



PLAN DE AREA DE ARTÍSTICA

DOCENTES DE ARTÍSTICA

Marta Eugenia Ríos Cadavid
Rosalba Zapata
Juan David Monsalve Roldán
María del Pilar Velásquez Marín
Fernando Aníbal Vasco Yepes
María de los Ángeles Rúa de Quiceno

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MIGUEL DE RESTREPO Y PUERTA COPACABANA

COPACABANA

2020

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código:GDC-PI-01
			Versión:08
			Página:2 de 128

"Las artes proporcionan a nuestra percepción una fórmula para esencializar la vida y a menudo para también poder valorarla". Elliot Eisner.

ASIGNATURA	PREESCOLAR-PRIMARIA	BÁSICA SECUNDARIA	MEDIA ACADÉMICA	PROFUNDIZACIÓN HUMANIDADES
Educación Artística y Cultural	2 Horas semanales	2 Horas semanales	1 Hora (10°) 1 Hora (11°)	1 Hora (10°) 1 Hora (11°)

ASIGNATURA	CLEI 3 (6° Y 7°)	CLEI 4 (8° Y 9°)	CLEI 5 (10°)	CLEI 6 (11°)
Educación Artística y Cultural	1 Hora	1 Hora	1 Hora	1 Hora

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 3 de 128

1. JUSTIFICACIÓN

“Ningún tipo de actividad humana dura tanto como las artes plásticas, y nada de lo que sobrevive del pasado es tan valioso para comprender la historia de la civilización”. (READ, 1970)

El área de Educación Artística y Cultural propone estimular los sentidos y potencializar habilidades expresivas para el desarrollo de la capacidad creadora del estudiante en el descubrimiento de sí mismo, el reconocimiento del otro y de su entorno, con el fin de concientizarlo de la responsabilidad que tiene en la construcción y transformación de su realidad, conservando el sentido de identidad personal, regional y nacional. En forma específica, se les brinda para ello la capacidad para seguir instrucciones y tomar decisiones, habilidad para observar, disfrutar, imaginar, experimentar, ambicionar, leer e interpretar imágenes, movimientos, gestos, sonidos y contextos; destreza para ganar seguridad, autenticidad, perseverancia, recursividad, autorregulación, compromiso y determinación con su proyecto de vida a corto, mediano y largo plazo.

El diseño metodológico del área hace lectura de las escalas de desarrollo humano y ofrece a los estudiantes amplios y diversos espacios para desarrollar su motricidad, capacidad crítica, creativa y emprendedora para aproximarlos al mundo académico y empresarial. Para ello, el área reconoce el conjunto de disposiciones actitudinales, cognitivas y procedimentales que lo caracterizan y a partir de ellas ejecuta una propuesta formativa con una estrategia de enseñanza cuyos instrumentos y técnicas de evaluación ponen en ejercicio las competencias comunicativas, matemáticas, científicas y ciudadanas; a través de una secuencia de aprendizaje en la cual se identifican saberes, se reproducen referentes, se profundizan tópicos y se crean productos artísticos.

Hablar de la Educación Artística y Cultural en nuestra Institución Educativa es hablar de un suceso cognitivo y afectivo, de una comprensión de lo objetivo y de lo subjetivo como polaridades en integración, que enriquecen los proyectos de aula, los proyectos pedagógicos institucionales y las áreas del conocimiento en la básica y la media; que nutre la aplicación del Dispositivo Pedagógico Institucional con sus líneas fundamentales: una pedagogía para la comprensión a través del desarrollo de las inteligencias múltiples desde una perspectiva crítica; y que favorece procesos interdisciplinarios, de emprendimiento, técnicos y creativos de los estudiantes.

Los proyectos transversales del sistema educativo colombiano, como el proyecto de formación en emprendimiento y el proyecto de educación vial, ponen de manifiesto la importancia de la innovación y de la creatividad para afrontar las demandas de la

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 4 de 128

vida ciudadana, lo cual representa para el área de Educación Artística y Cultural un requisito durante su estructuración y desarrollo. Los aportes que el área hace desde sus saberes específicos parten, entonces, de contemplar el hecho creativo como un medio a través del cual se aprende a interiorizar el entorno y la vida misma de manera positiva, emprendedora y constructiva, que oriente al estudiante hacia la interacción e integración social exitosa.

2. COMPETENCIAS DEL ÁREA

El propósito de enseñar a pensar es el de preparar a los estudiantes de la Institución Educativa José Miguel de Restrepo y Puerta, para que, en el futuro, puedan resolver problemas con eficacia, tomar decisiones bien meditadas y disfrutar de toda una vida de aprendizaje.

El arte, orientado hacia la canalización de talentos y al desarrollo de la comunicación interior de los estudiantes, les permite animar su vida emotiva, iluminar su inteligencia, guiar sus sentimientos y su gusto hacia las más puras formas de belleza, por caminos con norte definido hacia el encuentro del punto máximo de creación y desarrollo espiritual.

Las competencias se pueden estudiar como una compleja y sensible estructura que incluye el manejo de un saber, la aplicación de unas habilidades y destrezas que mejoran con la experimentación y adquieren sentido cuando se interactúa con unos valores fundamentales en contextos específicos para apreciar, hacer, innovar y sentir. En la Educación Artística, se asumen las competencias como un todo estructurado de atributos necesarios para el desempeño de situaciones específicas, que combinan aspectos tales como actitudes, valores, conocimientos y habilidades con las actividades a desempeñar en un contexto determinado (Bogoya, 2000) y (Gonczi, 1998).

Clasificación de las competencias

En el contexto actual sobre competencias, se habla de competencias básicas, genéricas, específicas y claves. En el caso de las competencias básicas, estas son: social, comunicativa, cognitiva, matemática, tecnológica y afrontamiento del cambio. Los elementos que interactúan y permiten dinamizar una competencia son: La actitud, el saber, los valores, habilidades y destrezas, la experimentación y el contexto.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 5 de 128

La Actitud: es clave en todo sujeto competente; es justamente la actitud la que nos mueve a dedicarle todo el tiempo necesario con fuerza, amor y disciplina a una actividad o realidad que queremos perfeccionar o mejorar.

El Saber: para ser competente es clave el manejo de un conocimiento. Es muy difícil comprender un texto o cualquier información que se deriva de una disciplina, ciencia o saber que desconocemos, sin la intuición en los estudiantes de la morfosintaxis o el vocabulario y la lógica del conocimiento estudiado.

Los Valores: sin la comprensión y aplicación de unos principios o valores como la responsabilidad social, entre otros, no tiene sentido ningún proceso de formación. Este componente nos hace más sensibles y transparentes en nuestra actividad artística.

Habilidades y destrezas: la práctica hace al maestro, es una vieja afirmación popular que sigue vigente. Esta práctica si se apoya en el manejo y aplicación de un método, de unas técnicas y de unas herramientas, permite mejorar la destreza de un sujeto en un oficio determinado llámese artístico o artesanal.

La experimentación: No sólo se trata de ejercer un oficio con suficiente dedicación, también es clave la experimentación de nuevas realidades que nos logren llevar a la innovación en nuestra área de trabajo. La experimentación de múltiples realidades en nuestro oficio, nos permite adquirir mayor competencia.

El contexto: podemos ser expertos en un saber, pero este no se puede aplicar arbitrariamente y de la misma forma en todos los entornos donde nos desempeñamos; es clave aprender a interactuar –con nuestro saber específico- en los diversos espacios o contextos donde estemos porque así, no afectaremos, ni violentaremos; por el contrario, podremos valorar, resignificar y construir nuevas y mejores realidades en el contexto específico en el que estemos. La resolución de problemas es una realidad que adquiere sentido cuando se aprende a comprender, valorar y respetar el contexto, sea cual sea.

Los saberes que están implicados en una competencia son:

Saber ser: aprender la inteligencia social.

Saber percibir: aprender a comprender lo que se observa y se estudia.

Saber hacer: Procedimientos y técnicas.

Saber sentir: actitudes.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 6 de 128

Saber innovar: idear, diseñar, crear.

Perfil Del Estudiante

Es un ser capaz de asombrarse ante las maravillas de la naturaleza, asumir una actitud crítica, investigativa y creativa, para conmovirse mediante la observación, análisis, imaginación, experimentación, proposición y apropiación de todo lo que conoce, rodea y siente; expresando con seguridad y estilo particular sus aprendizajes a través de su forma de ver la vida, en el contexto en el que se desenvuelve.

Nivel 1: PREESCOLAR

- Es inquieto por descubrir su entorno e identifica algunas expresiones culturales de su familia, de su Institución Educativa y de su Patria.
- Disfruta la expresión artística mediante interacciones lúdicas, sensibles y creativas.
- Aprecia y valora las creaciones propias y ajenas.

Nivel 2: BÁSICA PRIMARIA

- Es sensible a los elementos gráficos visuales, sonoros y corporales, valora y respeta las producciones culturales y obras artísticas propias y ajenas.
- Manifiesta sensibilidad social, integrándose positivamente en la construcción de una sociedad más justa.
- Concibe, representa y comparte ideas y formas expresivas novedosas.
- Toma decisiones apropiadas y resuelve problemas con eficacia y eficiencia.

Nivel 3: BÁSICA SECUNDARIA

- Es un gran observador, ve más allá de la apariencia, es crítico, con capacidad de conocer, conceptuar, juzgar y asumir los retos de la vida cultural.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 7 de 128

- Es selectivo en su respuesta a los problemas de la vida diaria y toma decisiones apropiadas con eficacia y eficiencia y con su estilo personal.
- Optimiza sus recursos y explora constantemente formas que se contemplan en la imaginación, que surgen, bien de la memoria cultural de experiencias pasadas, de la fantasía o de los sueños futuros o bien directamente del mundo degustable, tangible, visible y audible del momento actual.
- Experimenta materiales y técnicas para expresar las propias evocaciones y concepciones.

Nivel 4: EDUCACIÓN MEDIA

Media Técnica-Académica

- Es crítico, con capacidad de conocer, experimentar, describir, interpretar, argumentar, y asumir los retos de la vida cultural, para articular su experiencia a elementos puntuales de la historia del arte y de los medios publicitarios actuales.
- Es creativo en su respuesta a los problemas de la vida diaria y articula constantemente la realidad y la historia.
- Muestra una imaginación vivaz y una curiosidad especial por aprehender el mundo de la información visual; sabrá seleccionar, ordenar y concatenar un vocabulario de naturaleza plástica bidimensional; habrá adquirido el conocimiento de los conceptos y la conciencia histórica suficientes para comunicar claramente un mensaje.

Profundización en Humanidades

- Estudia conceptos de los diferentes lenguajes artísticos, los significados y valores que se le dan a creaciones artísticas en el contexto inmediato, en otros lugares y en otros tiempos.
- Resuelve problemas artísticos individualmente y en equipo, en el desarrollo de proyectos específicos.
- Investiga aplicando las técnicas adecuadas de experimentación, descripción, comprensión, interpretación y argumentación, para

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 8 de 128

llegar a la elaboración de propuestas propias de los saberes artísticos.

INTERACCIÓN CON LAS COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Para comprender cuáles son las competencias específicas de la Educación Artística y Cultural y cómo se interpretan en el ejercicio pedagógico, es importante determinar cuáles son las dimensiones de la Educación Artística de acuerdo a las Orientaciones Curriculares para la enseñanza de la educación Artística y Cultural (ANEXO 1), y cómo estas contienen las intenciones de cada una de las competencias.

Dimensiones de la Educación Artística: Tres son las dimensiones claves del área de Educación Artística que se preocupan por la comprensión, la producción y los sentimientos. En ellas se desarrolla la interlocución con las diversas competencias específicas del área.

Dimensión apreciativa: A través de esta dimensión podemos aprender a ver, a comprender, a percibir al otro, al mundo y al conocimiento. En esta dimensión se puede interactuar con dos competencias básicas como son: la competencia perceptiva y la competencia ideológica.

Dimensión productiva: Nos permite aprender a hacer, representar, transformar, idear o crear nuevas realidades, nuevos mundos. En esta dimensión se encuentran la competencia técnica y la competencia creativa.

Dimensión emocional: En el universo de las artes las emociones son fundamentales para expresar, soñar y crear. Esta dimensión permite que aprendamos a sentir, gozar, asombrarse y disfrutar de manera sensible y apasionada nuestra vida; la experiencia directa que nos rodea, nos invita a emocionarnos con el otro y el mundo en general. La sensibilidad es la variable clave de esta dimensión. Las competencias que hacen posible esta dimensión son: la competencia estética y la competencia expresiva. La competencia social está presente en forma explícita en las tres dimensiones.

Una competencia en la Educación Artística es entonces: "Una compleja y sensible estructura que incluye el manejo de un saber, la aplicación de unas habilidades y destrezas que mejoran con la experimentación y adquieren sentido cuando se interactúa con unos valores fundamentales en contextos específicos para apreciar, hacer, innovar y sentir". Pablo Romero Ibáñez, en Conferencias de Educación.

Competencia interpretativa: por manejar lenguajes particulares sustentados en la elaboración de metáforas y procesos de simbolización, es innegable el papel de la

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 9 de 128

educación artística, como instrumento para el mejoramiento del entendimiento y la comprensión de ser y sentirse en el mundo.

Competencia propositiva: posiblemente la fuente del sentido de libertad, distensión, satisfacción que conlleva el involucrarse con las artes se debe a que en esta actividad, quizás como en ninguna otra, se unen la mente, el pensamiento, la imaginación y el sentimiento. La experiencia artística conlleva a un nivel de reflexión conceptual que involucra lenguajes particulares propios de las disciplinas artísticas y lenguajes expresivos de la naturaleza, de la comunidad particular y del contexto cultural en general.

Competencia argumentativa: facultad íntimamente ligada a la vida emotiva, afectiva y cultural, que comprende un sentido de certeza inherente al ser humano, el cual expresamos a través de la gestualidad, del discurso, de las maneras cómo hacemos las cosas, de expresiones artísticas y de juicios estéticos. El primer referente de juicio estético es nuestro propio cuerpo. La conciencia de ser existencia incorporada nos llega progresivamente a la mente hasta completarnos la experiencia del esquema corporal.

Competencia perceptiva: capacidad para comprender e interpretar lo que se observa. La competencia perceptiva permite que ante una imagen, ilustración, gráfico u obra de arte, podamos describir e interpretar el tipo de imagen, los diversos elementos de composición, armonías cromáticas, estilos, movimientos, tendencias, escuelas y demás componentes de una imagen.

Competencia técnica: permite desarrollar una actividad artística con destreza y habilidad como la de colorear adecuadamente, pintar, dibujar, sombrear, esculpir, danzar e interpretar un instrumento musical entre otras prácticas artísticas.

Competencia expresiva: capacidad para expresar de múltiples formas los propios sentimientos y emociones como los sentimientos de los demás y del mundo.

Competencia creativa: genera sensibilidad para soñar, proyectar, idear, proponer o crear nuevas y significativas realidades artísticas.

Competencia estética: facilita sentir, experimentar y vivir el arte de manera sensible y apasionante.

Competencia ideológica: permite desnudar los textos interlineales u ocultos. Se explicita la intención de la obra y en ocasiones la del artista.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 10 de 128

Competencia social: capacidad para interactuar inteligentemente con los demás y con el entorno natural, artificial y social.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Mediante la Educación Artística y Cultural, fundamentada en una actitud crítica y creativa, la niñez y la juventud desarrollan e irradian su sensibilidad y su imaginación hacia el mejoramiento y el disfrute de la calidad de su experiencia intrapersonal y de interacción con los otros, con la naturaleza y con la producción cultural, contribuyendo efectivamente desde la educación formal con transformaciones culturales significativas, las cuales se manifiestan de la siguiente manera:

Nivel 1: PREESCOLAR

- Muestra sorpresa y entusiasmo hacia las exploraciones gráficas, sonoras, motrices y táctiles que le permiten conocer el mundo que le rodea.
- Coordina y orienta activamente su motricidad hacia la construcción de formas básicas y sencillas.

Nivel 2: BÁSICA PRIMARIA

- Muestra sorpresa y apertura hacia sus propias evocaciones, recuerdos y fantasías, manifestándolo a través de su gestualidad corporal y de elaboraciones artísticas seguras y espontáneas.
- Coordina y orienta activamente su motricidad hacia la construcción de formas expresivas más complejas.

Nivel 3: BÁSICA SECUNDARIA

- Explora, compara y contrasta cualidades estéticas, formas tangibles, sonoras y visibles de la naturaleza, de la producción cultural del contexto y de su época.
- Manifiesta autenticidad y sentido valorativo en sus propuestas artísticas, manifestando interés y laboriosidad en el desempeño técnico y creativo.

Nivel 4: EDUCACIÓN MEDIA

Media Técnica- Académica

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 11 de 128

- Confía en sí mismo y propone ideas artísticas significativas u otros trabajos en el campo del arte.
- Se muestra comprometido, con una visión particular del mundo y con sentido de pertenencia al proceso cultural de su contexto.
- Investiga, incorpora, interpreta, transforma y comunica simbólicamente experiencias de interacción en la naturaleza y con la producción cultural.

Profundización en Humanidades

- Comprende las características de los procesos creativos a través del estudio de estrategias y recursos para la creación.
- Se apropia de elementos útiles para conocer las formas del tiempo y el espacio en las artes, aprovechándolas en el análisis de su contexto.
- Manifiesta curiosidad por los significados culturales de su contexto y los considera. durante la construcción de su corporeidad.

INDICADORES DE DESEMPEÑOS

Desempeños cognitivos

- Comprende la importancia del color y su influencia en nuestro entorno.
- Identifica las formas existentes a partir de la observación de su entorno.
- Identifica en su entorno y trabajos artísticos, diferentes texturas y tramas.
- Comprende, valora y aprecia diversas expresiones artísticas.
- Reconoce nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico y los relaciona con su mundo cotidiano.
- Comprende, interpreta y representa las realidades visuales que observa.
- Comprende e interpreta las realidades visuales de los elementos que integran una obra de arte.
- Comprende, valora y aprecia el patrimonio cultural del arte universal.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 12 de 128

- Comprende y valora el patrimonio cultural arquitectónico de nuestros antepasados.
- Comprende las diversas intenciones, ideas o pretensiones que están presentes en las diversas obras del arte latinoamericano.
- Comprende, valora y aprecia diversas técnicas y expresiones artísticas.
- Comprende, valora y aprecia la fotografía como expresión artística.
- Comprende y estima el patrimonio cultural colombiano.
- Identifica y aprecia distintas obras del arte colombiano y los artistas creadores.
- Comprende e interpreta las realidades visuales que observa en el lenguaje cinematográfico.
- Comprende y aplica en sus composiciones el manejo de experiencias artísticas y tecnológicas.
- Analiza los diferentes instrumentos musicales y los clasifica por su interpretación y composición sonora.
- Comprende y valora el arte musical y sus múltiples enlaces.
- Analiza e interpretar nuevas formas musicales.
- Comprende como la historia musical es importante en la creación de otros formatos musicales.
- Comprende que su capacidad creadora y emprendedora favorece y le aporta a su proyecto de vida.

Desempeños procedimentales

- Coordina y orienta activamente su motricidad hacia la construcción de líneas simples.
- Se expresa y se mueve con espontaneidad dando rienda suelta a sus capacidades motrices.
- Percibe y aplica en las composiciones artísticas el manejo del espacio en un plano.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 13 de 128

- Expresa en sus composiciones artísticas diversos sentimientos, sensaciones o emociones.
- Se aproxima y explora formas sonoras, visibles y tangibles de la naturaleza y de su entorno sociocultural inmediato.
- Propone, diseña y desarrolla composiciones artísticas creativas.
- Crea producciones plásticas aplicando algunos elementos básicos de la composición y técnicas acuosas de pintura.
- Crea representaciones conjugando diferentes técnicas artísticas.
- Explora, compara y contrasta cualidades estéticas, a través del color y efectos visuales.
- Realiza producciones plásticas aplicando algunos elementos básicos de la composición empleando distintas técnicas de pintura.
- Propone, diseña y desarrolla composiciones artísticas creativas sobre publicidad y comunicación visual.
- Desarrolla su capacidad creadora, musicalmente, a través de la flauta dulce, instrumentos de percusión y la guitarra
- Realiza producciones musicales aplicando algunos ejercicios básicos de la flauta o distintos instrumentos musicales.
- Realiza producciones musicales aplicando algunos ejercicios.
- Explora, compara y contrasta cualidades estéticas, a través de la música.
- Propone, diseña y desarrolla composiciones artísticas musicales.
- Expresa en sus composiciones artísticas musicales diversos sentimientos, sensaciones o emociones.

Desempeños actitudinales

- Muestra sorpresa y apertura hacia sus propias evocaciones, recuerdos, fantasías y lo manifiesta con una gestualidad corporal y elaboraciones artísticas seguras y espontáneas.
- Manifiesta gusto estético en sus expresiones artísticas.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 14 de 128

- Muestra sorpresa y entusiasmo por sus propias evocaciones, recuerdos, fantasías y expresiones artísticas.
- Muestra sorpresa y entusiasmo hacia las exploraciones y creaciones gráficas que le permiten representar el mundo que le rodea.
- Muestra sorpresa y apertura hacia sus propias creaciones a partir del punto y la línea.

3. MARCO CONCEPTUAL

En la Ley General de Educación 115 de 1994, se establece como objeto que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes.

