplegar una experiencia formativa que favorezca la cooperación, el aprendizaje grupal, la capacidad para la toma de decisiones individuales y colectivas; la construcción de consensos y la expresión de disensos, críticas y cuestionamientos.

El **juego como medio educativo**. Plantear situaciones que mantengan un carácter lúdico, lo cual implica el gozo, la capacidad de sentir y expresar afectos y emociones, de explorar diversas formas de interacción, de cooperación, de llevar a otros niveles las capacidades comunicativas, creativas y físicas, además de que representa la oportunidad de lograr diversos aprendizajes de todas las asignaturas.

El **autocuidado** y la **promoción de estilos de vida saludables**. Incluir situaciones de aprendizaje en las que se fomente la responsabilidad en el cuidado de sí mismo, la autorregulación y el ejercicio responsable de la libertad. Esta conciencia se requiere complementar con el reconocimiento del derecho a ser protegido por su familia y por el Estado, pues toda persona tiene derecho a una vida saludable, a recibir cuidados para crecer y desarrollarse, a contar con información y orientaciones para prevenir riesgos y a ser atendido en caso de ser víctima de violencia o estar involucrado en una situación de riesgo. Se recomienda además enfatizar en el uso seguro del Internet y de las redes sociales y promover estilos de vida saludables e invitar al alumnado a evaluar su condición personal a la luz de éstos.

Fomentar la creatividad. Organizar experiencias educativas en las que se reconozca que la creatividad se desarrolla y se adquiere en todos los campos del currículo. Ésta implica la búsqueda de formas originales y novedosas de enfrentar o decidir sobre una situación, o bien para expresar o compartir opiniones, ideas y sentimientos propios y ajenos.





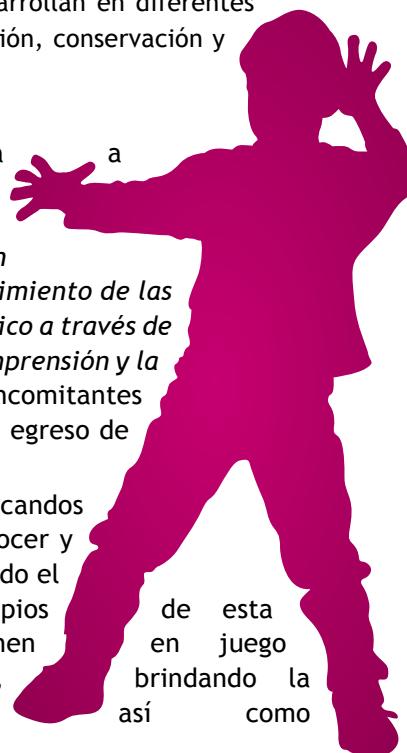
Artes en la escuela secundaria, su aporte al campo

Las Artes en la secundaria responden a los ejes comunes del campo: conciencia de sí y convivencia. Los propósitos de la asignatura son, que los alumnos:

- Aprecien las cualidades estéticas de diversas manifestaciones y representaciones del cuerpo humano a través de los lenguajes artísticos para comprender su significado cultural y valorar su importancia dentro de las artes.
- Exploren la dimensión estética de las imágenes, las cualidades del sonido y el uso del cuerpo y la voz, estructura dramática y creación teatral para enriquecer las concepciones personales y sociales que se tienen del arte.
- Conozcan los procesos de creación artística de diseñadores, artesanos y en general de los miembros creativos de la comunidad.
- Distingan diferentes profesiones e instituciones que se desarrollan en diferentes entornos culturales relacionadas con la creación, investigación, conservación y difusión de las artes (SEP, 2011: 4).

El enfoque didáctico de las Artes en la secundaria considera la competencia artística cultural como parte sustantiva de la formación de los adolescentes, ésta se define como: *una construcción de habilidades perceptivas y expresivas que dan apertura al conocimiento de los lenguajes artísticos y al fortalecimiento de las actitudes y valores. Favorece el desarrollo del pensamiento artístico a través de experiencias estéticas que impulsan y fomentan el aprecio, la comprensión y la conservación del patrimonio cultural.* Estos componentes son concomitantes a las cinco competencias para la vida y a los rasgos del perfil de egreso de educación básica.

La competencia artística y cultural permite que los educandos integren a sus habilidades las herramientas necesarias para conocer y comprender el mundo desde una perspectiva estética, promoviendo el desarrollo del pensamiento artístico a través de los lenguajes propios de la asignatura, considerados como el objeto de estudio, ya que ponen un conjunto de aspectos socioculturales, cognitivos y afectivos, oportunidad de formular opiniones informadas, tomar decisiones, responder a retos y resolver problemas de forma creativa.



ARTES EN LA ESCUELA SECUNDARIA, SU APORTE AL CAMPO

Por ello, esta competencia implica la utilización de conocimientos (saberes), habilidades (saber hacer), valores y actitudes (estimar los resultados de ese hacer), que le otorgan al alumno diversas formas para apreciar, valorar, comprender e interpretar críticamente las manifestaciones del arte y la cultura en diferentes contextos, así como expresar ideas y sentimientos potencializando su propia capacidad estética y creadora a través de los códigos presentes en los lenguajes de las artes visuales, la danza, la música y el teatro (SEP, 2011: 6-7).

Para el desarrollo de la competencia es necesario que el alumno de secundaria pueda relacionarse con diferentes códigos, expresarse artísticamente con el uso de diversas técnicas, identificar las relaciones entre los elementos estéticos y simbólicos, interpretar los significados y otorgarles un sentido social, así como estar expuesto a experiencias estéticas.

En la asignatura de Artes los lenguajes de las disciplinas artísticas (artes visuales, danza, música y teatro) le sirven al estudiante de secundaria para expresar y comunicar, establecer relaciones entre los elementos simbólicos de las manifestaciones artísticas tanto colectivas como individuales; emitir juicios críticos desde una perspectiva que conjugue lo estético, lo social y lo cultural; fortalecer la autoestima; valorar y respetar las diferencias y expresiones artístico culturales; comprender e interpretar el mundo de manera sensible (SEP, 2011).

Las artes son parte sustantiva de la formación integral, son idóneas para, entre otras cosas, manejar información con diversas representaciones (imágenes, movimientos, sonidos, etc.), apreciar nuestro “paisaje interior” (ideas, emociones y sensaciones) y enfrentar situaciones problemáticas y valorar la vida en común.

Como expresión personal y cultural, en la escuela secundaria las artes son un instrumento para la identificación y el desarrollo cultural. A partir de ellas los adolescentes pueden desenvolver la imaginación, la percepción y el aprendizaje de la realidad. Asimismo, desarrollan su capacidad crítica para no ser extraños en su propio país o región, y el mundo (SEP, 2011).

La asignatura de Artes atiende a un factor esencial para la formación de los jóvenes: el consumo y producción cultural de los adolescentes. En la actualidad las industrias culturales son factor clave en la construcción de identidades individuales y colectivas (Kantor, 2008), por tanto, no deben soslayarse la magnitud y cobertura que tienen tanto para los habitantes de las zonas urbanas como rurales.

Es importante recordar que en las escuelas secundarias se elige un lenguaje de entre cuatro opciones, a saber, artes visuales, danza, música o teatro, para contribuir a la formación del adolescente y al logro del perfil de egreso de la educación básica.



ARTES EN LA ESCUELA SECUNDARIA, SU APORTE AL CAMPO

Al igual que las otras asignaturas del campo, Artes guarda puntos de contacto y articulaciones fundamentales con los ejes **Conciencia de sí** y **Convivencia**. Desde el ángulo de la asignatura de Artes se pueden distinguir las siguientes articulaciones, considerando las competencias y los aprendizajes esperados:

Corporeidad “es el cuerpo vivido en sus manifestaciones más diversas” (SEP, 2009), todos los lenguajes de las disciplinas artísticas abordan aspectos relacionados con la corporeidad. En las artes visuales, a partir de imágenes los adolescentes despliegan sus inquietudes expresivas, pero también en su relación con ellas configuran los usos, gustos y tendencias estéticas del cuerpo. La danza, como un lenguaje corporal, permite que los adolescentes exploren de manera libre y lúdica el potencial expresivo de sus movimientos y les ayuda a comprender su cuerpo desde una perspectiva estética y cultural. En cuanto a la música, los estudiantes pueden producir sonidos vocales e instrumentales, y establecer una audición activa para comprender el lenguaje musical. El teatro favorece que los estudiantes exploren las múltiples posibilidades de expresión oral y corporal para comunicar sus ideas, emociones y sensaciones a partir, por ejemplo, de la improvisación o representación de algún personaje.

Convivencia, “implica poner en práctica los valores universales, respetar la diversidad cultural, la equidad de géneros, el ejercicio de la ciudadanía, la vivencia de la paz, el respeto a los derechos humanos y la convivencia democrática” (SEP, 2011).

En las artes visuales las imágenes aparecen como medios de conocimiento de la realidad inmediata y de otras realidades “distantes”; es necesario que los adolescentes produzcan imágenes, las aprecien y reflexionen al respecto, de forma personal y en grupo; esto es, que jueguen y recreen el lenguaje visual para que reconozcan cómo los grupos y sectores sociales transmiten formas de pensamiento. La danza “desarrolla en los jóvenes diferentes formas de conocer y relacionarse con el mundo, que les permite manifestar lo que sienten, piensan e imaginan, así como apreciar las producciones artísticas de otras personas, lugares y culturas” (SEP, 2011).

Desde la música, lo importante es que los adolescentes se introduzcan y usen el lenguaje



ARTES EN LA ESCUELA SECUNDARIA, SU APORTE AL CAMPO

musical en su ambiente inmediato con sus pares, así como que reconozcan las expresiones musicales de su país y del mundo como manifestaciones de la vida compartida de los seres humanos, pero también que expresen sus gustos, reflexionen y emitán juicios críticos acerca de los diversos géneros musicales.

El teatro, por su parte, permite que los adolescentes afinen su percepción del mundo mediante la representación de situaciones, pero también, al interactuar con sus compañeros, sentido de trabajo en grupo y crear a partir de su entorno, lo que contribuye a valorar las formas pacíficas y democráticas de convivencia en la sociedad.

Diversidad, “entendida como realidad y superficie de inscripción de las culturas [...] implica que cada persona, grupo y/o comunidad tienen identidad constituidas por múltiples contactos culturales; es decir, poseen una especificidad a partir de otros” (SEP, 2009).

Desde las artes visuales se abordan las formas de difusión de imágenes por los medios de comunicación, pero de igual forma se considera la producción de artistas, así como grupos y personas dedicadas a la creación de objetos considerados como parte de la cultura popular; el reconocimiento de las diversas formas de expresión plástica permite comprender las variadas maneras de expresar rasgos de identidad a través del arte.

La danza aporta para la comprensión de la diversidad, porque es una forma de conocer y relacionarse con el mundo, considerando al hecho dancístico como expresión en contextos socioculturales y temporalidades históricas determinadas. En cuanto a la música, permite observar las variadas formas de expresión producidas por los grupos humanos en diferentes contextos y momentos de la historia.

De manera particular, con los estudiantes de secundaria, la música despierta el contexto de producción de las obras musicales. Para la diversidad, el teatro permite que los estudiantes de secundaria participen en formas expresivas en las que se destacan sus valores y actitudes, lo que puede contribuir al respeto de la diversidad y de la creación de los otros.

Además de la articulación con las asignaturas del campo, Artes se vincula con la Asignatura Estatal Patrimonio Cultural y Natural de la Entidad que se cursa en el primer grado de secundaria en algunas entidades, con la finalidad de atender a los requerimientos locales, regionales, estatales, de la escuela y de los grupos, además se orienta hacia el patrimonio cultural y natural de la entidad. Dicha asignatura tiene un vínculo sustantivo con el campo Desarrollo personal y para la convivencia, y de manera particular con la asignatura de Artes, ya que la enseñanza del patrimonio cultural es un espacio de intersección que



ARTES EN LA ESCUELA SECUNDARIA, SU APORTE AL CAMPO

además de reinstaurar el valor de lo cultural, social, político, histórico y ambiental, restituye el papel fundamental del patrimonio inmaterial o intangible, que en el caso particular de México implica reconocer la aportación de los pueblos indígenas.

Tanto la asignatura de Patrimonio Cultural y Natural de la Entidad como la asignatura de Artes consideran que el aprendizaje del patrimonio es útil para:

- Desarrollar en los adolescentes la capacidad ciudadana ante los problemas socioambientales donde se insertán los elementos patrimoniales.
- Contribuir para que los estudiantes de secundaria observen los problemas sociales y los diferencien de los técnicos; posean otra mirada del territorio y los recursos; reafirmen los valores identitarios y singulares; promuevan una actitud de respeto hacia el desarrollo equilibrado y sostenible (Fernández Salinas, 2005; Domínguez y Cuenca, 2005).
- Fomentar en los alumnos el aprecio por la preservación del patrimonio cultural, en tanto representa valores colectivos que permiten atender a las diversas formas de expresión de la cultura.
- Alentar procesos de desarrollo colectivo, con base en las experiencias de desarrollo personal, con la finalidad de que el adolescente entienda que el proceso de crecimiento personal no se limita a los períodos de educación formal, sino que abarca toda la vida (Fernández Salinas, 2005).



II.

LAS ARTES EN SECUNDARIA: NOACIONES, CAPACIDADES Y PRINCIPIOS FUNDAMENTALES



Características del alumno de secundaria desde la perspectiva de las artes

Los alumnos que cursan la enseñanza secundaria se encuentran en el tránsito de la infancia a la edad adulta, por lo cual es un momento de contribuir a formar su identidad. Quienes recién se incorporan a este nivel educativo, por lo general están en la pubertad, que es el inicio de la adolescencia. Sus cuerpos cambian, usan capacidades mentales avanzadas y son en extremo conscientes de las relaciones sociales.

Tanto preadolescentes como adolescentes viven un dilema entre la necesidad de independencia y su necesidad de seguridad. Asumiendo los límites de toda generalización, se puede decir que las características de los adolescentes son:

129

- Adaptarse a los cambios físicos.
- Desarrollar un concepto positivo de sí mismo.
- Experimentar y crecer hasta conseguir su independencia.
- Desarrollar su identidad y sus valores.
- Considerar la aceptación social, identificación y afectos entre sus pares.
- Hacerse de enfoques positivos de la sexualidad.
- Ser conscientes del mundo social y político.
- Relacionarse con los adultos de forma que puedan tener cabida en su proceso de crecimiento.

Un aspecto insoslayable es que hoy se reconoce la existencia de adolescencias, lo que implica asumir las diversas formas de ser en esta etapa de la vida en contextos diversos. El plural, sin embargo, no alude sólo a la multiculturalidad, sino a la emergencia de las identidades. “El reconocimiento, en el plural de adolescentes, de varones y mujeres, hetero y homo, trabajadores y de clase media, indigentes y pudientes, se amplía al considerar las combinaciones de esos rasgos y los modos de habitarlos” (Serra, 2006: 19). El plural en la palabra adolescencia significa reconocer que en esos adolescentes emergen rasgos dignos de consideración y respeto, que preexisten a la acción educadora del docente.

En este proceso de crecimiento y del reconocimiento de lo diverso, las artes tienen un papel relevante, porque aportan una disposición única de datos, conceptos, capacidades y pautas de razonamiento, empero también son útiles para abordar los sentimientos y la vida en común.



CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO DE SECUNDARIA DESDE LA PERSPECTIVA DE LAS ARTES

Se destacan aquí sólo tres aspectos del desarrollo del pensamiento artístico, los cuales no están separados, pues conforman una unidad básica para el proceso de los adolescentes.

Cognitivo. Para que esos aportes de las artes tengan potencial en el tránsito hacia la juventud es necesario considerar que las personas emplean una serie de ideas en diversas fases a lo largo de la vida; desde el desarrollo cognitivo, esas ideas corresponden a una respuesta estética.

Cada una de las fases implica un nivel de mayor perfección con respecto a su antecesora, en ellas aparecen temas o grupos de ideas que las distinguen. Los temas que importan para lograr los aprendizajes esperados en la asignatura de Artes son: medio, forma y estilo, y juicio.

Los adolescentes reconocen que las obras de arte existen en espacios públicos, responden a tradiciones que vinculan a los artistas en el espacio y en el tiempo. Es así que interpretan la producción artística desde la forma y el estilo como algo público y no privado. Desde el punto de vista estético el adolescente puede distinguir entre lo atractivo del tema en la obra del artista, o su propia obra, y lo que se consigue en la expresión de los significados en el estilo y la forma.

Esto es la antesala de la producción del juicio estético, porque los adolescentes van comprendiendo que las personas pueden juzgar los conceptos y valores acumulados por tradición y expresarlos en las obras de arte. Desde la estética el tema del juicio permite entiendan la práctica del arte como un continuo ajuste de su yo; de esa forma, los adolescentes se hacen cada vez más conscientes de su transformación (Parsons, 2010).

Tabla 1. Etapas del desarrollo cognitivo del arte en la adolescencia

Etapa	Características	Dimensión psicológica	Dimensión estética
Estilo y forma	<ul style="list-style-type: none">- Significado social más que individual.- Criterio metodológico y terminológico de la estética y la historia del arte.- Interpreta, diferencia entre palabras y estilos y la historia de las interpretaciones.- Se valora lo que se ve (textura, color, etc.) y lo que se conecta con el saber artístico (estilo y relaciones estilísticas o históricas).	<ul style="list-style-type: none">- Requiere un proceso cognitivamente complejo porque implica una dialéctica interdiscursiva de diferentes enfoques interpretativos.	<ul style="list-style-type: none">- Reconocer características generalizables y diacrónicas de la obra.- Juicio no vinculado al mundo concreto y personal del sujeto.- Es ámbito de la crítica artística y recurso para la apreciación estética.
Autonomía	<ul style="list-style-type: none">- Enjuiciamiento razonado de las construcciones del significado de las distintas tradiciones artísticas, cambiantes con la historia.- Conceptualización de la imagen que confronta el punto de vista individual con las clasificaciones culturales.	<ul style="list-style-type: none">- Integración del juicio personal con juicios sociales distintos al propio y elaboración de razonamientos frente a ellos.	<ul style="list-style-type: none">- Apertura a propuestas de estética de la recepción.- Discurso creativo sobre la obra artística, donde resulta relevante la innovación interpretativa.

Tomada de Juan José Morales (s.f). *La apreciación en la educación artística*. Disponible en: <tdx.cat/bitstream/handle/10803/5036/jjma05de16.pdf.PDF?sequence=5>



CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO DE SECUNDARIA DESDE LA PERSPECTIVA DE LAS ARTES

Juzgar es estimar, apreciar y evaluar con tacto y discernimiento. Por esto es que el juicio estético está relacionado con el pensamiento, de hecho es una parte sustantiva, porque pensar consiste en formar juicios que conducen a conexiones para la solución de problemas. Rara vez encontraremos bipolaridad en los juicios: “está bien-está mal”, ya que los juicios en sentido estricto son articulaciones autoconscientes de los significados que se encuentran en las expresiones artísticas (Dewey, 2008). El juicio más que una determinación entre bello o feo es un movimiento cílico, un ir y venir de descripciones e interpretaciones. Es necesario que los adolescentes expresen y construyan en ese movimiento; quizás lo hagan como preferencia o gustos, pero sin duda esos gustos plantean la vinculación del juicio con el yo del estudiante, aclaran sus emociones, ideas, convicciones e ideales.

Los juicios estéticos son sociales, traducen una manera de ser, una forma de pensar y sentir. Los adolescentes pueden ver a las artes como herramientas para explorar múltiples territorios del saber.

El arte es esencial para esas reflexiones, porque les permite a los preadolescentes y a los adolescentes examinar su producción artística; esto es parte del proceso de metacognición, pensar sobre el pensar. La metacognición también se vincula con la planificación, control y evaluación de los procesos mentales. Los procesos de construcción en las artes de los adolescentes pueden producir variantes a partir de una base. Eisner (2006) exemplificó esta forma metacognitiva a partir del dibujo. Señala que el profesor puede pedir que de un dibujo inicial (pinza para ropa) el estudiante haga una serie en donde muestre la transformación gradual, hasta convertirla en otra cosa (por ejemplo, una rana, un pájaro o un robot). Lo que resulta sumamente atractivo para los adolescentes es romper con el conjunto perceptivo.

Ante la visión del desarrollo cognitivo evolutivo, el planteamiento del desarrollo estético de Gardner tomó otro derrotero, propone que tal desarrollo acontece en sistemas simbólicos, lo que conduce a reconocer que la percepción estética no surge como una sola destreza sino como muchas, de aquí que, en tanto capacidades dinámicas, pueden y deben desarrollarse. Las artes deben contribuir a desplegar las diferentes inteligencias de los adolescentes: lingüística, lógico matemática, visual espacial, corporal cinética, musical, interpersonal, intrapersonal, natural y existencial.

En “la escuela se debe ayudar a utilizar las inteligencias múltiples optando por el contenido frente a la extensión, y por la comprensión frente a memorización mecánica” (Díaz y Giráldez, 2007).

Socioafectivo. Un elemento nodal para el desarrollo socioafectivo es la formación de la identidad, que está fuertemente influida por el contexto social e histórico. De hecho, con frecuencia el acceso a ciertos bienes materiales y simbólicos en la adolescencia ocurre en el proceso de una identidad en construcción, de ahí la importancia de no desconocer las formas de producción y consumo que los mensajes mediáticos promueven.



CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO DE SECUNDARIA DESDE LA PERSPECTIVA DE LAS ARTES

En esta etapa de la vida se considera a la expresión artística como exploración de valores en contextos históricos cambiantes, lo que avizora la autonomía que van adquiriendo los adolescentes, elemento fundamental para la construcción de sus identidades.

