

Bellas Artes

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN



Marco Curricular de Bellas Artes

Desarrollar líderes para el éxito

2022

Publicado por

Departamento de Educación de Puerto Rico

Ave. Tnte. César González, esq. Calle Juan Calaf,
Urb. Industrial Tres Monjitas
Hato Rey, P.R. 00917

Teléfono: (787)759-2000

© julio 2022 por el Departamento de Educación de Puerto Rico
Reservados todos los derechos

Imagen de portada

Juan E. Rodríguez Maldonado

Estudiante

Centro Residencial de Oportunidades Educativas de Villalba

Oficina Regional Educativa de Ponce

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN



Marco Curricular

Programa de Bellas Artes

2022

NOTIFICACIÓN DE POLÍTICA PÚBLICA

El Departamento de Educación no discrimina por razón de edad, raza, color, sexo, nacimiento, condición de veterano, ideología política o religiosa, origen o condición social, orientación sexual o identidad de género, discapacidad o impedimento físico o mental; ni por ser víctima de violencia doméstica, agresión sexual o acoso.

NOTA ACLARATORIA

Para propósitos de carácter legal, en relación con la Ley de Derechos Civiles de 1984, el uso de los términos director de escuela, docente, estudiantes y cualquier otro que pueda hacer referencia a ambos géneros, incluye tanto al masculino como al femenino.

VIGENCIA

Este documento normativo tiene vigencia hasta que se realice la próxima revisión curricular conforme al Reglamento del Currículo Escolar del Departamento de Educación de Puerto Rico vigente. Este deroga las disposiciones anteriores u otras normas establecidas que contravengan el contenido mediante política pública (cartas circulares, guías o memorandos) que estén en conflicto, en su totalidad o en parte.



TABLA DE CONTENIDO

MENSAJE DE SECRETARIO	vii
JUNTA EDITORA.....	viii
INTRODUCCIÓN	ix
Estructura del documento.....	11
CONTEXTO DEL MARCO CURRICULAR.....	12
¿Qué es el Marco Curricular?	12
Propósito del Marco Curricular	12
El Maestros de Bellas Artes frente al Marco Curricular	14
Alcance y uso del Marco Curricular	15
Revisión del Marco Curricular del Programa de Bellas Artes.....	16
CONTEXTO DEL PROGRAMA.....	18
Descripción general del Programa	18
Documentos normativos del Programa	19
Flujo de los estándares, expectativas y unidades	24
Educación Estética.....	26
Investigación histórica, social y cultural.....	27
Expresión Creativa.....	28
Juicio Artístico Y Estético.....	29
Expectativas e indicadores	30
Bloom Vs. Webb.....	30
Unidades.....	32
Procedimiento para adjudicación de puntuaciones en los cursos de Bellas Artes	34
TRASFONDO HISTÓRICO DEL PROGRAMA DE BELLAS ARTES.....	35
VISIÓN Y MISIÓN, PRINCIPIOS, METAS Y OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE BELLAS ARTES.....	39
INTEGRACIÓN CURRICULAR	50
Integración curricular interdisciplinaria	51
Integración curricular mediante temas generadores.....	52
Integración de la tecnología educativa	55
TEORÍAS DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	67

DISCIPLINAS DE LAS BELLAS ARTES	78
ARTES VISUALES	78
COMUNICACIONES	97
DANZA	112
MÚSICA.....	127
TEATRO	138
EVALUACIÓN COMO PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE LAS BELLAS ARTES	147
TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE LAS BELLAS ARTES.....	151
INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE	157
REFERENCIAS	188
COLABORADORES.....	190

MENSAJE DE SECRETARIO

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN



Secretario | Lcdo. Eliezer Ramos Parés | ramos@de.pr.gov

PROYECTO DE REVISIÓN CURRICULAR DE SERVICIOS ACADÉMICOS

El Departamento de Educación de Puerto Rico (DEPR) dirige sus acciones hacia la búsqueda de la calidad y la equidad en los aprendizajes de todos nuestros estudiantes. Nuestra meta es que estén preparados para competir en igualdad de condiciones con otros ciudadanos del mundo. Los documentos que a continuación presentamos, como resultado del proceso de revisión curricular del Área de Servicios Académicos, contribuyen a lograr esta meta. Este currículo, cuyo rigor y alcance, en cada grado, está de acuerdo con las etapas de desarrollo humano de nuestros estudiantes, es riguroso, alineado y enriquecido.

En este sentido, los docentes reciben un conjunto de herramientas para desarrollar en los estudiantes los conocimientos, las destrezas y las actitudes en cada materia, fundamentados en el pensamiento crítico, el pensamiento creativo y las actitudes para el éxito académico. Además, permiten una formación integral que fortalece los aprendizajes vinculados al arte, la tecnología, la salud y la educación física considerando un enfoque de equidad y respeto hacia los estudiantes, sus intereses, aptitudes y contextos.

Son ustedes, los docentes, quienes tienen un rol protagónico en el desarrollo holístico e integral de los estudiantes. Mediante los estándares y expectativas, las competencias esenciales, los marcos curriculares, los mapas curriculares o bosquejos temáticos y los prontuarios cumplirán con esta importante misión. Esto les permitirá dirigir de manera más efectiva la planificación de la enseñanza y la acción en el salón de clases con el fin de alcanzar un aprendizaje significativo en sus alumnos.