A su vez el Estado a través de sus políticas, ha establecido una serie de herramientas y principios que fundamentan la práctica artística; es así como a través de la Ley General de Cultura 397 de 1997 se decreta la creación del Ministerio de Cultura en el cual se establecen los siguientes principios y definiciones:

- La cultura, en sus diversas manifestaciones, es fundamento de la nacionalidad y actividad propia de la sociedad colombiana en su conjunto, como el proceso generado individual y colectivamente.
- El Estado impulsará y estimulará los procesos, proyectos y actividades culturales en un marco de reconocimiento y respeto por la diversidad y variedad cultural de la nación.

De igual manera el Estado a través del Ministerio de Educación establece como fin los siguientes aspectos:

- El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y su identidad.
- El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
- La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 15 de 128

conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales.

Adicional a esto en los Lineamientos Curriculares de Educación Artística, se establecen concepciones que se relacionan con el fortalecimiento de las vivencias en la escuela, darle sentido a lo artístico mediante una pedagogía que promueva la realización de los talentos, haciendo posible expresar en el lenguaje de lo estético aquello que va más allá de la razón; aquello que sobrepasa y que estando en nuestro pensamiento camina por los espacios de la imaginación buscando un estilo significativo de expresarse en una forma singular y universal a la vez. Así, para cumplir con los objetivos propuestos por el Ministerio de Educación Nacional, el enfoque que fundamenta la enseñanza de la educación artística en nuestra Institución es el enfoque **Técnico-expresivo**, el cual posee las siguientes características:

- Estimular en los estudiantes su capacidad para expresarse artísticamente y para reconocer las expresiones artísticas que existen en el campo por el cual se sienten atraídos.
- Relacionar su quehacer artístico con otras experiencias que le permitan comprender su realidad visual al igual que el afianzamiento y desarrollo de su capacidad musical.
- Afianzar su capacidad perceptiva y auditiva desde distintos contextos culturales.
- Utilizar las experiencias adquiridas fuera del aula para construir y enriquecer las concepciones artísticas establecidas en un contexto académico.
- Proveer herramientas técnicas para la consecución de propuestas artísticas innovadoras.

Las características antes mencionadas se relacionan con la articulación y la experiencia tanto del docente como del educando, de manera que los procesos de aprendizaje desarrollen la sensibilidad y la creatividad de los estudiantes, es decir que representen categorías mentales de apropiación selectiva, transformadora, de comprensión y de proyección de aspectos de la propia experiencia en el universo compartido, para que así, en los procesos mismos se involucren los sentimientos, la expresividad, las nociones y visiones del mundo más auténticas de los estudiantes.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 16 de 128

Los estudiantes de la Institución Educativa José Miguel de Restrepo y Puerta aprenderán de su propia experiencia. Con base en ella adquieren una noción de su corporeidad y su desarrollo psicomotriz y afectivo equilibrado, ampliando su disposición perceptiva de la realidad exterior cambiante, tangible, visible, audible, olfateando y saboreando sus propias fantasías y evocaciones.

Es imprescindible cultivar la curiosidad y la capacidad de asombro ante las cosas que cotidianamente se presentan. Es crear el hábito de buscar la novedad de cada instante, para sentir que la vida es un proceso de renovación constante, por eso que en este proceso se tendrán en cuenta las siguientes dimensiones:

- La experiencia sensible interpersonal
- La experiencia sensible de interacción con las formas de la naturaleza
- La experiencia sensible intrapersonal
- La experiencia sensible de interacción con la producción cultural.

El desarrollo humano **integral** es “el proceso de expansión de las capacidades de las personas que amplían sus opciones y oportunidades” (PNUD, 2007). En este sentido, el desarrollo humano integral está relacionado con el fortalecimiento de capacidades desde todas las dimensiones del ser humano, que le permitan generar acciones en todos los ámbitos de su vida en pro de su progreso y bienestar.

De igual forma, la **cultura** es entendida como un conjunto de valores, creencias, ideologías, hábitos, costumbres y normas, que comparten los individuos en la organización y que surgen de la interrelación social, los cuales generan patrones de comportamiento colectivos que establece una identidad entre sus miembros y los identifica de otra organización. (Ley 1014 de 2006, art. 1º).

La formación para el **emprendimiento** busca el desarrollo de la cultura del emprendimiento con acciones que buscan entre otros la formación en competencias básicas, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales, dentro del sistema educativo formal y no formal y su articulación con el sector productivo (Ley 1014, Art. 1 L. e).

De acuerdo con la Ley 1014 de 2006, es necesario que todos los establecimientos educativos desarrollen acciones pedagógicas articuladas e intencionadas que, mediante el desarrollo de las **competencias básicas** y ciudadanas, promuevan el desarrollo de actitudes emprendedoras en los estudiantes y contribuyan a la

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 17 de 128

consolidación de la cultura del emprendimiento. El fomento de la cultura del emprendimiento y su formación en los niveles de educación preescolar, básica y media es de carácter obligatorio, de acuerdo con lo establecido en el artículo 13 de la Ley 1014 de 2006.

El emprendimiento es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado, su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad. (Ley 1014 de 2006, art. 1º).

Se entiende por actitud emprendedora la disposición personal a actuar de forma proactiva frente a cualquier situación de la vida. Esta actitud genera ideas innovadoras que pueden materializarse en proyectos o alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemáticas. Así mismo, propicia el crecimiento y la mejora permanente del proyecto de vida.

Es importante recordar que las **competencias** son entendidas como “un saber hacer en situaciones concretas que requieren la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes” (MEN, 2006). Esta noción de competencia corresponde a la expresión del “ser”, que implica el dominio de:

- Conocimientos, que comportan un saber; habilidades y destrezas, que se expresan en saber hacer;
- Actitudes, valores, afectos y creencias, que connotan el saber ser. Así, en la perspectiva del desarrollo de competencias, en el marco de la cultura del emprendimiento, se ha de plantear el desarrollo de actitudes emprendedoras y para la empresarialidad, en la perspectiva del saber ser.

Como expresión del fomento a la **Cultura Institucional del Emprendimiento** en los Establecimientos Educativos, desde el preescolar a la educación media pueden adelantarse diversas experiencias de aprendizaje para promover el desarrollo de competencias básicas, ciudadanas y laborales específicas en los estudiantes, que promuevan simultáneamente diversos tipos de emprendimiento escolar, entre los que se destacan:

- **Cultural y/o artístico:** procesos educativos intencionalmente orientados a la creación, participación y liderazgo de actividades y proyectos artísticos y culturales a partir del desarrollo de competencias básicas y ciudadanas en los estudiantes, del fomento de sus

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 18 de 128

capacidades creativas e innovadoras y el desarrollo de competencias laborales específicas, cuando así se requiera. Se expresa en actividades o proyectos diversos: musicales (sean de creación o interpretación instrumental o coral), danza y pintura, audiovisuales o de animación; periodísticos; literarios; entre otros. Hoy han ganado relevancia las industrias culturales y creativas, que incluyen la edición impresa y multimedia, la producción cinematográfica y audiovisual, la industria fonográfica, la artesanía y el diseño. Descubre oportunidades visualiza futuro, campos de acción, aprovechamiento. Crea su idea de negocio, define productos, objetivos, estrategias. Investiga mercado, competencia, riesgo, facilidades y recursos. Cuantifica, proyecta, evalúa, diseña modelo y plan de negocio. Gestiona obtención de recursos, dirige la constitución del negocio. Inicia proceso productivo, de mercadeo, venta, servicio gestión gerencial.

Las competencias básicas y ciudadanas en la cultura del emprendimiento

MATEMÁTICAS

Contribuyen al desarrollo de diferentes tipos de pensamiento lógico y matemático, procesos mentales útiles para el análisis de situaciones problema y para el desempeño activo y crítico en la vida social y política. Dichas competencias le brindan al estudiante las herramientas necesarias para: tomar decisiones informadas y sustentadas, que favorecen el desarrollo de una ciudadanía crítica para la transformación de la sociedad; manifestar una actitud mental analítica y perseverante ante cualquier acción que emprenda el estudiante; comprender dinámicas y sistemas que le permitan buscar exitosamente diversas alternativas hasta llegar a la solución de un problema presente en cualquier ámbito de su vida.

CIENTÍFICAS

Contribuyen a la formación de personas capaces de observar, analizar, indagar y explicar lo que sucede a su alrededor para lograr nuevas comprensiones, compartir y debatir sus inquietudes y buscar soluciones a problemas, a través de:

- permitir que el estudiante use creativa y estratégicamente herramientas para investigar, identificar e interpretar la realidad que acontece en su contexto espacial y temporal, así como las experiencias de la vida misma;

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 19 de 128

- promover la reflexión y la apertura al cambio, y favorecer en el estudiante la sensibilidad frente a la realidad social y su proyección para transformar el entorno.

LENGUAJE

Permiten enriquecer la dimensión de comunicación, transmisión de información, representación de la realidad, expresión de sentimientos, potencialidades estéticas, el ejercicio de la ciudadanía responsable y el sentido de la propia existencia, brindando a los estudiantes herramientas cognitivas para conocer y tomar posesión de su realidad natural y sociocultural, y para asumir conciencia sobre sí mismos. Desde el punto de vista social y como aporte significativo a las actitudes emprendedoras, estas competencias sirven a los estudiantes para:

- interpretar el entorno y compartir experiencias, pensamientos, valores, conocimientos y puntos de vista, elementos fundamentales para construir espacios de interacción, participar en procesos de construcción y generar hechos para su transformación.
- actuar autónomamente con un comportamiento autorregulado y capacidad para planificar y monitorear sus acciones de acuerdo con sus propósitos.
- comunicar técnicamente ideas, en forma gráfica, textual o iconográfica, para el desarrollo de actividades o proyectos.

CIUDADANAS

Favorecen el desarrollo integral de personas con claro sentido de ciudadanía, capaces de participar activa y responsablemente en las decisiones colectivas de manera democrática para resolver conflictos en forma pacífica y respetar la diversidad humana. Es a través de estas competencias que los estudiantes logran:

- desarrollar hábitos, actitudes y costumbres para una convivencia sana y pacífica en los diferentes contextos, en los cuales los compromisos superan la concepción de deberes y los conflictos se transforman en oportunidades de mejora.
- participar y liderar constructivamente en procesos democráticos con criterio de justicia, solidaridad y equidad, y con actitudes emprendedoras que mejoren su calidad de vida y la de su comunidad.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 20 de 128

- reconocer y respetar la diversidad y mantener una actitud crítica frente a la discriminación y exclusión.

Las actividades institucionales promueven la participación y el sentido de organización y cultura institucional (creencias, ritos, ceremonias, cosmovisiones validadas, etc.). Son un apoyo para la consolidación de la convivencia y para estrechar lazos de amistad y conocimiento mutuo.

Las actividades institucionales contribuyen a fomentar la cultura del emprendimiento cuando:

Se realizan no sólo con el propósito de cumplir una tarea programada en el calendario, sino porque su ejecución interrelaciona conceptos, principios, valores, ideas y formas de ser y de hacer, evocadas por el horizonte institucional propuesto en el PEI; y/o PEC:

- Ofrecen espacios de construcción, donde la lógica de la comunicación, el trabajo en equipo, el liderazgo, la toma de decisiones y la creatividad de docentes, padres de familia y estudiantes enmarcan un ambiente propicio y consecuente para el desarrollo de competencias, y actitudes emprendedoras y empresariales.
- Su planeación, ejecución y evaluación tiene en cuenta el cumplimiento de acciones tales como: realización de diagnósticos para determinar la temática, las necesidades de organización de la actividad y las competencias y actitudes emprendedoras y empresariales para desarrollar en dicha actividad; organización de comités, diseño de planes de acción y de cronogramas que orienten la actividad; promoción de la adecuada gestión de los recursos y el ejercicio colectivo de la autorregulación, en virtud de procesos de seguimiento, evaluación y sistematización de lo desarrollado. - promoción de la adecuada gestión de los recursos y el ejercicio colectivo de la autorregulación.

Otra de las disposiciones legales que reglamenta el diseño curricular y la actualización del área en la Institución es el Decreto 1075 del 2015, cuando define en el artículo 2.3.3.3.2.1.4., la institución de educación media diversificada como aquella que ofrece varios programas académicos y vocacionales tendientes a la obtención grado bachiller; en ella, el alumno se familiariza primero con disciplinas de educación general, y luego escoge entre varias áreas y modalidades, previamente establecidas, la más se ajuste a sus necesidades, intereses, aptitudes, preferencias.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 21 de 128

A partir de esto, el plan de área retoma del artículo 2.3.3.3.2.1.2 de la organización de la educación media diversificada, los criterios a partir de los cuales en su estructura se contempla el acercamiento graduado a los saberes del dibujo técnico para la media técnica de dibujo arquitectónico, y a los saberes de técnicas artísticas e historia del arte en la profundización en humanidades, ambas contempladas en el artículo 2.3.3.3.2.1.5 Áreas y modalidades.

Son algunos de estos criterios:

- El plan de estudios es instrumento susceptible de permanente enriquecimiento y actualización en consonancia con el avance de las ciencias, la evolución de la pedagogía y las necesidades del desarrollo nacional.
- El estudiante puede integrar su personalidad y desarrollar su inteligencia en una o varias disciplinas. En consecuencia, el sistema educativo debe ofrecer alternativas.
- El plan de estudios debe tener unidad y articulación. En consecuencia, éste no puede integrarse con disciplinas y cursos aislados.

La estructura académica de la profundización en humanidades de la Institución pretende generar un entorno de aprendizaje direccionado al desarrollo de habilidades críticas, nutrido por los saberes propios de asignaturas de corte humanístico como Antropología, Psicología y Lengua Castellana. Estos saberes son interconectados a través de la implementación de estrategias y hábitos de estudio y reflexión que se enfocan en la adquisición de herramientas de análisis e identificación de las líneas de pensamiento y comprensión que componen un discurso y a su vez, de las formas manifiestas de éste discurso, que se entretajan en las formas del estado, del sistema educativo, de los medios de comunicación, entre otros, todos aquellos entornos o regiones simbólicas en las que tiene lugar el habitar.

Dichas estrategias proponen al estudiantado un recurso para disentir, sin que la disidencia signifique o implique la descalificación de las opiniones o propuestas de los demás, sino más bien la generación de actitudes proactivas desvinculadas de la vanidad que amenaza tras la voz propia y la ambición por el poder que la motiva. En el centro de esta reflexión se posiciona la noción de lo humano, atendiendo a la forma en la que se ve alterada por tales discursos durante el habitar en tanto espacio concreto que la expresa, para determinar la valoración o transgresión de los mecanismos que se encargan de expresarla antes que justificarla siendo que, en tanto transversal a todos los seres, debe prescindir de tales protocolos.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 22 de 128

Asumiendo estos criterios, la propuesta de articulación de la modalidad de asignaturas electivas con énfasis en procesos artísticos a la profundización en humanidades tiene como propósito complementar esta estructura cuyos límites son claros y a la vez abiertos, para dar respuesta a la necesidad de generar espacios de circulación y de aplicación de saberes prácticos, con énfasis creativo y productivo, que complementen los espacios de formación para la crítica y la argumentación que ya son servidos en los cursos vigentes. Esta necesidad tiene su raíz en el hecho de que la argumentación en tanto está determinada por la condición inmaterial del lenguaje, requiere de espacios prácticos para permitir al estudiante adquirir una dimensión concreta del tipo de implicaciones que puede tener la calidad de las abstracciones que genera durante los procesos de formación crítica.

La propuesta contempla, por supuesto, mantener como puntos de referencia los que la estructura de la profundización considera como ejes centrales de su reflexión, todos ellos componentes que conforman la noción de lo humano, a saber, el cuerpo, la conciencia del tiempo y del espacio, la conciencia de los otros, el poder y el deseo, agregando aquel que corresponde al habitar, en tanto punto de reflexión específica de los procesos a desarrollar.

El marco general de la propuesta hace lectura del riesgo que corre el componente de humanidades en los espacios educativos actuales, en tanto “la palabra del momento es “impacto”, y cuando el gobierno habla de “impacto” se refiere sobre todo al “impacto económico”, como se refiere Martha Nussbaum (2010: 171), en su interés por comprender las implicaciones que tiene para el estado actual de la educación una certeza como ésta. Así también, la propuesta contextualiza las estrategias y experiencias efectivas que reseña la autora, con conciencia del valor que tiene la posibilidad de asumir iniciativas para complementar espacios de aprendizaje que permitan a los estudiantes el acceso a un proceso de formación equilibrado, en el que las cualidades del discurso técnico propio de las áreas enmarcadas en la producción y la industria no estén por encima o por debajo de aquellas que permitan la reflexión sobre el sentido y la expresión de la vida.

LINEAMIENTOS

ESTRUCTURA GENERAL DEL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA PREESCOLAR Y LOS GRADOS 1° - 2°- 3°

- Muestra sorpresa y apertura hacia sus propias evocaciones, recuerdos, fantasías y lo manifiesta con una gestualidad corporal y elaboraciones artísticas seguras y espontáneas.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 23 de 128

- Denota interés por observar la naturaleza.
- Se relaciona con los otros y las cosas movidas por sus gustos, confiadas y sin temor.
- Se aproxima y explora formas sonoras, visibles y tangibles de la naturaleza y de su entorno sociocultural inmediato.
- Simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasía y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta.
- transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos.
- Manifiesta gusto y se pregunta sobre las cualidades estéticas de sus expresiones artísticas y las del entorno natural y sociocultural.
- Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico, los relaciona con su mundo cotidiano y los comenta con sus compañeros.
- Disfruta con manifestaciones artísticas.
- Asume sin angustia sus equivocaciones.
- Manifiesta una actitud del género espontánea y respetuosa.
- Cuida la naturaleza de su entorno.
- Disfruta los juegos en compañía, es bondadoso y solidario con sus compañeros.
- Conserva cuidadosa y ordenadamente sus trabajos artísticos y se preocupa por los de sus compañeros.
- Colabora con el cuidado de los espacios de trabajo.
- Disfruta con las narraciones de historias sagradas de su comunidad, ritos, leyendas, tradiciones y con recuentos sobre las artes autóctonas y universales.

ESTRUCTURA GENERAL DEL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA LOS GRADOS 4° - 5° - 6°

- Muestra sorpresa y entusiasmo por sus propias evocaciones, recuerdos, fantasías y expresiones artísticas.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 24 de 128

- Denota confianza en su gestualidad corporal y en las expresiones de los otros.
- Comparte sus ideas artísticas, disfruta y asume una actitud de pertenencia con la naturaleza, los grupos de amigos y a un contexto cultural particular.
- Coordina y orienta activamente su motricidad hacia la construcción de formas expresivas.
- Explora, compara y contrasta cualidades estéticas, formas tangibles, sonoras y visibles de la naturaleza, de la producción cultural del contexto y de su época.
- Hace representaciones conjugando técnicas artísticas y lúdicas, inventa expresiones artísticas a través de formas tradicionales.
- Construye instrumentos, herramientas simples y hace materiales básicos para lograrlas.
- Establece comunicación con sus compañeros mediante símbolos, describe los procedimientos técnicos que realiza.
- Transforma creativamente accidentes, errores e imprevistos.
- Identifica características estéticas en sus expresiones artísticas y en su contexto natural y sociocultural: manifiesta gusto, pregunta y reflexiona sobre las mismas, las agrupa y generaliza.
- Explica las nociones básicas propias del lenguaje artístico contenidas en sus expresiones artísticas, las contrasta y las utiliza adecuadamente en otras áreas.
- Expresa una actitud de género sincera y segura; asume con responsabilidad y equilibrio sus éxitos y equivocaciones.
- Propone y disfruta de actividades grupales que incidan en la calidad de su medio ambiente.
- Expresa el deseo de acceder a actividades culturales extraescolares.
- Manifiesta disfrute y aprecio, ubica históricamente y hace juicios de valores sobre historias sagradas de su comunidad, ritos, leyendas, artes y, en general, sobre la producción cultural de su tradición y de otras.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 25 de 128

ESTRUCTURA GENERAL DEL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA LOS GRADOS 7° - 8° - 9°

- Muestra sorpresa con los cambios de su cuerpo y con los nuevos alcances de su imaginación y los asume sensiblemente.
- Caracteriza su presencia con una gestualidad corporal expresiva.
- Propone ideas artísticas auténticas, benéficas y novedosas para su medio ambiente natural, social y cultural y asume una actitud de compromiso con ellas.
- Se comunica mediante lenguajes artísticos particularmente emotivos.
- Controla, orienta y ensaya nuevas habilidades corporales expresivas.
- Delimita campos de interés entre las formas de la naturaleza, formas de vida de su comunidad y en la producción cultural, las transforma en lenguajes artísticos particulares cargados de emotividad y de múltiples lecturas.
- Describe, compara y explica los procedimientos técnicos que utiliza; transforma creativamente los accidentes, errores e imprevistos.
- Manifiesta entusiasmo por elaborar, conocer e intercambiar conceptos, reflexionar sobre ellos y sobre las características estéticas y artísticas de los lenguajes que utiliza y de] entorno natural y sociocultural.
- Hace composiciones organizadas sobre concepciones de su imaginario fantástico y de la estética y del arte del pasado y contemporáneo.
- Reconoce su estilo personal, lo aprecia y analiza críticamente sus propias producciones en contraste con las de los otros.
- Se interesa por conocer, ser crítico, cuidar y simbolizar la diversidad biológica y de su patrimonio cultural, a través del arte.
- Aprecia, ritualiza y simboliza de manera original sus relaciones.
- Reconoce y valora la historia del arte de la tradición local y universal; visita sitios de interés cultural, promueve actividades culturales extraescolares.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 26 de 128

- Manifiesta actitud de goce ante el descubrimiento de su disposición para la expresión gráfica; expresa con claridad sus modos de percibir formas de representación y por los mensajes gráficos en su contexto.
- Hace propuestas de diseño gráfico de diferente índole que denotan que evoca gustoso experiencias vividas, que imagina fantasiosamente y que observa su entorno natural, la producción gráfica de su contexto, de otras culturas y de otras épocas.
- Vivencia y comunica espontáneamente los aportes de la clase de diseño a su vida cotidiana y viceversa.
- Se comunica mediante signos, familias de signos (escrituras jeroglíficas) y síntesis gráfica, particularmente emotiva, clara y directa, de su propia evocación o invención, involucrando imágenes de la naturaleza (sensaciones, ambientes, dimensiones y detalles particulares) y de la cultura gráfica de su comunidad y regional, nacional o universal.
- Realiza con facilidad signos abstractos y ejercicios con módulos.
- Experimenta y controla sus producciones gráficas con propiedad técnica y/o de manejo de medios tecnológicos que le permiten encontrar sentido y darle significado a su entorno físico, a su interacción con los compañeros y la comunidad.
- Transforma diferentes materiales y selecciona del medio ambiente otros para realizar propuestas tipográficas con significados claros y contundentes, en las que mezcla recursos visuales sencillos.
- Describe, compara y explica de manera oral o escrita concepciones de su imaginario fantástico y de los signos del pasado y contemporáneos que utiliza en sus diseños y que ve en los diseños de los demás (en el aula, en la calle, en la TV).
- Transforma creativamente accidentes, errores e imprevistos.
- Reconoce y relaciona proporciones, tamaños, distancias, colores y tiempo en la naturaleza que lo rodea y en los signos que produce.
- Reconoce, discrimina y globaliza componentes del lenguaje gráfico, como entorno, contenido y contexto, para manejar el concepto en diseño gráfico en función de su propia inventiva y de la eficacia y utilidad de sus mensajes.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 27 de 128

- Distingue en sus trabajos y en los de los demás (en el aula, en la calle, en el contexto cultural, en la TV) características formales de acuerdo a un vocabulario, unas proporciones y una ubicación particular.
- Es sensible, crítico y exigente frente a sus procesos comunicativos y técnicos.
- Demuestra seguridad en sus propios juicios de valor y sensibilidad hacia el mundo gráfico al asumir una actitud crítica frente a éste, por ejemplo frente a mensajes eficaces.
- Basa sus trabajos en el hombre como punto de partida y receptor de sus mensajes.
- Busca contacto con personas y experiencias en el campo del diseño, para recrear los procesos desarrollados y mejorar la calidad de sus trabajos.
- Investiga y escribe sobre la producción visual y gráfica de su medio: organiza y participa en eventos en los que pueda confrontar su trabajo.
- Muestra interés por conocer procesos de producción gráfica y visual en la historia y en otras culturas.