Así como existe un desarrollo cognitivo, desde la perspectiva de las teorías de la influencia social se puede observar que en la adolescencia los estudiantes desplazan sus intereses. Por ejemplo, el gusto musical, territorio privilegiado de los adolescentes, se ve influenciado por la edad, la clase social y su compromiso en la escuela. Los estudiantes de secundaria tienden a preferir la música popular y *underground*. También es claro que los grupos de adolescentes con niveles socioeconómicos más altos prefieren la música “clásica”. Pero más que la relación de los niveles socioeconómicos y la tendencia hacia un tipo de música, lo relevante es que una característica sobresaliente en la vida de los alumnos de secundaria son sus preferencias musicales, lo cual no debe pasar desapercibido en el proceso de aprendizaje en las artes, porque el propósito de la asignatura de Artes es abrir horizontes y ofrecer un variedad de experiencias estéticas para los estudiantes, particularmente para aquellos que no tienen acceso a la gama de manifestaciones musicales. Para esto no es necesario que la escuela haya elegido la música como el lenguaje disciplinario, ya que puede ser incorporado por cualquiera de las otras disciplinas artísticas.

Perspectiva sociocultural. El arte es un aliado para tomar conciencia de la realidad y al mismo tiempo, vía la imaginación, puede ayudar a los adolescentes a “moldear la realidad” en las puestas en escena, con el movimiento del cuerpo, mediante las imágenes o los sonidos. Para los adolescentes, tanto las manifestaciones artísticas como su propia expresión del arte les permiten pensar su vida en la cotidianidad de su existencia, lo que ayuda a que su mente *lea* al mundo de diversas formas (Coleman, 2003; Shaffer, 2007).



El trabajo a través del arte tiene que estar vinculado con la vida, puesta en contexto cultural e histórico. Esto permite crear un sistema de autodirección cognitiva que regule la actividad hacia la solución de problemas. Se tiene acceso a los lenguajes artísticos si y sólo si se adentran los adolescentes en las formas de “vida propia del arte”, lo que implica cultivar vivencias estéticas y ofrecer experiencias con el trabajo en torno a obras de arte. Para el adolescente el juego sigue siendo un aspecto fundamental en su vida, además de que éste exige trabajo en la búsqueda, el esfuerzo, el autodesafío de expresar o apreciar un lenguaje que no es palabra, es movimiento, ritmo, pulso, dimensión, espacialidad, etcétera.





Nociones y capacidades en Artes

La formación en Artes de los alumnos de secundaria considera tres ejes: *apreciación, expresión y contextualización*, que son fundamentales para organizar los aprendizajes esperados y los contenidos, porque permiten identificar lo que los alumnos van aprendiendo de los lenguajes artísticos.

En el eje de *apreciación* se promueven encuentros con las obras artísticas de las que emergan experiencias estéticas, para lo cual es necesario, según Greene, prestar atención, implicarse participativamente, apreciar lo que está ahí, cuestionar, observar detalles, permitir que la imaginación juegue con esos detalles y “los integre gradualmente a un todo complejo y palpitante” (Greene, 1994:106). También se busca una transformación de la mirada que amplíe las posibilidades de encuentro con lo estético en objetos no creados con una finalidad artística.

En el eje de *expresión-creación*, los estudiantes aprenden los elementos mínimos de los lenguajes artísticos para con ellos expresar su peculiar modo de estar en el mundo. Se trata de movilizar las capacidades creativas y expresivas de los estudiantes y abrir su horizonte de expectativas, de modo que puedan entrever un mundo más allá de lo conocido, más allá de sí mismos.

En el eje de *contextualización*, los alumnos tienen oportunidad de problematizar las aportaciones de las artes a la formación de los individuos, a partir de valorar las formas en que se conciben los hechos artísticos en diferentes contextos socioculturales y momentos históricos.

A partir de los tres ejes, en el programa de la asignatura se establece una secuencia y organización que se presenta en bloques; en cada uno se aborda un tema y se establece el tipo de relación de los estudiantes con los lenguajes de la disciplina artística. Es conveniente recordar que si bien los bloques establecen un orden es tarea del docente “darles vida” tomando en cuenta las características, intereses y necesidades de los alumnos, el grupo y la escuela. De esta manera se tomarán las decisiones adecuadas para lograr los aprendizajes esperados. Para tal efecto se deben pensar algunas nociones básicas, que no las únicas, para el desarrollo de la competencia artístico cultural.

Una noción nodal del proceso educativo que impulsa la asignatura de Artes en la secundaria es la *experiencia estética*. Cada una de las disciplinas artísticas (música, teatro, danza y artes visuales) promueve experiencias de aprendizaje en las que los estudiantes tienen la posibilidad



NOCIONES Y CAPACIDADES EN ARTES

Las artes también son un medio idóneo para el desarrollo de la creatividad, entendida —en un sentido amplio— como esa capacidad que impele a los humanos a transformar su realidad y abandonar la rutina para explorar nuevos horizontes y perspectivas desde las cuales comprender y actuar en el mundo.



aunque momentáneamente, un sentido de unicidad en el individuo que lo experimenta.

Esta vivencia entraña un modo peculiar de interactuar con objetos estéticos y expresiones artísticas, relación que no se limita sólo a estar frente a ellos, sino a participar conscientemente, apreciar lo que está ahí para ser apreciado, “constituir un mundo ficticio e introducirse en él perceptiva, afectiva y cognitivamente”

(Greene, 2005:194).

Los adolescentes tendrán que abandonar su posición de meros observadores y participar como un cojugador de las expresiones artísticas. Por ello, el proceso educativo debe orientarse hacia un aprendizaje lúdico y creativo con los materiales del arte de diversos tipos, incluyendo los digitales, que permitan promover las experiencias de aprendizaje.

Las artes también son un medio idóneo para el desarrollo de la creatividad, entendida —en un sentido amplio— como esa capacidad que impele a los humanos a transformar su realidad y abandonar la rutina para explorar nuevos horizontes y perspectivas desde las cuales comprender y actuar en el mundo. Por ello, el proceso formativo que se promueve no puede limitarse a la apreciación artística, es necesario que los estudiantes desarrollen su *conciencia productiva* y satisfagan la necesidad de “encontrarse en el mundo como en casa”. Por eso la importancia de vivir la experiencia de crear objetos y formas estéticas, aunque éstas no posean valor artístico alguno de acuerdo con los criterios de las comunidades artísticas o carezcan de valor comercial. Lo que importa es la posibilidad de potenciar la imaginación y la experiencia de plasmar sus ideas, emociones y sentimientos en objetos, imágenes, movimientos, sonidos, gestos, relaciones, etcétera.

El proceso vivo no puede circunscribirse sólo a la experiencia individual, sino que aspira a convertirse en una *experiencia colectiva*, de comunicación intersubjetiva y comunitaria que cuestione el estado de las cosas y permita descubrir algo nuevo en los “otros” que resuene en “nosotros”. En este sentido, el proceso ofrece oportunidades para la sincronización: bailar en grupo, tocar en grupo, expresarse en grupo.





Principios pedagógicos y metodología de la asignatura

Trabajar las artes, desde la escuela, implica tomar en cuenta lo siguiente:

- Los conocimientos previos del alumnado, porque sus ideas, principios y datos no son bloques estancos sino retículas que pueden promover, inhibir o transformar el aprendizaje.
- El pensamiento de orden superior que permite al alumnado obtener un sentido de aquello que intentan aprender. Es por esto que el aprendizaje en la adolescencia está asociado a los hábitos productivos de la mente, por eso es necesario buscar que desarrollen la capacidad reflexiva que implica la combinación de dos aspectos fundamentales: las operaciones intelectuales y cognitivas, y los sentimientos, actitudes y disposiciones.
- El aprendizaje es un asunto social, se genera en situaciones; es así que los adolescentes aprenden porque son parte de la cultura, su comprensión personal está inscripta en una visión cultural y social (Hargreaves, Earl y Ryan, 2002).

135

Los aspectos señalados son parte consustancial del desarrollo del pensamiento artístico en los adolescentes. Es necesario recordar que el objetivo principal de la enseñanza de las artes en secundaria consiste en proporcionar herramientas que ayuden a los adolescentes a comprender la vida y desenvolverse en ella. Las artes favorecen en el alumnado una visión creadora y abierta que los motiva a participar de manera activa en el mundo en el que interactúan y conviven.

Para el logro de ese propósito se plantean sólo algunos aspectos metodológicos que pueden ser guía en la asignatura de Artes, independientemente del lenguaje artístico elegido por la escuela.

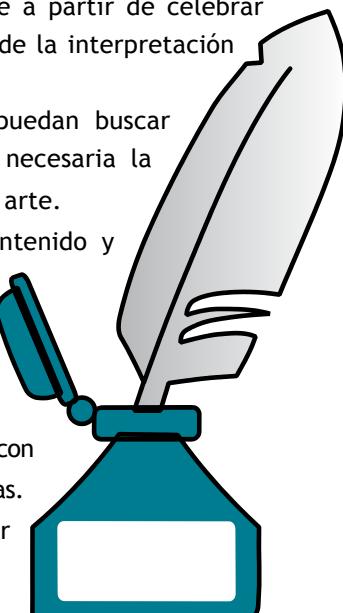
a) Se requiere el contacto por parte de los alumnos con las manifestaciones artísticas. Para ello es necesario que los profesores presenten y permitan que los alumnos produzcan formas de representación artística con las siguientes características.

- Ser inquietantes.
- Estar relacionadas con valores compartidos en diferentes culturas.
- Reflejar las voces de la comunidad.
- Estar abiertas a múltiples interpretaciones.
- Referirse a la vida de la gente.



PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS Y METODOLOGÍA DE LA ASIGNATURA

- Expresar valores estéticos.
 - Hacer pensar al espectador.
 - No ser herméticas.
 - No ser sólo expresión del narcisismo del artista.
 - Mirar hacia el futuro.
 - No estar obsesionados por la idea de novedad (Hernández Hernández, 2000).
- b) Comprender y trabajar con el lenguaje y no reducirlo a la palabra o la escritura, esto es, reconocerlo como un dispositivo simbólico donde la imagen, el sonido, el movimiento del cuerpo son formas fundamentales de comunicación y relación intersubjetiva para los estudiantes.
- c) Experimentar con los sentidos y motivar la percepción.
- d) Hacer del aprendizaje algo lúdico y cooperativo, aprovechando la importancia que tienen las relaciones de amistad para los adolescentes.
- e) Exponer a los adolescentes a experiencias con bases deductivas, inductivas y pragmáticas propias del mundo de las artes para acercarse a los signos del arte. Esto les ayudará a descubrir las regularidades propias del arte; en otros términos, se trata de aprender a vivir de manera artística.
- f) Dar oportunidad de que el pensamiento original se despliegue a partir de celebrar la imaginación, la diversidad de perspectivas y la relevancia de la interpretación personal en las actividades o proyectos.
- g) Plantear problemas de la vida para que los adolescentes puedan buscar respuestas diversas, no fijas, para que reconozcan que es necesaria la flexibilidad deliberada a partir de los medios que les ofrece el arte.
- h) Permitir que los alumnos comprendan la conexión entre contenido y forma, estableciendo relaciones entre la época y la cultura en la que fue creada la obra (Eisner, 2002).
- i) No limitar la experiencia estética a la llamada “alta cultura”; es de vital importancia que se reconozcan otras expresiones artísticas, lo que permitirá que los adolescentes deseen un mundo con objetos que son disfrutables de diversas formas en diferentes culturas.
- j) Los adolescentes deben experimentar lo que implica transformar ideas, sentimientos y emociones a formas artísticas.





III.

DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES

Desarrollo de Habilidades Digitales

La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de formación Desarrollo Personal y para la Convivencia, supone la posibilidad de generar ambientes de aprendizaje que utilicen medios y modalidades que contribuyan al desarrollo del alumno como persona y como ser social, cercanas a las que utiliza en ambientes extraescolares.

Herramientas como el procesador de textos, el presentador de diapositivas y las redes sociales, permiten a las personas crear, compartir, publicar, colaborar y poner a discusión, textos propios que incorporan recursos multimedia y donde podrán poner a discusión y análisis diferentes puntos de vista en los que se vea reflejada la pluralidad de ideas, el respeto a la diversidad, participación ciudadana, etc. Esta posibilidad tecnológica, cuando el profesor la conoce e incorpora habitualmente a sus actividades, promueve paralelamente tanto las competencias del Desarrollo Personal y para la Convivencia, como el desarrollo de habilidades digitales en el alumno y el profesor.

Adicional a estas herramientas, el profesor puede utilizar también materiales educativos digitales, que ofrecen propuestas didácticas que toman como punto de partida los aprendizajes esperados del programa de estudio. Estos materiales, aprovechan los recursos expresivos de las imágenes fijas y en movimiento, del video y del audio, para presentar escenarios y situaciones de aprendizaje donde puede realizar actividades que le permitan promover la creación del pensamiento artístico, la convivencia, promoción de la salud, cuidado de sí y acercarse a la diversidad cultural y lingüística del país.

Cuando el alumno y profesor interactúan con estos materiales digitales de forma cotidiana, no sólo se logra que los alumnos tengan aprendizajes significativos, sino que se les introduce al manejo de la tecnología, se familiariza con las nuevas formas de construir, estructurar y navegar por estos nuevos medios.

En secundaria, el aula Telemática dispone del portal de aula Explora, software que responde a las necesidades de comunicación y colaboración entre docentes y alumnos en



entornos colaborativos; además de un banco de materiales educativos digitales y dispositivos que son parte del equipamiento, juntos crean ambientes que facilitan la adquisición y desarrollo de habilidades digitales en situaciones de aprendizaje.

El portal de aula Explora, está diseñado de tal forma que los entornos sean parecidos a la organización escolar por ciclos lectivos, grados, grupos y asignaturas del programa de estudios vigente. Veamos a continuación las herramientas y recursos con los que cuenta:

- Wiki, Blog, Foro y Encuestas. Herramientas con las cuales el docente puede llevar una comunicación y trabajo colaborativo con los alumnos , ya sea construyendo en grupo un concepto y/o definición en una wiki, creando y dando seguimiento a un blog de alguna temática relacionada con la asignatura, desarrollando y moderando un tema dentro de un foro de opinión o generando encuestas. Si bien este tipo de herramientas se encuentran disponibles ya en gran medida en internet, se busca que tanto alumnos como docentes puedan hacer uso de estas con el fin de enriquecer la práctica educativa y ejercer un uso responsable en los medios digitales.
- Ligas, Lecturas y Documentos. Espacios que tienen la finalidad de compartir información y archivos entre docentes y alumnos, sean enlaces de internet (ligas) que considere pertinente el docente, lecturas en línea y archivos que se carguen dentro de la plataforma según los grupos y asignaturas.
- Tareas. Herramienta con la cual el docente puede generar una tarea a llevar a cabo y asignarla, las cuales contienen una descripción y vigencia específica, son vistas por los alumnos cuando inician sesión y se puede consultar en el apartado correspondiente a cada asignatura.
- Calendario y Directorio. El calendario es el lugar dentro de la plataforma donde los docentes pueden crear eventos de importancia, ya sea para sus grupos de alumnos o la comunidad escolar; en el directorio se almacenan los datos de contacto de personas con los que comparten información.



- Asistente para clases. Es el vínculo de la plataforma con los bancos de materiales, con un funcionamiento muy parecido al de una presentación de diapositivas, el docente puede incluir imágenes, documentos, texto y los objetos de aprendizaje que considere en su planeación, a estas presentaciones se les llama clases, las cuales se pueden guardar dentro de la plataforma y exportar de tal manera que el docente pueda consultarlas en cualquier computadora.

Una característica importante del portal de aula Explora es que al ser pensada como una herramienta de trabajo colaborativo, tanto docentes como alumnos deben de iniciar una sesión dentro de la plataforma, esto con el fin de tener una identidad dentro de las actividades y secuencias diseñadas por el docente. Después de iniciada la sesión, alumnos y docentes tienen acceso a las herramientas de colaboración y materiales que se les hayan asignado, según el ciclo escolar, grado, grupo y asignatura(s).

De lo anterior se observa que la tecnología utilizada como un recurso didáctico, tiene un enorme potencial en el espacio escolar, sin embargo, también requiere una actitud responsable y consciente de los riesgos que implica. En la escuela, se requiere fomentar entre los alumnos una cultura de uso de tecnologías sustentada en valores como la ética, la legalidad y la justicia. El papel del profesor es fundamental para el cumplimiento de este objetivo. Un portal que apoya con información, sugerencias y recursos que apoyan la construcción de esta ciudadanía es Clic Seguro (www.clicseguro.sep.gob.mx), pues contempla, no sólo que los estudiantes tengan acceso y sepan manejar las tecnologías necesarias para vivir y trabajar en el Siglo XXI, sino que aprendan a usarlas para convivir armónicamente sin arriesgar su integridad o la de otros y procurando que sus experiencias en el ciberespacio sean lo más agradables y seguras posibles.

Para aprovechar los recursos disponibles en el Aula Telemática durante el tiempo de clase, es necesario que considere:

Previamente

- Revisar los programas de estudios y ubicar el aprendizaje esperado.
- Revisar los materiales educativos que pueden utilizarse durante la situación de aprendizaje que esté diseñando. Revise varios, explore y consulte el Plan de Clase sugerido.



- Diseñar la sesión de aprendizaje, teniendo como guía los aprendizajes esperados, los materiales digitales o impresos que utilizará, el momento adecuado para trabajar con Explora, así como la forma de evaluación.

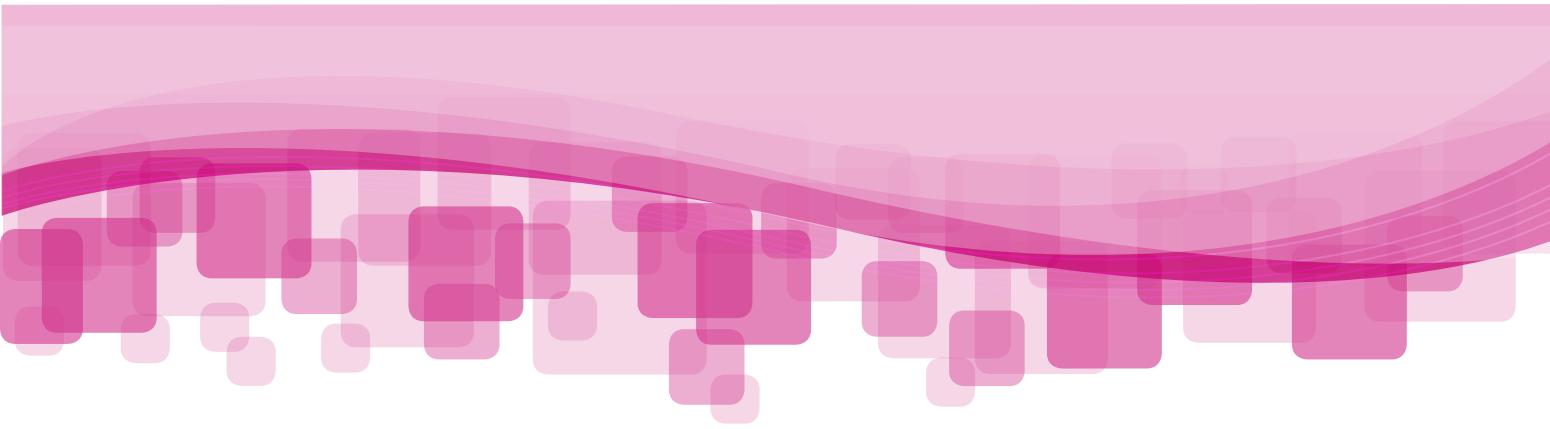
Durante la sesión:

- Preparar el equipo de cómputo para el trabajo con el grupo (PC, equipos de alumnos, proyector, pizarrón, etc.).
- Adaptar la planeación que diseñó, de acuerdo a la respuesta y necesidades del grupo.
- Cerrar la sesión de aprendizaje con un ejercicio de integración o una actividad de evaluación.
- Apagar y guardar el equipo.

Después de la sesión:

- Reflexione sobre la experiencia de aprendizaje.
- Valore en qué medida la situación, actividades, el uso de los materiales, el funcionamiento del equipo y Explora, tuvieron relevancia para propiciar los aprendizajes esperados.
- Lleve su experiencia e impresiones a las sesiones de trabajo colegiado.





IV.

ORIENTACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN, LA DIDÁCTICA Y LA EVALUACIÓN

SECUENCIAS DIDÁCTICAS

A continuación se presentan ejemplos de secuencias didácticas para cada uno de los lenguajes artísticos, por grado, para brindar al docente orientaciones para la planificación, la didáctica y la evaluación.



