

GUIA DE TRABAJO VIRTUAL

Dirección de Educación Modalidad en Artes

Descripción

La Guía está diseñada para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje desde el hogar utilizando las diferentes plataformas digitales que ofertan, clases de artes en las diferentes menciones y especialidades de la Modalidad en Artes que estén acorde con el diseño curricular

Objetivo General:

Garantizar que los/as estudiantes del Segundo Ciclo del Nivel Secundario de la Modalidad en Artes en estos momentos puedan seguir desarrollando el proceso de enseñanza – aprendizaje en un entorno escolar fuera del aula.

Metodología

A partir del uso de las plataformas digitales y redes sociales desarrollar proyectos artísticos acorde con las competencias planteadas en el diseño curricular.

Los/las estudiantes identifican un tema, y formulan un problema que puede surgir de un estímulo visual, auditivo, de una experiencia personal o situaciones del contexto para buscar soluciones, aplicando técnicas, materiales y soportes que evidencien el logro de las competencias en un producto o resultado artístico. Se realiza y se trabaja de forma activa para presentar resultados y verificar su impacto.

Para la ejecución de esta guía se recomiendan las plataformas de software libres como son:

- **Kandeze**
- **Khan Academy**
- **Coursera**
- **Canvas Network**
- **Estrategias**
- **Entre otras**

¿Cómo desarrollarlos?

Serán desarrolladas en un entorno virtual de aprendizaje seleccionado, que incluye los componentes que interactúan en el acto didáctico: el docente, el estudiante, el contenido o materia y el contexto del aprendizaje con estrategias centradas en la individualización de la enseñanza como son la utilización de técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses del estudiante.

Las herramientas que brinda el entorno de aprendizaje en casa permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante.

Tipos de Proyectos a desarrollar

Proyecto Investigativo de Campo Laboral de Artes e Industrias Culturales.	Proyecto articulador de Arte Multidisciplinar	Proyecto de Métodos Alternativos de Creación en Artes
Proyecto Dispositivos Móviles para la Creación en Artes	Proyecto Identidad y Representación del Centros de Modalidad en Artes	Proyecto Exploración y Aprovechamiento de los Espacios de Modalidad en Artes.

Proyecto Investigativo de Campo Laboral e Industrias Culturales y de Artes

Este tipo de proyecto pretende que el estudiando investigue y experimente sobre el rol o función del artista en la sociedad y en su comunidad, la formación académica del artista, además de esto conocer la dimensión humana de este y su campo laboral.

Proyecto articulador de Arte Multidisciplinar

La articulación de las diferentes disciplinas en el arte permite la integración entre ellas a la vez que fortalece la producción artística al ampliar el horizonte creativo y fundirlo con diferentes áreas. Todas las áreas del arte pueden fundirse entre sí. Si bien el teatro y el cine son los más asiduos a estas fusiones, no se debe descartar los avances de la multimedia en este sentido y de las artes plásticas en su vinculación con la puesta en escena la música y la literatura.

Los centros de la Modalidad en Artes nos dan la posibilidad de exploración de estas posibilidades desde diferentes vías, pudiendo articular las menciones presentes en los centros. Desde la realización de una escenografía cambiante de la mano de los artistas plásticos mientras los músicos ejecutan una pieza sobre la que los actores interpretaran un texto, hasta la realización de una pintura corporal sobre una estatua viva mientras se declama una poesía, o la interacción de un cuerpo de baile sobre una escenografía virtual proyectada sobre un espacio, mientras los fotógrafos captan los momentos únicos de una coreografía.

Las articulaciones artísticas deben partir de un proceso consiente y sistemático que debe estar documentado de principio a fin. Son infinitas las posibilidades de articulación entre las artes partiendo de la experimentación, sin temer a equívocos que a la larga propiciarán nuevas maneras de ver el arte de forma holística. El producto creativo debe ir más allá de la imaginación y conceptos estrechos para

abrirse horizonte en una realidad contextualizada con el momento y el entorno donde se desarrolla, propiciando nuevas categorías expresivas.

Proyecto de Métodos Alternativos de Creación en Artes

Este es un proyecto de carácter individual o colaborativo que consiste en utilizar técnicas de creación y producción en artes con recursos, materiales, composiciones coreográficas, ejercicios y soportes convencionales o no convencionales con el objetivo de que los/s estudiantes exploren, experimenten y disfruten los lenguajes artísticos desarrollando la cognición y la creatividad en producciones artísticas de teatro, danza, música, producción artesanal y artes visuales.