ESTRUCTURA GENERAL DEL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA LOS GRADOS 10° - 11°

Educación Media

- Manifiesta asombro por su propia inventiva y con la significación que ésta tiene en el medio.
- Denota un comportamiento respetuoso y sensible con la naturaleza, con los otros y con el patrimonio cultural en general.
- Coordina sus habilidades expresivas hacia la construcción de formas significativas.
- Manifiesta autenticidad y sentido valorativo en sus propuestas artísticas; manifiesta interés y laboriosidad en el trabajo tanto teórico como artístico, los disfruta y los refiere a su contexto.
- Da razón oral o escrita sobre realidades estéticas y artísticas contemporáneas o del pasado y de su fantasía.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 28 de 128

- Muestra dominio de conceptos relativos a uno o varios lenguajes artísticos, sostiene debates con perspectiva histórica.
- Escribe ensayos críticos sobre la calidad de su contexto natural y sociocultural, sus propios trabajos artísticos, la historia local y universal de las artes y la producción cultural en general.
- Muestra disfrute e interés por las características de las formas de su entorno natural, por su función y por la índole de las relaciones que tienen las personas del medio con éstas. Igualmente con la producción gráfica de su contexto, de otras culturas y de otras épocas.
- Confía en su manera de ver las cosas y de transmitirlos y se plantea retos de diseño confiando en su propia inventiva gráfica, teniendo en cuenta la significación que éstos pueden tener en el medio.
- Conjuga su inventiva con medios tradicionales y electrónicos para este fin. Logra totales gráficos significativos.
- Involucra símbolos de la cultura local y universal.
- Muestra que puede combinar la innovación y la tradición si es posible, utilizando tecnología.
- Maneja la relación estructura-forma-contenido-contexto-concepto.
- Reflexiona sobre diseños que ha realizado, que han realizado otros en su barrio, municipio o región, o gentes y empresas de diferentes lugares y períodos; da razón oral sobre estas reflexiones. Sustenta sus argumentos con perspectiva histórica.
- Planifica y desarrolla actividades extraescolares en las que pueda confrontar su trabajo.
- Selecciona campos de interés, en su contexto cultural y los contrasta con producciones de otros contextos.
- Expresa sus criterios ante las manifestaciones gráficas de su contexto físico como son vallas, carteles, carátulas y estampillas por escrito u oralmente.

Profundización en Humanidades



- Confía en sí mismo y propone ideas artísticas significativas u otros trabajos en el campo del arte; se muestra comprometido con su visión particular del mundo v con su pertenencia a un proceso cultural.
- Investiga, incorpora, interpreta, transforma y comunica simbólicamente experiencias de interacción en la naturaleza, con los otros y con la producción cultural.
- Descubre y explica comparativamente los procedimientos técnicos que desarrolla; transforma creativamente accidentes, errores e imprevistos.
- Configura investigaciones teóricas y prácticas sobre el arte, individuales o colectivas, fundamentadas en postulados.
- Manifiesta sin temor sus emociones frente a eventos y cosas que lo conmueven.
- Planifica y desarrolla actividades culturales extraescolares.
- Desempeña labores artísticas.
- Observa, evoca gustoso, imagina totalidades gráficas, teniendo en cuenta actividades significativas en su quehacer cotidiano, así como significados que su comunidad le da a la naturaleza, a contextos urbanos específicos, a las tradiciones en general y a las expresiones gráficas de su cultura.
- Expresa sentimientos e ideas a través de diferentes lenguajes, mediante técnicas de su propia inventiva utilizando herramientas y materiales naturales.
- Comunica sus ideas demostrando capacidad para seleccionar, ordenar y concatenar líneas, luces, sombras, colores, texturas y demás elementos de vocabulario gráfico, según la función que le dé a la totalidad gráfica que se propone comunicar y las relaciones que ésta comprenda.
- Describe y explica los procedimientos técnicos que desarrolla él mismo y sus compañeros y los realizados por otros, en otros tiempos y lugares, hace comparaciones entre éstos.
- Maneja la interrelación armónica de elementos gráficos de diferente naturaleza en un espacio-formato, con el fin de producir un mensaje, y de reconocer los mensajes de los otros, del entorno urbano, de emisiones de los medios.

 <p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana</p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 30 de 128

- Planea y lleva a cabo actividades de carácter investigativo, a partir de contextos físicos específicos en la localidad, en la región, en los medios masivos de comunicación, en campañas publicitarias u otras propuestas gráficas.
- Comunica sin temor, respetuosamente, emociones, ideas e interpretaciones del propio trabajo, del trabajo de los compañeros, de contextos físicos de su propio entorno y de otros tiempos y lugares. Puede hacer una autoevaluación sistemática de sus producciones en clase.

4. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Los procesos de enseñanza del área fluyen a través de la propuesta metodológica planteada en las Orientaciones Pedagógicas Para La Enseñanza De La Educación Artística Y Cultural, que propone un conjunto de prácticas enmarcadas en tres procesos generales. Inicialmente, los procesos de apropiación, pensados para hacer un acercamiento a los saberes técnicos propios de las diversas disciplinas del arte; en segundo lugar, los procesos de creación, enfocados en el desarrollo de productos creativos; en tercer lugar, los procesos de socialización, cercanos a los saberes propios de la circulación de productos y discursos artísticos.

La aplicación de esta propuesta metodológica está sujeta a las características de los ciclos propedéuticos para los cuales está organizada la población atendida. De preescolar a tercero se lleva a cabo un proceso de ambientación y estimulación de habilidades. A cuarto y quinto corresponde un proceso exploratorio. De sexto a noveno se implementa un afianzamiento de habilidades orientado a prácticas artísticas específicas. Por último, para décimo y once se considera una profundización vocacional.

En torno a los tres momentos de la secuencia de enseñanza, según las especificidades de cada ciclo, se proponen las siguientes exigencias de aprendizaje, encaminadas a trazar rutas generales a las que apunten los procesos desarrollados en el aula.

EXIGENCIAS DE APRENDIZAJE

Nivel 2: BÁSICA PRIMARIA

- Tener coordinación y orientación espacial.
- Capacidad para escuchar y seguir instrucciones.
- Desarrollar la capacidad expresiva a nivel gráfico y corporal.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 31 de 128

- Utilizar adecuadamente los implementos de trabajo.

Nivel 3: BÁSICA SECUNDARIA

- Tener desarrollada la capacidad imaginativa y de observación.
- Ser capaz de seguir muestras, proponer formas inventadas, expresar sentimientos y emociones a través de los elementos de la expresión corporal, del lenguaje plástico y musical.
- Usar adecuadamente los materiales y fomentar la estética en la presentación de los trabajos.
- Percibir e interiorizar sonidos, manifestándolos a través de la interpretación musical.
- Aplicar elementos de interpretación de obras artísticas.

Nivel 4: EDUCACIÓN MEDIA

Media técnica:

- Tener dominio conceptual y técnico sobre composición, perspectiva, teoría cromática y espacial, durante el proceso de creación artística.
- Capacidad analítica, propositiva y argumentativa durante procesos de producción e interpretación artística.
- Relacionar la historia del arte como hilo conductor en las lecturas del contexto actual, necesarias para el diseño de ambientes.

Profundización en Humanidades

- Reconoce sus tendencias vocacionales, se procura experiencias y prácticas que le permitan afianzar sus habilidades y talentos.
- Muestra dominio de conceptos relativos a los lenguajes artísticos de su interés, sostiene debates con perspectiva estética, histórica y filosófica, referidos a estas prácticas artísticas.
- Participa en el desarrollo de iniciativas de proyectos creativos, poniendo sus habilidades al servicio de objetivos comunes en torno a la producción de trabajos artísticos.

 <p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana</p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 32 de 128

5. EVALUACIÓN

De acuerdo a los Lineamientos Curriculares del área de Educación Artística, planteados por el MEN, El Dispositivo Pedagógico Institucional y su enfoque: "Pedagogía para la Comprensión a través del desarrollo de las Inteligencias Múltiples desde una Perspectiva Crítica" y el Artículo 5 del Sistema Institucional de Evaluación, se establecen los criterios evaluativos para la promoción y el desarrollo de competencias básicas de los estudiantes adquiridas en el área en cada ciclo y referidas a aquellos contenidos específicos que se consideran especialmente importantes para su desarrollo. Son, pues, indicadores sobre qué es lo que el alumno debe alcanzar.

En los procesos evaluativos planteados desde la educación artística se establece una fusión entre el conocimiento técnico y el desarrollo de la capacidad creativa, fomentando el respeto hacia los demás y una actitud crítica hacia los distintos tipos de producción artística.

En el aprendizaje artístico se integran a los proceso de aprendizaje: la producción, la técnica, la apreciación y el juicio crítico, así como también el conocimiento histórico y cultural. Las magnitudes del aprendizaje artístico aparecen en función de las dimensiones de arte.

Para verificar los logros obtenidos en educación artística en la Institución Educativa José Miguel de Restrepo y Puerta, se tendrá en cuenta el análisis y valoración que el profesor realiza procesalmente con el estudiante de sus instrumentos de evaluación.

Además se valora el avance grupal en el área, destacando el desarrollo de la creatividad y de la expresión artística en la aplicabilidad de lo aprendido de manera cualitativa según las posibilidades de los estudiantes.

De acuerdo a todo lo anterior en el área se valoran los siguientes criterios al evaluar:

- Aplicación correcta de técnicas artísticas en sus trabajos.
- Creatividad en la elaboración de sus actividades.
- Realización completa de las actividades propuestas para cada clase.
- Cumplimiento con el material requerido para la producción dentro de la clase.
- Presentación de sus trabajos de manera completa y oportuna.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 33 de 128

- Actitud de trabajo, con buena disposición para desarrollar sus actividades, sin interrumpir ni perturbar el trabajo de sus compañeros.
- Buena presentación de sus trabajos en la carpeta o folder, los cuales deben ser coleccionados período a período.
- Informes de lectura y/o videos.
- Apropiación de las diferentes técnicas trabajadas.
- Presentación de fichas, seriaciones, manualidades.
- Respeto y cuidado del espacio de trabajo, de las creaciones propias y ajenas.
- Cumplimiento de los objetivos para cada actividad.
- Coordinación motriz y corporal.
- Capacidad argumentativa para defender sus ideas.
- Manejo apropiado de la orientación espacial y aprovechamiento del tiempo de trabajo.
- Presentaciones musicales en el aula de clase, como también el dominio de la lectura musical.
- Algunos trabajos serán evaluados en forma oral, de tal manera que se logre socializar los temas de consulta o los desarrollados en textos y lecturas al interior del aula de clase.
- Apropiación de los temas y competencias generales del área.
- Asistencia oportuna y permanente a las clases.
- Constancia en el acompañamiento familiar al proceso formativo.
- Seguimiento del conducto regular para la resolución de inconformidades en la evaluación.
- Cuidado de bienes y enseres de las aulas especializadas.
- Replica los saberes de clase en otros espacios formativos.

Estrategias aplicadas

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 34 de 128

Para evaluar los procesos de aprendizaje del área se implementa la estrategia de desarrollo de habilidades conceptuales y prácticas. Esta consiste en ejecutar una secuencia de actividades en cuatro etapas: identificación de saberes, reproducción de referentes artísticos (historia del arte), profundización de tópicos y desarrollo de proceso creativo. En cada etapa se realizan actividades varias actividades:

- Actividades de aula: comprensión de lectura, exploración de materiales y asociaciones creativas, cuyo nivel de dificultad responde a cada grado y al tiempo de desarrollo de cada periodo académico. El registro de estas actividades se hace a través de la utilización del block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.
- Actividades en espacios abiertos:
 - Muestra de artes plásticas (pintura, fotografía, escultura, dibujo y modelado).
 - Muestra de artes escénicas y musicales (teatro, danza, literatura y música).

Instrumentos de evaluación aplicados para cada periodo:

De acuerdo con las cuatro etapas de la estrategia de evaluación se plantean cinco instrumentos de evaluación que dan cuenta del desarrollo de las actividades correspondientes a cada etapa. Estos instrumentos son:

Formato N°1: HABILIDADES CONCEPTUALES: Identificación: Se hace una aproximación a los saberes previos y generales del estudiante, las palabras claves y su respectivo significado. En este formato se trata de abordar los elementos básicos del componente disciplinar del área. **Ver Archivo adjunto 1.**

Formato N°2: HABILIDADES PRÁCTICAS: Exploración: A partir de un referente artístico presentado por el docente, para que el estudiante realice una reproducción con algunas instrucciones dadas. Se evalúa el rigor en la aplicación de las instrucciones dadas y su proceso formativo. **Ver Archivo adjunto 2.**

Formato N°3: HABILIDADES CONCEPTUALES: Profundización: Cada estudiante desde el ejercicio de comprensión textual, la asociación compleja de teorías, las tendencias, líneas de pensamiento y énfasis expresivos, pueda elaborar un nuevo saber dado el empoderamiento de la parte conceptual trabajada en los tópicos generativos. **Ver Archivo adjunto 3.**

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 35 de 128

Formato N°4: HABILIDADES PRÁCTICAS: Creación: El estudiante realiza una creación a partir de la identificación de las habilidades propias, teniendo en cuenta los saberes previos aprendidos trabajados desde los tópicos generativos y de manera especial las tendencias y habilidades artísticas desarrolladas por el estudiante. **Ver Archivo adjunto 4.**

Formato N°5: HABILIDADES INTEGRADAS: Utilizado para los grados de preescolar a tercero. El estudiante realiza su creación plástica siguiendo las instrucciones y materiales los materiales dados. Su propósito es el desarrollo de la motricidad y la exploración de los sentidos con un enfoque creativo. **Ver Archivo adjunto 5.**

PROPOSITO DEL ÁREA PARA CADA UNO DE LOS NIVELES

Nivel 2: BÁSICA PRIMARIA

- Implementar la exploración de las formas sonoras, visibles y tangibles de la naturaleza para el reconocimiento del entorno sociocultural inmediato del estudiante para que se apropie de ellos y lo exprese desde su experiencia artística de una manera más intencional, tranquila y segura.
- Capacitar al estudiante para comprender el lenguaje simbólico de las artes.
- Se prepara para que disfrute de un proceso comunicativo por medio de la fantasía, contar cuentos, escribir historias, crear composiciones gráficas.
- Le permite al niño iniciarse en la expresión corporal, en el juego teatral, la interpretación musical, juego con formas y colores como formas de expresión artística.
- Los procesos de creación artística tienen como fundamento el conocimiento que se quiere por medio de la experiencia sensible.
- Potenciar la capacidad creativa por medio de elementos gráficos y geométricos.
- Identificar y reconocer el sentido de la geometría.
- Formar en los estudiantes sentidos de análisis, crítico y afianzar en ellos la observación y la valoración de cuanto lo rodea para la formación de personalidades equilibradas y armónicas.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 36 de 128

- Appreciar las posibilidades expresivas que ofrecen diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
- Experimentar y aplicar la combinación de elementos que producen el efecto del color en trabajos artísticos para luego emplearlos en acciones de la vida diaria y escolar.
- Estimular la motricidad fina mediante el modelado de figuras en plastilina.
- Appreciar las posibilidades expresivas que ofrecen diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

Nivel 3: BÁSICA SECUNDARIA

- Comprender la relación, el significado de todos los elementos compositivos gráficos, y la delimitación de los campos de interés entre las formas de la naturaleza, la comunidad y la producción cultural, para articularlos dentro del contexto actual a partir de intencionalidades y lenguajes artísticos particulares cargados de emotividad y de múltiples lecturas.
- Incrementar la capacidad de seleccionar, ordenar, articular, proponer y concatenar líneas, luces, sombras, colores, texturas y demás elementos de vocabulario gráfico, para ser precisos en la expresión artística de un pensamiento particular dentro del contexto y momento actual.
- Brindar elementos, herramientas y técnicas propias del lenguaje gráfico.
- Ejercitar la expresión corporal.
- Fortalecer la motricidad fina por medio de ejercicios que le sean de agrado y manejo al estudiante de acuerdo a sus habilidades.
- Realizar constantemente diferentes ejercicios de pre escritura para fortalecer la motricidad fina.
- Motivar la importancia de la expresión corporal como medio de desarrollo integral del educando en el aprendizaje.
- Identificar los distintos tipos de danzas de las regiones de Colombia, los mismos que el vestuario, sus costumbres y su relación con la historia.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 37 de 128

- Valorar la importancia del dibujo como medio de expresión de sentimientos, vivencias, creaciones y elaborar juicios y criterios de valoración de sus obras y las de los demás, empleando distintas técnicas y colores.
- Percibir e interpretar analíticamente, estilos de pintura, forma de aplicación e implementos prácticos para un buen juicio estético.
- Construir collage, modelados, composiciones y otras expresiones artísticas para el desarrollo de su propia creatividad e imaginación.
- Fomentar el aprecio y valoración, juicios de la expresión artística.
- Educar el sentido de la escucha, la percepción, sensación ante las propias evocaciones y fantasías.
- Identificar las cualidades plásticas audiovisuales expresivas a través de diferentes técnicas y texturas como: dibujo, pintura, grabado, collage, composiciones, modelado para fortalecer el desarrollo sicomotriz del estudiante lo mismo que su creatividad.
- Relacionar y comparar las obras de arte antiguas con las actuales y las que posee en su medio cultural a través de visitas a museos, casa de la cultura y otros espacios.
- Indagar sobre la vida y obras de retratistas famosos que han hecho historia a nivel regional y ubicarlos en el contexto.
- Impulsar y promover acciones que eduquen y eleven el nivel cultural de nuestro municipio, con miras a tener una mejor imagen.
- Investigar y valorar las obras de arte y los espacios que son legado culturales para construir fundamentos fuertes en la comunidad.
- Estimular y sensibilizar la experiencia interior del alumno a través del cuerpo como centro de la vida sensorio motriz y afectiva para que a través de la expresión corporal se comunique, disfrute su dimensión lúdica, trabaje en equipo sobre su imaginario personal dándole una significación a su experiencia de interacción con el mundo.
- Reconocer las posibilidades expresivas que ofrecen diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 38 de 128

- Comprender las relaciones del lenguaje artístico con otros lenguajes, eligiendo la fórmula expresiva más adecuada en función de sus necesidades de comunicación.
- Reconocer y valorar la historia del arte y los máximos exponentes de las diferentes manifestaciones del arte a nivel local, regional y nacional.

Nivel 4: EDUCACIÓN MEDIA

Media técnica

- Proporcionar herramientas al estudiante, para el análisis crítico del contexto actual, en cuanto al estudio específico del cuerpo humano, el diseño publicitario y la historia del arte, para la formación integral y preparación para el campo profesional complementando las características estéticas y artísticas de los lenguajes que utiliza conforme a su estilo particular dentro del entorno natural y sociocultural.
- Promover actitudes sensibles hacia los demás, hacia el medio ambiente natural y hacia su contexto cultural, en general y específicamente hacia el mundo sonoro y musical de su contexto particular, para que transformen su experiencia a través del que hacer musical.
- Elaborar juicios y criterios personales, mediante un análisis crítico del arte, del arte postmoderno y su contribución al desarrollo cultural a nivel local, regional y universal.
- Identificar y valorar la historia del arte y los máximos exponentes de las diferentes manifestaciones artísticas a nivel regional, nacional y universal.
- Desarrollar el pensamiento estético y la expresión artística a través del proceso comunicativo no solo literario sino también de la representación dramática de la tradición lingüística propia y de otros grupos étnicos de nuestra región y país.