ASIGNATURA DE ARTES

PRIMER GRADO

ARTES VISUALES

Planificación: Intención pedagógica En esta secuencia se busca que los alumnos identifiquen la relación que existe entre las obras tridimensionales y los entornos naturales y urbanos, que conozcan elementos del lenguaje visual para reutilizarlos en creaciones propias.	Proyecto “Naturalmente escultórico o Enorme naturaleza”. Bloque V Las obras tridimensionales en el entorno Duración: 9 sesiones
Nociones y procesos formativos Es importante que mediante la percepción el alumno aprecie las cualidades visuales del entorno en la realización de proyectos creativos individuales y colectivos que giran alrededor de esos ambientes para comprender la forma y el contenido de distintos medios bidimensionales y tridimensionales, e interpretarlos desde un punto de vista personal y estético.	Aprendizajes esperados Utiliza los elementos del lenguaje visual para la realización de obras tridimensionales a partir del entorno. Competencias en Habilidades Digitales Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración Materiales Pinturas vinílicas, alambre delgado, tubos de cartón, materiales de reuso, pinzas, tiras de papel periódico, engrudo o pegamento blanco rebajado con agua, arena y/o polvo de mármol, plumones, lupas, cajas de cartón y crayolas. Itsvan Banyai (1997), <i>Zoom</i> , México, Fondo de Cultura Económica. Francesca Romei (1998), <i>La escultura desde la antigüedad hasta hoy. Las épocas, las técnicas, los artistas</i> , México, Serres Ediciones. En internet: Museo Global, <i>Escultura</i> (en línea) < http://www.docentes.uacj.mx/fgomez/museoglobal/carpetas/B/Brancussi.htm >
	Producto Una pieza tridimensional por equipo, con cédula explicativa en donde expongan ideas, sentimientos o experiencias en relación con su entorno.
Actividades de inicio	Duración: 2 sesiones
Sesión 1 • Los alumnos harán una lista de diferencias entre piezas pequeñas (adornos) que existen en su casa y los monumentos o esculturas que observan en su comunidad en libros o en internet.	
Recomendaciones didácticas	
El papel del docente El docente debe promover la participación del grupo, debe informarse del contexto del tema y proveer al grupo de información y materiales, incluidos los digitales que se encuentran el portal de aula Explora, que permitan una exploración plena del tema. Debe mantenerse atento a las reflexiones que surjan en cada parte del proceso, retomarlas y cuestionarlas propiciando una reflexión más profunda en los alumnos. El manejo de la técnica es importante, pero son mucho más importantes los procesos mentales que se generen en el alumno y en el grupo, y serán los que marcarán la actividad como un aprendizaje.	



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

- El docente realiza una pequeña introducción a la escultura monumental utilizando ejemplos de esculturas monumentales con apoyo de diapositivas, fotos o ejemplos reales. Hace notar la diferencia entre esculturas y monumentos. Promueve que el grupo reflexione sobre los aspectos o temas de la vida cotidiana que influyeron en su creación.

Sesión 2

- Se organiza el grupo en equipos de seis alumnos para realizar una excursión por los alrededores de la escuela para contemplar la naturaleza y buscar elementos que a simple vista destaqueen, ya sea por su color, forma o textura. Si es difícil salir del plantel deberá buscar un lugar con vegetación dentro o bien pedir que se organicen por equipos y realicen esta expedición como tarea.

Actividades de desarrollo

Duración: 5 sesiones

- Al volver de la excursión, el grupo comenta sobre lo observado. El docente entregará una lupa a cada equipo con la que realizarán una segunda expedición, en la que elegirán varios elementos de la naturaleza, los más pequeños que encuentren (por ejemplo, piedras, hojas, ramas) y los llevarán al salón de clases dentro de una caja. Cada equipo debe elegir sólo uno de los objetos para trabajar en adelante con él.

Sesión 3

- Cada equipo elige un lugar para colocar su objeto y se acomodan alrededor de él con lápiz y papel. Harán varios bocetos del mismo objeto. Pueden cambiar de lugar y observar que cambiando la perspectiva de visión tendrán como resultado diferentes dibujos. Después pueden también cambiar el objeto de posición para tener la mayor cantidad de bocetos.
- Cada equipo elige uno de los bocetos y lo repiten, pero trazándolo al doble de su tamaño. Después de duplicar el tamaño, volverán a hacer el dibujo duplicando nuevamente el tamaño anterior. No importa que se logren las proporciones exactas, sino que el objeto crezca y sirva como boceto para el trabajo tridimensional.

Recomendaciones didácticas

El papel del alumno

El alumno debe concentrarse primero en el trabajo individual, ser reflexivo y buscar nuevas opciones para realizar cada etapa del proyecto; en el trabajo en equipo debe mostrarse respetuoso y abierto a las opiniones de todos, sólo así el resultado final reflejará las inquietudes y reflexiones de la mayoría y nos permitirá un análisis y evaluación grupal e individual.

Planificación: El desarrollo de las actividades

En las actividades de inicio los alumnos reconocerán diferentes formas de creación, conocerán técnicas y artistas que trabajan con la tridimensión.

Como parte de la planificación es necesario que el docente reúna, de manera anticipada, la información de contexto, la conozca y analice, que se haga preguntas, imagine las que se haría el alumno y trate de responderlas o de plantear estrategias para explorar juntos las respuestas.

Se recomienda realizar una pequeña prueba de la técnica para tener cubiertos imprevistos que puedan retrasar el proceso.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Planificación: El desarrollo de las actividades

Durante el desarrollo apreciarán el entorno y explorarán nuevas posibilidades de creación utilizando los elementos del lenguaje visual para realizar en el cierre obras tridimensionales a partir del entorno, entendiendo y respetando la diversidad de creaciones de los demás.

Recomendaciones didácticas

La pintura vinílica es la más recomendable, ya que es soluble en agua y la mezcla de colores es relativamente sencilla.

Sesión 4

- Después de tener claro el tamaño en el que realizarán la reproducción tridimensional, deben de trazar en el boceto final una red que servirá como guía para crear un armazón de alambre.
- Se construye una estructura de alambre con la forma del objeto, se sugiere un alambre delgado y manipulable con las manos. El alambre, equivalente a una reja o red, sostendrá la construcción de la pieza, sobre este armazón y cubriendo la estructura con trozos de papel periódico mojado en engrudo para dar forma y volumen al trabajo, hasta lograr superficies completas.

Sesión 5

- Se cubre la estructura con trozos de papel mojados en engrudo. Se sugiere dejar secar la primera capa de papel maché hasta que su consistencia sea la de una pared rígida, antes de continuar poniendo papel.

Sesión 6

- Durante esta sesión se puede, además de poner la segunda capa, empezar a modelar los bordes o salientes que la pieza necesite o la textura adecuada para la cual se puede utilizar la arena, el polvo de mármol y/o objetos de reuso.

Sesión 7

- El modelado de la pieza debe estar casi terminado. Este es el momento para realizar los retoques necesarios y empezar a pintar.

Actividades de cierre

Duración: 2 sesiones

Sesión 8

- Se deja secar la pintura, cubriendo con una o dos capas, para después detallar y delinejar con plumones o crayolas si es necesario. Los alumnos podrán realizar las combinaciones de colores que decidan, incluso se recomienda que la consigna del profesor sea cambiar totalmente el color de la pieza para modificar totalmente la realidad.

Sesión 9

- En esta sesión los alumnos prepararán su cédula y la exposición de sus obras, el acomodo debe acordarse entre todos para que las piezas puedan observarse completamente.

Recomendaciones para la evaluación

La evaluación debe centrarse en la obtención del mayor número de herramientas que permitan al alumno la apreciación, expresión y contextualización en las artes visuales y en su desarrollo educativo en general, no sólo en el buen uso de los materiales y el resultado visible.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Evaluación

- Se realizará una exposición de las obras en un montaje similar al de un museo o galería, que permita observar las piezas por todos sus lados. Para realizar esta actividad, los equipos deben elaborar una *carta petición* para que su pieza, ya terminada, sea expuesta. En la carta deben especificar las razones técnicas y de concepto por las que consideran que su pieza debe exponerse. Esta carta será revisada por un consejo que elegirá el grupo y decidirá si la pieza responde a las necesidades técnicas, si el proceso y el resultado reflejan emociones, sentimientos y vivencias relacionados con el entorno. Esta actividad servirá como momento de autoevaluación y coevaluación.
- Para esta exhibición los alumnos deberán realizar una cédula (una tarjeta o un documento digital con el nombre de la pieza, nombre de los autores, año de realización y una explicación del proceso y resultado de su pieza, así como el título y algunas reflexiones sobre el tema y el trabajo en equipo). Deben colocarla al lado de su pieza para que la vean los demás compañeros y visitantes de la exposición. Cada equipo de artistas debe preparar también una pequeña charla sobre el proceso y los resultados de sus trabajos artísticos. Para complementar la actividad se puede hacer uso de las herramientas de colaboración del portal de aula Explora.
- Los alumnos pueden hacer una mesa redonda para comentar el proceso para elaborar su obra y el sustento técnico y conceptual de su creación; el maestro tomará nota de los descubrimientos y aprendizajes reflejados en los comentarios de cada uno de los alumnos.

Recomendaciones para la evaluación

A manera de autoevaluación se propone montar una exposición como instalación en el patio de la escuela e invitar a docentes y alumnos de otros grupos.

Coevaluación: los alumnos tendrán al final de su mesa un momento en donde podrán valorar su pieza y la de otros equipos, basándose en las discusiones que se susciten en la mesa en cuanto a forma, técnica y concepto de la obra.

Recomendaciones para la evaluación

El docente debe observar las piezas y las cédulas de los alumnos y basar su evaluación en la relación y congruencia que exista entre estos dos trabajos. Asimismo, debe mantenerse en todo el proceso atento a cada descubrimiento y quizás llevar una bitácora -puede ser en formato digital- en donde documente el proceso de grupo y de cada uno de los alumnos, desde las actividades de inicio hasta el cierre con la mesa redonda.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS



148

ASIGNATURA DE ARTES		ARTES VISUALES
SEGUNDO GRADO		
Planificación: Intención pedagógica La idea de este proyecto es que los alumnos entiendan al cuerpo como un medio de comunicación posible y exploten diversos materiales, que conozcan pero no necesariamente los dominen a la perfección. El error al usar una técnica desconocida puede ser amplio, pero siempre y cuando el resultado permita al alumno explorar y comunicarse, el uso de la técnica con maestría queda en un segundo plano de importancia. En caso de no tener a la mano cualquiera de los materiales sugeridos se recomienda hacer tres equipos para buscar en la escuela materiales como hojas de los árboles, maderas, materiales de reuso, barro o lodo, y hacer pruebas para familiarizarse con ellos. Se recomienda iniciar la sesión con una ronda de comentarios sobre los conocimientos previos e ideas de los alumnos sobre su cuerpo y cómo ha sido inspiración para algunos artistas o incluso para ellos mismos.	Proyecto “¿Quién soy?, ¿Dónde está mi cuerpo en las artes visuales?” Bloque IV El cuerpo humano en las artes visuales	Duración: 5 sesiones
Aprendizajes esperados Reconoce diversas maneras de abordar la representación del cuerpo humano en producciones artísticas.		
Competencias en Habilidades Digitales Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración		
Materiales y recursos Equipo A: manta delgada, plumones, pinturas vinílicas, brochas y pinceles, tijeras, agujas, hilo y guata o relleno. Equipo B: alambre, papel periódico, engrudo, pintura vinílica, brochas y pinceles, pinzas de alambre, plumones. Equipo C: vendas de yeso, vaselina, pinturas vinílicas, brochas y pinceles, tijeras. Pliegos de papel bond, hojas de papel bond, lápices, crayolas, plumones, grafito, gis, tijeras, plumas, lápices de colores, plumones, recortes, fotos, pegamento y tijeras. En internet: Wikipedia <i>Enciclopedia Didáctica en internet</i> www.http://es.wikipedia.org/wiki/Spencer_Tunick		
Productos Una pieza tridimensional por equipo en la que experimenten una técnica y exploren las posibilidades que tiene el cuerpo para su representación en el arte. Una bitácora por alumno en la que, mediante frases, dibujos, trazos y viñetas, documenten el proceso técnico y los descubrimientos individuales.		
Actividades de inicio		Duración: 1 sesión
Sesión 1 El docente muestra al grupo imágenes empleadas en su entorno y en los medio de comunicación en las que el cuerpo haya servido de inspiración. Se realiza una ronda de comentarios sobre el uso del cuerpo como inspiración en el arte.		
Recomendaciones didácticas		
El papel del alumno El alumno debe registrar en su bitácora todos los pasos que sigue en cuanto a los avances técnicos como las reflexiones sobre conceptos o su propia obra y la de otros alumnos; debe ser consciente que además de ser una herramienta de evaluación para el maestro es un documento importante en su proceso creativo.		



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

<ul style="list-style-type: none"> El docente muestra a los alumnos fotos o diapositivas de artistas que a lo largo de la historia han trabajado con el cuerpo humano. Conversa con el grupo sobre las diversas representaciones y las técnicas utilizadas por ellos. 	Planificación: El desarrollo de las actividades
Actividades de desarrollo	Duración: 3 sesiones
<p>Sesión 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Para que el grupo reconozca su cuerpo, el docente invita a los alumnos a tocar cada parte del mismo, sentir su textura, su movimiento, sus dimensiones, notar los usos y formas que tiene cada hueso, cada articulación, cada músculo. Los alumnos realizarán bocetos a lápiz y autorretratos de cuerpo entero durante 20 minutos; después de varios dibujos elegirán uno solo y lo cortarán dividiendo extremidades, torso y cuello. Deben elegir una de estas partes y conservarla para la siguiente sesión. 	<p>Durante las actividades de inicio, los alumnos reconocen en distintas etapas históricas de las artes visuales la manera de abordar el cuerpo en las producciones artísticas. Para explotar diversos materiales y echar mano de todo lo que rodea la creación de una obra es conveniente trabajar con diferentes técnicas; en este proyecto se proponen tres, pero se puede también usar video y fotos, si es posible.</p>
<p>Sesión 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos toman la parte del cuerpo que eligieron y siguen dibujando durante 20 minutos sólo esa parte del cuerpo buscando nuevas opciones de colocación, de texturas y colores, ahora en papel más grande, con crayolas, con grafito, con gis. Deben observar con calma y dibujar. Habiendo elegido una sola parte del cuerpo, se integran los equipos y se distribuye el material de trabajo. Cada alumno llevará una bitácora en la que hará anotaciones durante todo el taller. El docente les pide que utilicen para ello un cuaderno, que decoren la portada en esta sesión y hagan las primeras anotaciones del proceso, de los dibujos previos, de su equipo y de los materiales que empezarán a utilizar. 	<p>En esta parte de la actividad se harán ejercicios sólo de contorno y después de relleno, poniendo especial atención en las texturas y formas de cada parte del cuerpo.</p> <p>Nociones y procesos formativos</p> <p>Es importante que los alumnos conozcan los diferentes medios de expresión que ofrece el arte contemporáneo y utilizando alguno logren, mediante un proceso creador, descubrirse y comunicar a los demás quiénes son y en donde están, además de conocer la importancia del cuerpo en la historia de las artes visuales.</p>

Recomendaciones didácticas

El papel del docente

El maestro debe hacer prácticas con las técnicas que decida utilizar, conocerlas bien para poder dirigirlas efectivamente; debe recordar siempre a los alumnos las anotaciones en su bitácora que puede realizarse también formato digital y promover las reflexiones en equipo, deteniéndose en el proceso a observar el trabajo individual y de grupo.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Planificación: El desarrollo de las actividades

La logística de grupo debe estar muy bien planeada, ya que estarán trabajando en equipos con diferentes tareas cada uno. Deben tomarse en cuenta los tiempos y formas de cada equipo, y estar listo para apoyarlos en caso de ser necesario.

Se sugiere hacer algunas prácticas en pequeño formato de las diferentes técnicas para que el docente y el alumno estén familiarizados con ellas. En el desarrollo, utilizan las posibilidades del cuerpo para creaciones propias.

Recomendaciones didácticas El papel del alumno

El alumno debe registrar en su bitácora todos los pasos que sigue en cuanto a los avances técnicos, las reflexiones sobre conceptos o sobre su propia obra o la de sus compañeros. Debe ser consciente de que, además de ser una herramienta de evaluación para el maestro, la bitácora es un documento importante en su proceso creativo.

Recomendaciones para la evaluación

Autoevaluación: cada alumno puede hacer una revisión de su bitácora un día antes de la entrega y revisar los aprendizajes que considera ha tenido durante el proceso y redactar un pequeño texto donde explique si se siente satisfecho con el trabajo y por qué. Los alumnos pueden tener un apartado en la bitácora para los comentarios de los compañeros de grupo e intercambiarla para escribir y recibir estos comentarios.

Sesión 4

- Se divide al grupo en tres equipos. Los primeros usarán tela, los segundos papel maché y los últimos yeso. El uso de diferentes materiales alentará que el proceso de cada pieza sea distinto y, por supuesto, los resultados diversos.

Equipo A. Producción en tela

- Tomarán como modelo su propio cuerpo. Se acostarán sobre la tela y marcarán la parte de su cuerpo que hayan elegido. Pueden ampliar o reducir el tamaño del original. Cortarán el molde dos veces. Pintan y dibujan sobre la pieza motivos que representen cosas importantes sobre ellos, su vida y el lugar que ocupan en el mundo. Al terminar esto tendrán que coser la pieza y rellenarla.

Equipo B. Producción en papel maché

- Utilizarán alambre para hacer un esqueleto que sostenga la pieza. Los participantes cubrirán el alambre con papel periódico y engrudo hasta dar forma a la parte del cuerpo que previamente eligieron. Pueden modificar y alterar la pieza siempre partiendo de la original. Al terminar el modelado deberán pintar y dibujar sobre la pieza motivos que representen cosas importantes sobre ellos, su vida y el lugar que ocupan en el mundo.

Equipo C. Producción en yeso

- El moldeado se hará directamente sobre el cuerpo. Los participantes colocarán vendas de yeso sobre la parte de su cuerpo que previamente seleccionaron, primero de un lado, después del otro. Cuando estén secos deberán unirlo para que sea una pieza tridimensional. Puede modificarse, alterarse o utilizar otros objetos para la pieza final. Al secar y terminar el modelado deberán pintar y dibujar sobre la pieza motivos que hablen de cosas importantes sobre ellos, su vida y el lugar que ocupan en el mundo.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Actividades de cierre	Duración: 1 sesión	Planificación: El desarrollo de las actividades
<p>Sesión 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizando su bitácora, los participantes realizarán un pequeño cuento en donde describan a quién pertenece la parte de cuerpo que han elegido. El texto puede contener dibujos, bocetos, fotos. Podría empezar con frases como: El dueño de este brazo azul es pálido... desea ser feliz y en este momento vive tal o cual situación. Comparten con sus compañeros su bitácora y hacen un recorrido por las piezas de cada uno. El docente orienta para que noten las diferentes maneras de vivir un proceso creativo y distintos resultados individuales y en equipo. Para terminar, por consenso los alumnos asignan un título a su pieza que describa la obra y el proceso para realizarla. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Se retoman los recursos de evaluación empleados: La bitácora de los estudiantes, en la que han anotado sus reflexiones sobre el proceso técnico y creativo de sus piezas, sus descubrimientos individuales y los hallazgos grupales. La coevaluación del proceso, en la que se hace un análisis del mismo y se comentan tanto los aprendizajes técnicos como los aprendizajes y conocimientos para la convivencia y la vida. El cuento de cada alumno servirá para evaluar el trabajo individual. El trabajo grupal en los comentarios de los demás compañeros. El resultado final: la pieza. 	<p>Planificación: El desarrollo de las actividades</p> <p>En las actividades de cierre se promueve la experiencia de compartir las diversas creaciones, admirarlas, aceptarlas y emitir juicios con valor estético.</p> <p>Recomendaciones didácticas El papel del docente</p> <p>El docente debe hacer prácticas con las técnicas que decida utilizar, conocerlas bien para poder dirigirlas efectivamente; debe recordar siempre a los alumnos las anotaciones en su bitácora y promover las reflexiones en equipo, deteniéndose en el proceso a observar el trabajo individual y de grupo.</p>	

Recomendaciones para la evaluación

Durante las evaluaciones en grupo y el compartir de las bitácoras (coevaluación) los alumnos pueden hacer algunos comentarios sobre el trabajo de sus compañeros a partir de criterios sugeridos por el docente, como el uso de la técnica (forma, color), trabajo en equipo, comunicación, título y resultado final. Es recomendable hacer esta coevaluación de manera oral en una ronda de comentarios sobre cada obra.

Para la evaluación de este proyecto es importante el uso de la bitácora de los alumnos. El docente debe comparar los resultados de la bitácora con sus observaciones en cada sesión, considerando que en estos apuntes se incluye el proceso individual y los avances técnicos de cada alumno con su pieza colectiva, pero que es también el mapa para la observación detallada de la pieza.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS



ASIGNATURA DE ARTES

TERCER GRADO

ARTES VISUALES

Planificación: Intención pedagógica

La intención en esta secuencia es que los alumnos identifiquen la instalación y el arte colectivo como medios de producción del arte contemporáneo, que utilicen técnicas y materiales de producción visual para experimentar las posibilidades expresivas de la abstracción y entiendan la imagen como un medio de comunicación individual y colectivo.

Nociones y procesos formativos

Que la realización de proyectos visuales bidimensionales y tridimensionales les brinden elementos para interpretar varios tipos de imágenes, incentivando el sentido crítico. Es importante que conozcan algunas manifestaciones y técnicas del arte moderno y contemporáneo, y lo apliquen a la creación de imágenes propias y diversas. Es importante fomentar en este ejercicio la responsabilidad individual cuando se trabaja en equipo para obtener un buen resultado.

Proyecto “Un objeto, todos los objetos”

Bloque IV Arte colectivo

Duración: 5 sesiones

Aprendizajes esperados

Reconoce las características de los distintos tipos de obras colectivas. Colabora en la realización de producciones visuales colectivas.

Competencias en Habilidades Digitales

Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración

Materiales

Revistas, tijeras, periódico, pegamento, cartulina o papel rígido, objetos de uso diario en el salón de clases.

Wikipedia Enciclopedia Didáctica en Internet

[www.http://es.wikipedia.org/wiki/Spencer_Tunick](http://es.wikipedia.org/wiki/Spencer_Tunick)

Sepiensa: <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>

Enciclográfica, Diccionario de términos de arte y diseño

<http://www.sitographics.com/dicciona/i.html>

Productos

Una o varias piezas/instalaciones que servirán para crear, explorar y reflexionar sobre el proceso creativo.

