



1. Fundamentación

Cada uno de los lenguajes del arte proporciona un particular conocimiento del mundo y un tipo único de experiencia individual, aportando sus valores implícitos y sus características específicas.

Las obras de arte son una categoría especial de invención humana. Un artista expresa su sentimiento para que sea contemplado, haciéndose visible, audible o de alguna manera perceptible a través de un símbolo. Algunos de estos productos estéticos tienen no solo la capacidad de provocar emociones, sino también de transmitir un conocimiento del mundo no discursivo. Una forma visual o un movimiento corporal pueden transmitir un significado muy difícil de replicar en el discurso verbal. Estas formas artísticas de conocimiento son muy importantes, y la escuela debería desarrollar estas capacidades comprensivas presentes en muchos alumnos.

Con la incorporación de la Educación Artística en el Ciclo Orientado, los alumnos tendrán la oportunidad de profundizar las capacidades que correspondan a la dimensión crítica e histórica del arte, puesto que en ciclos anteriores se prioriza la dimensión productiva. En el arte, la producción debe encontrarse en el centro de cualquier experiencia artística, evitando caer en el estereotipo de abordar los contenidos desde una perspectiva sólo teórica o conceptual.

La expresión artística ha estado presente siempre en todas las civilizaciones y en todas las épocas. Es propio de la educación artística, en este ciclo, la función de convertir a los alumnos en activos degustadores de las expresiones artísticas del ambiente, de la cultura, de la sociedad y de la historia, que estén presentes en su vida personal y social, con la finalidad de conservarlas y protegerlas. Cuidar nuestro ambiente y preservarlo no sólo es tarea de la ecología, lo es también del arte, de la historia y de las demás disciplinas del currículo.

En el ciclo de especialización, el aprendizaje artístico, no va en una sola dirección, debe abordar por lo menos tres aspectos o dimensiones del arte: el desarrollo de las capacidades para crear formas artísticas, el desarrollo de capacidades estéticas y el desarrollo de la capacidad de comprender el arte como fenómeno cultural.

Eje EN RELACIÓN CON LAS PRÁCTICAS DEL LENGUAJE VISUAL:

Construcción de imágenes visuales: el plano, la luz, el color, el espacio (real y virtual), encuadre, iluminación, efectos visuales con diferentes soportes tradicionales y tecnológicos.

Realización de producciones con soportes mono mediales: fotografía, televisión, cine, prensa gráfica, entre otros.

Se realizarán muestras, exposiciones, álbumes virtuales, etc.

Utilización, en diferentes prácticas, de diversas técnicas de dibujo, pintura, grabado, escultura y diseño con y sin soporte digital, en diferentes proyectos áulicos y extra-áulicos.

Conocimiento de prácticas de las artes visuales contemporáneas y sus posibilidades expresivas e interpretativas (a través de la indagación en medios gráficos y virtuales).

Reconocimiento y realización de producciones propias del dibujo como ilustración: narración, retrato y autorretrato como perspectiva sociohistórica y actual.

Se realizarán cuentos, revistas, muestras, tanto gráficas como digitales.

Eje En Relación Contextualizada:

Indagación sobre nuevas formas de planificación, gestión y comercialización de la producción artística cultural en el mercado (Industrias Culturales), especialmente las de la comunidad de pertenencia.

Valorar de la necesidad e importancia de gestionar y organizar encuentros, muestras y espectáculos, dentro y fuera de la escuela, para establecer contacto con artistas de diversas especialidades de las artes visuales: plateros, fotógrafos, ceramistas, pintores, tejedores, escultores, diseñadores, grabadores, artesanos, escenógrafos, dibujantes, ilustradores, vestuaristas, realizadores y demás productores y gestores culturales para conocer otras realidades, fomentar relaciones, intercambiar producciones, conocimiento, información, etc.

Construcción crítica y reflexiva acerca de la relación entre las imágenes visuales, los contextos culturales y los circuitos de circulación (museos, clubes, teatros, plazas, calles, cines, escuelas, galerías, centros culturales, bienales, salones, colecciones, academias, talleres, etc.) y ante el consumo masivo de estímulos teatrales, visuales, plásticos, acústicos, musicales, televisivos, etc. Por ejemplo, por medio de investigaciones y el fomento de producciones diversas para difusión. Construcción de un rol crítico, reflexivo y productivo como espectador y consumidor de las artes visuales. Por ejemplo, concurriendo a muestras, museos, intervenciones, etc. que se desarrollen en ámbitos de la comunidad.



Reconocer e investigar culturas juveniles: gótico, cuarteto, pop, Blogger, entre otras; realización de diferentes producciones gráficas y virtuales para socializar con la comunidad educativa.

2. Objetivos

Objetivos Conceptuales:

- Integrar y fortalecer competencias artísticas para expresar y comunicar ideas, sentimientos y emociones.
- Fortalecer valores de solidaridad, responsabilidad y pertenencia.
- Experimentar las dimensiones productiva, crítica y cultural del arte.
- Ampliar el conocimiento en la investigación de las distintas lecturas.
- Fomentar una disposición abierta y receptiva ante situaciones nuevas y de adaptación al cambio.

Objetivos procedimentales:

- Representación gráfica de los elementos del diseño en forma creativa.
- Exploración e investigación del manejo de las distintas herramientas y técnicas.
- Investigación de la historia de la pintura.
- Lectura subjetiva de imágenes a través del color.
- Producción de imágenes percibidas imaginarias y fantaseadas o motivadas a través de un texto motivador.
- Experimentación de las posibilidades expresivas de los recursos técnicos y materiales.
- Análisis crítico sobre el mundo de las imágenes que nos circundan cotidianamente y el poder que ejercen en nuestras vidas. Tanto en forma positiva como negativamente.
- Observación de imágenes lectura subjetiva y objetiva.
- Construcción de mensajes visuales en forma creativa.
- Producción y representación de los lenguajes artísticos descubriendo las posibilidades de comunicación de los mismos.
- Análisis crítico y comparativo de los lenguajes.