Profundización en Humanidades

- Disfrutar y participar de manera crítica y creativa del mundo al que pertenecen y del universo de las artes plásticas y visuales, la literatura, la danza y el teatro, incluyendo los códigos expresivos de los medios masivos de comunicación.
- Valorar, interpretar y transformar la realidad cultural de su entorno.

 <p style="text-align: center;"> INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana </p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 39 de 128

- Fomentar la capacidad de indagar sobre su contexto natural para conocerlo y aportar en forma creativa para su transformación.
- A través de la exploración y sensibilidad artística se brinda la posibilidad de valorar y utilizar adecuadamente y de manera creativa el tiempo libre.



6. MATRIZ DE TÓPICOS GENERATIVOS

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: preescolar		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Coordina y orienta activamente su motricidad hacia la construcción de líneas simples.	¿De qué manera el trazo de líneas ayudan al desarrollo psicomotriz?	<p>Los amigos de la línea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Líneas rectas, curvas y espirales. • Lectura e interpretación de símbolos. • Reconocimiento del espacio institucional. 	Los estudiantes comprenderán la importancia de completar líneas a través del dibujo de puntos, las cuales les servirán para efectuar diferentes trazos y le ayuden a afianzar su desarrollo psicomotor fino.	<p>Coordina su motricidad fina en el rasgado y arrugado de papel.</p> <p>Reconoce, diferencia y traza líneas según la forma indicada.</p> <p>Identifica líneas abiertas y realiza ejercicios de pre-escritura.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Creación plástica con diferentes tipos de líneas y materiales.</p>	Rondas, canciones y cuentos infantiles.



				El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.		
Comprende e interpreta las realidades visuales que observa.	¿Cómo descubrir la maravilla de algunos colores?	Los colores <ul style="list-style-type: none"> • Del arcoíris. dactilopintura, esparcido. • Neutros: Blanco, gris, negro. 	Los estudiantes comprenderán la importancia de identificar los colores a través de la aplicación de los tonos secundarios y neutros en sus dibujos, los cuales utilizarán para armonizar sus composiciones.	Diferencia los colores blanco y negro. Reconoce los colores en objetos de su entorno inmediato. Estimula su creatividad manipulando diferentes materiales. Reconoce y combina colores en sus creaciones artísticas. Aplica los saberes de los tópicos generativos a	Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero. Elaboración de mural con diferentes técnicas y materiales.	Rondas, canciones y cuentos infantiles.



				través del uso de las Tic.		
Se expresa y se mueve con espontaneidad dando rienda suelta a sus capacidades motrices.	¿De qué manera decorar los trabajos con creatividad?	Técnicas de modelado con plastilina. <ul style="list-style-type: none"> • Recortado, relleno rasgado. • Coloreado. 	Los estudiantes comprenderán la importancia de trabajar en la experimentación de numerosas técnicas a través del modelado, recortado, rasgado y coloreado, las cuales les servirán para recrear sus composiciones.	Identifica la ubicación de los objetos mediante la comprensión de los conceptos de: cerca-lejos, arriba-abajo, adelante-atrás, adentro-afuera a partir del coloreado. Reconoce diferentes materiales y técnicas artísticas. Orienta su motricidad en el rasgado de papel. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso	Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero. Elaboración de figuras en alto y bajo relieve en plastilina.	Rondas y cuentos infantiles.



				de las Tic		
Muestra sorpresa y apertura hacia sus propias evocaciones, recuerdos, fantasías y lo manifiesta con una gestualidad corporal y elaboraciones artísticas seguras y espontáneas.	¿Cómo poner en práctica las técnicas motrices?	Elaboración de manualidades: Máscaras y títeres	Los estudiantes comprenderán la importancia de manipular numerosos materiales a través de la elaboración de manualidades, trabajo que les permitirá para desarrollar su pensamiento creativo.	Reconoce las características de diferentes títeres. Identifica personajes de cuentos y los representa a partir de títeres con diferentes materiales. Reconoce las superficies a pintar en su hoja de papel. Identifica las tijeras como un instrumento necesario para el recortado del papel. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic	Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero. Exposición de máscaras y antifaces con una puesta en escena.	Rondas y cuentos infantiles.



Valoración continua	<p>Presentación de fichas, seriaciones, manualidades. Respeto y cuidado del espacio, de las creaciones propias y ajenas.</p> <p>Cumplimiento de los objetivos para cada actividad. Coordinación motriz y corporal.</p> <p>Responsabilidad con materiales y actividades de clase.</p> <p>Manejo apropiado de la orientación espacial y aprovechamiento del tiempo de trabajo.</p>
----------------------------	--

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: primero		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Comprende y aplica en las composiciones artísticas el manejo del espacio en un plano.	¿Cómo implementar el punto y las clases de líneas en la elaboración de dibujos?	<ul style="list-style-type: none"> Los elementos gráficos del dibujo. Me expreso a través del punto y la línea y descubro mis talentos La línea y clasificación. Lectura e interpretación de símbolos. Reconocimiento del espacio institucional. 	Los estudiantes comprenderán la importancia del uso del punto y la línea a través de la elaboración de dibujos, los cuales les servirán para complementar sus producciones diarias con sentido estético.	<p>Reconoce el punto y la línea como conceptos primarios del arte.</p> <p>Representa objetos, personas y lugares mediante imágenes.(Ver DBA 2)</p> <p>Relaciona las líneas rectas teniendo en cuenta la direccionalidad en un espacio.</p> <p>Aplica los</p>	<p>Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Creación plástica con diferentes tipos de líneas y materiales.</p>	<p>Cuentos infantiles</p> <p>Punto.com (Ralph Steadman)</p>



				<p>saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p> <p>El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.</p>		
<p>Comprende e interpreta las realidades visuales que observa.</p>	<p>¿De qué manera las figuras geométricas se convierten en dibujos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Las expresiones de la forma • Las figuras geométricas. • Manejo de la cuadrícula. 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de utilizar las figuras geométricas en la elaboración de dibujos a través de las representaciones simétricas, las cuales les permitirá relacionarlos en diferentes contextos.</p>	<p>Reconoce las figuras geométricas.</p> <p>Identifica formas geométricas en objetos de su cotidianidad.</p> <p>Refleja su creatividad en la elaboración de figuras.</p> <p>Comprende y utiliza la direccionalidad en el espacio a través del manejo de la cuadrícula.</p>	<p>Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Elaboración de mural con diferentes técnicas y materiales.</p>	<p>Rondas y cuentos infantiles.</p>



				Aplica los saberes de los tópicos generativos a		
Realiza producciones plásticas aplicando algunos elementos básicos de la composición.	¿Cómo utilizo los elementos que me brinda la naturaleza para elaborar diferentes objetos?	Los objetos artísticos: <ul style="list-style-type: none"> • La forma y el tamaño • Los objetos y la ubicación. • Objetos útiles que puedo construir creativamente 	Los estudiantes comprenderán la importancia de reconocer, describir y construir creativamente formas dentro de un plano, a través de dibujos que resalten distintas características las cuales utilizarán en la elaboración de composiciones.	Reconoce objetos gruesos y delgados. Identifica los espacios anchos y angostos. Interpreta ilustraciones e imágenes en relación a sus colores, formas y tamaños. (Ver DBA 2) Relaciona espacial y gráficamente la orientación de arriba-abajo, derecha-izquierda. Identifica la importancia de crear algunos	Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero. Dibujos en cuadrícula siguiendo instrucciones.	Rondas y cuentos infantiles



				<p>objetos y animales con los elementos que me brinda la naturaleza.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>		
<p>Comprende la importancia del color y su influencia en nuestro entorno.</p>	<p>¿De qué manera se logran relacionar y utilizar los colores y las formas en composiciones artísticas y de emprendimiento?</p>	<p>Las expresiones de los colores en plastilina y pintura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colores primarios • Efectos expresivos de los colores primarios • Modelado 1: plastilina • Propuestas emprendedoras 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de relacionar los colores con las formas presentes en la naturaleza a través del análisis perceptivo de su entorno para utilizarlo en sus composiciones artísticas.</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de ser personas</p>	<p>Identifica algunas prácticas de coloreado.</p> <p>Reconoce los colores primarios y realiza algunas mezclas para obtener colores secundarios.</p> <p>Imagina y crea gráficos representativos de su entorno social.</p> <p>Construye</p>	<p>Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Exposición de máscaras y antifaces con una puesta en escena.</p>	<p>Rondas y cuentos infantiles</p>



			emprendedoras a través de propuestas que le permitan mostrarse de manera individual y grupal como personas creativas e innovadoras.	propuestas emprendedoras. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.		
Valoración continua		Presentación de los diferentes trabajos artísticos: Seriación, fichas, manualidades. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Cumplimiento de los objetivos para cada actividad. Responsabilidad con materiales y actividades de clase. Manejo apropiado de la orientación espacial y aprovechamiento del tiempo de trabajo.				

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: segundo		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Relaciona su entorno inmediato a partir de elementos básicos de la composición artística.	¿De qué manera el punto, la línea y el coloreado se convierten en elementos esenciales dentro de una obra plástica y gráfica?	<ul style="list-style-type: none"> Elementos gráficos del dibujo La línea y sus significados. Formas y estilos de colorear. Manejo de espacios (cuadrícula y renglón) 	Los estudiantes comprenderán la importancia de utilizar los elementos gráficos del dibujo a través del uso del punto, la línea y el coloreado en el aprendizaje de símbolos, lo	Relaciona el punto y la línea con objetos y gráficos similares. Reconoce la técnica artística del puntillismo y la aplica en algunas	Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero. Creación plástica con diferentes tipos de líneas y	Cuentos infantiles



		<ul style="list-style-type: none">• Lectura e interpretación de símbolos.• Reconocimiento del espacio institucional.	<p>cual les servirá para identificarlos en su espacio real.</p> <p>Ver DBA N°2</p>	<p>composiciones.</p> <p>Identifica el color como elemento indispensable en las creaciones artísticas.</p> <p>Reconoce y aplica la expresividad de la línea en sus producciones artísticas como un álbum personal.</p> <p>Asocia los dibujos de las señales y símbolos con sus posibles significados. (Ver DBA 2)</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>materiales.</p> <p>Elaboración de mural con diferentes técnicas.</p> <p>Elaboración de figuras en alto y bajo relieve en plastilina.</p>	
--	--	---	--	---	---	--



				El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.		
Identifica las formas existentes a partir de la observación de su entorno.	¿Son las figuras y las formas una expresión artística?	<ul style="list-style-type: none"> • La figura y el fondo. • Ejercicios de caligrafía. • Letra técnica. • Objetos precolombinos • Objetos elaborados en familia 	Los estudiantes comprenderán la importancia de reconocer las características de las formas y figuras a través de la observación, elementos que servirán para relacionar el todo con las partes, teniendo en cuenta el trabajo en familia.	<p>Reconoce el fondo y la figura como elementos visuales extendidos en todo el universo.</p> <p>Tiene una buena motricidad fina.</p> <p>Diferencia y representa algunos objetos precolombinos.</p> <p>Construye algunas formas y figuras con el aporte de su familia.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Dibujo de objetos precolombinos y exposición.</p>	Imágenes impresas
Comprende e	¿Experimentar	<ul style="list-style-type: none"> • Los colores en la 	Los estudiantes	Identifica los	Block, cuaderno,	Cuentos



<p>interpreta las realidades visuales que observa.</p>	<p>combinaciones de colores permite obtener nuevas tonalidades y expresiones?</p>	<p>naturaleza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colores secundarios • Modelado 2: Plastilina y pintura • Los colores y su aplicación en la naturaleza. • Elaboración de una propuesta creativa para entender el concepto de emprendimiento. 	<p>comprenderán la importancia del color en la naturaleza, mediante, aplicación de técnicas que les sirvan para aplicarlo en sus composiciones artísticas; realizarán lectura y producción de textos para comprender el concepto de durante la elaboración de trabajos creativos.</p>	<p>colores que se obtienen a partir de la mezcla de los colores primarios.</p> <p>Reconoce los colores primarios y secundarios.</p> <p>Elabora propuestas creativas que hagan parte de su proyecto de emprendimiento.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Collage y exposiciones.</p>	<p>Imágenes impresas</p>
<p>Reconoce sus talentos artísticos.</p> <p>Identifica en su entorno y trabajos artísticos,</p>	<p>¿Reconocer los talentos e identificar algunos elementos compositivos y ayuda en la elaboración de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La materia prima y la textura. • Los objetos y el espacio • Los talentos y la creatividad. 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de saber percibir la materia prima y las texturas a través de la</p>	<p>Diferencia variedad de texturas a través del tacto y la visión.</p> <p>Reconoce el origen de la</p>	<p>Block, cuader no, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Collage con materiales</p>	<p>Imágenes impresas</p>



diferentes texturas y tramas.	propuestas artísticas?		<p>observación y manejo de técnicas pictóricas que les sirva para aplicarlas en diferentes composiciones artísticas.</p> <p>Los estudiantes reconocerán sus talentos artísticos a través de los procesos creativos.</p>	<p>materia y utiliza las texturas de su entorno observando sus formas y riquezas de diseños.</p> <p>Distingue y combina diferentes estilos de texturas.</p> <p>Reconoce sus talentos artísticos para expresarse creativamente.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	reciclables y exposición.	
Valoración continua		<p>Presentación estética de los trabajos artísticos.</p> <p>Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas.</p> <p>Creatividad, recursividad y perseverancia.</p> <p>Cumplimiento de los objetivos para cada actividad.</p> <p>Responsabilidad con materiales y actividades de clase.</p>				



ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: Tercero		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
<p>Comprende e interpreta las realidades visuales que observa. Reconoce sus valores artísticos para crear proyectos de emprendimiento.</p>	<p>¿De qué manera los grafismos y la medición aportan al desarrollo de habilidades grafico-plásticas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trazos lineales con instrumentos de medición. • Ejercicios de medición. • La silueta. • El garabato. • El arte rupestre. • Mis valores artísticos: pensamiento creativo. • Lectura e interpretación de símbolos. • Reconocimiento des espacio institucional. 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de estudiar las expresiones plásticas del dibujo y las formas de medir para comprender su realidad inmediata.</p> <p>Los estudiantes comprenderán que sus valores artísticos les permiten la construcción de proyectos de emprendimiento.</p>	<p>Reconoce las siluetas, el estilo garabato y las grafismos del arte rupestre aplicándolas en dibujos y composiciones.</p> <p>Identifica algunos instrumentos de medición y los utiliza adecuadamente.</p> <p>Identifica sus valores artísticos que le permiten la construcción de proyectos de emprendimiento</p> <p>Interpreta la información difundida en textos no verbales: caricaturas, tiras cómicas,</p>	<p>Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Elaboración de grafitis.</p>	<p>Obras de artistas reconocidos.</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

*José Miguel de Restrepo y
Puerta*

Copacabana

GUÍA PLANES DE ÁREA

Código:GDC-PI-01

Versión:08

Página:54 de 128

				<p>historietas, anuncios publicitarios y otros medios de expresión gráfica.</p> <p>(Ver DBA 2)</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p> <p>El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.</p>		
--	--	--	--	---	--	--



<p>Percibe las intenciones, ideas o pretensiones presentes en diversas obras de arte.</p>	<p>¿Cómo el uso y aplicación de las figuras geométricas permite crear obras artísticas?</p> <p>¿Cómo la disciplina me forma como artista?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La simplificación de la forma. • Jeroglíficos. • Las formas y figuras en la obra de Miró y Kandinsky. • Las figuras geométricas en la obra de Mondrian y Picasso. • La disciplina del artista. 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de las formas y las figuras en el arte, a través de la identificación de sus características, las cuales utilizará para recrear tamaños y colores en sus dibujos.</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de la disciplina en una tarea artística.</p>	<p>Identifica las formas geométricas tras la aplicación de diseños bidimensionales y tridimensionales</p> <p>Diferencia figuras largas, cortas, redondas y cuadradas.</p> <p>Interpreta obras de arte de artistas reconocidos.</p> <p>Reconoce la importancia de la disciplina en la vida de un artista.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Descubriendo talentos a partir de una producción sobre temas de interés.</p>	<p>Artistas y obras de expresionismo abstracto.</p>
<p>Expresa en sus</p>	<p>¿De qué</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los colores 	<p>Los estudiantes</p>	<p>Identifica</p>	<p>Block,</p>	<p>Teoría y</p>



<p>composiciones artísticas diversos sentimientos, sensaciones o emociones e identifica habilidades y destrezas.</p>	<p>manera los colores se convierten en un elemento esencial dentro de la vida de las personas?</p>	<p>terciarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modelado 3: Plastilina y pintura. • Los colores presentes en los símbolos de la sociedad. • Colores cálidos y fríos, combinación de colores, colores adyacentes y contrastes. • Los sentimientos y emociones y el arte. • Las habilidades y las destrezas en el arte. 	<p>comprenderán la importancia del color en los procesos de expresión plástica a través del manejo de técnicas pictóricas que les sirva para aplicarlas en sus composiciones artísticas.</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de ampliar sus conocimientos a través del desarrollo de competencias las cuales les permitirán para mostrarse como personas creativas.</p>	<p>distintas características de los colores en sus composiciones artísticas.</p> <p>Reconoce los colores terciarios.</p> <p>Explora la expresividad del color.</p> <p>Analiza el color en diferentes gráficos y dibujos.</p> <p>Reconoce sus habilidades y destrezas artísticas.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Exposición de símbolos, convenciones y su significado.</p>	<p>psicología del color.</p>
<p>Maneja nociones básicas de</p>	<p>¿Cómo determinar en las</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apreciación de formas • Las 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de</p>	<p>Percibe a través de la observación las características</p>	<p>Block, cuaderno, carpeta,</p>	<p>Elementos de dibujo.</p>



<p>elementos propios del lenguaje artístico y los relaciona con su mundo cotidiano.</p>	<p>texturas un sentido estético?</p> <p>¿Desarrollar ideas permite que las personas se sientan felices consigo misma?</p>	<p>texturas naturales y artificiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • La luz, la sombra y el movimiento en los objetos • La creatividad para emprender propuestas artísticas. 	<p>utilizar técnicas dentro de los procesos de creación a través de la observación y aplicación de elementos compositivos que les sirva para aplicarlos en sus dibujos.</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de desarrollar ideas creativas a través de actividades prácticas que les permita usarlas en su vida diaria y escolar.</p>	<p>de luz y sombra en diferentes composiciones.</p> <p>Diferencia la luz natural y artificial.</p> <p>Reconoce la importancia de la luz y sombra en la representación artística.</p> <p>Distingue diversas texturas naturales y artificiales en su entorno.</p> <p>Reconoce la importancia de ser creativo en todas las actividades de su vida diaria.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a</p>	<p>bitácora, o cuaderno viajero.</p> <p>Construcción de obras con la técnica del bodegón y exposición.</p>	
---	---	---	--	---	--	--



				través del uso de las Tic.		
Valoración continua		Presentación estética de los trabajos artísticos. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Cumplimiento de los objetivos para cada actividad. Responsabilidad con materiales y actividades de clase. Creatividad, recursividad y perseverancia.				

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: cuarto		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Manifiesta gusto estético en sus expresiones artísticas.	¿Es el color una forma de expresión estética?	<ul style="list-style-type: none"> • Aprestamiento motriz: caligrafía • El círculo cromático. • Psicología del color. • Escalas tonales • Lectura e interpretación de símbolos. • Normas de movilidad para la circulación en espacios comunes. 	Los estudiantes comprenderán la importancia de estudiar las cualidades del color dentro en los procesos de expresión plástica a través de la experimentación técnica lo cual les servirán para aplicarlas en sus composiciones artísticas.	Identifica las propiedades del color y sus diferentes combinaciones. Explora las potencialidades de los colores a partir de armonías y contrastes. Identifica los colores primarios, secundarios, terciarios, cuaternarios y neutros.	Block base 30. Producción textual haciendo un reconocimiento de sí mismo a través de la psicología del color.	Textos cortos relacionados con la teoría del color Cuentos y pasatiempos.