Diccionario de términos artísticos que les permitirán apropiarse de los conceptos plásticos, darles otros sentidos y crear nuevos términos.

Actividad de inicio

Duración: 4 sesiones

Sesiones 1 y 2

- Se presenta al grupo ejemplos de artistas que realizan instalaciones colectivas y/o ensamblaje y acumulación. Se comentan este tipo de obras y se propone realizar un proyecto de arte colectivo.

Recomendaciones didácticas

El profesor debe sobre todo estar pendiente de los hallazgos educativos de los alumnos, incorporar preguntas que promuevan la reflexión mientras ellos trabajan y hacer altos para la observación de los resultados que permitan el diálogo en el grupo, debe crear el clima propicio para la exploración profunda. El alumno debe intentar varias veces mantenerse paciente, atento y explorar nuevas posibilidades en cada momento del proyecto.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

<p>Sesiones 3 y 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Recopilarán la mayor cantidad de objetos de un mismo tipo dentro de la escuela y decidirán un lugar para hacer una instalación (acomodo) con ellos; pueden colocarse en hilera o en montón, o reproducir unas palabras o una imagen que pueda verse desde arriba. Junto con el profesor deciden si hacen uno o varios acomodos. El representante de grupo (si no existe se nombra) reúne todos los objetos del salón para montar la instalación. Se verifica que los objetos tengan el nombre de sus propietarios para regresárselos. Esta actividad puede realizarse con diversos objetos, siempre y cuando la logística permita que las cosas se devuelvan a sus dueños. 	<p>Planificación: El desarrollo de las actividades</p> <p>Con estas actividades, el alumno logrará relacionar formas e ideas, conocerá los medios, técnicas y materiales del arte para entender y apropiarse de un pensamiento artístico, desarrollando capacidades como la convivencia, el respeto a la diversidad y la formación de una forma propia de pensamiento colaborando en la realización de producciones visuales colectivas.</p>
<p>Actividades de cierre</p>	<p>Duración: 1 sesión</p>
<p>Sesión 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Durante la instalación, se toman fotos o se graba en video para más tarde ver los acomodos y composiciones logradas y las reacciones de la gente que la visite. Se recomienda realizar entrevistas para conocer las opiniones de participantes, compañeros y otros observadores sobre la pieza. Se puede preguntar: ¿qué opinas de las formas de esta pieza? ¿Qué piensas del color? ¿Cómo fue el trabajo en equipo? ¿Qué título le pondrías a esta obra? ¿Qué tuvieron que hacer para que la obra resultara? Estas opiniones pueden servir como coevaluación pues ofrecen una realimentación. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Como evaluación final del proyecto se organiza una mesa de discusión en la que los creadores justificarán su obra y describirán algunos de los momentos importantes del proceso. El público puede hacer preguntas. El docente será observador y estará atento a los comentarios de los alumnos para enriquecer la evaluación, ya que podrá reconocer en las respuestas las herramientas que los estudiantes han adquirido con esta práctica. 	<p>Recomendaciones para la evaluación</p> <p>Coevaluación: los alumnos opinan sobre la participación y aportes de sus compañeros mediante cuestionarios y entrevistas. Al final se analizan las respuestas y entre todos discuten los resultado para evaluar la importancia que el proyecto alcanzó en la escuela y los aprendizajes propios y de grupo.</p> <p>En este proyecto, la evaluación debe centrarse en las conexiones que los alumnos hagan con las primeras obras realizadas en las actividades iniciales y en los descubrimientos que vayan resultando del proceso, tanto en la práctica plástica como en las reflexiones y conversaciones que estarán presentes durante todo el proyecto.</p>



SECUENCIAS DIDÁCTICAS



ASIGNATURA DE ARTES

DANZA

PRIMER GRADO

Planificación: Intención pedagógica	Bloque II Elementos de la danza	Duración: 12 sesiones		
Aprendizajes esperados Reconoce la importancia de la preparación corporal previa a sus acciones dancísticas. Identifica los elementos básicos de la danza. Distingue diferencias y semejanzas entre géneros dancísticos, de acuerdo con la función que desempeñan y el espacio donde se representan.				
Competencias en Habilidades Digitales Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración				
Productos Creación de un trozo de danza en que se ejecutan desplazamientos, direcciones, niveles y planos, a partir de estímulos sonoros. (grupal) Glosario con los conceptos aprendidos (individual). Bitácora (individual). Bitácora sobre el proceso de creación e interpretación (grupal).				
Materiales y recursos Ropa cómoda, tela para acostarse en el piso. Videocasete, televisión, salón de clases (sacar bancas antes de iniciar la clase). Música acorde con cada fase de la clase.				
Libros: Alejandra Ferreiro y Josefina Lavalle (2010), <i>Desarrollo de la creatividad por medio del movimiento y la danza. Paquetes didácticos</i> , México, Conaculta/INBA/Cenart/Cenidi-Danza José Limón (Biblioteca Digital). SEP (2008), <i>Apuntes. Danza I, Telesecundaria</i> , México.				
Actividad de inicio	Duración: 1 sesión			
Sesión 1 • Se pregunta a los alumnos de cuántas maneras pueden desplazarse. El grupo se organiza en equipos de cinco personas para jugar a “lo que hace la mano hace la tras”. Cada alumno propondrá una manera de desplazarse y todos lo imitarán. • Al terminar de jugar, el docente les pide que imaginen cómo sería vivir en Planilandia ¹ y cómo se moverían en un mundo bidimensional, donde sólo existe largo y ancho.				
Recomendaciones didácticas				
El docente debe otorgar el tiempo necesario para que los alumnos creen las secuencias, ayudarles a encontrar una música acorde con la temática propuesta y a fijar los movimientos para que puedan mejorar su ejecución en cada repetición. Se recomienda buscar en el portal de aula Explora materiales que apoyen el tratamiento del tema.				

¹ *Planilandia*, de Edwin A. Abbott, escrita hace más de cien años, precursora del género de ciencia ficción (Barcelona, Torre de Viento, 1999). Un país llamado Planilandia está a punto de iniciar el milenario. El último día de 1999, un Cuadrado habitante de ese mundo de solamente dos dimensiones, recibe a través de un terrícola, la visión del mundo de tres dimensiones. El relato es una creación multidimensional, un desafío a nuestras percepciones básicas de lo cotidiano, pero también, una crítica social penetrante y un tratado matemático.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Actividades de desarrollo	Duración: 9 sesiones	Planificación: El desarrollo de las actividades
Sesiones 2, 3 y 4	<ul style="list-style-type: none"> • El grupo se organiza en líneas para realizar un calentamiento con el cual despertar y “sintonizar” el cuerpo para el ejercicio. • Se les pide a los alumnos que exploren creativamente el espacio total a partir de los desplazamientos: que se desplacen por todo el salón cambiando de dirección (adelante, atrás, a los lados, en diagonales), de nivel (arriba y abajo), de velocidad (rápido, lento), de modo (gatear, arrastrarse, correr, caminar, usando diferentes partes del cuerpo, etc.), de intención (vagabundeo, llegar rápidamente a un destino, de seguir el trazo de un río, un sendero, una carretera, etcétera), o bien, siguiendo el trazo del piso (recto, circular, curvo y sin rumbo). • Para dar sentido y calidad a los movimientos durante las exploraciones se pide al grupo que imagine se encuentra en algún lugar o situación (en el parque, en un campo de futbol, explorando una montaña o paseando por el bosque). • Con alguna de las motivaciones se les solicita que creen una frase de movimiento, le den un ritmo y utilicen <i>acentos</i> y pausas <i>activas</i>. • Se les propone una música e impulsa a repetir la frase hasta que la ejecuten con fluidez. • Se divide al grupo en dos mitades, un grupo muestra su frase y el otro observa y retroalimenta constructivamente a sus compañeros y les hacen sugerencias para mejorar su creación. • Se les indica que se desplacen por todo el salón con diferentes motivaciones y finalicen cada clase con un enfriamiento que puede orientarse con alguna motivación: estirando el torso al máximo hacia el techo y luego bajen al piso flexionando el cuerpo hasta hacerlo bolita, quedense quietos hasta que la música concluya. 	<p>Los estudiantes exploran creativamente los conceptos de movimiento, luego, de una manera lúdica reconocen la multiplicidad de posibilidades de ejecutar las acciones, al tiempo que valoran las posibilidades de expresión que brinda el lenguaje de la danza.</p>
Recomendaciones didácticas		Nociones y procesos formativos
<p>Se les debe estimular a bailar con la música, llenando todos los tiempos musicales con movimientos. Conviene incluir en todas las clases momentos de trabajo individual para que fortalezcan la conciencia de sí y el autoconocimiento, y momentos de trabajo grupal en que se promueva la colaboración y los acuerdos de grupo.</p>		<p>La <i>dirección</i> nos permite orientarnos. Hay cuatro direcciones, adelante atrás, en el lugar, arriba abajo, derecha izquierda, y cuatro diagonales: derecha adelante, derecha atrás, izquierda adelante e izquierda atrás. El cuerpo es tridimensional: la <i>dimensión vertical</i> corresponde a la línea vertical que lo atraviesa y define nuestras direcciones arriba y abajo. La <i>dimensión lateral</i> se traza con una línea de lado a lado de nuestro cuerpo y señala nuestras direcciones derecha e izquierda. La <i>dimensión sagital</i> se dibuja con una línea de adelante hacia atrás, cruzando por el centro (por nuestro ombligo) e indica las direcciones adelante y atrás.</p>



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

156

<p>Planificación: El desarrollo de las actividades</p> <p>Se sugiere estructurar las sesiones en las siguientes fases: (1) calentamiento (2) exploración creativa (3) elaboración creativa de frases de movimiento (4) interpretación creativa de las frases creadas y apreciación (5) enfriamiento y recuperación del ritmo respiratorio. En el <i>calentamiento</i> conviene crear secuencias que favorezcan la movilidad del cuerpo, primero experimentándolo como una totalidad y luego explorando las posibilidades de movimiento de cada parte. Se recomienda incrementar la dificultad en cada sesión.</p>	<p>Sesiones 5 y 6</p> <ul style="list-style-type: none">Se les pide que escojan un lugar en el espacio e imaginen que están atrapados dentro de una burbuja, que exploren los diferentes puntos de la kinesfera (adelante, atrás, a los lados, a las diagonales), así como los alcances: cerca, medio, lejos. Que sientan cómo la burbuja se hace chiquita o grande según el nivel (alto, bajo o en su lugar) en que realizan la exploración. Que experimenten las tres dimensiones (vertical, lateral y sagital) con diferentes motivaciones. Que sigan la experimentación con los niveles (en su lugar, arriba y abajo), en especial piensen en las emociones que pueden surgir en cada nivel. Que al explorar los planos asocien: el <i>plano vertical</i> con una puerta, el <i>plano horizontal</i> con una mesa y el <i>plano sagital</i> con una rueda. <p>Sesiones 7 y 8</p> <ul style="list-style-type: none">En pequeños grupos, se les indica que creen una frase de movimiento en que liguen sus exploraciones de las direcciones, los niveles y los planos, y utilicen acentos y pausas activas.Se les propone una música e impulsa a repetir la frase hasta que la ejecuten con fluidez. Que la presenten ante sus compañeros, reciban la retroalimentación y la modifiquen para mejorarl.Se les pide que realicen el enfriamiento. <p>Sesiones 9 y 10</p> <ul style="list-style-type: none">En parejas, se les indica que recuerden una exploración de desplazamientos, direcciones niveles o planes y la realicen pensando en varios pulsos (por ejemplo, el pulso cardíaco, el respiratorio, etc.) y cambien el <i>tiempo</i> o velocidad.A manera de coevaluación en cada sesión los alumnos observan y realimentan el trabajo de sus compañeros con sugerencias para mejorar la interpretación y la claridad de las frases creadas, tomando como sustento de los juicios los conceptos explorados. Un alumno llevará una bitácora de las retroalimentaciones. Cada clase se rotará la bitácora.
<p>Nociones y procesos formativos</p> <p>Niveles: son direcciones de la dimensión vertical. Existe una dirección arriba o nivel alto, una dirección abajo o nivel bajo, y el lugar o nivel medio. Planos: se construyen al unir los puntos de dos dimensiones. Al unir los puntos de la dimensión vertical con los de la lateral se construye el <i>plano vertical</i>. Al ligar los puntos de la dimensión lateral con los de la sagital emerge el <i>horizontal</i>. Si unimos los puntos de la dimensión vertical con los de la dimensión sagital, se erige el <i>plano sagital</i>.</p>	
<p>Recomendaciones para la evaluación</p> <p>Autoevaluación: en cada sesión los estudiantes narran sus experiencias de creación e interpretación en una bitácora personal y plantean las dificultades para apropiarse de los conceptos. Al final de la secuencia revisan su bitácora y valoran sus aprendizajes, los que comparte con sus compañeros.</p>	



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

- El grupo se sienta en pequeños grupos formando un círculo y juegan al acitrón: cada uno con un objeto en la mano (piedra, sacapuntas, goma o cualquier otro objeto manipulable y no pesado). Inician el canto lentamente y poco a poco aumentan la velocidad del canto y de los movimientos para pasar el objeto de uno a otro compañero. Continúan pasando objetos cada vez con mayor velocidad hasta que alguno se equivoque y salga del círculo.
- En pequeños grupos, se les pide que reelaboren las frases creadas con desplazamientos, direcciones, niveles y planos utilizando un patrón rítmico para ejecutarlas. Experimentan con variaciones del tempo. Repiten la frase hasta que la ejecuten con fluidez, la interpreten ante sus compañeros, reciban retroalimentación y la mejoren con las sugerencias.

Actividades de cierre	Duración: 2 sesiones
-----------------------	----------------------

Sesiones 11 y 12

- Se pide a los estudiantes que liguen las frases creadas en los pequeños grupos y elaboren una breve danza. Lo repetirán hasta que lo sincronicen en grupo.
- En plenaria enumeran las acciones con que se explora el espacio total y el espacio personal o kinesfera y evalúan su producción grupal.

Evaluación

Los estudiantes crean frases de movimientos en las que utilizan desplazamientos, direcciones, niveles y planos, las cualifican a partir de algún estímulo sonoro (pulsos, pausas y ritmos) y las interpretan creativamente.

Comentan las sensaciones de movimiento experimentadas con los diferentes estímulos sonoros.

Planificación: El desarrollo de las actividades

Las actividades de cierre son oportunidades para disfrutar del movimiento, bailar en grupo y reflexionar sobre las competencias adquiridas. La fase de *exploración creativa* se motiva con imágenes y estímulos sonoros, táctiles y visuales para detonar la experimentación y seleccionar una música acorde con la calidad del movimiento a experimentar. Para elaborar *frases de movimiento* se recupera el material creado en la exploración creativa a fin de dar sentido y significación a las frases. En la *interpretación* creativa se promueve el gozo y alegría del movimiento. La *apreciación* es el momento de observar el trabajo de los compañeros y emitir juicios sustentados en el objetivo de la actividad y enfocados a mejorar las creaciones. El *enfriamiento* pretende que se recupere el ritmo respiratorio y se tranquilicen después del entusiasmo que produce el movimiento. Es un buen momento para que el profesor realice un resumen verbal de lo aprendido en clase.

Recomendaciones para la evaluación

El docente valora el desarrollo de los estudiantes considerando la apropiación de los elementos del lenguaje de la danza en la expresión individual y colectiva, así como la colaboración de cada estudiante en los equipos.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS



ASIGNATURA DE ARTES		DANZA
SEGUNDO GRADO		
Planificación: Intención pedagógica En esta secuencia se propone que los estudiantes bailen sencillas secuencias desde la primera clase y eviten realizar pisadas que perciban como difíciles. Conviene que pronto disfruten del placer de bailar, para lo cual ayuda ejecutar los movimientos desplazándose, creando figuras en el espacio y sincronizando los movimientos propios con los del grupo.	Bloque III La danza: territorio compartido Aprendizajes esperados Aplica formas básicas de zapateado, con calidades y acentos al reconocer formas específicas de apoyo en las partes del pie (eje de expresión). Competencias en Habilidades Digitales Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración Productos Crear una secuencia de zapateados básicos coordinada con movimientos de torso, que se ejecuta con limpieza y musicalidad (grupal). Bitácora personal: Apuntes sobre las diferencias entre apoyos, golpes y los zapateados básicos aprendidos. Reflexión sobre sus logros y dificultades.	Duración: 8 sesiones
Nociones y procesos formativos Se pretende que los alumnos se apropien teórica y prácticamente de los siguientes conceptos: <i>Apoyo:</i> contacto delicado (suave) del pie con el piso que no produce sonido. Existen apoyos con cambio y sin cambio de peso. En los primeros, en cada movimiento se transfiere totalmente el peso del cuerpo y en los segundos la pierna que ejecuta el movimiento no tiene peso, por lo que se convierte en un gesto. <i>Gesto:</i> movimiento que se realiza con brazos o piernas. Con las piernas, el movimiento puede incluir el contacto con el piso, pero la pierna no tiene el peso.	Materiales y recursos Ropa cómoda, videocasetera, televisión, salón de clases (sacar bancas antes de iniciar la clase). Música: rítmica para el calentamiento, marchas, valses, sones, jarabes, polcas para la exploración creativa y la elaboración de frases de movimiento, suave para el enfriamiento. <i>Mesografía: México desconocido:</i> www.mexicodesconocido.com./espanol/cultura_y_sociedad/fiestas_y_tradiciones/	Duración: 1 sesión
Recomendaciones didácticas Se sugiere que los zapateados se aprendan en el lugar, pero tan pronto como los alumnos hayan coordinado los movimientos, conviene que se realicen desplazamientos y giros, los cuales pueden ser creados en forma grupal. Es importante practicar el cambio de peso y el muelleo para que los estudiantes ejecuten las pisadas con una correcta acentuación y cadencia. Se sugiere buscar y elegir materiales educativos digitales que ofrece el portal del aula Explora ya que pueden ser de gran apoyo en el desarrollo de las secuencias didácticas.	Sesión 1 <ul style="list-style-type: none">• Se pregunta a los alumnos: ¿han aprendido algunas pisadas de danza folclórica? ¿Dónde y cómo las aprendieron?• En pequeños grupos comparten sus experiencias de aprendizaje de bailes y enseñan a sus compañeros las pisadas que conocen.	



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Actividades de desarrollo	Duración: 5 sesiones	Planificación: El desarrollo de las actividades
Sesiones 2 y 3 <ul style="list-style-type: none"> Luego de realizar un calentamiento, se pide a los alumnos que diferencien los <i>apoyos de los golpes</i>: caminen apoyando toda la planta y luego golpeando, que identifiquen los apoyos con y sin cambio de peso y los golpes con y sin cambio al realizar secuencias en que varíen el número de apoyos y de golpes con cada pie; que repitan el ejercicio utilizando diferentes partes del pie: planta, metatarso, talón y punta; que combinen apoyos con cambio de peso alternados con apoyos de punta y talón sin cambio de peso en dirección hacia adelante y hacia atrás; que realicen variaciones de estas combinaciones y agreguen palmadas, giros, desplazamientos hacia diferentes direcciones. En parejas, se les indica que ejerciten el muelleo con apoyos y golpes; que practiquen y se desplacen en diferentes direcciones creando figuras en el espacio y girando. Se les propone una música de 2/4 y se les indica que crean una secuencia con apoyos y golpes con y sin cambio de peso. Se divide el grupo en dos mitades, una mitad interpreta la secuencia y la otra observa y realiza juicios críticos sobre el trabajo de sus compañeros y hace sugerencias para mejorar la interpretación y la creación. Se les pide escogen un lugar en el salón, respiren hondamente y cuando exhalen relajen el cuerpo al máximo posible e imaginen que se convierten en un muñeco de trapo y sus brazos y piernas pierden fuerza. El ejercicio se repite dos o tres veces. 	Planificación: El desarrollo de las actividades <p>En las actividades de inicio los estudiantes tienen oportunidad de reconocer sus conocimientos previos de danza folclórica y compartirlos con el grupo.</p> <p>Nociones y procesos formativos</p> <p>Se pretende que los alumnos se apropien de los siguientes conceptos:</p> <p>Golpe: contacto firme del pie con el piso que provoca un sonido al descargar la energía contra éste. Hay golpes con cambio y sin cambio de peso.</p> <p>Oposición: movimiento en que una parte del cuerpo se dirige hacia una dirección mientras la otra parte resiste moviéndose hacia la dirección opuesta. Es un mecanismo natural del cuerpo que le permite mantener el equilibrio y se percibe claramente al caminar.</p> <p>Sucesión: al contrario de la oposición, los movimientos ceden dirigiéndose hacia la misma dirección. En la sucesión las diferentes partes del cuerpo se despliegan una tras otra, produciéndose un flujo continuo en el movimiento.</p>	
Recomendaciones didácticas <p>El papel del docente</p> <p>Es necesario incluir en el calentamiento algún ejercicio para practicar la coordinación postural correcta y modificar la alineación del cuerpo cuando usan el zapato de danza. Requieren realizar suficientes flexiones y extensiones de rodillas para lubricarlas y prevenir lesiones. En cada sesión pueden realizar secuencias en que se practiquen los apoyos y los golpes y secuencias de zapateados básicos. Estas últimas pueden servir para crear algún baile, al cual en cada clase se puede incrementar la dificultad de las pisadas o de los desplazamientos.</p>		



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

<p>Planificación: El desarrollo de las actividades</p> <p>A lo largo de esta secuencia, los estudiantes desarrollan paulatinamente sus habilidades psicomotoras para la ejecución de pisadas básicas de danza folclórica y las coordinan con movimientos de torso y con la pareja, al tiempo que desarrollan su creatividad al crear secuencias varias con los movimientos que aprenden. También identifican a qué géneros de baile pertenecen las pisadas aprendidas.</p>	<p>Sesiones 4, 5 y 6</p> <ul style="list-style-type: none">Se pide al grupo que investiguen qué bailes folclóricos utilizan pasos de polca, pasos cambiados y zapateados de tres.Se les indica que practiquen <i>pasos de polca</i> y <i>pasos cambiados</i>. Se les propone una música de 2/4 para que en pequeños grupos creen una secuencia. Se les pide la repitan hasta que la ejecuten con fluidez y musicalidad; que ejerçiten pasos de polca y pasos cambiados coordinados con movimientos del torso: <i>oposición</i> y <i>sucesión</i>; que interpreten su secuencia, reciban retroalimentación y la modifiquen a partir de las sugerencias.Se les pide que ejecuten <i>zapateados de tres</i> con toda la planta, sobre los metatarsos, combinando planta, metatarso, planta, y planta, talón, planta. Repiten al menos dos veces la pisada y la combinan con tres golpes con cambio de peso alternados a modo de remate.Se les propone una música de 3/4 o 6/8 para que, en parejas, creen secuencias de zapateados de tres con remates. Se les pide que las combinen con desplazamientos, giros y ejecuciones en su sitio frente a una pareja.
<p>Nociones y procesos formativos</p> <p>Paso de polca: se ejecuta un impulso (pequeño brinco) para dar un apoyo de planta con pie izquierdo y un apoyo de talón (al frente o al lado) de pie derecho, al mismo tiempo; se realiza otro impulso y se ejecuta un apoyo de planta con pie izquierdo y un apoyo de punta (atrás o cruzado de lado por enfrente de la pierna de apoyo) de pie derecho al mismo tiempo. Zapateado de tres: combinan tres golpes con cambio de peso, alternados, flexionando y acentuando el primero.</p>	<p>Actividades de cierre</p> <p>Duración: 2 sesiones</p>
	<p>Sesiones 7 y 8</p> <ul style="list-style-type: none">Se les pide que liguen las secuencias de polca y pasos cambiados creadas por los equipos y elaboren parte de una danza. También que propongan un diseño coreográfico en que combinen desplazamientos y movimientos en su lugar con la pareja.
<p>Recomendaciones para la evaluación</p> <p>Autoevaluación: a lo largo de las sesiones, los estudiantes narran sus experiencias de aprendizaje (qué experimentaron, qué descubrieron), valoran el grado de apropiación de la terminología y de los movimientos de la danza folclórica y lo registran en su bitácora. Al finalizar la secuencia hacen una ponderación de sus logros y los comparten con el grupo. Coevaluación: en cada sesión los estudiantes expresan juicios críticos y retroalimentan a sus compañeros, enfocando sus comentarios en la mejora de la expresividad en las interpretaciones y de la claridad y coherencia de las creaciones.</p>	



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

- En plenaria, recuerdan las diferencias entre apoyos y golpes con y sin cambio de peso, y las partes del pie con que se pueden ejecutar.
- Describen las pisadas aprendidas utilizando la terminología adecuada.
- Escriben en su cuaderno los conceptos aprendidos.