Proyecto Uso de los dispositivos móviles en la creación en artes

Los dispositivos móviles se han constituido en una herramienta indispensable en la comunicación. Además, dado el cada vez mayor rendimiento de estos y la cantidad de aplicaciones existentes, estos pueden usarse como herramientas de trabajo en del desarrollo de los procesos creativos en el arte.

Este proyecto consiste en el desarrollo de actividades en el que se motive el uso y manejo de los dispositivos móviles incorporados en procesos y trabajos de producción artística, explorando sus múltiples posibilidades de grabación audiovisual, edición, diseño, interacciones, así como registro y exploración de sonidos y movimientos en las artes.

Proyecto Identidad Representativa de Centros de Modalidad en Artes

Este es un proyecto colaborativo que está orientado al aprovechamiento y creación de espacios en la escuela ambientados en forma estética con muestras de obras artísticas (artesanías, dibujos, pinturas, murales, fotografías y videos de teatro, danza y música) producidas por los/as estudiantes durante el desarrollo del proyecto, en el caso de centros nuevos o con obras artísticas seleccionadas de la gala anterior en caso de centros ya abiertos, para que estos aspectos visuales identifiquen la escuela como un centro que oferta el Bachillerato en Artes .

Proyecto Exploración y Aprovechamiento de los Espacios de Modalidad en Artes.

Con el propósito de utilizar y aprovechar los espacios del Centro de forma creativa, se propone emprender un proceso de levantamiento de las áreas disponibles de toda la planta física del mismo, se describen y se define la función de cada una. A la vez, se incorporan los espacios que cumplen una función práctica de forma habitual, para darle un giro artístico, no sólo en aspecto, sino también en acoger experiencias artísticas de naturaleza diversa. De esta forma, se convoca a la creación de propuestas de presentación o exhibición artística que ocupe estos espacios y recomienda definir el trabajo a llevar a cabo durante el transcurso de este primer período, para presentar un resultado final a más tardar durante la tercera semana de octubre.

Estrategias

Artes Visuales Artes Plásticas Museos y Patrimonio	Recrear obras de arte de artistas nacionales Elaboración de Portafolio Proyecto de fotografía Realización de proyectos de dibujo Proyecto de investigación
Música	Proyectos de investigación
Teatro	Proyecto de Monólogo Proyecto fotográfico de caracterización
Multimedia	Proyecto de realización de stop-motion
Cine y Fotografía	Proyecto de investigación
Danza Contemporánea Danza Folklórica	Propuesta coreografica
Cerámica y Joyería Cerámica y Mosaico	Proyectos de investigación
Metal y madera Joyería y Lapidaria	Elaboración de piezas con materiales encontrados en casa

Beneficios del trabajo virtual

- Es un entorno para la expresión y la creación.
- Capacita a estudiantes a construir su propio conocimiento y aprendizaje interactuando con sus iguales y docentes.
- Posibilita el acceso a otras páginas y/o grupos de interés educativo.
- Ejercita habilidades: búsqueda y gestión de la información.
- Motiva, despierta y mantiene el interés.

Actividades de enseñanza:

Las actividades de enseñanza y aprendizaje las diseña el maestro acorde al desarrollo de la competencia, a continuación, un listado con una sugerencia de actividades.

- Cine-Fóruns: Esta es una actividad en grupo en la que, a partir del visionado de una película y gracias al diálogo entre los participantes, se pretende llegar al descubrimiento, interiorización y vivencia de algunas realidades. Esta actividad puede desarrollarse en el aula, auditorio o cualquier espacio que se preste para estos fines donde los/as estudiantes puedan observar y analizar videos y películas de diferentes temas sugeridos a continuación:

(Ver anexo 3 de sugerencias de material audiovisual a proyectar).

Anexo

Ejemplos de preguntas exploratorias para el tipo de Proyecto Investigativo de Campo Laboral e Industrias Culturales y de Artes

- Concepto de Arte, Historia del Arte, Los ismos y Movimientos de las artes visuales a través del tiempo.
- Concepto de Artes Escénicas: Danza y Teatro; Comparaciones y Diferencias
- Concepto de Artes Plásticas: Investigación sobre Arte Contemporáneo.
- Concepto de Artes Aplicadas: Clasificación

Características particulares de los distintos estilos o géneros de danza/Música/Teatro que conoce.

Conocimientos y recursos que debe dominar el artista en general:

- ¿Qué sabe sobre la apreciación en el mundo del arte?
- ¿Qué es y qué importancia tiene la apreciación de las artes?

La formación de un bailarín, músico, actor, artista visual, cineasta, artista multimedial, ceramista y joyero:

- ¿Qué recursos y herramientas que necesita desarrollar?
- ¿Cómo consigue el/la estudiante desarrollar las habilidades que necesita para llegar a ser bailarín/na, músico/a...?