				<p>Identifica en el círculo cromático su estructura y la variedad de tonos que hay en este.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p> <p>El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.</p>		
<p>Muestra sorpresa y entusiasmo por sus propias evocaciones, recuerdos, fantasías y expresiones artísticas.</p>	<p>¿De qué manera el lenguaje del dibujo permite conocer la historia y construir propuestas gráficas de manera creativa?</p>	<p>Los géneros en el dibujo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El dibujo figurativo • El dibujo abstracto • El paisaje, el mosaico. • Pensamiento creativo. • Modelado 4: Objetos bidimensionales 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de reconocer algunos conceptos del dibujo a través de la práctica de lo figurativo y abstracto las cuales les servirán para aplicarlos en diferentes proyectos artísticos y</p>	<p>Identifica el dibujo figurativo en imágenes y representaciones gráficas.</p> <p>Reconoce el dibujo abstracto y crea sus propias representaciones en éste género.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de</p>	<p>Block base 30.</p> <p>Solución de una situación problema a través de la técnica del mosaico.</p> <p>Construcción señalización rutas evacuación dentro de la institución.</p>	<p>Elementos del dibujo.</p> <p>Artistas y obras de arte.</p> <p>Cuentos y pasatiempos.</p>



<p>Muestra sorpresa y entusiasmo hacia las exploraciones y creaciones gráficas que le permiten conocer el mundo que le rodea.</p>	<p>¿Son los métodos del dibujo una forma para aprender a diseñar?</p>	<p>Métodos del dibujo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo paso a paso. • El dibujo al natural. • El retrato y autorretrato. • la figura humana paso a paso. • El dibujo con plantillas • El dibujo en cuadrícula. 	<p>gráficos.</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de conocer métodos de dibujo a través del análisis e interpretación de los objetos los cuales utilizarán para construir y recrear composiciones gráficas.</p>	<p>las Tic</p> <p>Identifica y crea dibujos a partir de plantillas y el uso de la cuadrícula.</p> <p>Identifica las ventajas de realizar un dibujo paso a paso.</p> <p>Reconoce métodos para dibujar la figura humana.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>Block base 30.</p> <p>Elaboración autorretrato.</p>	<p>Artistas y sus obras.</p> <p>Textos cortos sobre la teoría de dibujo.</p> <p>Cuentos y pasatiempos.</p>
<p>Comprende, valora y aprecia diversas expresiones artísticas.</p>	<p>¿Es la experimentación una forma para aprender a conocer el arte?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La creatividad y la innovación. • Pensamiento creativo 1. • Técnicas experimentales: collage en alto y bajo relieve con diferentes 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de estudiar las texturas a través de la utilización de los sentidos, proceso que les permitirá</p>	<p>Clasifica diferentes collages de acuerdo a su construcción en alto y bajo relieve.</p> <p>Identifica objetos</p>	<p>Block, cuaderno, carpeta, bitácora, cuaderno viajero.</p> <p>Elaboración collage</p>	<p>Textos sobre diferentes técnicas artísticas.</p> <p>Cuentos y pasatiempos.</p>



		materiales, ensamblaje y origami.	combinar formas, colores y significados dentro del trabajo artístico y creativo.	cotidianos en composiciones bidimensionales, innovando formas y texturas. Explora creativamente diversas formas de hacer ensambles. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.	utilizando diferentes materiales.	
Valoración continua		Presentación estética de los trabajos artísticos. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Cumplimiento de los objetivos para cada actividad.				

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: quinto		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Muestra sorpresa y apertura hacia sus propias	¿Cómo se enriquece la calidad gráfica a través	<ul style="list-style-type: none"> • Luces y sombras. • ¿Qué es el puntillismo? • Ejercicios con 	Los estudiantes comprenderán que las creaciones artísticas surgen	Identifica las características en la técnica del puntillismo en distintas	Block base 30. Exposición de obra de arte con la técnica	Historia del arte. Cuentos y pasatiempos.



<p>creaciones a partir del punto y la línea.</p>	<p>ejercicios de puntillismo y de luz y sombra?</p>	<p>el puntillismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La disciplina del artista • Lectura e interpretación de símbolos. • Normas de movilidad para la circulación en espacios comunes. 	<p>a partir de líneas y puntos.</p>	<p>creaciones artísticas.</p> <p>Reconoce diversas fuentes de luz y los diferentes tipos de sombras según su dirección y las aplica en sus trabajos y composiciones.</p> <p>Reconoce la importancia de la disciplina en la vida de un artista.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>del puntillismo.</p> <p>El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.</p>	
<p>Propone, diseña y desarrolla composiciones artísticas creativas.</p>	<p>¿De qué manera el conocimiento de la perspectiva conduce a la comprensión del entorno físico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La perspectiva y sus tipos más convencionales. • Técnicas mixtas: Dibujo. Collage. Mandalas. • Representantes y obras de arte en Colombia 1. 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de la disciplina en una tarea artística. Los estudiantes comprenderán la importancia del</p>	<p>Comprende el método de la perspectiva y la aplica en sus distintas creaciones.</p> <p>Identifica</p>	<p>Block base 30.</p> <p>Exposición de mandalas reutilizando cds.</p>	<p>Técnicas artísticas. Cuentos y pasatiempos.</p>



	inmediato?		conocimiento de la teoría del color para la aplicación de técnicas creativas.	algunos artistas plásticos colombianos y su estilo creativo. Reconoce la importancia de la disciplina en la vida de un artista. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.		
Se aproxima y explora formas sonoras, visibles y tangibles de la naturaleza y de su entorno sociocultural inmediato.	¿De qué forma la variedad cultural de Colombia influye en la transformación del mundo musical?	<ul style="list-style-type: none"> • La música y la expresión corporal. • Colombia y su arte musical y folclórico. • Música: instrumentos típicos colombianos. • Danza folklórica. 	Los estudiantes comprenderán las raíces musicales de nuestro país Colombia valorando los aportes y transformaciones del mundo musical a fin de captar la riqueza de las expresiones artísticas.	Identifica los ritmos musicales propios de las distintas regiones colombianas, sus trajes típicos e instrumentos musicales. Reconoce las principales manifestaciones artísticas de su patrimonio cultural. Explora	Block base 30. Muestra folclórica para grados inferiores. Construcción de señalización de rutas de evacuación dentro de la institución.	Textos cortos sobre historia, arte y cultura. Cuentos y pasatiempos.



				<p>coreografías sencillas de bailes típicos colombianos.</p> <p>Identifica diversas manifestaciones artísticas como la escultura, la pintura y la danza, y relaciona su contenido con el contexto en que vive. (Ver DBA 2)</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>		
<p>Hace representaciones conjugando técnicas artísticas, música y expresión corporal a través de formas tradicionales.</p>	<p>¿Por qué es importante conocer el género dramático como la mejor forma de la expresión cotidiana?</p>	<p>Artes escénicas y expresión corporal:</p> <ul style="list-style-type: none">• Género Dramático.• Los títeres, mimos y mimos	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de conocer y aplicar el dramaturgo como una forma de expresión de una cultura en el pasado y el presente.</p>	<p>Identifica las características del lenguaje gestual y corporal.</p> <p>Comprende la importancia de la gestualidad corporal y verbal.</p>	<p>Block base 30.</p> <p>Puesta en escena.</p>	<p>Lenguajes artísticos.</p> <p>Textos sobre el género dramático.</p>



				Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.		
Valoración continua		Presentación estética de los trabajos artísticos. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Cumplimiento de los objetivos para cada actividad. Responsabilidad con materiales y actividades de clase. Creatividad, recursividad y perseverancia.				

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: sexto		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Expresa a partir del punto y la línea distintas composiciones gráficas que comunican ideas.	¿De qué manera la técnica del puntillismo es un elemento gráfico fundamental para comunicar una idea?	<ul style="list-style-type: none"> • El mundo de la luz: claroscuro y sombras • Escala tonal monocromática. • Grandes obras maestras de claroscuro • Lectura e interpretación de símbolos. • Promoción y prevención de desastres asociados a la movilidad en la institución: 	Los estudiantes comprenderán la importancia de la técnica del claroscuro en las diferentes producciones artísticas.	Identifica referentes artísticos y gráficos con la técnica del claroscuro Reconoce el claroscuro como una técnica Artística que ofrece múltiples posibilidades expresivas. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de	Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.	Imágenes con diferentes tipos de sombreados. Referentes de grandes obras maestras de la técnica del claroscuro.



		Señalización.		las Tic. El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.		
Propone y diseña a partir del dibujo distintas composiciones gráficas en un plano.	¿De qué forma el color es un elemento gráfico fundamental para comunicar una idea?	<ul style="list-style-type: none"> • Línea y puntillismo. • El paisaje. 	Los estudiantes comprenderán la importancia de articular elementos propios del lenguaje gráfico para adquirir una mayor seguridad en sus producciones artísticas.	<p>Identifica distintas técnicas artísticas en la aplicación del puntillismo.</p> <p>Establece relaciones visuales y comparativas a partir de la observación de los puntos y las líneas.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	Exploración de materiales y asociaciones creativas	Imágenes con texturas y paisajes en técnica puntillista.
Comprende interpreta y representa las realidades visuales que observa.	¿Se puede considerar el arte un medio de emprendimiento y de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Caricatura y dibujos animados. 	Los estudiantes comprenderán la importancia de conocer elementos de la comunicación visual a través	<p>Identifica signos y señales en la comunicación visual por medio de gráficos.</p> <p>Comprende y</p>	Trabajos de pintura y dibujo.	Textos sobre el tema de animación y cómo crear empresa.



	cultural?		del diseño de personajes y los componentes que les servirán para expresar nuevas realidades.	valora el diseño gráfico en el arte como herramientas de comunicación y expresión. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.		
Comprende, valora y aprecia diversas expresiones artísticas como el dibujo técnico.	¿De qué forma el arte se convierte en una herramienta que permite hacer del estudiante un ser emprendedor?	Elementos fundamentales del Dibujo Técnico 1: <ul style="list-style-type: none"> • Figuras geométricas. • Materiales que se emplean en el dibujo técnico. • Valoración y crítica de un trabajo técnico. 	Los estudiantes comprenderán la importancia del dibujo técnico para afianzar el proceso apreciativo frente a diferentes manifestaciones artísticas.	Identifica los elementos fundamentales del dibujo técnico como punto de partida para una creación artística. Utiliza el dibujo técnico para articularlo a su proyecto de vida como persona emprendedora e innovadora. Aplica los	Muestra de artes musicales (dibujo y música).	Dibujos técnicos elementales, pero eficaces en su aprendizaje.



				saber de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.		
Valoración continua		Desarrollo adecuado de cada actividad. Responsabilidad con materiales y actividades de clase. Presentación estética de los trabajos artísticos. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Creatividad en la aplicación y apropiación de los temas propuestos. Desempeño e interés en la actividad individual y grupal.				

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: séptimo		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Comprende e interpreta las realidades visuales de su entorno y cultura.	¿Cómo se enriquecen las habilidades de representación gráfica a través de ejercicios de expresividad de la línea?	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender y valorar al arte. • La línea y sus variedades expresivas. • Sombras con tramado. • Esfumato. • Contraluz, luz abizal, luz cenital, luz difusa y luz lateral. • Planeación de mi proyecto 	Los estudiantes comprenderán la importancia de estudiar la expresividad de la línea para lograr mayor seguridad gráfica que facilite una efectiva comunicación.	<p>Comprende la importancia del dibujo como medio de comunicación, conocimiento y expresión.</p> <p>Identifica las características de la línea expresiva en dibujo.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero.	Texto "De lo espiritual en el arte" de Vasily Kandinsky



		<p>artístico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura e interpretación de símbolos. • Promoción y prevención de desastres asociados a la movilidad en la Institución: Señalización. 		<p>El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.</p>		
<p>Comprende las diversas intenciones, ideas o pretensiones que están presentes en las diversas técnicas artísticas.</p>	<p>¿Cómo la comprensión del arte nos lleva a ser más emprendedor es y creativos para una buena formación de un proyecto de vida más eficaz?</p>	<p>Técnicas de dibujo y pintura: naturaleza viva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicios en teoría del color • Seguimiento de instrucciones • Los números y el color. 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de experimentar las propiedades expresivas del color, mediante la creación de dibujos, los cuales les servirá para obtener destrezas manuales.</p>	<p>Distingue algunas técnicas del dibujo y las aplica en sus creaciones artísticas.</p> <p>Comprende la importancia de experimentar técnicas gráficas para afianzar un estilo propio.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>Exploración de materiales y asociaciones creativas.</p>	<p>Lecturas sobre aplicación de las técnicas gráficas.</p>
<p>Comprende, valora y aprecia</p>	<p>¿Conocer la historia del arte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arte 	<p>Los estudiantes comprenderán</p>	<p>Reconoce mediante</p>	<p>Trabajos de</p>	<p>Texto "De lo espiritual en el</p>



<p>el patrimonio cultural del arte universal.</p>	<p>permite valorar el patrimonio cultural?</p>	<p>impresionista y expresionista.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo de figura humana. • Como analizar una obra de arte 	<p>la importancia de la historia del arte a través del estudio algunos movimientos artísticos y culturales.</p>	<p>lecturas e imágenes las cualidades del arte impresionista y expresionista.</p> <p>Identifica e interpreta ampliamente obras del arte.</p> <p>Interpreta procesos gráficos de otras culturas y los relaciona con la nuestra.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>pintura, dibujo</p>	<p>arte" de Vasily Kandinsky</p>
<p>Comprende la importancia de experimentar con diversas formas de expresar el talento artístico.</p>	<p>¿De qué manera el arte nos ayuda a reutilizar los desechos de papel para hacer nuevas creaciones artísticas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Origami y manualidades. • Elementos fundamentales del dibujo técnico 2: estructuras • Emprendimiento 2: planeación de mi proyecto 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de utilizar los desechos de papel que les permitirá expresarse a partir de creaciones tridimensionales.</p>	<p>Identifica los distintos usos del papel reciclado.</p> <p>Reconoce la importancia de la creatividad en los trabajos de dibujo técnico y origami.</p> <p>Aplica los saberes de los</p>	<p>Muestra artística (dibujo, música, origami).</p>	<p>Videos sobre origami.</p>



		artístico.		tópicos generativos a través del uso de las Tic.		
Valoración continua		Desarrollo adecuado de cada actividad. Responsabilidad con materiales y actividades de clase. Presentación estética de los trabajos artísticos. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Creatividad en la aplicación y apropiación de los temas propuestos. Desempeño e interés en la actividad.				

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: Octavo		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Observa y comprende el efecto de la profundidad a partir de la perspectiva.	¿Se puede considerar la observación un factor primordial para comprender la realidad?	<ul style="list-style-type: none"> Profundidad y efectos. Dibujo técnico 3: La perspectiva: paralela, aérea, oblicua. El encuadre La ilusión óptica El bodegón La picada. La contrapicada. Lectura e interpretación de símbolos. Promoción y prevención de 	Los estudiantes asimilarán la importancia de entender el efecto visual de la profundidad como un fenómeno real, natural y cotidiano, a través del estudio del método de la perspectiva para graficar la tridimensionalidad, de su entorno cercano.	Identifica cada uno de los elementos compositivos del dibujo con perspectiva aplicándolos en sus trabajos. Representa los objetos y espacios, según la posición y la distancia. Diferencia la perspectiva paralela, aérea y oblicua, a partir de imágenes y	Block, cuaderno, carpeta, bitácora, o cuaderno viajero. Talleres de dibujo Lecturas de poemas y escritos.	Textos sobre la historia de la perspectiva. Imágenes de espacios y objetos.



		desastres asociados a la movilidad en la institución: protocolos de movilidad.		composiciones artísticas. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic. El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.		
Comprende, valora y aprecia el patrimonio cultural del arte universal.	¿Conocer la historia del arte permite valorar el patrimonio cultural?	<ul style="list-style-type: none"> Analizar una obra de arte. Representantes y obras de arte colombiano 4. Débora Arango Enrique Grau Omar Rayo Fernando Botero David Manzur Darío Morales Luis Caballero Javier Flórez Barrios Carlos Jacanamijoy Alejandro Obregón Pedro Nel Gómez. 	Los estudiantes comprenderán la importancia de la historia del arte a través del estudio algunos movimientos artísticos y culturales en Colombia.	Reconoce mediante lecturas de imágenes las cualidades del arte colombiano. Identifica e interpreta ampliamente obras del arte. Interpreta procesos gráficos de otras culturas y los relaciona con la nuestra. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.	Talleres de pintura. Lecturas de Poemas y escritos.	Texto Cartas a Theo, de Vincent Van Gogh



<p>Crea composiciones gráficas utilizando recursos apropiados y diversas técnicas acuosas.</p>	<p>¿De qué forma los elementos compositivos ayudan a una mejor lectura de una imagen?</p>	<p>Armonías cromáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contraste • Grises • Temperatura • Valores iguales. • Color dominante. • Saturación. • Relación. • Monocromáticas. • Policromáticas • Gammas de color. • Complementarios con variación del color. 	<p>Los estudiantes entenderán la importancia de crear producciones plásticas aplicando algunos elementos básicos de las armonías cromáticas y algunas técnicas acuosas en la pintura, para desarrollar un sentido estético, técnico y artístico más refinado y seguro.</p>	<p>Identifica y aplica en forma adecuada las técnicas secas y acuosas en composiciones y creaciones artísticas.</p> <p>Identifica las armonías cromáticas y reconoce su importancia en el proceso de formación artística.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>	<p>Talleres de dibujo</p> <p>Lecturas de Poemas y escritos.</p>	<p>Lecturas de secuencia de imágenes y rotuladores sobre las distintas técnicas acuosas de la pintura.</p>
<p>Propone, diseña y desarrolla composiciones artísticas creativas.</p>	<p>¿Podemos considerar la publicidad como un medio de comunicación universal?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Publicidad 3: Publicidad y propaganda. • Formas y estilos publicitarios • Innovaciones publicitarias no convencionales: empaques, caratulas. • Emprendimiento 3: 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de conocer elementos de la comunicación visual a través del análisis y diseño de diferentes medios y estilos publicitarios, para expresar nuevas realidades.</p>	<p>Crea diferentes composiciones publicitarias a partir de distintas intencionalidades, para demostrar su capacidad innovadora.</p> <p>Explora medios, formas y estilos publicitarios de su entorno para</p>	<p>Talleres de publicidad.</p> <p>Lecturas de poemas y escritos.</p>	<p>Lecturas sobre consumismo, publicidad y propaganda.</p>



		Planeación de mi proyecto artístico.		<p>proponer producciones creativas y autónomas.</p> <p>Reconoce los medios publicitarios tradicionales y no convencionales.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>		
Valoración continua		<p>Desarrollo adecuado de cada actividad. Responsabilidad con materiales y actividades de clase. Presentación estética de los trabajos artísticos. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Creatividad en la aplicación y apropiación de los temas propuestos. Desempeño e interés en la actividad individual y grupal.</p>				

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: noveno		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Comprende, valora y aprecia la fotografía como expresión	¿Cómo es la práctica fotográfica cuando es orientada hacia la comprensión y	<ul style="list-style-type: none"> Fotografía artística, ideológica y científica. Observación y percepción en 	Los estudiantes comprenderán la importancia de conocer la fotografía a través de los	Identifica y analiza a partir de imágenes y textos las técnicas de la fotografía, el	<p>Composición de fotografías.</p> <p>Edición análoga de fotografías.</p>	Banon, Anthony (2011) Steve McCurry. Londres: Phaidon Press Limited



	valoración del arte como práctica de expresión?	<p>las artes visuales: escribir con la luz</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fotografía y el lenguaje fotográfico. • El acto fotográfico 	<p>aspectos históricos y técnicos, los cuales les servirán para utilizarla como un medio de comunicación artístico y documental.</p>	<p>lenguaje y los géneros fotográficos.</p> <p>Construye fotografías de acuerdo a los diferentes elementos correspondientes al lenguaje fotográfico.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p> <p>Manifiesta interés, autenticidad y sentido valorativo en sus propuestas artísticas, las disfruta y las refiere a su contexto.</p>		<p>Flusser, V (1990) Hacia una filosofía de la fotografía. México: Editorial Trillas</p>
Comprende, valora y aprecia el patrimonio cultural en el	¿Cómo ha cambiado el uso de la línea y el color al ser	<ul style="list-style-type: none"> • Las vanguardias artísticas del siglo XX. • Texturas y 	Los estudiantes comprenderán la importancia de	Reconoce y comprende las diferentes sensaciones que	Elaboración de dibujo para ilustración, en técnica de	Edwards, B. (1994). Aprender a dibujar con el hemisferio



arte universal.	fuente de expresión a través del tiempo?	<p>efectos expresivos de la línea y el color.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo y técnicas pictóricas: fundamentos de dibujo y color, lápiz de grafito y tiza pastel. • Observación y percepción en las artes plásticas. • Lectura e interpretación de símbolos. • Promoción y prevención de desastres asociados a la movilidad • en la institución: protocolos de movilidad. 	<p>experimentar algunas técnicas pictóricas, considerando el efecto de la línea y el color a través del estudio de sus relaciones prácticas en la obra de arte, para asociar las innovaciones de cada época de la historia del arte al contexto actual.</p>	<p>producen las líneas y los colores; su realización, clasificación, composición, armonía y contraste a través de la historia del arte.</p> <p>Aplica ejercicios de observación y percepción de línea y color desde diferentes estrategias identificando sus habilidades, gustos y destrezas.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p> <p>Analiza sus habilidades,</p>	grafito y tinta.	<p>derecho del cerebro. Barcelona: Ediciones Urano</p> <p>Edwards, B. (2006).El Color: un método para dominar el arte de combinar colores. Barcelona: Ediciones Urano</p>
-----------------	--	--	---	---	------------------	---



				gustos y destrezas en la aplicación de la línea y el color desde diferentes teorías y técnicas. El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.		
Reconoce la influencia de los valores estéticos a través del tiempo en la aplicación de diferentes técnicas artísticas.	¿Cómo influyen las técnicas artísticas contemporáneas en el desarrollo histórico del arte?	<ul style="list-style-type: none"> • Representantes y obras de arte colombiano: Doris Salcedo. • Arte vs Historia • La escultura: dibujo técnico, modelado con papel maché. • La escultura en el campo expandido. 	Los estudiantes comprenderán la importancia de practicar formas no convencionales de expresión que les permitirán desarrollar su pensamiento creativo y reconocer sus valores estéticos.	Define y asocia las características técnicas, estéticas e históricas de la escultura y las expresa e integra creativamente en sus creaciones artísticas. Participa en la creación colectiva de producciones artísticas aplicando algunos elementos	Exposición de creación colectiva de arte contemporáneo.	<p>Quintero, M. Saldarriaga, J. (12 de octubre de 2016) Arte que alivia el dolor de la guerra. El Colombiano, p.</p> <p>Krauss, R. (1996) La escultura en el campo expandido. En la originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos (pp. 59-74) Madrid: Alianza</p>



				<p>básicos de composición con volúmenes en el espacio y técnicas de escultura.</p> <p>Manifiesta interés en la aplicación laboriosa del trabajo técnico y artístico, los disfruta y los refiere a su contexto.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>		<p>Editorial.</p> <p>Entrevista "Arte y violencia: Doris Salcedo", concedida por Doris Salcedo a Razón Pública.</p>
<p>Propone, diseña y desarrolla composiciones artísticas creativas usando elementos de publicidad y comunicación visual.</p>	<p>¿De qué manera los medios de comunicación permiten la globalización del arte?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del lenguaje publicitario • Publicidad 5: Las Marcas. • El capitalismo de ficción. • Emprendimiento 4: planeación de mi proyecto artístico. 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de los medios de comunicación a través del análisis y la apropiación de las imágenes publicitarias para conocer el proceso de</p>	<p>Analiza y da cuenta de la importancia de los diferentes medios de comunicación publicitaria.</p> <p>Se manifiesta crítico, sensible y autoexigente frente a las cualidades de sus procesos</p>	<p>Diseño de afiche.</p>	<p>Campañas publicitarias.</p> <p>Textos sobre diseño gráfico.</p> <p>Texto "El estilo del mundo" de Vincent Verdú.</p>



			manipulación de las masas de la humanidad.	comunicativos y creativos. Utiliza símbolos, íconos y otros elementos del lenguaje gráfico en los mensajes publicitarios que produce, los vincula con los conceptos de las temáticas estudiadas. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.		
Valoración continua		Desarrollo adecuado de cada actividad. Responsabilidad con materiales y actividades de clase. Presentación estética de los trabajos artísticos. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Creatividad en la aplicación y apropiación de los temas propuestos. Desempeño e interés en la actividad individual y grupal.				