Evaluación

- Los estudiantes ejecutan apoyos y golpes con y sin cambio de peso en sencillas secuencias.
- Elaboran breves danzas con los pasos básicos aprendidos y las bailan en grupo utilizando el espacio total.
- Escriben en el cuaderno los conceptos aprendidos.

Planificación: El desarrollo de las actividades

En las actividades de cierre los estudiantes experimentan el placer de bailar y usar el espacio, al tiempo que reflexionan sobre el proceso vivido.

Nociones y procesos formativos

Paso cambiado: combine un apoyo de planta al frente con cambio de peso del pie derecho, incrementando la flexión de la rodilla; un apoyo de planta con cambio de peso del pie izquierdo ligeramente deslizado por el piso de atrás hacia delante, pero sin rebasar el primer apoyo, y un apoyo de planta con cambio de peso de pie derecho hacia el lugar de la pierna que avanzó; lo repiten alternando los pies y muelleando.

Recomendaciones para la evaluación

El docente valora el desarrollo de los estudiantes considerando dos criterios primordiales:

1. El reconocimiento de las diferencias y similitudes de los apoyos y los golpes.
 2. Apropiación de las pisadas de los bailes folclóricos.
- Además, revisa la colaboración y participación de cada estudiante en el trabajo de grupo.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS



ASIGNATURA DE ARTES

TERCER GRADO

DANZA

Planificación: Intención pedagógica	Bloque IV Preparación de un baile popular	Duración: 12 sesiones
Aprendizajes esperados Diseña secuencias creativas al realizar movimientos (pasos y secuencias) propios de un baile popular (eje de expresión). Identifica el origen, los antecedentes históricos, el significado y el contexto de un baile popular (eje de apreciación).		
Competencias en Habilidades Digitales Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración		
Productos Elaboración de un relato sobre los bailes familiares. Informe de la práctica de observación que incluya fotos, dibujos o bocetos. Informe de la indagación sobre antecedentes históricos y significado del baile elegido. Elaboración de las secuencias del baile y creación del diseño coreográfico grupal. Elaboración de una bitácora del montaje escénico.		
Nociones y procesos formativos	Materiales y recursos Ropa cómoda, tela o tapetes para acostarse en el piso del salón de clases. Videocasetera, televisión, salón de clases (sacar bancas antes de iniciar la sesión). Música rítmica para el calentamiento, pieza musical elegida para la elaboración de las secuencias de movimiento, suave para el enfriamiento.	
Recomendaciones didácticas		
Papel del docente Es importante que se destine el tiempo suficiente a la repetición de las secuencias creadas para que los estudiantes las realicen con fluidez y gocen del placer de bailar y los montajes grupales logren sincronía para que sientan la alegría de bailar en grupo. Papel del alumno En este bloque es importante que los alumnos se enfoquen en el logro del estilo del baile y la soltura en la ejecución, sin que por ello pierdan su propio estilo. También que consideren para la retroalimentación los aspectos estilísticos y coreográficos del trabajo de sus compañeros identificados en la práctica de observación.		

² Se utiliza el término proyección de Fernando Cuéllar Hernández (1980: 33), quien considera que “la interpretación en la danza implica transformar los conocimientos teóricos en proyecciones, o sea, interpretar éstos a través de las técnicas de actuación, que en el caso de la danza se dirigen principalmente al lenguaje corporal. Proyección es lo que se ve o se oye. Los tipos de proyección pueden ser: física, sensorial, emocional, intelectual”.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

<p>Fernando Cuéllar Hernández (1980), <i>La motivación dramática en la escenificación de la danza</i>, México, Colegio de Bachilleres, Programa de Actualización y Formación de Profesores, Área paraescolar, Módulo V.</p> <p>Alberto Dallal (1987), <i>El “dancing” mexicano</i>, México, SEP/Oasis.</p> <p>Amparo Sevilla (2003), <i>Los templos del buen bailar</i>, México, Conaculta.</p>		<p>Planificación: El desarrollo de las actividades</p> <p>En las actividades de inicio los estudiantes reflexionan sobre las manifestaciones dancísticas de su comunidad y reconocen sus conocimientos previos al respecto.</p>
<p>Actividad de inicio Duración: 1 sesión</p>		<p>Nociones y procesos formativos</p>
<p>Sesión 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los alumnos a que enumeren los bailes más populares en las fiestas a las que asisten. ¿Por qué les gustan? ¿Qué características observan en los bailadores más ágiles y expresivos? • Se pide que escriban un relato sobre los gustos de bailes familiares. 		<p>Calidad de movimiento: emerge de una peculiar conjugación de los factores de espacio, tiempo, energía y flujo (por ejemplo, directo, súbito, pesado y libre).</p> <p>Diseño coreográfico: trazos de piso que dibujan en el espacio escénico los danzantes o bailarines.</p> <p>Frase de movimiento: un grupo de acciones ligadas orgánicamente (que una surge de la otra; una permite la realización de la otra) y generan un sentido (una idea, sentimiento, emoción, sensación).</p> <p>Movimiento expresivo: acciones en las que dilatamos la energía corporal para comunicar a otros nuestras ideas, nuestros estados de ánimo, nuestras emociones y sentimientos.</p>
<p>Actividades de desarrollo Duración: 10 sesiones</p>		
<p>Sesiones 2 y 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se organiza a los alumnos en pequeños grupos y se les pide realicen una observación de campo en una fiesta. Elaborarán un guion de observación considerando los siguientes aspectos: <p>Descripción del lugar donde se realiza el baile ¿Quiénes lo organizaron? ¿Motivos para realizarlo? Descripción de la vestimenta de los asistentes, en particular anotar las diferencias. Recibimiento y ubicación de los asistentes. Descripción del modo en que se elige la pareja. Diferencias en la selección de los bailes y tiempo en que se mantiene un tipo de baile.</p>		
<p>Recomendaciones didácticas</p> <p>El papel del docente</p> <p>Conviene iniciar las clases con un calentamiento que incluya un ejercicio de coordinación postural correcta y de rectificación de la misma con el zapato de danza y un ejercicio en que se realicen suficientes flexiones y extensiones de rodillas para lubricarlas y evitar lesiones. Procurar que en todas las sesiones se realice actividad física y se dedique un momento de la clase para organizar la práctica de campo.</p>		



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

<p>Planificación: El desarrollo de las actividades</p> <p>En las actividades de desarrollo se apropian paulatinamente de las pisadas, los movimientos de brazos, torso y cabeza, hacen una interpretación creativa y expresiva del estilo y ejecutan las secuencias procurando sincronizar los movimientos grupales y disfrutar del placer de bailar.</p>	<p>Descripción de las formas en que se relacionan las parejas entre sí y con otras parejas. Descripción de las pisadas predominantes. Comportamiento de las parejas durante las pausas musicales. Comportamiento de los observadores durante el baile y en las pausas musicales.</p> <ul style="list-style-type: none">• Al concluir la práctica se pide a cada grupo elabore su informe de observación, el que deben ilustrar con fotografías, dibujos o bocetos y el material sonoro recopilado. Deben indicar cuál fue el baile preferido en la fiesta, argumentar por qué y presentar ante el resto del grupo los resultados de la investigación.• En plenaria, se invita al grupo a elegir un baile para montarlo.• En cada una de las sesiones realizan ejecuciones de las principales pisadas de los diferentes géneros del baile popular identificados en la práctica. <p>Sesiones 4, 5, 6 y 7</p> <ul style="list-style-type: none">• Luego de realizar el calentamiento, el grupo se organiza en pequeños grupos. Se les pide que a partir de su experiencia en la práctica de observación elaboren una secuencia de movimiento considerando los siguientes aspectos: los motivos de movimiento básicos del baile elegido, los movimientos del torso, brazos y cabeza característicos, la calidad de los movimientos y el estilo de ejecución, los movimientos y el tipo de relación que establece la pareja y, en caso de existir, los movimientos que realizan todas las parejas al mismo tiempo.• Se indica a cada grupo que muestre su secuencia al resto de sus compañeros. Se pide a los observadores que los retroalimenten para que modifiquen su secuencia con las sugerencias.
<p>Recomendaciones didácticas el papel del docente</p> <p>El docente debe impulsarlos a realizar una interpretación a la vez que limpia y musical, gozosa.</p>	
<p>Recomendaciones para la evaluación</p> <p>Autoevaluación: los estudiantes en cada sesión escriben en su bitácora sus avances en la interpretación del baile (fluidez, limpieza, expresividad y musicalidad) y plantean cómo superar las dificultades de ejecución y expresión dancística. Al finalizar la secuencia ponderan sus logros y los comparten con el grupo. Una alternativa para ponderar y compartir, es utilizar las herramientas de comunicación y colaboración que ofrece el portal de aula Explora.</p>	



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

<ul style="list-style-type: none"> En pequeños grupos, indagan sobre los antecedentes históricos y el significado del baile elegido. Elaboran un informe y los presentan ante el grupo. <p>Sesiones 8, 9, 10 y 11</p> <ul style="list-style-type: none"> Se invita a todo el grupo a escuchar la música, identificar el número de frases que la constituyen y elegir el orden en que se ejecutarán las secuencias. Se les indica que deben ligar las secuencias y repetirlas hasta que las ejecuten con fluidez. Que busquen una pareja, practiquen las secuencias, realicen algunos diseños coreográficos y enseñen a sus compañeros las coreografías creadas. Se impulsa al grupo a ejecutar el baile con los diseños coreográficos correspondientes y repetirlo hasta que lo bailen con fluidez, musicalidad y expresividad. En cada sesión se les estimula a mejorar su interpretación. 	<p>Planificación: El desarrollo de las actividades</p> <p>En las actividades de cierre los estudiantes reflexionan sobre las exigencias de la preparación de un montaje escénico y aprecian la experiencia estética que emerge al bailar en grupo.</p>
Actividades de cierre	Duración: 1 sesión
<p>Sesión 12</p> <ul style="list-style-type: none"> Luego de bailar en grupo el baile creado, en plenaria se pide a los estudiantes que comenten por qué en la preparación escénica de un baile se debe considerar, además de una ejecución fluida y expresiva de las secuencias de movimiento, la creación de un diseño coreográfico. <p>Evaluación</p> <p>Los estudiantes iniciarán una bitácora del montaje escénico y relatarán el proceso de creación del baile y la elaboración del diseño coreográfico. En la bitácora escribirán los conceptos aprendidos: motivo, calidad de movimiento, diseño coreográfico, frase de movimiento, diseño expresivo, proyección escénica.</p>	<p>Recomendaciones para la evaluación</p> <p>Coevaluación: el grupo inicia una bitácora del montaje escénico en que relaten el proceso de creación e interpretación y valoran el avance de la sincronización del grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el diseño coreográfico. - La expresividad. - El estilo del baile. - La musicalidad.
<p>Recomendaciones para la evaluación</p> <p>A lo largo de las sesiones el profesor valora el desarrollo de los estudiantes considerando dos criterios primordiales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coordinación de los motivos de movimiento del baile elegido en frases de movimiento; 2. Articulación del contexto sociocultural investigado con la elaboración de la proyección escénica. <p>Registra sus apreciaciones en la bitácora del grupo. Pondera la colaboración y participación de cada estudiante en el grupo (esta apreciación se comentará sólo individualmente).</p>	



SECUENCIAS DIDÁCTICAS



ASIGNATURA DE ARTES

PRIMER GRADO

MÚSICA

Planificación: Intención pedagógica Esta secuencia didáctica se orienta a desarrollar la sensibilidad y la percepción auditiva a través de diferentes paisajes sonoros, con el fin de lograr identificar las diversas cualidades del sonido, y sus variaciones en el espacio. Comprender la función de la grafía para el registro musical, por medio de la exploración de diversas formas de representación no convencionales, con el fin de lograr una representación sonora propia que pueda ser interpretada por el alumno o el grupo.	Bloque I De los sonidos a la música	Duración: 8 sesiones
	Aprendizajes esperados Utiliza grafías no convencionales para registrar e interpretar sus creaciones sonoras y las de sus compañeros.	
	Competencias en Habilidades Digitales Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración	
	Productos <ul style="list-style-type: none"> - Grafías sonoras. - Mapa de paisajes sonoros. - Construcción de secuencias sonoras. 	
Materiales y recursos Papel bond o kraft, colores, pinturas de agua, o plumones. Grabaciones que contengan sonidos del ambiente. Objetos sonoros cotidianos. R. Murray Shaffer (1976), <i>Limpieza de oídos</i> , Buenos Aires, Ricordi. R. Murray Shaffer (19167), <i>El nuevo paisaje sonoro</i> , Buenos Aires, Ricordi. R. Murray Shaffer (1992), <i>Hacia una educación sonora</i> , México, Conaculta.		
Nociones y procesos formativos En el bloque se pone en práctica el conocimiento y respeto a la diversidad de pensamientos e ideas, al comprender que existen diversas formas de representación de la realidad, con el fin de impulsar en el alumno el valor de vivir juntos.	Actividades de inicio	Duración: 2 sesiones
	Sesión 1 Se pide a los alumnos guardar silencio y cerrar los ojos, para percibir los diferentes sonidos del ambiente, tratar de imitarlos y comentar sus diferencias. El docente explica y ejemplifica las diferencias auditivas entre sonido y ruido. Los alumnos dibujan en su cuaderno tres ejemplos de ruido y tres de sonido.	
Recomendaciones didácticas El bloque I es el primer acercamiento al mundo sonoro, en el cual se sugiere que gran parte de las actividades se orienten a la exploración sonora. El profesor puede ir incorporando elementos lúdicos que sirvan como detonadores para despertar en el alumno la curiosidad y el gusto por investigar los fenómenos relacionados con el sonido, y de esta forma desarrollar la percepción auditiva que lo llevará a emitir juicios críticos. Es importante que el docente en este primer bloque propicie un ambiente de confianza ante la exploración del sonido para que el alumno se atreva a proponer formas distintas de representar la realidad que le rodea para detonar en él procesos creativos.		



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Sesión 2	Planificación: El desarrollo de las actividades
<ul style="list-style-type: none"> El profesor muestra el sonido de diversos objetos sonoros (llaves, vasos, tubos) para abstraer las diferencias entre los objetos y orientar la exploración de las diversas cualidades del sonido (timbre, altura, intensidad y duración). Se elige a un voluntario que movilice el sonido de un objeto sonoro en diferentes espacios del salón o el patio para que el resto del grupo, con los ojos cerrados, señale la procedencia; se irán agregando sonidos para complicar la discriminación. Al final del ejercicio comentan en una lluvia de ideas, cuáles son las diferencias sonoras respecto al espacio. 	<p>Las actividades de esta secuencia se encaminan a desarrollar la sensibilidad de los alumnos del mundo sonoro; se busca exemplificar diversas formas de abordar la exploración, representación, creación y presentación de obras compuestas por los alumnos, quienes presentan una secuencia gradual para todo el bloque, la cual, de acuerdo con las características y condiciones del grupo, se puede variar en tiempos y espacios con respecto a la planificación del profesor. Presentan un desarrollo auditivo gradual en el que se propone que las actividades de inicio se enfoquen a la exploración sonora para posteriormente, en las actividades de desarrollo, el alumno tenga elementos que le permitan realizar la construcción de formas de representación, a partir de los sonidos que extrajo de su entorno.</p>
Actividades de desarrollo	Duración: 2 sesiones
Sesión 3	Nociones y procesos formativos
<ul style="list-style-type: none"> Se organiza al grupo para salir del salón de clase y escuchar con atención diferentes paisajes sonoros (patio, salones, oficinas). De regreso en el salón se comentan los sonidos característicos de cada ambiente que percibieron a lo largo del recorrido. La exploración se puede llevar a cabo también con paisajes sonoros grabados en la propia comunidad. Se recomienda consultar la página de internet de la fonoteca o buscar grabaciones de diferentes atmósferas acústicas. Se pide a los alumnos que en su cuaderno representen visualmente algunos de los sonidos que escucharon en los diferentes paisajes. Posteriormente se muestra al grupo su representación. 	<p>Se busca que el alumno se apropie de los conceptos de paisaje sonoro, timbre, altura, duración, intensidad, sonido y ruido.</p>
Sesión 4	
<ul style="list-style-type: none"> En equipos y de manera consensuada deciden qué grafía utilizar para representar los sonidos de una de las partes del recorrido, o alguno de los paisajes sonoros que escucharon. Se proporciona al grupo un pliego de papel (papel bond, kraft, etc.) para que cada equipo plasme el paisaje sonoro que le tocó representar. Posteriormente cada equipo presenta al grupo los sonidos que representó en el papel. 	
Recomendaciones para la evaluación	
<p>La coevaluación entre compañeros aporta elementos valorativos del desempeño; cada alumno expresará si la construcción sonora siguió la secuencia que se escribió y si todos los integrantes del equipo lograron interpretar la secuencia propuesta.</p>	



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Planificación: El desarrollo de las actividades	Actividades de cierre	Duración: 4 sesiones
<p>Es importante que en las actividades de cierre el docente propicie un ambiente de cordialidad y respeto para la presentación de las creaciones, que será una actividad constante a lo largo del curso.</p>	<p>Sesión 5</p> <ul style="list-style-type: none">• Se propone al grupo escuchar alguna audición en donde se utilicen sonidos cotidianos para la creación sonora y comentar si a esa creación se le puede llamar música o no.• Se pide al grupo que lleve diferentes objetos sonoros de uso cotidiano, y en clase explorar su sonido, por diferencias de timbre, intensidad, altura etc. Posteriormente, dirigidos por el profesor ejecutan algunos patrones rítmicos combinando las diferentes cualidades del sonido.	<p>Duración: 4 sesiones</p>
<p>Recomendaciones para la evaluación</p> <p>El profesor puede buscar elementos que le permitan observar en qué medida el alumno reconoce diferencias sonoras en los distintos paisajes, es decir, si percibe diferencias en torno al espacio (amplio, estrecho); observar si percibe las cualidades del sonido (altura, duración y timbre) al describir los sonidos de los objetos sonoros. La presentación de sus creaciones constituye un elemento para poder observar la forma en que el alumno ha organizado e interpreta la abstracción que hace de la realidad cotidiana y su forma de representarla; al mismo tiempo, las creaciones permiten la valoración de cómo llega a acuerdos y concilia diferentes puntos de vista en un trabajo en grupo.</p>	<p>Sesión 6</p> <ul style="list-style-type: none">• Se pide a los alumnos que se imaginen y expresen la forma en que sonaría los siguientes sonidos: zumbeante, tintineante, sordo, rasposo, retumbante, burbujeante, chasqueante, etcétera.• Posteriormente se pide que busque formas de representación que puedan expresar los sonidos. <p>Sesión 7</p> <ul style="list-style-type: none">• En consenso, los equipos construyen secuencias sonoras con los sonidos propuestos, que se pueden o no integrar a un cuento, a una melodía instrumental o vocal. <p>Sesión 8 Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none">• Se presentan a los asistentes (alumnos, profesores o comunidad) las creaciones sonoras y comentan sobre la experiencia del proceso de creación y la percepción que tuvieron los asistentes de la obra.	
	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes entregan en su cuaderno las diversas formas que inventaron para representar el sonido.• Presentan el trabajo que realizaron en conjunto donde plasmaron con diversos materiales el ambiente sonoro que les tocó representar.• Presentarán ante sus compañeros las secuencias sonoras que construyeron en equipo.	