Objetivos Actitudinales

- Voluntad y entusiasmo para el trabajo individual y grupal.
- Responsabilidad y cumplimiento de las actividades registradas en la carpeta, teóricas y prácticas.
- Superar sus limitaciones descubriendo sus propias posibilidades.
- Potenciar el pensamiento creativo.
- Proyección de si mismo en cada trabajo.
- Apreciar las manifestaciones artísticas del medio cultural.
- Valorar el trabajo propio y el de sus compañeros como alternativas de comunicación.
- Valoración del diseño como posibilidad de expresión de sus propias ideas.
- Disfrutar del trabajo.
- Mantener el orden y la limpieza de los materiales.
- Adquirir espíritu crítico ante los mensajes de los medios masivos de comunicación.
- Valorar las expresiones artísticas de los diferentes lenguajes.
- Desarrollar una actitud de cambio ante los mensajes nocivos para el desarrollo de la personalidad sana.



3. Contenidos conceptuales – Unidades

Unidad I

Diagnóstico

Elementos básicos del diseño: punto, línea, plano, volumen.

Conceptos generales de Estética, Arte, cultura, Percepción y vanguardia.

Introducción al diseño gráfico.

Arte digital. Fotomontaje.

Unidad II

Elementos visuales: forma, color, composición, textura, relación, dirección.

Composición en las obras de arte: abierta, cerrada, abstracta y figurativa.

Arte efímero.

El color: Vanguardias del siglo XX Fauvismo y movimientos actuales.

Unidad III

Lenguajes mono mediales y multimediales. Carteles, publicidad, propaganda, fotografía, géneros artísticos, historieta, isotipo, logotipo, folletería general, packaging.

Proyecto **“Taller de utilería, escenografía y vestuario”** dentro del marco del Proyecto interdisciplinario **“La Comedia Musical por y para adolescentes.**

Unidad IV

Lenguajes artísticos: Televisión, Cine, Video, Animación Stop Motion, Teatro, Danza, Música. Los códigos que los diferencian.

Contaminación sonora y visual.

4. Metodología

Relación de los elementos de la naturaleza y el diseño.

Partir de aprendizajes previos.

Demostración de ejemplos en libros de arte.

Uso de fotocopias.

Proyección de videos.

Libros de arte. Láminas. Internet. Visita a la biblioteca. Visita a museos.

Charlas.

Uso de sala de Informática.

Folletería publicitaria, Micro emprendimientos. Proyectos interdisciplinarios.

5. Formas y criterios de Evaluación

- Inicial de Diagnóstico: de conocimientos y procedimientos. Gráfico. Explicar gráfico. Graficar a partir de textos leídos.
- Escrito: cuestionarios – desarrollo de temas dados.
- Observación directa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Permanente, diario registrando el avance en cada clase, oral. Plenarios grupales.
- Cumplimiento en la realización y presentación actividades, búsqueda de información.
- Docilidad para observar, encontrar errores y modificarlos.
- Auto evaluación.
- La acreditación será la sumatoria de lo formativo, lo procedimental y lo actitudinal.
- Evaluar experiencias en función de diversas perspectivas y valores: ¿Qué sé? ¿Cómo lo compruebo? ¿Necesito saber más? ¿Cómo aplico lo que sé? ¿Registro resultados?
- Desarrollo y resultados en trabajos grupales en forma colaborativa.



6. Atención a la diversidad

En el desarrollo de la asignatura se incursionan por una gran diversidad de lenguajes artísticos, por lo que cada alumno tendrá la posibilidad de identificarse y sentirse más cómodo en su expresión con alguno de ellos. Se fomentará la actitud colaborativa entre los alumnos.

7. Acuerdos didácticos

Asegurar el acceso de los alumnos a textos de diversos géneros, de manera que puedan recurrir a ellos para satisfacer sus motivaciones y expectativas.

Se incluirán propuestas colectivas que procuren el bien común y que integren a toda la comunidad educativa.

Producción de textos que permitan detallar un procedimiento con la finalidad de explicarlo a otra persona de modo claro.

8. Recursos didácticos:

Recursos Materiales:

- Pizarrón tradicional aúlico.
- Carpetas, Cuadernillo con material teórico y actividades prácticas.
- Biblioteca (en caso de estar disponible)
- Información proporcionada por museos, empresas, etc.
- Libros propios de las docentes.
- Cartón, objetos reciclados, pegamento, lápices y marcadores de colores, papeles de colores, madera, alambre, elementos de unión, pinturas.

Recursos Informáticos:

- Pizarrón digital
- Almacenamiento remoto de Google. Google Drive
- Plataformas educativas Classroom, Kahoot, Cuestionarios de Google, etc.
- Programas del entorno Microsoft Office: Word, Excel, PowerPoint, etc.
- Programas de gráfica y edición de videos. Aplicaciones de teléfonos celulares propios de los alumnos.
- Proyector y pantalla gigante.
- Videos, informes periodísticos y películas.
- Teléfonos celulares de los alumnos.
- Sala de Informática, computadoras.

Distribución de espacios y tiempos

Trabajos en el aula, patios, gimnasio, biblioteca, Sala de informática. Salidas educativas.

9. Bibliografía:

“Cuadernillo propio de recopilación de las docentes”

“La imagen visual” (Vicens Vives) I, II y III.

“Culturas y estéticas contemporáneas” Ed. Puerto de Palos.

“Arte del siglo XX”. (Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke y Honnef) Ed. Océano.

Córdoba, Marzo de 2024