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: décimo		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Comprende, valora y aprecia diversas técnicas y expresiones	¿De qué manera los medios tecnológicos se	<ul style="list-style-type: none"> Observación y percepción en las artes visuales: el 	Los estudiantes comprenderán la importancia de conocer el	Reconoce un video artístico y experimental, de acuerdo a	Diseño y ejecución de producción	



artísticas.	convierten en una herramienta artística?	<p>tiempo en movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de composición audiovisual. • Video experimental. • Animación. 	video experimental través de los aspectos históricos y técnicos, los cuales les servirán para utilizarlo como un medio de comunicación estético y documental.	<p>sus cualidades técnicas y artísticas.</p> <p>Comprende la importancia del video experimental través de los aspectos históricos y técnicos.</p> <p>Aplica estrategias de creación audiovisual, teniendo en cuenta aspectos técnicos para referir manifestaciones étnicas, lingüísticas, sociales, culturales, entre otros, del mundo contemporáneo .</p> <p>(Ver DBA 2)</p> <p>Muestra sorpresa y</p>	audiovisual animada.	
-------------	--	---	---	---	----------------------	--



				entusiasmo hacia las exploraciones y creaciones audiovisuales que le permiten representar el mundo que le rodea. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.		
Comprende las diversas intenciones, ideas o pretensiones que están presentes en las diversas obras del arte latinoamericano.	¿Se puede considerar al arte latinoamericano como un elemento transformador de sociedades?	<ul style="list-style-type: none"> • Observación y percepción en las artes plásticas: espacio positivo y negativo, armonías cromáticas. • Dibujo y técnicas pictóricas: grafito y acuarela. • Latinoamericanos : Frida Kahlo, Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, Oswaldo 	Los estudiantes comprenderán la importancia de conocer la historia a través del estudio de las artes plásticas, fuentes que le servirán para identificar y analizar críticamente algunos artistas y obras del siglo XX y XXI.	Comprende las características del arte latinoamericano y los artistas que lo representan. Interpreta y aplica elementos del lenguaje artístico propios del arte latinoamericano. Se muestra comprometido con su visión particular del mundo v con	Elaboración de dibujo para animación, en técnica de acuarela.	Artículos y textos sobre artistas latinoamericanos Texto Arte y Sociedad, de Herbert Read. Texto Prácticas estéticas e identidades sociales, de Katya Mandoki.



		<p>Guayasamín.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura e interpretación de símbolos. • Promoción y prevención de desastres asociados a la movilidad: veeduría de normas y protocolos de movilidad 		<p>su pertenencia a un proceso cultural.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p> <p>El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.</p>		
<p>Comprende las cualidades de la expresión en las experiencias estéticas contemporáneas .</p>	<p>¿Cómo se relacionan nuestro universo estético y la reflexión sobre los valores culturales de nuestro entorno?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arte urbano. Arte callejero. Arte público. • La moda y la ideología. • La escultura: Arte público. • El capitalismo de ficción 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de analizar las diferentes manifestaciones culturales y artísticas de una sociedad, para fomentar su sentido crítico e intervenir espacios públicos con creatividad y recursividad.</p>	<p>Señala y detalla los estereotipos culturales y las disposiciones actitudinales que trae consigo el universo estético del arte público.</p> <p>Investiga, interpreta y comunica simbólicamente , a través de procesos de creación de</p>	<p>Exposición de creación colectiva de arte contemporáneo .</p>	<p>Verdú, V. () Moda e Ideología. Texto El estilo del mundo. En Verdú, V. Vincent Capítulo</p> <p>Silva, A. (2013) Atmósferas urbanas. Bogotá: Universidad Externado de Colombia</p>



				<p>arte público experiencias de interacción en la naturaleza, con los otros y con la producción cultural.</p> <p>Se muestra comprometido con una visión particular del mundo y con su pertenencia a un proceso cultural.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>		
Valoración continua		<p>Desarrollo adecuado de cada actividad. Responsabilidad con materiales y actividades de clase. Presentación estética de los trabajos artísticos. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Creatividad en la aplicación y apropiación de los temas propuestos. Desempeño e interés en la actividad individual y grupal.</p>				



ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: undécimo		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Comprende e interpreta las realidades que observa en el lenguaje cinematográfico.	¿Cómo son los procesos de creación que utiliza el cine cuando son orientados hacia la representación de las raíces culturales de nuestro país?	<ul style="list-style-type: none"> • Cine Colombiano. • El lenguaje y los géneros cinematográficos. • Producción cinematográfica. • Una breve historia del cine. 	Los estudiantes comprenderán el lenguaje cinematográfico o a través del estudio de su historia y sus procesos de creación, para interpretar su realidad y reelaborarla a través de medios de expresión audiovisual.	<p>Muestra y analiza en textos y representaciones la historia del cine, el lenguaje y los géneros cinematográficos.</p> <p>Realiza actividades de producción cinematográfica reconociendo y aplicando algunos elementos del lenguaje del cine colombiano.</p> <p>Se interesa por observar, componer, producir y analizar historias en imágenes, teniendo en cuenta actividades de su quehacer</p>	Exposición de creación colectiva de arte contemporáneo.	Flusser, V (1994) Los gestos: fenomenología y comunicación. Barcelona: Empresa Editorial Herder. Godard, J-L (2007) Historia(s) del cine. Buenos Aires: Caja Negra Editora



				<p>cotidiano y los significados que su comunidad le da.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>		
<p>Aprecia las manifestaciones del arte colombiano y sus artistas.</p>	<p>¿Cómo se evidencian las raíces culturales colombianas en el arte realizado en el país?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Artistas Colombianos: Beatriz González, Mónica Meira, David Manzur, Doris Salcedo, María Teresa Hincapié. • Dibujo y técnicas pictóricas: Dibujo gestual y composición, acrílico y carboncillo • Observación y percepción en las artes plásticas. • Lectura e interpretación de símbolos. • Promoción y prevención de 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de las artes plásticas en el desarrollo del arte colombiano a través de la identificación de algunos artistas, datos que les permitirá analizar críticamente sus obras.</p>	<p>Conoce y relaciona mediante diferentes imágenes y textos algunas características el lenguaje de las artes plásticas con las manifestaciones, obras y representantes del arte Colombiano.</p> <p>Aplica técnicas pictóricas teniendo en cuenta elementos del lenguaje artístico propios de las artes plásticas. Aplica los saberes de los tópicos generativos</p>	<p>Elaboración de dibujo para animación, en técnica de vinilo.</p>	<p>Pease, Allan. Pease, Bárbara. Todo está en el cerebro. En Pease & Pease. Porqué los hombres no escuchan y las mujeres no entienden los mapas. Barcelona: Editorial Amat</p> <p>Villegas, B. (Dir). (2010) Mónica Meira. Bogotá: Villegas Editores.</p>



		<p>desastres asociados a la movilidad: veeduría de normas y protocolos de movilidad.</p>		<p>a través del uso de las Tic.</p> <p>Muestra dominio de conceptos relativos a uno o varios lenguajes artísticos, sostiene debates con perspectiva histórica.</p> <p>El estudiante interpreta y se apropia de normas y señales de movilidad.</p>		
<p>Responde con una postura crítica a las demandas de las experiencias estéticas contemporáneas .</p>	<p>¿Cómo se reconocen las experiencias artísticas contemporáneas que contribuyen con la evolución y enriquecimiento del arte como actividad humana?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestaciones del arte contemporáneo. • El capitalismo de la emoción • La escultura: instalación artística • El arte contemporáneo, el pensamiento y la emoción. 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de analizar el arte contemporáneo y diferentes manifestaciones artísticas poco convencionales , a través de prácticas creativas que les permitirán</p>	<p>Describe las principales características del arte contemporáneo, medios y corrientes de creación actual.</p> <p>Aplica estrategias y procesos técnicos propios del arte contemporáneo como lenguaje artístico y los</p>	<p>Exposición de creación colectiva de arte contemporáneo.</p>	<p>Spalding, J. (2015) Sobre Cómo Duchamp se robó el orinal. Revista Colombiana El Malpensante. 162, 15-21. Chul Han, B. (2015) Psicopolítica. España: Herder Editorial.</p>



			fortalecer su sentido crítico y su pensamiento complejo.	relaciona con su mundo cotidiano. Muestra el potencial de sus propias evocaciones, recuerdos, fantasías y al manifestarlos con una gestualidad corporal y elaboraciones artísticas seguras y espontáneas.		
Valoración continua		Desarrollo adecuado de cada actividad. Responsabilidad con materiales y actividades de clase. Presentación estética de los trabajos artísticos. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Creatividad en la aplicación y apropiación de los temas propuestos. Desempeño e interés en la actividad individual y grupal.				

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: profundización		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Formula puntos de encuentro entre la literatura y las artes plásticas y visuales.	¿Cómo determina la composición de las imágenes a los significados que las culturas construyen y comparten a través de ellas?	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas básicas de dibujo • La lógica de la sensación. • Mixtas con ambas manos. • Mixtas con imágenes 	Los estudiantes comprenderán la importancia de las artes plásticas a través del estudio de técnicas mixtas orientadas a la	Muestra dominio de conceptos relativos al lenguaje artístico de las artes plásticas, sostiene debates con	Relato colectivo corto ilustrado.	Deleuze, Gilles. Francis Bacon: Lógica de la sensación. Editions de La Difference 1981.



		<p>invertidas.</p> <ul style="list-style-type: none">• Mixtas con espacio positivo y negativo.• Mixtas con percepción del volumen.• Mixtas con trazos escuetos.• Mixtas con transposición dimensional.	<p>ilustración de textos literarios, apropiándose de elementos que le servirán para conocer las formas de componer imágenes y aprovecharlas en la identificación de los significados en imagen presentes en su contexto.</p>	<p>perspectiva histórica y filosófica, referidos a esta práctica artística.</p> <p>Selecciona, ordena y concatena líneas, luces, sombras, colores, texturas y demás elementos de vocabulario gráfico, según la función que le dé a la totalidad gráfica que se propone comunicar y las relaciones que ésta comprenda.</p> <p>Observa, evoca gustoso, imagina totalidades gráficas, teniendo en cuenta actividades significativas en</p>		
--	--	---	--	---	--	--



				<p>su quehacer cotidiano, así como significados que su comunidad le da a la naturaleza, a contextos urbanos específicos, a las tradiciones en general y a las expresiones gráficas de su cultura.</p>		
Valoración continua		<p>Desarrollo adecuado de cada actividad. Responsabilidad con materiales y actividades de clase. Presentación cualificada de los trabajos artísticos. Entrega oportuna y completa de las actividades realizadas. Creatividad en la aplicación y apropiación de los temas propuestos. Desempeño e interés en la actividad individual y grupal.</p>				

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: CLEI 3		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Identifica al hombre como el único creador de la tecnología y los avances desde que surge el pensamiento humano.	¿Cómo ha influenciado la tecnología en la vida del hombre y en su entorno?	<p>NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA – Tecnología – Concepto</p> <p>Elementos de dibujo técnico y</p>	Los estudiantes comprenderán como ha influenciado la tecnología en la vida del hombre y en su entorno.	Reconoce al hombre como el único autor de la tecnología, el cual desarrolla su mente, siguiendo todo un proceso para		Lecturas



<p>Analiza mediante un paralelo la influencia que ha tenido la tecnología en la vida del hombre y su entorno.</p> <p>Comprende el concepto de emprendimiento a través del análisis de situaciones, vivencias y experiencias que les permita utilizarlas en su diario vivir.</p> <p>Reconoce la importancia de los procesadores de texto para sus trabajos académicos y cotidianos</p> <p>Comprende la importancia de</p>	<p>¿Asumir una actitud emprendedora permite mejorar la calidad de vida?</p> <p>¿Cómo influye el reglamento de la sala de tecnología para los procesos de convivencia?</p> <p>¿De qué manera la empresa es un lugar que permite el desarrollo de competencias?</p> <p>¿Cómo por medio de la digitación se puede documentar ideas, experiencias y vivencias que se generan en el desempeño escolar utilizando Word?</p> <p>¿Qué tan</p>	<p>artístico: Tipos de líneas y formas. Materiales que se emplean en el dibujo técnico y artístico. Valoración y crítica de un dibujo.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LA TECNOLOGÍA Cambio climático. Calentamiento global.</p> <p>TECNOLOGIA Y SOCIEDAD Reglamento del aula de tecnología. El emprendimient o Cualidades de un emprendedor. Proyecto de emprendimient o</p>	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de articular elementos propios del lenguaje del dibujo para adquirir una mayor seguridad en sus producciones artísticas y afianzar sus saberes apreciativos frente a diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia estudiar el concepto de emprendimiento a través del análisis de situaciones, vivencias y experiencias que les permita utilizarlas en su diario vivir. (ver DBA 6 Lenguaje)</p> <p>Transferir el conocimiento adquirido, para dar solución a las situaciones que se le presentan en los diferentes contextos de la vida cotidiana. (Ver DBA 10 Matemáticas)</p>	<p>mejorar su calidad de vida.</p> <p>Analiza la influencia que ha tenido la tecnología en la vida del hombre y su entorno, teniendo en cuenta los aspectos positivos y negativos.</p> <p>Comprende la importancia que tiene el emprendimient o para mejorar su calidad de vida.</p> <p>Utiliza el dibujo técnico y artístico para articularlos a su proyecto de vida como persona emprendedora e innovadora.</p> <p>Reconoce la importancia de los</p>	<p>científicas.</p> <p>Textos narrativos.</p> <p>Texto literario</p> <p>Textos informativos.</p> <p>Textos sobre el tema del dibujo y como crear empresa.</p>
--	---	--	--	---	---



<p>desarrollar ideas productivas a través de la elaboración de proyectos emprendedores</p> <p>Expresa a partir del punto y la línea distintas composiciones gráficas teniendo en cuenta el lenguaje técnico y expresivo del dibujo.</p>	<p>importante es la creatividad en el desarrollo de una idea productiva a través de la elaboración de proyectos emprendedores? ¿Se puede considerar el dibujo técnico y/o artístico como un medio de emprendimiento y de comunicación cultural?</p> <p>¿De qué forma Desarrollar proyectos permite ser una persona productiva?</p>	<p>La empresa La organización</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Generalidades de la informática Manejo de la barra de herramientas Word</p>	<p>Establecer relaciones de respeto y aceptación por las diferentes formas de pensamiento que difieren de la propia, generando ambientes de sana convivencia (ver DBA 8 Lenguaje).</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de del reglamento de la sala de tecnología e Informática.</p> <p>Los estudiantes repasaran términos del área y utilizaran el procesador de textos Word para mejorar el proceso de digitación y realizar adecuadamente las actividades escolares (Ver DBA 2-6-8 Lenguaje) (ver DBA 3-6 Matemáticas)</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de</p>	<p>procesadores de texto para sus trabajos académicos y cotidianos</p> <p>Realiza textos simples que permiten mejorar sus trabajos académicos utilizando las funciones del procesador de textos Word</p>		
---	--	--	--	--	--	--



			desarrollar ideas productivas a través de la elaboración de proyectos emprendedores, los cuales les permitirán mostrarse como personas creativas.			
<p>Reconozco principios y conceptos propios de la Tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</p> <p>Comprende la importancia de experimentar con diversas formas de expresar el talento artístico.</p> <p>Reconoce Power point</p>	<p>¿Cómo utiliza la historia y la evolución de la tecnología para la transformación del entorno?</p> <p>¿Cómo realizo presentaciones interactivas en PowerPoint?</p> <p>¿Cuál es el uso adecuado de los sistemas tecnológicos?</p> <p>¿De qué forma se ha adoptado la ley de emprendimiento ?</p> <p>¿Cómo la comprensión del arte nos lleva a ser más emprendedor es</p>	<p>NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Línea del tiempo de la historia de la tecnología</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LA TECNOLOGÍA</p> <p>Tipos de sistemas Tecnológicos</p> <p>Inteligencia artificial</p> <p>TECNOLOGIA Y SOCIEDAD</p> <p>Ley 1014 del emprendimiento</p> <p>Industrias</p>	<p>Los estudiantes reconocerán los principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. (Ver DBA 2-6 Lenguaje) (ver DBA 1-4 Matemáticas)</p> <p>Comprender como aplicar el conocimiento adquirido, para dar solución a las situaciones que se le presentan en los diferentes contextos de la vida cotidiana. (Ver DBA 2-6 Lenguaje)</p> <p>Los</p>	<p>Identifica hechos históricos en la evolución tecnológica y computacional que cambiaron el rumbo del desarrollo del hombre. Conoce los principios y conceptos de la tecnología.</p> <p>Realiza efectos personalizados en una presentación de Power point</p> <p>Aporta ideas para desarrollar proyectos con creatividad.</p> <p>Asumir el perfil</p>		<p>Lecturas científicas.</p> <p>Textos narrativos.</p> <p>Textos informativos.</p> <p>Textos históricos.</p> <p>Videos y fichas sobre diferentes técnicas artesanales.</p>



<p>como una herramienta importante en la presentación y sustentación de sus trabajos.</p> <p>Conoce la importancia de la ley de emprendimiento</p> <p>Reconozco el programa Microsoft Word como el procesador de textos que permite mejorar la presentación de documentos escritos en el contexto escolar.</p>	<p>y creativos, comprometidos con el medio ambiente en la formación de un proyecto de vida sostenible?</p> <p>¿Cómo mejorar la presentación de documentos escritos en el contexto escolar?</p>	<p>creativas: Luthería, Alfarería, Origami, Bordado</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>PowerPoint</p> <p>Presentación de trabajos académicos utilizando Microsoft Word</p>	<p>estudia ntes comprenderán la importancia de utilizar diferentes materiales que les permitirán expresarse a partir de creaciones artesanales.</p> <p>Los estudiantes realizarán presentaciones interactivas en Microsoft Power Point . (Ver DBA 2 Lenguaje)</p> <p>Demostrar facilidad para discriminar en sus tareas datos importantes de los secundarios, y definir de esta manera los procedimientos a seguir en la solución de diversas situaciones que se presenten en el entorno. (Ver DBA 1-6-8 Lenguaje) (ver DBA 3-8 Matemáticas)</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de la ley de emprendimiento en el</p>	<p>emprendedor, a través de actividades prácticas las cuales les permitirán desarrollar sus ideas y aplicarlas en su diario vivir.</p> <p>Reconoce la importancia de la creatividad en los trabajos artesanales.</p> <p>Reconoce los tipos de sistemas tecnológicos que existen en su entorno.</p> <p>Reconoce la importancia de la ley de emprendimiento o en el desarrollo productivo de una sociedad</p> <p>Utiliza las diversas opciones de Word para</p>		
--	--	--	---	---	--	--



			<p>desarrollo productivo de una sociedad a través del estudio de factores culturales, económicos, lo cual les permitirá comprender la realidad social. (Ver DBA 2-4-5 Lenguaje) (ver DBA 1-6 Matemáticas)</p> <p>Los estudiantes exploran las diversas opciones de Word para mejorar la presentación de documentos. (Ver DBA 2-6-8 Lenguaje) (ver DBA 8 Matemáticas).</p>	<p>mejorar la presentación de documentos.</p>		
<p>Valoración continua</p>		<p>Se realiza una evaluación continua, favoreciendo el trabajo en clase, el aprendizaje colaborativo de los estudiantes. La presencia del estudiante en clase es fundamental para su aprovechamiento y, por tanto, tendrá una incidencia importante en la evaluación. Durante las clases se realizarán trabajos y se propondrán otros para realizar en casa.</p> <p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desempeños de comprensión, Características individuales y ritmos de aprendizaje. • Asistencia a clase, responsabilidad y trabajo en equipo. • Identificación y descripción de los elementos necesarios para el desarrollo de los talleres y actividades. • Análisis de los diferentes temas que se realicen en los talleres y actividades. • Sustentar, discutir, razonar y argumentar las conclusiones de cada uno de los talleres y actividades. • Manejo conceptual (Lenguaje técnico apropiado). 				