SECUENCIAS DIDÁCTICAS



ASIGNATURA DE ARTES

SEGUNDO GRADO

MÚSICA

Planificación: Intención pedagógica La enseñanza se puede dirigir a identificar las posibilidades sonoras de los instrumentos musicales, a través de la exploración, audición y construcción de idiófonos, aerófonos o cordófonos, con el fin de experimentar y compartir el trabajo en equipo por medio de la práctica instrumental, así como conocer y valorar la riqueza de los instrumentos y la diversidad musical que existe en distintas partes del mundo.	Bloque III Construir y tocar instrumentos Aprendizajes esperados Aplica la clasificación organológica de los instrumentos para construir aerófonos y cordófonos. Ejecuta piezas en ensamble empleando los instrumentos construidos. Competencias en Habilidades Digitales Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración	Duración: 8 sesiones
Nociones y procesos formativos Se pretende que el alumno se apropie de las nociones de ensamble instrumental, improvisación, creación y clasificación organológica de los instrumentos (idiófonos, cordófonos y aerófonos). Las situaciones de aprendizaje se orientan al desarrollo de las capacidades expresivas y creativas del alumno para promover la autorregulación de sus valores, limitaciones y desafíos.	Productos Instrumento musical construido por el alumno. Dibujo de grupo instrumental. Dibujo de algún instrumento regional de México. Investigación sobre música regional de México, exposición de la investigación. Materiales y recursos Instrumentos musicales diversos de la comunidad. Para la construcción de la guitarra: caja de cartón pequeña con tapa, una liga resistente, palito de madera de 15 cm. Decorado: pinturas de agua, pincel, o papeles de colores y pegamento líquido (blanco). Para la construcción de la flauta de pan: cinco botellas de plástico del mismo tamaño sin tapa, cinta adhesiva, pegamento líquido (blanco), agua. Decorado: pinturas de agua, pincel. Para construir instrumentos se puede consultar: C. Saitta, <i>El luthier en el aula</i> . Alejandro Pérez S., <i>Música para armar</i> . Para conocer los instrumentos se recomienda <i>Antología de música y músicos del mundo</i> de la UNESCO.	
	Actividades de inicio	Duración: 2 sesiones
	Sesión 1 • Se muestra a los alumnos diversos instrumentos musicales para detonar la lluvia de ideas.	
Recomendaciones didácticas El bloque III es el segundo de los bloques propuestos para la exploración de la práctica instrumental, en el cual el alumno ha seguido una secuencia gradual e individual en el aprendizaje de algún instrumento musical, sin embargo en este bloque se sugiere tener un acercamiento a otros instrumentos musicales que haya en la escuela, en la comunidad o construidos por los estudiantes para incorporarlos a la práctica instrumental cotidiana: crear, improvisar y registrar pequeñas composiciones, así como comprender, valorar y vivenciar las diversas formas de hacer música.		



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

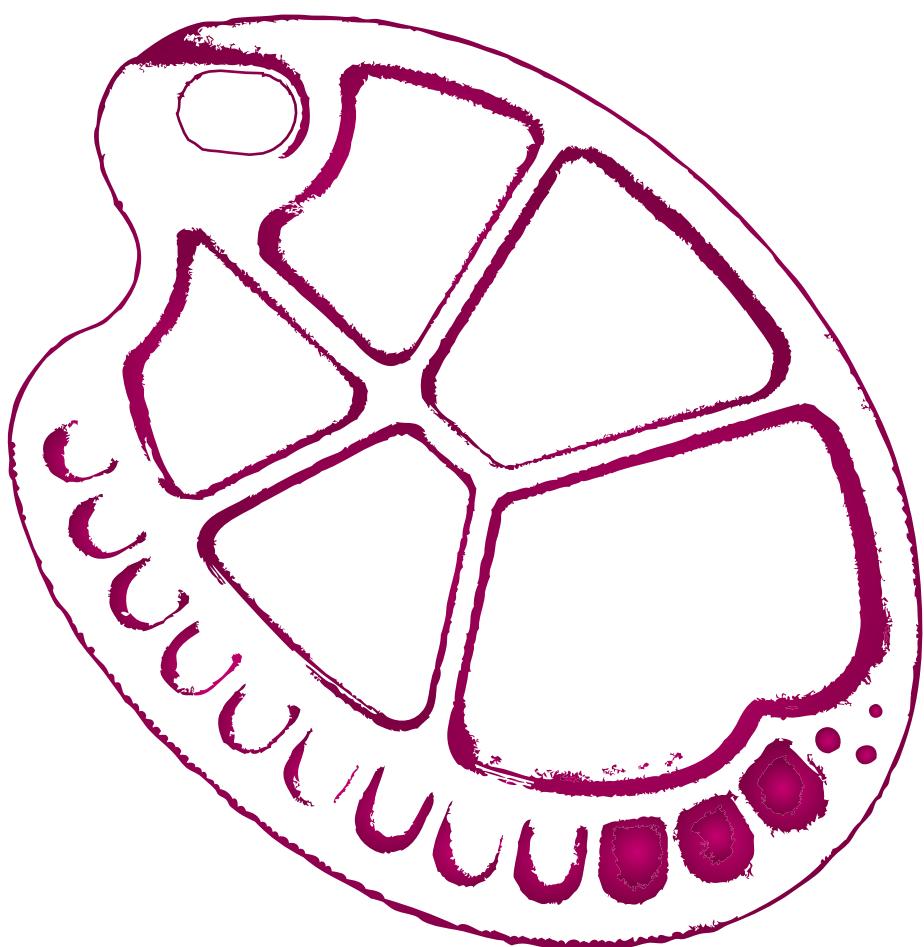
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han visto algunos de estos instrumentos? - ¿Con qué criterios podríamos agruparlos? - ¿Qué posibilidades sonoras tiene? • Clasificar los instrumentos propuestos en: idiófonos, cordófonos y aerófonos, y recordar las características de cada uno. Recordar clasificación de Sachs y Hornbostel: http://es.wikipedia.org/wiki/Hornbostel-Sachs <p>Sesión 2 Contextualización y expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se divide al grupo en equipo para explorar las posibilidades sonoras de los instrumentos que serán proporcionados por el profesor. Cada equipo asigna a un encargado de tocar el instrumento nuevo. Para la elección se toma en cuenta su capacidad interpretativa. • Se retoman melodías de la práctica instrumental cotidiana y se incorporan nuevos instrumentos. Comentan la sensación sonora que les produce el cambio. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Actividades de desarrollo</td><td style="padding: 5px;">Duración: 3 sesiones</td></tr> </table> <p>Sesiones 3 y 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipos construirán instrumentos musicales con materiales de reciclaje, con el apoyo del profesor. Eligen alguno de los siguientes: <p><i>Cordófono guitarra</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Una caja de cartón de tamaño medio con tapa, que servirá como caja de resonancia (caja de zapatos o galletas). • Decorar la caja con dibujos, papel de diferentes clases o recortes. Luego rodear la caja con una liga gruesa para que no se rompa. Colocar entre la caja y la liga una rama o un palo de madera acostado, que sirva de puente para levantar un poco la cuerda. • Para producir melodías se puntea la liga al mismo tiempo que se pisa en diferentes partes, produciendo sonidos de diferente altura. 	Actividades de desarrollo	Duración: 3 sesiones	<p>Planificación: El desarrollo de las actividades</p> <p>La práctica instrumental es un proceso largo y gradual que se desarrolla de forma cotidiana a lo largo del curso; las actividades sugeridas se dirigen a integrar elementos que complementan la exploración, conocimiento y valoración de las diversas posibilidades que existen de hacer música en las distintas sociedades. Las actividades de inicio se orientan a retomar los contenidos que se abordaron en primer grado, bloque IV Clasificación de Sachs y Hornbostel, en donde se exploró la forma de clasificar los instrumentos musicales y explorar las posibilidades sonoras de nuevos instrumentos musicales. Como parte de los objetivos del curso se pretende que el alumno valore y viva el proceso de construcción de instrumentos, para lo cual se proponen las actividades de desarrollo. El desarrollo de las actividades complementa la práctica instrumental en la cual se aborda el conocimiento y uso de la notación musical convencional que se desarrolla a lo largo del bloque.</p>
Actividades de desarrollo	Duración: 3 sesiones		
<p>Recomendaciones para la evaluación</p> <p>El docente puede recabar información que le permita observar la forma en que el alumno se ha apropiado de los conceptos básicos de la práctica instrumental cuando se le solicite ejecutar los sonidos con la ritmica y valor adecuados, de acuerdo con su instrumento, los cuales utilizará no sólo al ejecutar su instrumento, si no al ponerle como reto crear e improvisar melodías con otros instrumentos.</p>			



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

<p>Planificación: El desarrollo de las actividades</p> <p>Es importante que en las actividades de cierre el alumno explore las posibilidades del instrumento que construyó y desarrolle su capacidad creativa al improvisar melodías con el mismo, que exponga a sus compañeros sus creaciones para realizar juicios críticos en torno a las composiciones, en los cuales deberá aportar elementos que permita mejorar las creaciones.</p>	<p><i>Aerófono flauta de pan</i></p> <ul style="list-style-type: none">Los alumnos llevan cinco botellas de plástico del mismo tamaño. Las decoran con pintura de agua y las dejan secar. Luego las unen de la parte superior y de la inferior con pegamento o cinta adhesiva, una al costado de la otra; una vez unidas, con un embudo verter cuidadosamente diferentes cantidades de agua de modo que al soplar las boquillas produzca sonidos de diferente altura. <p>Sesión 5</p> <ul style="list-style-type: none">Se divide al grupo en equipos y con los instrumentos construidos cada equipo improvisará alternadamente una frase melódica sobre frases rítmicas propuestas y ejecutadas por algún alumno.Mientras el equipo improvisa los demás escuchan.
<p>Recomendaciones para la evaluación</p> <p>El desarrollo auditivo se verá reflejado en los juicios críticos que desarrolle el alumno a través de la discriminación auditiva al escuchar las improvisaciones de sus compañeros, podrá argumentar si ésta se ejecuta en el compás propuesto, la calidad del sonido en la ejecución, etcétera. Las creaciones sonoras y la interpretación instrumental constituyen pruebas tangibles del proceso de aprendizaje. En el trabajo de investigación es importante tomar en cuenta la calidad y veracidad de la información recabada, que se realice el dibujo de los instrumentos de la región y se muestre y se comente el ejemplo de música por región.</p>	<p>Actividades de cierre Duración: 3 sesiones</p> <p>Sesión 6</p> <ul style="list-style-type: none">Después de escuchar música de diversos estilos y regiones del mundo el grupo responde en equipos: ¿Qué instrumento predomina? ¿Qué sensaciones o emociones les provoca esa música? ¿Cómo se imagina a los que la ejecutan? Los alumnos dibujan cómo se imagina al grupo instrumental de cada audición. <p>Sesiones 7 y 8</p> <ul style="list-style-type: none">En equipos realizan una investigación sobre algunos instrumentos tradicionales por regiones de México (región de sureste, de la península de Yucatán, del centro, del occidente, del Bajío, del centro-norte y del norte). Recomiende el uso de la web para complementar la investigación.Se realiza un dibujo de los instrumentos, que mostrará y comentara con el grupo. Podrá conseguir alguna grabación en donde se utilicen éstos y comentar sobre las características de la región. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none">Los alumnos entregarán individualmente un instrumento musical hecho por ellos mismo con materiales reciclables, y presentán ante el grupo alguna melodía que hayan compuesto, ejecutada con el instrumento que construyeron. Participan en alguno de los ensambles instrumentales con sus instrumentos o con alguno diferente que le proporcione el profesor.





SECUENCIAS DIDÁCTICAS



ASIGNATURA DE ARTES

TERCER GRADO

MÚSICA

Planificación: Intención pedagógica Con esta secuencia se pretende que el alumnado comprenda el funcionamiento de la tecnología del sonido, con el propósito de desarrollar proyectos creativos y valorar las diversas profesiones que relacionan la tecnología, el sonido y el arte. El aprendizaje se puede orientar a reflexionar acerca del uso de la tecnología y de los medios electrónicos de comunicación masiva, con el fin de conocer, hacer juicios críticos y usar de forma consciente la tecnología relacionada con el sonido. La enseñanza se encamina a que el alumno se reconozca a sí mismo como sujeto capaz de aprender creativamente, innovar y hacer juicios críticos.	Bloque V Sonido, música, tecnología	Duración: 9 sesiones
	Aprendizajes esperados Utiliza la tecnología relacionada con el sonido (aparatos y soportes) en proyectos creativos.	
	Competencias en Habilidades Digitales Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración	
	Productos <ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de aparatos de reproducción de sonido. - Aplicación de un cuestionario a personas de diferentes edades. - Grabación de cápsula de radio. - Presentación de la sonorización de imágenes de video. 	
	Materiales y recursos Grabadora de audio, objetos sonoros diversos, reproductor de imágenes, amplificador de sonido, reproductores de audio nuevos y viejos. Arthur Efland <i>et al.</i> (2003), <i>La educación en el arte postmoderno</i> . Julieta Fierro (2003), <i>Los sonidos de nuestro mundo</i> .	
Actividades de inicio	Duración: 3 sesiones	
Sesión 1 <ul style="list-style-type: none"> • Se pide a los alumnos busque en su casa, con familiares y en su comunidad elementos o aparatos de almacenamiento de música y sonidos, como fonógrafos, radios, tocadiscos, grabadoras, cintas de carrete, cilindros, discos de acetato. 		
Recomendaciones didácticas El bloque V es el último del tercer grado donde el alumno pone en práctica los diferentes elementos artísticos que se han explorado a lo largo de los tres años, así como los saberes cotidianos de su interacción con el modelo cultural actual, para integrarlos a la comprensión de la dinámica social de la industria de la música y el uso de la tecnología. Es importante que el profesor retome los saberes cotidianos de los alumnos en el uso de la tecnología para conjugarlos con su propia experiencia y de esta manera lograr un ambiente de aprendizaje de mutua cooperación, rico en experiencias y creatividad.		



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

- Realizarán una investigación en las fuentes disponibles incluido el uso de la web, sobre el funcionamiento del aparato que encuentren. Además describirán ventajas y desventajas de quienes lo utilizaban. Este texto y algunas imágenes de revistas o dibujos de los objetos antiguos de almacenamiento de sonido pueden apoyar la exposición ante el público que cada alumno haga de sus hallazgos.
- Mediante una lluvia de ideas los alumnos muestran los aparatos o las imágenes en clase. Comentan cómo han evolucionado esos aparatos y cómo esos cambios han modificado las relaciones sociales y las relaciones con el arte del sonido.

Sesión 2

- Como ejercicio introductorio se pedirá a los alumnos recuerden y mencionen alguna canción que les gustaba cuando eran pequeños, con el fin de detonar la memoria auditiva.
¿Por qué te gustó esa canción?
¿Quién te la enseñó?, ¿en dónde la escuchaste?
¿En qué aparato reproductor?
¿Qué canciones escuchas ahora?
¿En dónde las escuchaste?
¿En qué aparato reproductor?
- El alumno escribe en su cuaderno un pequeño texto denominado “Mi historia musical” en la que narre un acercamiento con la música en diversas etapas de su vida.

Sesión 3

- Se pide a los alumnos que realicen una investigación con personas de diferentes generaciones a cerca de sus gustos musicales a lo largo del tiempo, y la manera en que la tecnología ha influido en la forma de escuchar música.
- Los resultados de la investigación se concentran por rangos de edad en los siguientes rubros:
 - Lugares en donde escuchar música (antes-ahora)
 - Formas de almacenar música (antes-ahora)
 - Formas de reproducir música (antes-ahora)
- Rangos de edad: (1) Mayor de 60 años, (2) entre 20 y 50 años, (3) menor de 20 años.

Planificación: El desarrollo de las actividades

La secuencia de actividades sugerida es variable de acuerdo con las condiciones del grupo y planificación del profesor. Para la realización de algunas actividades es necesaria una organización previa en la que se establezcan tiempos de entrega, recursos y sugerencias para la búsqueda de información.

Nociones y procesos formativos

Se abordarán las nociones de funcionamiento de los electrófonos, tecnología del sonido, sonorización y medios de comunicación.

Recomendaciones didácticas

Se sugiere hacer uso de cualquier medio tecnológico disponible para el diseño creativo de grabación o sonorización. Es importante presentar al alumnado el proyecto de forma que lo motive para asumir una actitud positiva ante las actividades de investigación y búsqueda de información, así como adentrarse en los usos que se le pueden dar a la tecnología.

Recomendaciones didácticas

El docente busca elementos que le permitan observar de qué manera el alumno ha organizado e incorporado los elementos del lenguaje musical, a través de la emisión de juicios críticos con respecto a los cambios en el uso de la tecnología para las producciones musicales.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Recomendaciones didácticas	Actividades de desarrollo	Duración: 3 sesiones
<p>El docente podrá propiciar ambientes de aprendizaje en donde el alumno ponga a prueba sus habilidades para la investigación, indagación y creatividad en la búsqueda de información para contribuir a enriquecer la clase.</p>	<p>Sesiones 4 y 5</p> <ul style="list-style-type: none">• El grupo se divide en tres equipos para que准备 una exposición visual y auditiva acerca del funcionamiento, historia, uso actual, ventajas y desventajas de aparatos de almacenamiento y reproducción de sonidos, como grabadoras, reproductores de audiocintas, radio, televisión, proyectores de cine, micrófonos, amplificadores, computadoras y celulares, entre otros, con el fin de identificar las diferencias y funciones de cada uno de ellos.• Si se cuenta con algún electrófono (guitarra eléctrica bajo eléctrico, teclado o batería eléctrica), realizar una demostración de su funcionamiento y diferencias de sonido entre éstos y uno acústico. La actividad se puede llevar a cabo con grabaciones realizadas con instrumentos eléctricos y con instrumentos acústicos. Comentar las sensaciones sonoras que producen unos y otros. <p>Sesión 6</p> <ul style="list-style-type: none">• Con base en las actividades desarrolladas se pedirá a los alumnos reflexionen sobre del uso que se hace en la actualidad de los medios electrónicos de comunicación y piense en el uso que ellos hacen de esos medios. <p>¿Qué aparatos de sonido tienes en tu casa? ¿Cuánto tiempo escuchas música? ¿En qué la escuchas? ¿Qué programas de radio escuchas? ¿Con qué frecuencia acudes a conciertos? ¿A qué conciertos has asistido?</p>	
	<p>Actividades de cierre</p>	<p>Duración: 3 sesiones</p>
	<p>Sesión 7</p> <ul style="list-style-type: none">• Por equipos desarrollarán y experimentarán el proceso creativo de una grabación para radio en la cual pueden incluir entrevistas, cápsulas informativas, ambientación sonora musical o campañas publicitarias, la cual será integrada y grabada para presentarla al grupo.	



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

- Se divide el grupo en equipos para el diseño de la cápsula, la cual puede ser un pequeño cuento, un tema ecológico, un consejo de salud o un comercial. Posteriormente se ensaya por separado cada una de las partes que conformarán el programa, tanto los diálogos, los efectos de sonido, como la secuencia de cada equipo.
- Para finalizar, cada equipo realiza la grabación en presencia de los demás, poniendo énfasis en el orden y el silencio que se requiere para una grabación de audio. Escuchar en grupo la grabación final y comentar sobre la experiencia.

Sesiones 8 y 9

- Por equipos realizarán la sonorización de imágenes de video, utilizando diversos programas de computadora (se sugiere PowerPoint), con una temática libre, la cual puede incluir textos, imágenes, historias, etc. Se sugiere que con asesoría del profesor de Red Escolar los alumnos realicen sus presentaciones, y se revise el proceso de sonorización y de animación de las presentaciones. Se preparará con anticipación la presentación de los trabajos en la sala audiovisual y se comentará acerca del trabajo creativo que desarrolló cada equipo.

Evaluación

Los alumnos realizarán su investigación, de ser posible empleando herramientas y documentos digitales, sobre gustos musicales para posteriormente concentrar la información en gráficas. Cada alumno contribuirá con algún aparato de sonido antiguo o actual para mostrarlo en clase. Por equipos, realizarán el diseño de su participación en el programa de radio que grabarán con ayuda del profesor. Entregarán por equipo su sonorización de imágenes para la exposición final.

Recomendaciones de evaluación

Se pondrá en práctica la coevaluación, en donde los alumnos observarán el proceso de grabación y el resultado final del trabajo de sus compañeros para conocer el diseño del guión, calidad de la interpretación, creatividad en la sonorización del guión y trabajo colaborativo del equipo. En la presentación de los trabajos de sonorización podrá observar si se realizó correctamente el proceso de sonorización de la imagen y la creatividad en el diseño de la presentación.