Rol o función del artista en la sociedad, en su comunidad, en el país, en el mundo.

La identidad de cada alumno/a como ente social:

- ¿Quién es para la sociedad?
- ¿Qué cosas hace propias de su cultura y con lo cual se identifica?

El artista como ser humano, como estudiante y como profesional:

- ¿Cuáles herramientas, como persona y como artista, necesita desarrollar para tener acceso al campo laboral en general?
- ¿Cuáles recursos y herramientas, específicas de las disciplinas de arte, deberían desarrollar para tener éxito profesional?

Se evalúa tanto el proceso y resultado del proyecto seleccionado se aplican técnicas, instrumentos y criterios de evaluación previamente establecidos:

Técnicas

- Observación
- Ensayo
- Debates

- Entrevistas
- Pruebas

Instrumentos

- Guías de observación
- Diario reflexivo
- Lista de cotejo o verificación
- Registro Anecdótico
- Rúbrica

Sugerencia de material audiovisual a proyectar

Películas y documentales:

- La vida es bella,
- Tiempos modernos, Charles Chaplin <https://youtu.be/69Y0AJbic0s>
- Un Perro Andaluz, Luis Buñuel <https://youtu.be/PiKxWcy-uzs>
- El Indomable Will Hunting
- Billy Elliot (2000)
- Sol de Media Noche (1985)
- Meshes of the Afternoon by Maya Deren <https://youtu.be/KamHwKHg64o>
- Wall e <https://youtu.be/XoWdYGalxc4>

Películas y documentales basados en la biografía de pioneros y figuras emblemáticas del mundo de la danza:

- Isadora Duncan: Isadora (1968);
- Rudolf Von Laban, Mary Wigman, Doris Humphrie, Martha Graham, José Limón: “Dance of the century”;
- Alicia Alonso: Yesidance, Iconos de la danza, “Alicia Alonso”

Películas sobre danza:

- Amor sin Barreras, West Side Story (1961)
- Hair (1979)
- A chorus line (1985)

Películas sobre música:

Compromiso y desarrollo de la profesión del Músico

- o Whiplash <https://cuevana3.co/75/whiplash>

El objetivo de Andrew Neiman, un joven y ambicioso baterista de jazz, es triunfar en el elitista Conservatorio de Música de la Costa Este en el que estudia. Marcado por el fracaso de la carrera literaria de su padre, Andrew alberga sueños de grandeza. Terence Fletcher, un profesor conocido tanto por su talento como por sus rigurosos métodos de enseñanza, dirige el mejor conjunto de jazz del Conservatorio. Cuando Fletcher elige a Andrew y para formar parte del conjunto musical que dirige, cambia para siempre la vida del joven. La pasión de Andrew por alcanzar la perfección se convierte en obsesión, al tiempo que su despiadado profesor lo lleva al límite de su capacidad y de su salud mental.

- o Drumline [http://pelisenlatinoonline.com/drumline-2002/Un joven batería de hip-hop de Harlem, Nueva York, recibe una beca para ir a la](http://pelisenlatinoonline.com/drumline-2002/Un_joven_batería_de_hip-hop_de_Harlem,_Nueva_York,_recibe_una_beca_para_ir_a_la)

Universidad de Atlanta, conocida por su banda de música que anima los descansos de los partidos. Pero su estilo chocará con el método tradicional del director de la banda.

Clasicismo musical

- Farinelli: Il Castrati

Carlo Broschi era un gran cantante de ópera que triunfó como "Farinelli". Tenía una voz prodigiosa que llenaba de ilusión a todas aquellas personas que le escuchaban.

Recorrió toda Europa junto a su hermano, recibiendo muchas ofertas importantes, pero finalmente se dedicó a cantar exclusivamente para el Rey Felipe V de España.

- Amada Inmortal: Beethoven
- Amadeus:

La increíble historia de Wolfgang Amadeus Mozart contada como flashback a través de Antonio Salieri, quien creía que su música era divina pero que sería consumido por la envidia y el odio.

- El pianista:

Wladyslaw Szpilman, un brillante pianista polaco y judío, escapa de la deportación tras la invasión de Polonia por las tropas alemanas al comienzo de la Segunda Guerra Mundial. Obligado a vivir con su familia en el corazón del ghetto de Varsovia, comparte el sufrimiento, la humillación.

Películas de teatro

- Títeres: https://youtu.be/2vDqG65_cGg. <https://youtu.be/oOMAUksQKiY>
- Expresión corporal: <https://youtu.be/kNzESIKUQhw>.
- Voz y dicción: <https://youtu.be/KpssjoKZK1w>. (El discurso del rey)
- Actuación y títeres: <https://youtu.be/zM28VeCQ5GY>.