	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación estética de los trabajos y actividades. • Capacidad para participar y comunicar ideas con claridad, precisión y con pensamiento crítico. • Adecuaciones curriculares. <p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Talleres y actividades. • Desarrollo de guías y manuales. • Análisis de casos. • Evaluación individual y en grupo. • Evaluación oral y escrita. • Evaluación teórica y práctica. • Socialización de los trabajos. • Sustentación de talleres y actividades en forma oral y escrita. • Consultas de las diferentes temáticas. • Exposiciones de temas asignados o elegidos por los estudiantes-
--	--

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: CLEI 4		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Reconoce e identifica inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico. Comprende, valora y aprecia el arte universal	¿Cuál es el recorrido histórico de los inventos e innovaciones? ¿Conocer los inventos e innovaciones en la historia del arte permite valorar el	NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA Evolución de los inventos e innovaciones Analizar los inventos e innovaciones necesarias en la realización de obras de arte de	Los estudiantes identificarán y analizarán inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico (Ver DBA 2-6 Lenguaje)	Reconoce algunos inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico, así como las cualidades del arte en cada período histórico.	L	lecturas científicas. Lectura informativa. Lectura crítica Textos narrativos.



<p>como patrimonio cultural.</p> <p>Reconoce como a través de la Tecnología y la informática se mejora el medio ambiente</p> <p>Reconoce la importancia de ampliar sus habilidades y destrezas a través de la planificación y desarrollo de proyectos que les sirva para mostrarse como persona creativa.</p> <p>Reconozco la utilidad, beneficios, ventajas y desventajas del uso de tecnologías de la información y la comunicación</p>	<p>patrimonio cultural?</p> <p>¿Por qué el desarrollar proyectos permite ser una persona productiva?</p> <p>¿En qué casos de la vida real podría aplicar Excel?</p> <p>¿Cómo puede la tecnología e informática ayudar a mejorar el medio ambiente?</p> <p>El análisis y control de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas en una empresa ¿permite determinar su estabilidad en el mercado productivo?</p>	<p>diferentes períodos de la historia del arte.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LA TECNOLOGÍA</p> <p>Basura informática y su impacto en el medio ambiente</p> <p>TECNOLOGIA Y SOCIEDAD</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación. (TIC)</p> <p>Estudio de mercado</p> <p>Planifico mi proyecto de emprendimiento</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Conceptos básicos de Excel</p> <p>Funciones básicas</p> <p>Insertar formulas</p>	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de la historia del arte a través del estudio de algunos movimientos artísticos y culturales.</p> <p>Comprender como aplicar el conocimiento adquirido, para dar solución a las situaciones que se le presentan en los diferentes contextos de la vida cotidiana. (Ver DBA 6-8 Lenguaje)</p> <p>Los estudiantes analizan como a través de tecnología e informática se ayuda a mejorar el medio ambiente (Ver DBA 6-8 Lenguaje)</p>	<p>Analiza el impacto ambiental de los diferentes artefactos tecnológicos</p> <p>Utiliza la creatividad para la formulación de proyectos de emprendimiento</p> <p>Emplea los conocimientos adquiridos como principal fuente de emprendimiento</p> <p>Reconoce los elementos de la ventana de Microsoft Excel, como los menús, las barras, el área de trabajo y las herramientas más utilizadas y sus funciones</p> <p>Utiliza responsable y autónomamente</p>		<p>Textos informativos.</p> <p>Textos históricos</p> <p>Textos digitales</p> <p>Documentales sobre historia del arte.</p>
---	--	--	--	---	--	---



<p>Conoce la importancia de estudiar el concepto de mercado, a través de la ejemplificación de situaciones emprendedoras que permitan generar ideas de negocio</p> <p>Reconoce al programa Excel como una herramienta que facilita los cálculos Matemáticos</p>	<p>¿Cuál es la utilidad, beneficios, ventajas y desventajas del uso de tecnologías de la información y la comunicación?</p> <p>¿En qué casos de la vida real podría aplicar Excel?</p>		<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de ampliar sus habilidades y destrezas a través de la planificación y desarrollo de proyectos que les sirva para mostrarse como persona creativa. (Ver DBA 6-7-8 Lenguaje)</p> <p>Los estudiantes utilizarán las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar sus procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). (Ver DBA 7-8 Lenguaje) (Ver DBA3-9- 11 Matemáticas)</p>	<p>las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo</p> <p>Comprende el concepto de mercado</p> <p>Define y analiza la viabilidad de diferentes ideas de negocios</p> <p>Utiliza apropiadamente las funciones básicas del software para crear hojas de cálculo sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).</p> <p>Realiza operaciones básicas con celdas, filas y columnas</p>		
---	--	--	---	--	--	--



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

*José Miguel de Restrepo y
Puerta*

Copacabana

GUÍA PLANES DE ÁREA

Código:GDC-PI-01

Versión:08

Página:98 de 128

			<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de estudiar el concepto de mercado, a través de la ejemplificación de situaciones emprendedoras que permitan generar ideas de negocio. (Ver DBA 7-8 Lenguaje) (ver DBA 3-8 Matemáticas)</p> <p>Comprender como aplicar el conocimiento adquirido, para dar solución a las situaciones que se le presentan en los diferentes contextos de la vida cotidiana. (Ver DBA 2-8 Lenguaje)</p> <p>Los estudiantes comprenderán los conceptos</p>	(insertar, seleccionar, modificar, agregar y borrar contenido).		
--	--	--	---	---	--	--



			básicos del programa Excel. (Ver DBA 2 Lenguaje) (ver DBA 3-9 Matemáticas)			
<p>Conoce las características y clasificación de las máquinas simples para su correcto uso y manejo en su vida cotidiana, siguiendo las normas de seguridad.</p> <p>Conoce el proceso de funcionamiento o de las máquinas compuestas y complejas, y además, comprenderán las normas de seguridad para el uso de máquinas y herramientas en su vida</p>	<p>¿Cómo evoluciona la tecnología a través de las máquinas simples y compuestas ?</p> <p>¿Qué impacto tiene los avances tecnológicos en la sociedad y el medio ambiente?</p> <p>¿Cómo afectan los avances tecnológicos al medio ambiente y a la sociedad?</p>	<p>NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Máquinas simples</p> <p>Definición</p> <p>Funcionamiento</p> <p>o</p> <p>Clasificación</p> <p>Normas de seguridad</p> <p>Máquinas compuestas o complejas</p> <p>Definición</p> <p>Clasificación</p> <p>Funcionamiento</p> <p>o</p> <p>Operadores mecánicos</p> <p>Operadores energéticos</p> <p>Normas de seguridad.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS</p>	<p>Los estudiantes conocerán el proceso de funcionamiento o de las máquinas simples y compuestas ,además las normas de seguridad para el uso en su vida cotidiana. (Ver DBA 2 Lenguaje)</p> <p>Las estudiantes comprenderán el desarrollo tecnológico que ha propiciado la transformación de la sociedad y el medio</p>	<p>Define las máquinas simples y compuestas con su funcionamiento o y normas de seguridad.</p> <p>Identifica los avances tecnológicos en función de la protección del medio ambiente.</p> <p>Identifica el impacto que tiene los avances tecnológicos en la sociedad y el medio ambiente.</p> <p>Define con propiedad la importancia y</p>	<p>Textos:</p> <p>Las Nuevas Tecnologías 2016 de Daniel Eduardo Lobo</p> <p>La Edades Antiguas de Manuel Marmesal Mateos</p> <p>Revista Tecnológica de José Ceballos</p> <p>La Computadora de Marcos González</p> <p>Documentales:</p> <p>La Historia de la Computadora y Computación Por History Channel</p> <p>Mentes Brillantes. Steve Jobs vs Bill Gates. Por NatGeo</p> <p>Máquinas y herramientas: Historia de las máquinas y herramientas Por History Channel</p> <p>Grandes INVENTOS de la Historia Por History Channel</p>	<p>Conoce las características y clasificación de las máquinas simples para su correcto uso y manejo en su vida cotidiana, siguiendo las normas de seguridad.</p> <p>Conoce el proceso de funcionamiento o de las máquinas compuestas y complejas, y además, comprenderán las normas de seguridad para el uso de máquinas y herramientas en su vida</p>



<p>cotidiana.</p> <p>Comprende avances tecnológicos que ayudan y perjudican el medio ambiente</p> <p>Comprende la importancia y función empresarial, lo cual le permite identificar la proyección y desarrollo de su entorno.</p> <p>Identifica la importancia de los sistemas económicos en el desarrollo de un país a través del análisis de sus características , las cuales le ayudan a conocer parte de su realidad nacional.</p>	<p>¿De qué forma el fomento de empresas ayuda a la proyección y desarrollo de un país?</p> <p>¿De qué manera los sistemas económicos han contribuido con el desarrollo de un país?</p> <p>¿Cómo optimizar la utilización de las herramientas de Windows?</p>	<p>CON TECNOLOGÍA</p> <p>Avances tecnológicos que ayudan y perjudican el medio ambiente</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p> <p>El empresario Emprendimiento o El perfil del emprendedor Perfil empresarial Función empresarial</p> <p>La economía Los sistemas económicos</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Herramientas de Windows</p>	<p>ambiente, que han cambiado las condiciones de vida del hombre. (Ver DBA 5 Lenguaje)</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia y función empresarial, lo cual permitirá identificar la proyección y desarrollo de su entorno. (Ver DBA 1 Lenguaje)</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de los sistemas económicos en el desarrollo de un país a través del análisis de sus</p>	<p>función empresarial.</p> <p>Identifica los procesos de innovación y progreso de un país por la creación de empresas.</p> <p>Define con propiedad los sistemas económicos.</p> <p>Identifica las herramientas básicas del sistema operativo Windows.</p>	<p>Tecnología medioambiental Por Historia Modern Marvels Artículos:</p> <p>Emprendimiento http://www.eltiempo.com/noticias/emprendimiento http://www.dinero.com/seccion/emprendimiento/287 http://www.negociosyemprendimiento.org/</p> <p>Película y libro: Llamada negra de Isabel Blas</p>	<p>cotidiana.</p> <p>Comprende avances tecnológicos que ayudan y perjudican el medio ambiente</p> <p>Comprende la importancia y función empresarial, lo cual le permite identificar la proyección y desarrollo de su entorno.</p> <p>Identifica la importancia de los sistemas económicos en el desarrollo de un país a través del análisis de sus características , las cuales le ayudan a conocer parte de su realidad nacional.</p>
--	--	---	--	--	---	--



<p>Identifica y utiliza correctamente las herramientas básicas del sistema operativo de Windows (Propiedades del sistema) para realizar sus trabajos y organizar información.</p>			<p>características las cuales les ayudarán a conocer parte de su realidad nacional. (Ver DBA 7 Lenguaje)</p> <p>Los estudiantes utilizarán correctamente las herramientas básicas del sistema operativo de Windows (Propiedades del sistema) para realizar sus trabajos y organizar información. (Ver DBA 8 Lenguaje)</p>			<p>Identifica y utiliza correctamente las herramientas básicas del sistema operativo de Windows (Propiedades del sistema) para realizar sus trabajos y organizar información.</p>
<p>Valoración continua</p>		<p>Se realiza una evaluación continua, favoreciendo el trabajo en clase, el aprendizaje colaborativo de los estudiantes. La presencia del estudiante en clase es fundamental para su aprovechamiento y, por tanto, tendrá una incidencia importante en la evaluación. Durante las clases se realizarán trabajos y se propondrán otros para realizar en casa.</p> <p>Criterios de evaluación</p>				



- Desempeños de comprensión, Características individuales y ritmos de aprendizaje.
- Asistencia a clase, responsabilidad y trabajo en equipo.
- Identificación y descripción de los elementos necesarios para el desarrollo de los talleres y actividades.
- Análisis de los diferentes temas que se realicen en los talleres y actividades.
- Sustentar, discutir, razonar y argumentar las conclusiones de cada uno de los talleres y actividades.
- Manejo conceptual (Lenguaje técnico apropiado).
- Presentación estética de los trabajos y actividades.
- Capacidad para participar y comunicar ideas con claridad, precisión y con pensamiento crítico.
- Adecuaciones curriculares.

Instrumentos de evaluación

- Talleres y actividades.
- Desarrollo de guías y manuales.
- Análisis de casos.
- Evaluación individual y en grupo.
- Evaluación oral y escrita.
- Evaluación teórica y práctica.
- Socialización de los trabajos.
- Sustentación de talleres y actividades en forma oral y escrita.
- Consultas de las diferentes temáticas.
- Exposiciones de temas asignados o elegidos por los estudiantes.

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales			GRADO: CLEI 5			
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Analiza el papel que desempeñan las diferentes empresas en la economía del país, su impacto social, ambiental	¿Qué importancia tienen las empresas en nuestro medio?	NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA Las empresas Clasificación de las empresas Tipos de	Los estudiantes analizarán el papel que desempeñan las diferentes empresas en la economía del país, su impacto	Define los tipos de empresas. Conoce la clasificación de las empresas. Define la		Textos: ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS. Casos, cuestiones y lecturas de Adolfo Vázquez



<p>y evolución tecnológica.</p> <p>Reconoce la importancia de proyectarse como una persona con mentalidad emprendedora a través del desarrollo de ideas creativas que contribuya con su calidad de vida.</p> <p>Conoce los principios, objetivos, medios de publicidad y las estrategias publicitarias que se utilizan para</p>	<p>¿De qué forma Desarrollar proyectos que permitan ser una persona productiva?</p> <p>¿Cómo la publicidad influye en la economía de las empresas y la sociedad?</p> <p>¿De qué manera se le da un uso eficiente y eficaz a las herramientas ofimáticas?</p>	<p>empresas Constitución de una empresa</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p>Planificar proyecto de emprendimiento</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p> <p>La publicidad</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Herramientas ofimáticas Word</p>	<p>social, ambiental y evolución tecnológica. (Ver DBA 6 Lenguaje)</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de proyectarse como personas con mentalidad emprendedora a través del desarrollo de ideas creativas que contribuya con su calidad de vida. (Ver DBA 6-7 Lenguaje)</p> <p>Los estudiantes conocerán los principios, objetivos,</p>	<p>constitución de una empresa.</p> <p>Conoce el proceso de planeación de un proyecto productivo.</p> <p>Define la publicidad y sus principios.</p> <p>Conoce los objetivos de la publicidad.</p> <p>Identifica las estrategias de la publicidad.</p> <p>Reconoce los diferentes medios publicitarios.</p> <p>Reconoce las</p>	<p>Sánchez De cero a uno (cómo inventar el futuro) De Peter Thiel</p> <p>Documentales: Dentro de Google - Inside Google Por National Geographic</p> <p>Las Megafabricas más Grandes Por HD Una visión crítica de la publicidad Por History Channel</p> <p>Artículos: Las empresas son personas Por Jaime Bárcenas http://www.dinero.com/opinion/columnistas/articulo/las-empresas-son-personas-por-jaime-barcenas/241682</p> <p>Película y libro:</p>
---	--	--	---	--	--



<p>ofrecen productos y servicios, su impacto en la sociedad y en la economía de las empresas.</p> <p>Realiza trabajos con las herramientas ofimáticas y se apoyarán en ellas para comunicarse explícita e implícitamente, con una audiencia específica, en forma clara, precisa y concreta.</p>		<p>Excel PowerPoint</p>	<p>medios de publicidad y las estrategias publicitarias que se utilizan para ofrecen productos y servicios, su impacto en la sociedad y en la economía de las empresas. (Ver DBA 1 Lenguaje)</p> <p>Los estudiantes presentarán el fruto de su trabajo con las herramientas ofimáticas y se apoyarán en ellas para comunicarse explícita e implícitamente, con una audiencia específica, en forma clara, precisa y concreta. (Ver DBA 8 Lenguaje).</p>	<p>funciones de los diferentes programas de la ofimática.</p>		<p>El nombre de la rosa de Umberto Eco</p>
<p>Valoración continua</p>	<p>Realiza una evaluación continua, favoreciendo el trabajo en clase, el aprendizaje colaborativo de los estudiantes.</p>					



La presencia del estudiante en clase es fundamental para su aprovechamiento y, por tanto, tendrá una incidencia importante en la evaluación. Durante las clases se realizarán trabajos y se propondrán otros para realizar en casa.

Criterios de evaluación

- Desempeños de comprensión, Características individuales y ritmos de aprendizaje.
- Asistencia a clase, responsabilidad y trabajo en equipo.
- Identificación y descripción de los elementos necesarios para el desarrollo de los talleres y actividades.
- Análisis de los diferentes temas que se realicen en los talleres y actividades.
- Sustentar, discutir, razonar y argumentar las conclusiones de cada uno de los talleres y actividades.
- Manejo conceptual (Lenguaje técnico apropiado).
- Presentación estética de los trabajos y actividades.
- Capacidad para participar y comunicar ideas con claridad, precisión y con pensamiento crítico.
- Adecuaciones curriculares.

Instrumentos de evaluación

- Talleres y actividades.
- Desarrollo de guías y manuales.
- Análisis de casos.
- Evaluación individual y en grupo.
- Evaluación oral y escrita.
- Evaluación teórica y práctica.
- Socialización de los trabajos.
- Sustentación de talleres y actividades en forma oral y escrita.
- Consultas de las diferentes temáticas.
- Exposiciones de temas asignados o elegidos por los estudiantes

ASIGNATURA: Artes plásticas y visuales				GRADO: CLEI 6		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura



<p>Identifica y aprecia distintas obras del arte colombiano y los artistas creadores.</p> <p>Realiza un plan de mercado a través del estudio de sus elementos y procedimientos, los cuales utilizarán para organizar una idea de negocio.</p> <p>Reconoce la importancia de la ética informática para el desarrollo de una sociedad virtual en donde la tecnología sea un medio y no un fin para conseguir y</p>	<p>¿De qué forma las artes visuales permiten reconocer las raíces culturales Colombianas?</p> <p>¿Por qué es importante realizar un plan de mercado?</p> <p>¿Por qué es importante conservar principios éticos y morales en la informática?</p>	<p>CULTURA Y SOCIEDAD</p> <p>Cineastas colombianos: Simón Brand; Victor Gaviria, Luis Ospina, Harold Trompetero; Oscar Ruiz Navia Sergio Cabrera</p> <p>NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Planes estratégicos de mercado</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p>Ética Informática Delitos Legislación Valores Derechos de</p>	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia del arte colombiano a través de la identificación de algunos cineastas, datos que les permitirán conocer sus obras.</p> <p>Los estudiantes comprenderán como el trabajo en los medio que ofrece el internet requiere la aplicabilidad de valores éticos y morales que permiten valorar el auge tecnológico en pro del bienestar de la humanidad. (Ver DBA 1 Lenguaje)</p>	<p>Comprende e interpreta algunos aspectos del lenguaje cinematográfico en el cine colombiano.</p> <p>Define con propiedad un plan estratégico de mercado.</p> <p>Define los delitos y legislación informática.</p> <p>Reconoce los derechos de autor.</p> <p>Conoce la ética</p>	<p>Películas y documentales colombianos.</p> <p>Textos: Portafolio universitario De Gabriel Suchowolski</p> <p>Ética profesional en la formación universitaria De Rodrigo López Zavala Instituir quehaceres.</p> <p>La universidad y las profesiones: procesos que se entrecruzan Por Sistema de Información Científica Red de Revistas Ley 1273 de 2009</p> <p>Legislación informática en</p>
--	---	--	--	---	--



<p>producir conocimiento.</p> <p>Desarrolla la capacidad para profundizar en un campo específico del conocimiento de acuerdo con sus potencialidades e intereses.</p> <p>Reconoce la importancia de desarrollar la cultura del emprendimiento a través de la creación de planes y proyectos que contribuya con su formación personal y social.</p>	<p>¿Cuál es la utilidad de tener un portafolio universitario?</p> <p>¿De qué forma Desarrollar proyectos que permitan ser una persona productiva?</p>	<p>autor</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p> <p>Portafolio universitario Personalidad Actitudes y aptitudes</p> <p>Planeación de proyectos Proyecto de emprendimiento La evaluación y seguimiento de un proyecto emprendedor</p>	<p>Los estudiantes desarrollarán la capacidad para profundizar en un campo específico del conocimiento de acuerdo con las potencialidades e intereses de cada uno. Indagarán sobre las oportunidades de ingresar a la educación superior, según sus capacidades, necesidades e intereses. (Ver DBA 3 Lenguaje)</p> <p>Los estudiantes comprenderán la importancia de desarrollar la cultura del emprendimiento a través de la creación de planes y proyectos que contribuya con</p>	<p>informática.</p> <p>Reconoce sus aptitudes y actitudes para elegir una profesión y universidad para continuar sus estudios profesionales.</p> <p>Identifica su oportunidad de ingresar a la educación superior, según sus capacidades, necesidades e intereses.</p> <p>Formula proyectos de emprendimiento productivos.</p>		<p>Colombia: Ley Lleras y TLC Por Adriana Molano Leyes/Decretos- Por Corporación Colombia Digital</p> <p>Artículos: Las carreras universitarias con mejores perspectivas salariales http://www.dinero.com/edicion-impresion/articulo/las-carreras-universidades-con-mejores-perspectvas-salariales-en-colombia/219406 Las carreras más cotizadas en el país</p> <p>http://www.semana.com/educacion/articulo/las-mejores-carreras-universitarias/479850</p> <p>Documentales:</p>
--	---	---	---	--	--	---