Recomendaciones de evaluación

Las producciones artísticas, así como los procesos de creación son elementos tangibles de la creatividad y apropiación de conceptos que aportan elementos para la evaluación. En la coevaluación los alumnos observarán el proceso de grabación y el resultado final del trabajo de sus compañeros para observar el diseño del guión, calidad de la interpretación, creatividad en la sonorización del guión y trabajo colaborativo del equipo. En la presentación de los trabajos de sonorización podrá observar si se realizó correctamente el proceso de sonorización de imágenes y la creatividad en el diseño de la presentación.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS



ASIGNATURA DE ARTES

PRIMER GRADO

TEATRO

Planificación: Intención pedagógica A partir de la observación del cuerpo propio y el de otros, y su relación con el entorno, el alumno identifica sus posibilidades expresivas, verbales y no verbales. Esta secuencia es un primer acercamiento a formas expresivas que harán observar los modos en que actuamos y nos comunicamos en la vida cotidiana. Al realizar una representación se dan elementos para que el alumno construya una interpretación propia y la comunique.	Bloque I ¿Cómo nos expresamos? El cuerpo y la voz	Duración: 7 sesiones
	Aprendizajes esperados Interpreta narraciones cortas a través del movimiento corporal, el gesto y la voz, y comunica ideas, sentimientos y vivencias (eje expresión).	
	Competencias en Habilidades Digitales Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración	
	Productos Presentación de “Estampas cotidianas”; reflexión final escrita en la bitácora.	
	Recursos y materiales Salón despejado y cerrado; imágenes de sucesos cotidianos; bitácora personal; ropa cómoda.	
	Actividades de inicio	Duración: 1 sesión
	Sesión 1 Actividad de calentamiento que se repite con modificaciones en las distintas sesiones <ul style="list-style-type: none"> Se pide a los alumnos que se trasladen de un punto a otro en el espacio ocupado, luego se indican variaciones en el caminar, por ejemplo: se restringe el espacio, se pide que imaginen que van tarde a la escuela; la mitad del grupo está cansado y la otra mitad tiene prisa, algunos son viejos, otros niños. Observar y reflexionar en plenaria cómo cambió el cuerpo según la circunstancia. 	
	Actividades de desarrollo	Duración: 5 sesiones
	Sesiones 2 y 3 <ul style="list-style-type: none"> En círculo, el docente propone distintas situaciones para que todos realicen los gestos al mismo tiempo. Ejemplo: me acabo de ganar la lotería, llanto de la novia abandonada, carcajada del malo de la película, el gol que define el campeonato (unos lo celebran, otros se lamentan). 	
Recomendaciones didácticas El papel del alumno y el papel del docente En este bloque el alumno se acerca al uso de su cuerpo en un contexto de representación escénica. Para tal propósito es recomendable establecer una rutina de inicio con el fin de crear una estructura donde el alumno se sienta seguro de efectuar pequeños cambios, además de que lo pueda dirigir y autorregular. Es importante acordar códigos para crear un ambiente de trabajo; en este caso se sugiere la palabra “alto”. El propósito de estas pausas es establecer momentos de registro para la observación de sí o para profundizar en la forma en que se efectúa la actividad. Se recomienda que se identifique materiales educativos digitales dentro del portal de aula Explora que apoyen el desarrollo de las secuencias de aprendizaje.		



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

- Se les pide hagan las mismas expresiones, pero exagerando 50%, 100% y 1000 por ciento.
- Se repite el ejercicio con las mismas u otras consignas, pero sin voz.
- Se repite la dinámica y a la señal de “alto” quedan cual estatuas. Después cada uno elige una situación y la repite modificando la intensidad. Se detiene en pose a la indicación de “alto”. Se invita a mirar a la mitad del grupo las poses de cada uno.
- El docente los induce a que imaginen que son fotos de hechos de la vida cotidiana, ¿dónde imaginan que estaban al momento de la foto?, ¿qué hacían...?
- El ejecutante puede modificar su pose según las ideas que le han dado pensando en lo que sucedería después. Una misma pose tiene distintas situaciones; el intérprete cambia de pose según la situación que le proponen.

Sesión 4

- A partir de la observación de imágenes de sucesos cotidianos —entrega de un premio, robo, manifestación, vendedor ambulante...— analizan las expresiones que hubiera. Se introduce la idea de “estampa” como una escena típica de lo que puede suceder en un lugar.
- Se pide que se organicen por grupos y reproduzcan la foto y sugieran el movimiento. Se trata de realizar pequeños momentos cotidianos. El tiempo para realizar cada movimiento es de 30 segundos.

Planificación: El desarrollo de las actividades

El calentamiento tiene la finalidad de crear un estado de disposición al trabajo en grupo a partir de un proceso individual. Es importante establecerlo como rutina de inicio de todas las sesiones y es conveniente hacer variantes y complicar paulatinamente las consignas en cada sesión. En las actividades de desarrollo es necesario llegar a pequeños productos expresivos para ser observados y no perder la ocasión de hacer preguntas que conecten la actividad con la vida cotidiana del alumno. Es un espacio de observación y reflexión acerca de los sucesos diarios.

Recomendaciones didácticas

El papel del docente

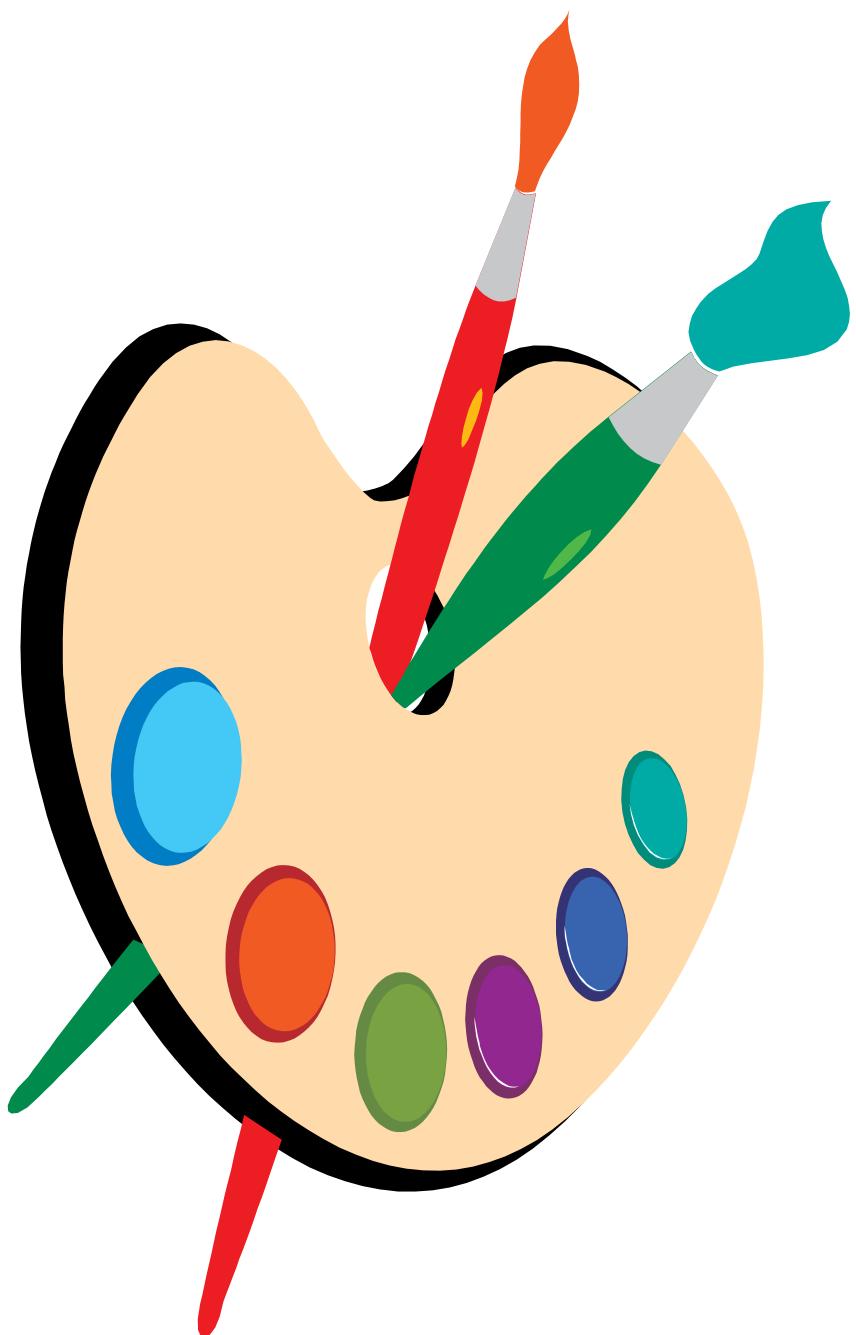
Realizar actividades en grupo con límite de tiempo crea una red de confianza; para ello es necesario utilizar tiempos cortos para la realización de las consignas, con lo que se reduce el tiempo de juicios y la atención se centra en resolver el problema, y una vez que el alumno se sienta cómodo con la actividad, entonces es recomendable hacer observaciones.



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Planificación: El desarrollo de las actividades El cierre es una oportunidad para notar el tipo de mirada que nos han participado, por lo que habrá que distinguir los momentos que el alumno destacó o bien ayudar a destacar su objetivo. El docente participa como auxiliar en este primer acercamiento de interpretación.	Sesiones 5 y 6 <ul style="list-style-type: none">• Se divide el grupo en equipos de 10 alumnos y se pide que organicen una presentación de las diferentes “estampas” o momentos cotidianos, por ejemplo, la estructura de un guía de turistas que hable de los últimos sucesos del lugar mientras se presentan las escenas o estampas de la región. <table border="1"><tr><td>Actividades de cierre</td><td>Duración: 1 sesión</td></tr></table> Sesión 7 Presentación de las estampas. Para la presentación de cada estampa se sugieren distintas actividades: <ol style="list-style-type: none">1. El docente puede indicar ciertas modificaciones, como que lo hagan todo más pequeño o lo exageren más, que realicen un fragmento en cámara lenta...2. Reflexionar acerca de su experiencia de pasar de una situación a otra tan rápido: ¿cuándo fue difícil?3. Reflexione si las “estampas” representadas han pasado o pueden pasar en su comunidad. Evaluación Autoevaluación por medio de comentarios personales acerca de la experiencia. Describa y enfatice las diferencias de representación en las distintas escenas, poniendo énfasis en los diferentes usos del cuerpo y la voz de cada actor mediante una ronda de comentarios, donde será importante incluir lo apuntado en la bitácora.	Actividades de cierre	Duración: 1 sesión
Actividades de cierre	Duración: 1 sesión		
Recomendaciones para la evaluación Autoevaluación: promueva el uso de una bitácora personal donde se anote, al finalizar cada sesión, los momentos que más les llamaron la atención y cómo se sentían. Al terminar la secuencia, sugiera que redacten un párrafo acerca de su proceso y enfaticen la importancia de hacer una autocrítica. En ésta deberán mencionar las cosas que, para la presentación, se le facilitaron y las que no con respecto a cambiar una situación por otra: ¿cambió de actitud corporal?, ¿cómo lo hizo?, ¿cambió su voz?, ¿cómo? Los escritos de su bitácora personal no deberán conocerlos los demás compañeros. En las presentaciones se puede observar el desarrollo de cada estudiante con respecto a su compromiso con el equipo, sus posibilidades expresivas y comunicativas. Es importante observar su capacidad de análisis sobre el trabajo de otros. Para ello se propone centrar la observación en el uso del cuerpo: manera de moverse, ritmos para hacerlos, maneras de hablar y detectar estados de ánimo que se pretenden expresar con estos cambios.			





SECUENCIAS DIDÁCTICAS



ASIGNATURA DE ARTES

TEATRO

SEGUNDO GRADO

Planificación: Intención pedagógica A través de modificar su estructura corporal con elementos externos, el alumno reconoce las relaciones que puede tener con los otros y los matices que en ellas existen, según asuma una postura. Experimenta diferentes formas de participación en un suceso creativo al introducir la figura del director y valora las diferentes actividades en una acción colectiva. Experimenta diferentes caminos para obtener un resultado, en este caso la caracterización.	Bloque III Caracterización y teatralidad	Duración: 12 sesiones
	Aprendizajes esperados Reconoce algunas formas de caracterización usadas en teatro (eje contextualización, apreciación). Identifica las funciones del director en el teatro (eje apreciación).	
	Competencias en Habilidades Digitales Creatividad e innovación, y Comunicación y colaboración	
	Recursos materiales Salón despejado y cerrado; imágenes de contexto de la comedia del arte, bitácora personal, vestuario, utilería; visita a un montaje profesional. Edward Wright (1982), <i>Para comprender el teatro actual</i> , México, FCE. Edgar Ceballos (comp.) (1999), <i>Principios de dirección escénica</i> , México, Escenología. http://gentedeteatro.es/escenari.htm http://es.wikipedia.org/wiki/Comedia_del_arte http://isaiasgarde.myfil.es/get_file?path=/fo-dar-o-muerte-accidental-de-u.pdf	
Nociones y procesos formativos El alumno reconoce elementos que dan vida a un personaje. Identifica el trabajo actoral y el trabajo de dirección en el proceso escénico. Reconoce el uso de algunos elementos del teatro, como utilería, vestuario, máscaras. Los elementos de contexto y las formas de relacionarse son importantes en el desarrollo de esta secuencia.	Productos Representación “Caracterizaciones”. Reporte de trabajo de director, bitácora personal, reseña.	
	Actividades de inicio	Duración: 1 sesión
	Sesión 1. Actividad de calentamiento que se repite con modificaciones en las distintas sesiones. • Se les pide que caminen por el espacio imaginando que son ciegos, cojos, embarazadas, son una Miss Universo, tienen 80 años. • Se disponen por parejas A y B. Hacen movimiento en espejo, el espejo se deforma y B tiene que exagerar el movimiento.	
Recomendaciones didácticas		
El papel del alumno y el papel del docente En este bloque el alumno experimenta diferentes roles y maneras de relacionarse, por lo que el docente distinguirá las actitudes de los personajes y lo tratará de relacionar con momentos o circunstancias de su entorno. El alumno reflexionará acerca de la forma de participación en la creación de una escena.		



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

<ul style="list-style-type: none"> - Ahora A es el docente y B es el grupo, A propone movimientos que pongan atención en las articulaciones, primero la copia es normal, después se pide que exageren. Propone movimientos que impliquen tensión y distensión. 	Planificación: El desarrollo de las actividades
Actividades de desarrollo	Duración: 7 sesiones
Sesión 2 <ul style="list-style-type: none"> • Se les pide que elijan un animal y modifiquen su cuerpo para representarlo. Se desplazan como su animal, buscan al menos tres posibilidades. Poco a poco lo van humanizando. • Mientras sucede la metamorfosis el docente propone situaciones: tienen hambre, buscan a los de su especie, ganan territorio. El docente observa el desarrollo y hace ronda de comentarios sobre lo que pasó durante la improvisación guiada. 	El calentamiento contribuye a tener conciencia de los cambios que se pueden producir voluntariamente en el cuerpo. Importa crear la idea de que el cuerpo es dúctil dentro de su estructura para que se reconozca como una forma de trabajo de los actores.
Sesión 3 <ul style="list-style-type: none"> • Realice nuevamente la metamorfosis de un animal humanizado. Improvisación: es una tienda y van a comprar, el tendero decide si tiene o no el producto, si quiere atender o no. El que compra entra con la caracterización basada en su animal y reacciona como lo haría ese animal. Pueden entrar más personajes (máximo tres más el tendero). Se observa la escena y se centra la atención, por medio de preguntas, en el uso del cuerpo y la voz. 	Recomendaciones didácticas El papel del docente
Sesión 4 <ul style="list-style-type: none"> • El docente observa los atropellos; bajo esta premisa se introduce la figura del director. • Se organizan equipos de cinco alumnos. Con la estructura de la escena del tendero se les pide que improvisen una escena: ¿qué está pasando? ¿Qué personajes son? ¿Cómo se relacionan? Uno de ellos fungirá como director y cuidará que no pierdan sus características y todos sean vistos por el espectador. Se observa el tipo de lectura de un foro a la italiana. 	Señala los hallazgos creativos de las soluciones escénicas, así como la capacidad de corregirlas. Conviene recordar que la forma de construcción de escena es la improvisación, sin embargo, éstas deben estar preparadas y poner atención a la corrección de las escenas. Es recomendable poner pequeños retos durante las exploraciones, por lo que se requiere que el docente intervenga con indicaciones para complicar la situación de una improvisación e introduzca elementos de contexto.
Sesión 5 <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan improvisaciones a partir de la información de las zonas para componer la escena en un teatro a la italiana. 	Invitarlos a leer la historia de la cual se habla; más que indicarlo como obligación, es una herramienta que podría ayudar.
Recomendaciones para la evaluación <p>Autoevaluación: promueva el uso de bitácora personal, donde el alumno enumere los problemas y soluciones a los que se ha enfrentado en cada sesión. Al llegar a la presentación final pida que revise lo anotado y enliste aquello que ha logrado.</p>	



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

<p>Nociones y procesos formativos</p> <p><i>Histriomanía</i> es una palabra inventada que hace referencia a la habilidad histriónica que los actores desarrollan.</p>	<p>Sesión 6</p> <ul style="list-style-type: none"> Se propone la visita a un montaje profesional, se dan pautas de observación y se comenta en clase. Se habla de la figura del director en el montaje visto y se compara su labor a través del tiempo. <p>Sesión 7</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente trae objetos y los alumnos eligen uno con el cual caracterizan a un personaje; “soy lo que soy”, por el objeto: una escoba, un vestido, una gorra, una pistola, una pluma, etc. Tienen que descubrir cómo se relacionan con los otros. Esta dinámica se repite varias sesiones. <p>Sesión 8</p> <ul style="list-style-type: none"> Se introduce la forma de creación de personajes de comedia del arte.
<p>Recomendaciones para la evaluación</p> <p>Observe y reflexione después de las distintas improvisaciones, indicadas a la manera del director, qué otras cosas puede incluir, quitar o modificar. Valore explícitamente los cambios hechos. La presentación final deberá incluir sintéticamente los elementos trabajados durante la secuencia; caracterización, disposición de los actores en el espacio por medio de la mirada de un espectador (director), utilización de objetos, formas de relacionarse. Señale los más notorios o la ausencia de ellos. Coevaluación: el grupo evalúa los trabajos enfocando la mirada en la construcción de personajes para distinguir si fue por medio de cambio corporal, por la utilización de objetos o postizos, cambio de maneras de hablar; uso de vestuario o combinación de todos los elementos. Es importante comenzar por rescatar las cosas que les llamaron la atención y en las que fueron más efectivos.</p>	<p>Actividades de cierre</p> <p>Duración: 4 sesiones</p>
	<p>Sesiones 9 y 10</p> <ul style="list-style-type: none"> Se introduce la idea de la histriomanía platicando la historia de <i>Muerte de un anarquista</i> de Darío Fo, obra en la que el personaje se ve en la necesidad de adoptar varias personalidades. Se proponen situaciones que el alumno desarrolla con los personajes trabajados. Por lo menos serán dos caracterizaciones distintas, por ejemplo, un enfermo llega a solicitar consulta; una cita después de haber entablado comunicación por Facebook, o el propuesto por el grupo. Alguno de los personajes será el “histriómano” que se ve en la necesidad de cambiar de personalidad. Aunque uno cambia de personalidad, todos los personajes deben estar caracterizados. La escena es cuidada por un director.
	<p>Sesiones 11 y 12</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentación de escenas. Debe acompañarse del reporte de trabajo del director y de los comentarios en plenaria acerca de cómo se realizó el montaje. Se elabora una reseña de los montajes vistos. <p>Evaluación</p> <p>Durante la presentación observe las formas de caracterización usadas. Retome el reporte escrito en la bitácora. Pida un párrafo escrito que enuncie las actividades del director durante el montaje y proponga que se observen en la presentación final.</p>





SECUENCIAS DIDÁCTICAS



ASIGNATURA DE ARTES

TERCER GRADO

TEATRO

Planificación: Intención pedagógica Se propone que el alumno distingua y relacione la literatura dramática con el fenómeno escénico. Explora diferentes formas de expresión: la escrita y la escénica, y es consciente de cómo se modifican entre sí. En el proceso de creación se distingue también la división de tareas y se valora cada una de ellas en el resultado final.	Bloque IV Creación teatral Aprendizajes esperados Selecciona textos populares y dramáticos para contar con las herramientas básicas para escribir guiones (eje apreciación). Adapta los elementos narrativos y los personajes de un cuento o leyenda popular, así como textos no dramáticos al teatro (eje expresión). Expresa una opinión informada acerca de la creación de obras propias y de otros (eje contextualización).	Duración: 12 sesiones
Nociones y procesos formativos El alumno reconoce la particularidad de la literatura dramática. Trabaja desde distintas expresiones la narración y la creación de personajes. Será necesario establecer formas de trabajo colaborativo donde se distingan las diferentes acciones y momentos. Se enfrentará a dos expresiones distintas en un mismo hecho.	Recursos y materiales Salón despejado y cerrado; obras cortas de teatro mexicano; reporte de ensayos; vestuario y utillería. <i>Teatro. Obras cortas para representar</i> (2002), México, SEP/Árbol (Libros del Rincón). Emilio Carballido (2002), <i>Teatro joven de México</i> , México, SEP/ Editores Mexicanos Unidos (Libros del Rincón). Claudia Alatorre (1994), <i>Análisis del drama</i> , México, Gaceta. www.slideshare.net/pcarreras/gnerodramtico	
	Actividades de inicio	Duración: 1 sesión
	Sesión 1 <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos realizan una pose de una situación o momento álgido, difícil (es una foto), después buscan la que antecede a ella y la que le sigue. La observan y se les pide hagan la "foto sonora", ¿qué se oye en cada momento? Se observa y se anotan los diferentes diálogos que se crearon. Se leen los diálogos. 	
Recomendaciones didácticas En este bloque el alumno se enfrenta a dos formas distintas de creación que se complementan; importa reconocer esta relación con sus problemática y aportes. Durante el proceso será necesario reflexionar acerca de ello. Se recomienda que se identifique materiales educativos digitales dentro del portal de aula Explora que apoyen el desarrollo de las secuencias de aprendizaje.		