			<p>su formación personal y social. (Ver DBA 7-8 Lenguaje)</p> <p>Participar activamente en trabajos en equipo de manera crítica, propositiva y respetuosa.</p> <p>Interactuar con los demás en su ambiente escolar de manera reflexiva, pacífica y con respeto por la diferencia.</p>			<p>Hackers Ciberneticos Por Histoy Channel Ética Profesional en la Informática Por History Channel Historia de los Hackers Informáticos Por Discovery Channel</p> <p>Libros: La soledad de los números primos Por Paulo Giordano Aproxímate Por Javier Fernández Panadero Libro y película: Momo de Michael Ende</p>
Valoración continua		<p>Se realiza una evaluación continua, favoreciendo el trabajo en clase, el aprendizaje colaborativo de los estudiantes. La presencia del estudiante en clase es fundamental para su aprovechamiento y, por tanto, tendrá una incidencia importante en la evaluación. Durante las clases se realizarán trabajos y se propondrán otros para realizar en casa.</p> <p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desempeños de comprensión, Características individuales y ritmos de aprendizaje. • Asistencia a clase, responsabilidad y trabajo en equipo. • Identificación y descripción de los elementos necesarios para el desarrollo de los talleres 				



	<p>y actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los diferentes temas que se realicen en los talleres y actividades. • Sustentar, discutir, razonar y argumentar las conclusiones de cada uno de los talleres y actividades. • Manejo conceptual (Lenguaje técnico apropiado). • Presentación estética de los trabajos y actividades. • Capacidad para participar y comunicar ideas con claridad, precisión y con pensamiento crítico. • Adecuaciones curriculares. <p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Talleres y actividades. • Desarrollo de guías y manuales. • Análisis de casos. • Evaluación individual y en grupo. • Evaluación oral y escrita. • Evaluación teórica y práctica. • Socialización de los trabajos. • Sustentación de talleres y actividades en forma oral y escrita. • Consultas de las diferentes temáticas. • Exposiciones de temas asignados o elegidos por los estudiantes.
--	---

ASIGNATURA: Música			GRADO: SEXTO			
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Compara cada sonido producido por los diferentes Cuerpos sonoros y los clasifica.	¿De qué manera se pueden percibir las vibraciones de los cuerpos sonoros a	<ul style="list-style-type: none"> • Mundo sonoro • Conceptos básicos Producción 	Los estudiantes comprenderán la importancia de	Reconoce la importancia que tiene la música popular en las distintas facetas culturales de		Libros y textos musicales



	través de los sentidos?	<p>del sonido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clases de sonido. 	<p>conocer la forma como se produce el sonido y establecer las diferentes clases de sonidos a través del audio percepción, con lo cual se desarrollara notablemente su capacidad auditiva.</p>	<p>nuestro entorno a través de un breve recorrido por las diferentes formas musicales, con el fin de valorar aún más toda nuestra riqueza.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic</p>		
Realiza producción es musicales aplicando algunos ejercicios básicos de la flauta o distintos instrumentos musicales	¿En realidad es importante el manejo adecuado de la voz, en cada una de las interpretaciones musicales?	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciación de la voz • Ejercicios para el manejo de la voz • Cuidados con las voces blancas, clases de voces y sus diferencias 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de conocer algunas técnicas para el manejo de la voz que y sus cuidados</p>	<p>Analiza la importancia del cuidado de la voz y el acoplamiento o ensamble con instrumentos musicales.</p>		Textos sobre el cuidado de la voz y del manejo de diferentes instrumentos musicales



		<ul style="list-style-type: none"> Folclore Colombiano 		<p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic</p>		
<p>Analiza los diferentes instrumentos musicales y los clasifica por su interpretación y composición sonora.</p>	<p>¿Por qué es importante conocer el manejo de los diferentes instrumentos musicales?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Clasificación de los diferentes instrumentos musicales. La flauta dulce Instrumentos de percusión. La guitarra 	<p>Se comprenderá la importancia de la clasificación de los instrumentos musicales a nivel universal a través de un acercamiento sonoro y variedad rítmica</p>	<p>Expresa sentimientos por medio de la música. Clasifica los diferentes instrumentos musicales de acuerdo al sonido que estos producen.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic</p>		<p>Artículos y textos de cultura musical.</p>
<p>Trasciende sus conocimientos a través del manejo de cada uno de los instrumentos</p>	<p>¿En realidad el estudiante le da la importancia al aprendizaje de la música?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Solfeo y manejo del pentagrama Canciones 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia</p>	<p>Realiza prácticas de solfeo y escritura musical aplicándolo a canciones sencillas.</p>		<p>Textos varios sobre como el hombre se compenetra con la música.</p>



musicales		sencillas y populares en flauta y guitarra	de l pentagrama en cada una de sus interpreta ciones musicales.	Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic		
Valoración continua		Evaluación continua tanto individual, como grupal, presentaciones musicales en diferentes eventos realizados por la institución.				

ASIGNATURA: Música			GRADO: SÉPTIMO			
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Desarrolla su capacidad creadora ,musicalmente, a través de la flauta dulce, instrumentos de percusión y la guitarra	¿Por qué es necesario valorar las raíces musicales y la enseñanza de instrumentos?	<ul style="list-style-type: none"> • Cultura musical • Origen de los sonidos musicales. • Enseñanza de la flauta dulce • La música en la historia • Enseñanza de instrumentos de percusión y 	Los estudiantes comprenderán la importancia de algunas características de los sonidos la música a través de un recorrido por la historia en su riqueza cultural y musical, interpretando la flauta dulce, la guitarra y los instrumentos de	Demuestra propiedad en el manejo de la flauta dulce y la guitarra. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic		Artículos sobre síntesis auditiva y memorias musicales populares.



<p>Identifica cada uno de los ritmos musicales, al escucharlos interiorizándolos y llevándolos a la práctica.</p>	<p>Qué papel desempeña el ritmo y cuál es su beneficio?</p>	<p>la guitarra</p> <ul style="list-style-type: none"> • El ritmo un elemento indispensable para la música. • Nociones básicas. • Manejo adecuado del ritmo. • Ejercicios rítmicos utilizando el cuerpo como instrumento . 	<p>percusión.</p> <p>Los estudiantes comprenderán el ritmo como un elemento indispensable para la música. Nociones básicas. Manejo adecuado del ritmo. Ejercicios rítmicos utilizando el cuerpo como instrumento.</p>	<p>Reconoce la gramática y cifrado musical en cada uno de los temas propuestos.</p> <p>Deduce la importancia que tiene el uso adecuado del ritmo a través de ejercicios que le permitan desarrollar su capacidad motora.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>		<p>Textos musicales</p>
<p>Aprecia y valora la importancia que tiene la gramática musical</p>	<p>¿En qué realidad son importantes los silencios en la música y</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El mundo del solfeo • El papel de los silencios en la música. 	<p>Los estudiantes comprenderán el papel de los</p>	<p>Identifica la importancia que tienen los</p>		<p>Revistas de música textos</p>



<p>llevándola a la práctica en cada ensayo musical.</p>	<p>en que afectará a la ausencia de éstos en ella?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos. • Las figuras de los silencios • El valor de los silencios 	<p>silencios en la música. Conceptos básicos. Las figuras de los silencios. El valor de los silencios</p>	<p>silencios en el ámbito musical y el papel que juegan éstos dentro de todas las canciones de nuestro entorno e identificándolos en ellas. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic</p>		
<p>Aprecia el folclor</p>	<p>¿Cómo aprovechar la</p>	<p>Música y folclor de</p>	<p>Los es</p>	<p>Aprecia la importancia</p>		<p>Revistas de música textos</p>



<p>colombiano o como también los cantares populares de Colombia.</p>	<p>inmensa riqueza que ofrece la música popular?</p>	<p>Colombia</p>	<p>Estudiantes comprenderán la música popular. Características principales. Formas musicales de la música popular.</p>	<p>¿cómo se tiene la música popular en las diferentes facetas culturales de nuestro entorno a través de un breve recorrido por las diferentes formas musicales, con el fin de valorar aún más toda nuestra riqueza. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las TIC</p>		
<p>Valoración continua</p>		<p>Presentaciones musicales. Participación activa de las rondas. Canta manejando adecuadamente el ritmo, pulso y acento.</p>				



Evaluaciones continuas individuales donde se perciba el conocimiento previo. Reconoce la importancia de la música.

ASIGNATURA: Música			GRADO: OCTAVO			
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Realiza producciones musicales aplicando algunos ejercicios básicos musicales.	¿De qué forma la melodía ayuda a una mejor interpretación musical?	Cantemos	Los estudiantes comprenderán las canciones colombianas, el pentagrama, canciones mensajes, canciones infantiles.	<p>Identifica e interpreta canciones con textos sencillos y cortos a nivel infantil.</p> <p>Explica en forma básica los elementos fundamentales de la música.</p> <p>Demuestra gusto por la música colombiana.</p> <p>Entona canciones infantiles enseñadas</p> <p>Aplica los</p>		<p>Textos de música</p> <p>El solfeo y sus técnicas</p>



				saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic		
Comprende e interpreta canciones sencillas con la flauta dulce y otros instrumentos.	Se puede considerar las técnicas musicales como forma de identificar una cultura?	Manejo de la flauta dulce	Historia del sonido, diferentes instrumentos musicales, cualidades del sonido, calificación de voces, pentagrama y canciones sencillas en flauta dulce.	Clasifica los diferentes instrumentos musicales. Diferencia las cualidades del sonido. Reconoce la importancia del manejo de la flauta dulce. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.		El solfeo y sus técnicas Textos básicos de música.
Comprende las diversas intenciones	¿Se puede determinar con ejercicios			Reconoce la importancia de la historia		Con textos y libros de cultura musical



<p>, ideas o pretensión es que están presentes en la vida y cultura musical.</p>	<p>sencillos, hasta donde llega el alcance musical?</p>	<p>Flauta dulce</p>	<p>Clasificación d e instrumentos notas y pautas. P entagrama musical, canon de canciones. Trabajos de formas de figura, material reciclable.</p>	<p>musical. Identifica los diversos conceptos de flauta dulce. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic</p>		
<p>Expresa en sus composiciones artísticas musicales diversos sentimientos, sensaciones o emociones.</p>	<p>¿Conocer la historia musical permite valorar el patrimonio cultural?</p>	<p>Música y folclor de Colombia</p>	<p>Las zonas folclóricas de Colombia El concepto de folclore. Clasificación del folclore: musical, literario y coreográfico.</p>	<p>Diferencia cada una de las Zonas folclóricas de Colombia. Identifica algunos aspectos relevantes del Folclore Colombiano. Aplica los saberes de los tópicos generativos a</p>		<p>Lecturas y búsquedas del internet</p>



				través del uso de las Tic		
Valoración continua		Presentaciones musicales. Participación activa de las rondas. Canta manejando adecuadamente el ritmo, pulso y acento. Evaluaciones continuas individualmente donde se perciba el conocimiento previo. Reconoce la importancia de la música.				

ASIGNATURA: Música			GRADO: NOVENO			
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Identifica las diferentes formas musicales las valora y las compara, para una mejor cultura	¿De qué manera la música lleva al estudiante a tomarla como parte de su desarrollo integral?	Comprender y valorar la cultura musical de América Latina.	Los estudiantes comprenderán la importancia de conocer la cultura y folclor de los diferentes países latinos	Identifica por medio de la Música sus creaciones y composiciones, sentimientos y emociones. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic		Artículos sobre las culturas musicales.
Compara los diferentes	¿Podemos considerar la	Música latinoamericana	Los	Distingue algunos de		Artículos sobre la cultura



<p>tópicos musicales ,de los países latinos suramericanos</p>	<p>música latinoamericana como un elemento transformador de sociedades?</p>	<p>a. Artistas latinoamericanos Colombia, Venezuela, Perú, Ecuador, intercambio de su cultura y folclor.</p>	<p>estudiantes comprenderán la importancia de conocer algunas ejercicios prácticos musicales ,con diferentes instrumentos musicales</p>	<p>los ritmos yaires musicales de los países latinoamericanos Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic</p>		<p>musical latinoamericana.</p>
<p>Propone, crea y desarrolla composiciones artísticas musicales colombianas</p>	<p>¿De qué manera los medios de comunicación han permitido la globalización de la música?</p>	<p>Medios de comunicación visual, la televisión, la radio, prensa, revistas. Videos musicales. Internet y Redes sociales.</p>	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de los medios de comunicación a través de la práctica de videos musicales los cuales utilizarán para conocer el proceso de evolución de la</p>	<p>Analiza e interpretar diferentes ritmos musicales, mediante videos. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic</p>		<p>Artículos y textos sobre medios de comunicación visual, la música y su globalización.</p>



			música en la humanidad.			
Comprende y aprecia la música como patrimonio cultural universal.	¿De qué manera la música representa las raíces culturales?	Instrumentos musicales. prehistóricos y precolombinos, música de la antigüedad, música y cultura	Los estudiantes comprenderán la importancia de la historia de la música desde la antigüedad hasta nuestros días	Analiza la música antigua, sus orígenes y evolución. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic		Textos referentes a la música en el barroco.
Valoración continua		Exposiciones, presentaciones musicales y evaluaciones tanto individuales como grupales.				

ASIGNATURA: Música			GRADO: DÉCIMO			
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura
Explora, compara y contrasta cualidades estéticas, a través de la música.	¿De qué modo la música transmite sentimientos?	Comprender y valorar la música. Síntesis auditiva. Música objeto desde diferentes gustos.	Los estudiantes comprenderán la importancia de comprenderse musicalmente por medio de	Reconoce por medio de la música en sus creaciones y composiciones, sus sentimientos y emociones.		Artículos y textos acerca de la música juvenil, el rock y el metal.



		Música juvenil, el rock y el metal.	imágenes y videos musicales con sus emociones de música para jóvenes	Aplica los saberes de los t ópicos generativos a través del uso de las Tic		
Diferencia las producciones musicales aplicando algunos elementos básicos.	¿De qué manera comprender la música permite valorarla como fuente de inspiración?	Percibir y apreciar diferentes composiciones musicales.	Los e estudiantes entenderán la calidad musical por medio de videos melodiosos.	Analiza e interpreta diferentes temas musicales. Aplica los saberes de los t ópicos generativos a través del uso de las Tic		Artículos y textos sobre composiciones musicales.
Propone, diseña y desarrolla composiciones artísticas musicales.	¿De qué forma los medios de comunicación han permitido la globalización de la música?	Realizar sus propias obras musicales.	Los estudiantes estarán en la capacidad de realizar sus propias obras musicales	Analiza e interpreta diferentes obras musicales. Aplica los saberes de los t ópicos generativos a través		Artículos y textos sobre diferentes obras musicales.



				del uso de las Tic		
Comprende, valora y aprecia el patrimonio cultural del arte universal.	¿El conocer la historia de la música permite saber más de los artistas y sus obras?	Aprendamos acerca de la música <ul style="list-style-type: none"> • Música clásica y barroca. • La música como arte escénico. 	Los estudiantes comprenderán la importancia de la tradición musical a través de la historia.	Identifica e interpreta la música clásica y barroca, mediante diferentes tipos de instrumentos musicales. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.		Textos referentes a la música del barroco y las artes escénicas musicales.
Valoración continua		Presentaciones musicales en el aula de clase, como también el dominio de la lectura musical.				

ASIGNATURA: Música				GRADO: ONCE		
Competencias	Hilo conductor	Tópico generativo	Metas de comprensión	Desempeños de comprensión	Evidencias de comprensión	Opciones de lectura



<p>Comprende como la historia musical es importante en la creación de otros formatos musical</p>	<p>¿De qué manera conocer las experiencias musicales ayuda a entender el arte?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias musicales. • Una breve historia de la música. • El lenguaje musical 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia del lenguaje musical a través del estudio de su historia del arte y la cultura musical de los procesos de creación que les servirán para reproducir, interpretar y reelaborar la obras musicales.</p>	<p>Explora por medio de la música sus creaciones y composiciones sus sentimientos y emociones.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.</p>		<p>Artículos sobre experiencias musicales e historia de la música.</p>
<p>Realiza producciones musicales aplicando algunos ejercicios</p>	<p>¿De qué forma la historia del arte es un medio que permite reconocer el folclor nacional?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Músicos colombianos. • Artistas de cada una de las regiones de Colombia. 	<p>Los estudiantes comprenderán la importancia de la música a través de la identificación de algunos artistas, datos que les</p>	<p>Reconoce diferentes obras con base en algunos ejercicios de composición musical.</p> <p>Aplica los saberes de los tópicos generativos a</p>		<p>Artículos y textos acerca de algunos músicos colombianos y sus diferentes regiones.</p>



			permitirá analizar críticamente su música.	través del uso de las Tic.		
Analiza e interpretar nuevas formas musicales.	¿De qué modo la música representa las raíces culturales de un país?	<ul style="list-style-type: none"> • Música a Colombiana. • Algunos artistas de la región andina. • Músicos de la región pacífica. • Análisis de algunas obras musicales. 	Los estudiantes comprenderán la importancia de la música colombiana datos que le servirán para reconocer nuestro folclor.	formas musicales diferentes a las aprendidas en clase. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las Tic.		Artículos y textos relacionados con artistas colombianos reconocidos.
Comprende y valora el arte musical y sus múltiples enlaces.	¿Cómo los medios audiovisuales sirven para difundir la música y su cultura?	<ul style="list-style-type: none"> • El mundo audiovisual: Los videos. • las emisoras y su medio. • Los conciertos. • Experiencias artística 	Los estudiantes comprenderán la importancia de la tecnología digital a través de la utilización de medios técnicos que les sirva como herramienta	Analiza e interpreta diferentes ritmos musicales. Aplica los saberes de los tópicos generativos a través del uso de las		Textos referentes al arte musical.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

*José Miguel de Restrepo y
Puerta*

Copacabana

GUÍA PLANES DE ÁREA

Código:GDC-PI-01

Versión:08

Página:126 de 128

		s musicales. • Género Urbano	para obras musicales.	crear	Tic.		
Valoración continua		Evaluación permanente tanto individual como grupal. Los estudiantes comprenderán la importancia del lenguaje digital a través de la utilización de medios tecnológicos que les sirva para crear obras musicales propias. Presentaciones musicales dentro y fuera de la Institución.					

 <p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana</p>	GUÍA PLANES DE ÁREA	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 127 de 128

7. BIBLIOGRAFIA

READ, H. 1970. Arte y sociedad. Barcelona: Península.

RASHEED H. S. 2000. Developing Entrepreneurial Potential in Youth of Entrepreneurial Education and Venture Creation. Disponible en <http://www.usasbe.org/knowledge/proceedings/2001/063.pdf>.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL Decreto N° 1075. Santafé de Bogotá D. C Mayo de 2015. FLUSSER, Vílem. Los gestos: Fenomenología de la comunicación. Barcelona: Herder, 1994 FLUSSER, Vílem. Hacia una Filosofía de la Fotografía. México: Trillas. SIGMA, 1990

VERDU, Vincent. El estilo del mundo: la vida en el capitalismo de ficción. Barcelona: Anagrama VAN GOGH, Vincent. Cartas a Theo. Adriana Hidalgo Editora, 2007

POE. Edgar Allan. Cuentos. En: <http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/ing/poe/eap.htm>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. La cultura del Emprendimiento en los establecimientos educativos. Orientaciones generales. Bogotá 2.012.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL De la serie Lineamientos Curriculares de Educación Artística. Magisterio. Santafé de Bogotá D. C julio de 2000.

JUAN, Acha. Expresión y Apreciación Artística. Editorial Trillanas, segunda edición, México 1994.

LEY GENERAL DE LA EDUCACIÓN. Editores el Pensador LTDA. Santafé de Bogotá. D.C – Colombia, 2000. MUÑOZ, Gómez Fernando. Música 1, 2, 3, 4 y 5. Editorial didáctica. Bogotá 1.980.

MOLINA, Efraín. Cultura musical. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá. 1.985. RUIZ, Bernal Rafael. Cancionero Didáctico. Editorial gente nueva Bogotá. 2000.

LIBRO INTEGRADO APRENDO. B. Editorial.

APRENDAMOS CON PROYECTOS DE ARTE. 1, 2, 3,4,5, 6,7 8,9, 10 Y 11. Editorial Ediarte S.A. Medellín.2010.

BOGOYA Daniel et al. (2000). Competencias y proyecto pedagógico. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

 <p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA <i>José Miguel de Restrepo y</i> <i>Puerta</i> Copacabana</p>	<p>GUÍA PLANES DE ÁREA</p>	Código: GDC-PI-01
		Versión: 08
		Página: 128 de 128

Ministerio de Educación Nacional MEN. Lineamientos curriculares de Educación artística. Áreas obligatorias y fundamentales. Magisterio, Colombia, 200.

DNP, Boletín, octubre 14 de 2010. "Ejes estratégicos de cultura y deporte en Plan Nacional de Desarrollo". En: http://www.Dnp.gov.co/LinkClick.aspx?fileticket=EzPNE_UvwLg%3D&tabid=36 Grupo de trabajo Interinstitucional para las Naciones Unidas sobre el Deporte para el Desarrollo y la Paz (2006). "El deporte para el Desarrollo y la Paz". De la práctica a la política. Toronto, Canadá.

ROMERO P. (2006). Las competencias en la Educación artística y su importancia para la Transición del preescolar a primero en: LA PEDAGOGÍA ARTÍSTICA. Medellín: Ediarte S.A.

ROMERO Pablo, RODRÍGUEZ Gabriel y RAMÍREZ Jorge (2004). Pensamiento Hábil y creativo. Bogotá D.C. Redilase.