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Actividades de desarrollo	Duración: 9 sesiones	Planificación: El desarrollo de las actividades
Sesiones 2 y 3	<ul style="list-style-type: none"> Se leen dos obras cortas de teatro mexicano. Se realiza un escrito acerca de los personajes y de la situación en relación con su contexto. Se comenta en clase. Se realiza lectura en voz alta, por diferentes alumnos, de las pequeñas obras. Se pide que lo lleven a escena. Se observan las diferentes composiciones y se comenta acerca de las formas de caracterizar a los personajes. 	<p>La secuencia empieza del hecho escénico a la escritura y luego invierte el orden: de la escritura al hecho escénico. El docente estará atento a este cambio de dinámica y dará el espacio para comentar ambos resultados. Se analizarán la obra escrita y el producto escénico.</p>
Sesión 4	<ul style="list-style-type: none"> Por equipos. Se lee un cuento popular corto. Se identifica a los personajes y momentos de la situación. Se escribe las distintas escenas, según la información obtenida. 	<p>Es importante provocar que los alumnos se organicen en equipos, pero al trabajar con ensayos abiertos es necesario involucrar a todo el grupo en el proceso de los otros equipos. Con esta acción se aclara que se trata de una construcción de comunidad con una problemática común.</p>
Sesión 5	<ul style="list-style-type: none"> Se intercambian el trabajo y se da lectura en voz alta de las soluciones. Realizan un proyecto completo. 	
Sesión 6	<ul style="list-style-type: none"> Por equipos escriben una obra de un tema de su preferencia, de una duración de máximo 15 minutos. 	
Sesión 7	<ul style="list-style-type: none"> Se lee la obra y se comenta. Es posible hacer cambios. 	
Sesiones 8, 9 y 10	<ul style="list-style-type: none"> Montan la obra. Se hacen ensayos abiertos, aunque cada equipo tiene un director, en un ensayo abierto el docente y compañeros intervienen con comentarios. Se lleva un reporte de ensayos. 	
Recomendaciones didácticas		
<p>El papel del docente</p> <p>También es recomendable distinguir las distintas participaciones y manera de involucrarse en un hecho creativo. Para ello elabore una ficha de trabajo donde se distingan las tareas que realizó cada uno, sea como dramaturgo, director o actor. A veces unos actúan mientras otros escriben. Se busca que estas actividades se intercambien con el propósito de que el alumno experimente cada una de las problemáticas y reconozca el trabajo propio y el del otro. Si bien la lógica del trabajo es organizarse por equipos para el trabajo colaborativo para la resolución particular de una escena, el grupo deberá estar atento a lo que sucede en otros grupos de trabajo; la idea es fortalecer el sentido de comunidad.</p>		



SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Recomendaciones para la evaluación	Actividades de cierre	Duración: 2 sesiones
<p>Autoevaluación: pida un reporte del montaje donde contenga una sinopsis de la escena escrita y explique las características de los personajes. Deberá incluir un relato personal de su actividad en el proceso, con sus dificultades y aciertos.</p> <p>Coevaluación: haga comentarios en plenaria al finalizar la representación. Los comentarios deberán surgir de identificar la situación de la escena: ¿el planteamiento y desarrollo es claro?, ¿los ademanes y caracterización de los personajes eran adecuados para la circunstancia planteada? Pida una reseña de las presentaciones donde centren su atención en estos dos elementos y aporten su opinión.</p>	<p>Sesiones 11 y 12</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentación de las escenas.• Comente la diversidad de personajes y situaciones producidas.• Reflexione cómo se relaciona lo propuesto por el alumnado con su entorno.• Enfatice el proceso completo y distinga: la elección del tema, la forma de llevarlo a la escritura y lo forma de montarlo.• Cada equipo deberá hacer una relatoría de su proceso.• Realice una reflexión escrita acerca del proceso personal. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none">• Pida que se entregue un reporte que cuente con las diferentes etapas: descripción de los personajes y de las situaciones que se ven en el cuento; obra escrita; bitácora de ensayos y documentación de la presentación.• Elaboré un escrito personal, a manera de crítica periodística, donde redacte su opinión sobre una de las representaciones.	
<p>Recomendaciones de evaluación</p> <p>Revise que los escritos tengan los elementos básicos para ser obra dramática, como que estén escritos en forma de diálogo; es posible que especifiquen con acotaciones. Pida por escrito el reporte de lectura de una obra corta en la que deberá observar la capacidad para dividir y analizar algunos componentes de la obra: descripción de la situación, identificación del tema o problema, características de los personajes, desarrollo de la situación.</p> <p>En la presentación observe la habilidad para realizar caracterizaciones, organización clara de la escena, tanto en el movimiento de actores como en la disposición de los elementos escenográficos, en caso de hacer uso de ellos, y la participación de todos los integrantes del equipo.</p> <p>Utilice el reporte de ensayos para distinguir las dificultades y aciertos que hubo en el proceso. El momento de la presentación es una oportunidad para ver de forma concreta los elementos trabajados; asocie este resultado con el reporte constante y el escrito de la reflexión final.</p>		





Bibliografía

- Coleman, Jhon y Leo Hendry (2003), *Psicología de la adolescencia*, Madrid, Morata.
- Dewey, John (2008), *El arte como experiencia*, Barcelona, Paidós
- Díaz, Maravillas y Andrea Giráldez (2007), *Aportaciones teóricas y metodológicas a la educación musical*, Barcelona, Graó.
- Eisner, Elliot (2002), *La escuela que necesitamos*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Greene, Maxine (1994), “La pasión por la reflexión: artes, humanidades y la vida de la mente”, en Maclare, Stuart y Peter Davies (comps.), *Aprender a pensar, pensar en aprender*, Barcelona, Gedisa, pp. 103-116.
- Greene, Maxine (2005), *Liberar la imaginación. Ensayos sobre educación, arte y cambio social*, Barcelona, Graó.
- Hargreaves, Andy, Lorna Earl y Jim Ryan (2000), *Una educación para el cambio*, Barcelona, Octaedro.
- Hernández Hernández, Fernando (2000), *Educación y cultura visual*, Barcelona, Octaedro.
- Parsons, Michel (2002), *Cómo entendemos el arte*. Barcelona, Paidós.
- SEP (2009), *Plan de Estudios 2009. Educación básica. Primaria*, México.
- SEP (2011), *Artes. Programa de estudio. Secundaria*, México.
- Serra, Silvia (2006), “Infancias y adolescencias: la pregunta por la educación en los límites del discurso pedagógico”, en G. Frigeiro y G. Diker (coord.), *Infancias y adolescencias. Teorías y experiencias en el borde*, Buenos Aires, Novedades Educativas.
- Shaffer, David (2007), *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*, México, Cengage Learning Editores.

189

Artes visuales

- Acha Juan (1999), *Las actividades básicas de las artes plásticas*, México, Ediciones Coyoacán.
- Amo Vázquez Juan (1993), *Elementos de teoría de las artes visuales*, Madrid, Universidad de Castilla La Mancha.
- Aumont, Jacques (1992), *La imagen*, Barcelona, Paidós.





Bibliografía

- 190
- Banyai, Itsvan (1997), *Zoom*, México, Fondo de Cultura Económica.
 - Bosch, Eulália (2009), *Un lugar llamado escuela*, Barcelona, Graó.
 - Fiz Simón, Marchan (1997), *Del arte objetual al arte de concepto*, Madrid, Akal.
 - Goldstein, Bruce E. (2005), *Sensación y percepción*, Londres, Cengage Learning Editores.
 - INBA (2001), *Escultura mexicana, de la academia a la instalación*, México, Landucci Editores.
 - Joly, Martine (1999), *Inteligencia visual. Cómo creamos lo que vemos*, Barcelona, Paidós.
 - Margalef, José (1987), *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales*, Barcelona, Anthropos.
 - Mirzoeff, Nicholas (2002), *El arte de la infancia y la adolescencia*, Barcelona, Paidós.
 - Osborne Peter (2011), *Arte conceptual*, Londres, Pandon Press Limited.
 - Romei Francesca (1998), *La escultura, desde la Antigüedad hasta hoy. Las épocas, las técnicas, los artistas*, México, Serres Ediciones.
 - Sepúlveda, Luz María (2009), *Artes visuales en México: siglo XXI*, México, La Oruga Lapislázuli.
 - Wittkower, Rudolf (1980), *La escultura: procesos y principios*, Madrid, Alianza.

Danza

- Blom, Lynne Anne y Chaplin, L. Tarin (1996), *El acto íntimo de la coreografía*, México, INBA/CENIDI-Danza (Serie de Investigación y Documentación de las Artes).
- Cuéllar Hernández, Fernando (1980), *La motivación dramática en la escenificación de la danza*, México, Colegio de Bachilleres, Programa de Actualización y Formación de Profesores, Área paraescolar, Módulo V.
- Dallal, Alberto (1987), *El “dancing” mexicano*, México, SEP/Oasis.
- Dorfles, Gillo (2001), “Valor del medio expresivo” y “La danza”, en H. Islas (comp.), *De la historia al cuerpo y del cuerpo a la danza*, México, Conaculta/INBA.
- Ferreiro, Alejandra y Lavalle, Josefina (2010), *Desarrollo de la creatividad por medio del movimiento y la danza (paquetes didácticos)*, México, Conaculta/INBA/Cenart/Cenidi-Danza José Limón (Biblioteca Digital).
- Humphrey, Doris, (1981), *La composición en la danza*, México, UNAM.





Bibliografía

- Laban, Rudolf (1989), *Danza educativa moderna*, México, Paidós.
- Lavalle Josefina (1985), *La danza, la música y la promoción cultural. Bases para la acción*, México, Dirección General de Promoción Cultural.
- Lewis, Daniel (1994), *La técnica ilustrada de José Limón*, México (Serie Investigación y Documentación de las Artes, segunda época, INBA/ CENIDI-Danza José Limón).
- SEP (2008), *Apuntes. Danza I, Telesecundaria*, México.
- SEP (2008), *Apuntes. Danza II, Telesecundaria*, México.
- SEP (2008), *Apuntes. Danza III, Telesecundaria*, México.
- SEP (2006), *Danza. Antología*, México.
- Sevilla, Amparo (2003), *Los templos del buen bailar*. México, Conaculta.
- Tortajada Quiroz, Margarita (2001), *Frutos de mujer. Las mujeres en la danza escénica*. México, Conaculta/INBA/Ríos y Raíces.

191

Música

- Alsina, Pep (1997), *El área de educación musical. Propuestas para aplicar en el aula*. Barcelona, Graó.
- Efland Arthur et al. (2003), *La educación en el arte posmoderno*, Barcelona, Paidós.
- Hemsky de Gainza, Violeta (1983), *La improvisación musical*, Buenos Aires, Ricordi Americana.
- Domínguez, Héctor y Julieta Fierro (2003), *Los sonidos de nuestro mundo*, México, Dirección General de Divulgación de la Ciencia, UNAM.
- Sáez, Alejandro (2000), *Toc toc, música para armar*, México, Taurus Alfaguara.
- Sagredo José Luis y Guillermo Contreras (2004), “Los instrumentos musicales, rico entramado del arte popular mexicano”, en *Arte del pueblo, manos de Dios*, México, Landucci.
- Schafer, R. Murray (1967), *El compositor en el aula*, Buenos Aires, Ricordi Americana.
- Schafer, R. Murray (1967), *Limpieza de oídos*, Buenos Aires, Ricordi Americana.
- Schafer, R. Murray (1969), *El nuevo paisaje sonoro*, Buenos Aires, Ricordi Americana.
- Schafer, R. Murray (1970), *Cuando las palabras cantan*, Buenos Aires, Ricordi Americana.
- Schafer, R. Murray (1975), *El rinoceronte en el aula*, Buenos Aires, Ricordi Americana.





Bibliografía

Teatro

- Adame, Domingo (2006), *Para comprender la teatralidad*, México, Universidad Veracruzana.
- Alatorre, Claudia (1994), *Análisis del drama*, México, Gaceta.
- Barba, Eugenio (1988), *Anatomía del actor*, México, SEP/INBA/Escenología.
- Carballido, Emilio (1998), *Tejer la ronda*, México, Grijalbo.
- Carballido, Emilio (2002), *Teatro joven de México*, México, SEP/Editores Mexicanos Unidos (Libros del Rincón).
- Ceballos, Edgar (comp.) (1999), *Principios de dirección escénica*, México, Escenología.
- Pavis, Patrice (1998), *Diccionario de teatro*, Barcelona, Paidós.
- Ruiz Lugo, Marcela, Fidel Monroy (1994), *Desarrollo profesional de la voz*, México, Gaceta (Esenología)
- SEP (2002), *Teatro. Obras cortas para representar*, México, SEP/Árbol (Libros del Rincón).
- Wright, Edward (1982), *Para comprender el teatro actual*, México, Fondo de Cultura Económica.



La Secretaría de Educación Pública agradece la participación, en el proceso de elaboración del Plan de estudios 2011 y de los programas de estudio de educación preescolar, primaria y secundaria, de las siguientes instituciones y personas:

INSTITUCIONES

Academia Mexicana de la Historia/ Academia Nacional de Educación Ambiental (ANEA)/ Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP)/ Centro de Educación y Capacitación para el Desarrollo Sustentable (Cecadesu)/ Centro de Investigación en Geografía y Geomática/ Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional (Cinvestav, IPN)/ Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS)/ Centro Nacional de Prevención de Desastres (Cenapred)/ Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (Conalep)/ Comité Mexicano de las Ciencias Históricas/ Conferencia Mexicana de Acceso a la Información Pública/ Consejo Nacional de Población (Conapo)/ Consejos Consultivos Interinstitucionales/ Coordinación General de Educación Intercultural Bilingüe, SEP/ Dirección de Evaluación de Escuelas del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación/ Dirección General de Educación Superior Tecnológica/ El Colegio de la Frontera Norte, A. C./ El Colegio de México, A. C./ El Colegio de Michoacán, A. C./ Escuela Normal Superior de México/ Facultad de Filosofía y Letras, UNAM/ Grupo de Trabajo Académico Internacional (GTAI)/ Grupos Académicos de la UNAM: Matemáticas, Biología, Física y Química/ Grupo de Transversalidad Semarnat/SEP: Centro de Educación y Capacitación para el Desarrollo Sustentable (Cecadesu); Comisión Federal de Electricidad (CFE); Comisión Nacional de Áreas Naturales Protegidas (Conanp); Comisión Nacional del Agua (Conagua); Comisión Nacional Forestal (Conafor); Comisión Nacional para el Uso Eficiente de la Energía Eléctrica (Conuee); Comisión Nacional para la Biodiversidad (Conabio); Dirección de Educación Ambiental, Cecadesu; Dirección General de Planeación y Evaluación, Semarnat; Fideicomiso para el Ahorro de Energía Eléctrica (Fide); Instituto Mexicano de Tecnología del Agua (IMTA); Instituto Nacional de Ecología (INE); Procuraduría Federal de Protección al Ambiente (Profepa); Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco)/ Instituto Chihuahuense para la Transparencia y Acceso a la Información Pública/ Instituto de Acceso a la Información Pública del Distrito Federal/ Instituto de Educación de la Universidad de Londres/ Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora/ Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM/ Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación, UNAM/ Instituto Federal de Acceso a la Información (Ifai)/ Instituto Nacional de Antropología e Historia (Inah)/ Instituto Nacional de Estudios Históricos de las Revoluciones de México/ Instituto Nacional de Lenguas Indígenas (Inali)/ Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación/ Instituto Politécnico Nacional (IPN)/ Ministerio de Educación de la República de Cuba/ Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales (Semarnat)/ Sistema Regional de Evaluación y Desarrollo de Competencias Ciudadanas (Sredecc)/ Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM)/ Universidad Autónoma de San Luis Potosí/ Universidad Autónoma del Estado de México/ Universidad de Guadalajara/ Universidad de New York/ Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)/ Universidad Pedagógica Nacional (UPN)/ Universidad Veracruzana.

PERSONAS

Abel Rodríguez de Fraga, Adolfo Portilla González, Alejandra Elizalde Trinidad, Alexis González Dulzaides, Alfredo Magaña Jattar, Alicia Ledezma Carbajal, Alma Rosa Cuervo González, Amelia Molina García, Amparo Juan Platas, Ana Flores Montañez, Ana Frida Monterrey Heimsatz, Ana Hilda Sánchez Díaz, Ana Lilia Romero Vázquez, Andrea Miralda Banda, Ángel Daniel Ávila Mujica, Angélica R. Zúñiga Rodríguez, Araceli Castillo Macías, Arturo Franco Gaona, Aydée Cristina García Varela, Blanca Azucena Ugalde Celaya, Blanca Irene Guzmán Silva, Caridad Yela Corona, Carlos Alberto Reyes Tosqui, Carlos Natalio González Valencia, Carlos Osorio, Carolina Ramírez Domínguez, Catalina Ortega Núñez, Cecilia Espinosa Muñoz, Claudia Amanda Peña García, Claudia Carolina García Rivera, Claudia Espinosa García, Claudia Martínez Domínguez, Claudia Mercado Abonce, Columba Alviso Rodríguez, Daniel Morales Villar, Daniela A. Ortiz Martínez, Elizabeth Lorenzo Flores, Elizabeth Rojas Samperio, Emilio Domínguez Bravo, Erika Daniela Tapia Peláez, Esperanza Issa González, Estefanie Ramírez Cruz, Evangelina Vázquez Herrera, Fabiola Bravo Durán, Flor de María Portillo García, Flora Jiménez Martínez, Franco Pérez Rivera, Gabriel Calderón López, Gerardo Espinosa Espinosa, Gisela L. Galicia, Gloria Denisse Canales Urbina, Griselda Moreno Arcuri, Guillermmina Rodríguez Ortiz, Gustavo Huesca Guillén, Gwendoline Centeno Amaro, Hilda María Fuentes López, Hugo Enrique Alcantar Bucio, Ignacio Alberto Montero Belmont, Isabel Gómez Caravantes, Israel Monter Salgado, Javier Barrientos Flores, Javier Castañeda Rincón, Jemina García Castrejón, Jesús Abraham

Navarro Moreno, Joaquín Flores Ramírez, Jorge Humberto Miranda Vázquez, Jorge López Cruz, Jorge Medina Salazar, Jorge Zamacona Evenes, José Humberto Trejo Catalán, José Luis Hernández Sarabia, Julia Martínez Fernández, Karina Franco Rodríguez, Karina Leal Hernández, Karla M. Pinal Mora, Karolina Grissel Lara Ramírez, Larissa Langner Romero, Laura Daniela Aguirre Aguilar, Laura Elizabeth Paredes Ramírez, Laura H. Lima Muñiz, Laurentino Velázquez Durán, Leonardo Meza Aguilar, Leticia Araceli Martínez Zárate, Leticia G. López Juárez, Leticia Margarita Alvarado Díaz, Lilia Beatriz Ortega Villalobos, Lilia Elena Juárez Vargas, Lilia Mata Hernández, Liliana Morales Hernández, Lizette Zaldívar, Lourdes Castro Martínez, Lucila Guadalupe Vargas Padilla, Lucina García Cisneros, Luis Fernández, Luis Gerardo Cisneros Hernández, Luis Reza Reyes, Luis Tonatiuh Martínez Aroche, María Alejandra Acosta García, María Antonieta Ilhui Pacheco Chávez, María Concepción Europa Juárez, María Concepción Medina González, María de Ibarrola, María de las Mercedes López López, María de los Ángeles García González, María de los Ángeles Huerta Alvarado, María de Lourdes Romero Ocampo, María del Carmen Rendón Camacho, María del Carmen Tovilla Martínez, María del Rosario Martínez Luna, María Esther Padilla Medina, María Esther Tapia Álvarez, María Eugenia Luna Elizarraras, María Teresa Aranda Pérez, María Teresa Arroyo Gámez, María Teresa Carlos Yáñez, María Teresa López Castro, María Teresa Sandoval Sevilla, Mariano Martín G., Maribel Espinosa Hernández, Marissa Mar Pecero, Martha Estela Tortolero Villaseñor, Martha Ruth Chávez Enríquez, Mauricio Rosales Ávalos, Miguel Ángel Dávila Sosa, Nancy Judith Nava Castro, Nelly del Pilar Cervera Cobos, Nonitzin Maihualida, Norma Erika Martínez Fernández, Norma Nélida Reséndiz Melgar, Norma Romero Irene, Óscar Isidro Bruno, Óscar Luna Prado, Óscar Osorio Beristain, Óscar Román Peña López, Óscar Salvador Ventura Redondo, Oswaldo Martín del Campo Núñez, Ramón Guerra Araiza, Rebeca Contreras Ortega, Rita Holmboeck Rasmussen, Roberto Renato Jiménez Cabrera, Rosendo Bolívar Meza, Rubén Galicia Castillo, Ruth Olivares Hernández, Samaria Rodríguez Cruz, Sandra Ortiz Martínez, Sandra Villeda Ávila, Sergio Pavel Cano Rodríguez, Silvia Campos Olguín, Sonia Daza Sepúlveda, Susana Villeda Reyes, Teresita del Niño Jesús Maldonado Salazar, Urания Lanestosa Baca, Uriel Garrido Méndez, Verónica Florencia Antonio Andrés, Vicente Oropeza Calderón, Víctor Manuel García Montes, Virginia Tenorio Sil, Yolanda Pizano Ruiz.