Hemos trabajado para que cada uno de nuestros estudiantes alcancen el éxito en su vida estudiantil y personal. Agradezco a todos los que participaron en los grupos de interés y aportaron con sus conocimientos, valiosas experiencias y recomendaciones en la construcción de estas nuevas herramientas. Estoy convencido de que, con el apoyo de la comunidad escolar, la dedicación de cada maestro y el esfuerzo de nuestros estudiantes podremos avanzar hacia nuestra meta en beneficio de todos los niños y jóvenes de nuestro sistema educativo.

Lcdo. Eliezer Ramos Parés
Secretario

Ave. Tnre. César González, Calle Juan Calaf, Urb. Industrial Tres Mojaras, Hato Rey, Puerto Rico 00917 • P.O. Box 190799 San Juan, PR 00919-0799 • Tel. 787.739.2000 • www.de.pr.gov

El Departamento de Educación no discrimina de ninguna manera por razón de edad, raza, color, sexo, nacimiento, condición de veterano, ideología política o religiosa, origen o condición social, orientación sexual o identidad de género, discapacidad o impedimento físico o mental; ni por ser víctima de violencia doméstica, agresión sexual o acoso.

JUNTA EDITORA

Lcdo. Eliezer Ramos Pares
Secretario

Dr. Ángel A. Toledo López
Subsecretario para Asuntos
Académicos y Programáticos

Dra. Beverly Morro Vega
Secretaria Auxiliar de
Servicios Académicos

Prof. Jimmy Cabán Rodríguez
Ayudante especial
Pasado director del Programa de Bellas Artes y
de la Unidad de Escuelas Especializadas

Prof.^a Yanira Santa Monte
Gerente de operaciones
Programa de Bellas Artes

INTRODUCCIÓN

Las artes proporcionan un entorno y una práctica en los que el estudiante puede participar en experiencias, procesos y desarrollos creativos. Los seres humanos poseen un potencial creativo y durante las actividades de esta índole se problematizan situaciones que permiten que los estudiantes exploren distintos puntos de vista para generar soluciones a corto y largo plazo. Este proceso creativo les brinda la oportunidad de canalizar sus emociones y expresar sus ideas. De igual manera, las artes desarrollan habilidades para la vida personal y futura vida profesional como lo son: el autocontrol, la consciencia de los demás y de sí mismo, la flexibilidad y adaptabilidad, las habilidades de relación y sociabilidad, la iniciativa, autodirección y autonomía, y la toma de decisiones.

El Programa de Bellas Artes (PBA) se compone de las siguientes disciplinas: Artes Visuales, Comunicaciones (Cinematografía y Producción de Radio y Televisión), Danza: Movimiento y Expresión Corporal, Música y Teatro. Cada una de estas desarrolla los talentos y las habilidades artísticas de los estudiantes y a su vez, estos adquieren destrezas como: la colaboración, la comunicación, la innovación, la metacognición, el pensamiento crítico y lógico, el razonamiento cuantitativo, la solución de problemas y la creatividad, entre otras. El PBA cuenta con maestros especializados en escuelas regulares y especializadas del sistema público de enseñanza. Estos deben utilizar este **Marco Curricular para fundamentar el diseño de sus cursos** y el documento de **Estándares y Expectativas por Niveles del Programa de Bellas Artes (2022) como guía para estructurar sus clases** en escuelas regulares y especializadas. De igual modo, los maestros, según los recursos de sus escuelas y el nivel de ejecución de sus estudiantes, pueden enriquecer los ofrecimientos.

La revisión curricular del Programa de Bellas Artes surge como una consecuencia lógica de la experimentación con documentos normativos anteriores (2003 y 2016) y la retro comunicación entre los maestros del Programa y los facilitadores docentes. Debido a esto, este documento se enfoca en reorganizar, actualizar y sintetizar los fundamentos y la metodología de enseñanza de las cinco disciplinas de las Bellas Artes. De igual modo, recoge aspectos importantes de los documentos normativos publicados en los años 2003 y 2016. Este documento busca el logro de los siguientes tres objetivos principales:

- Definir los objetivos de aprendizaje: **Establecer claramente los objetivos de aprendizaje** que se esperan que los estudiantes alcancen al completar la materia. Estos objetivos representan las metas educativas fundamentales y describen lo que los estudiantes deben saber, comprender o ser capaces de hacer al final del curso.

- Guiar la enseñanza y el aprendizaje: Guiar a los maestros, **proporcionándoles una estructura y un conjunto de pautas para diseñar sus planes y actividades de enseñanza**. Ayuda a los educadores a identificar los contenidos clave a cubrir y las habilidades que deben desarrollar los estudiantes.
- Facilitar la evaluación y la medición del progreso: Establece los criterios y estándares de evaluación que se utilizarán para medir el progreso de los estudiantes y determinar si han alcanzado los objetivos de aprendizaje. Esto **asegura una evaluación coherente y objetiva de su desempeño** de los estudiantes en la materia.

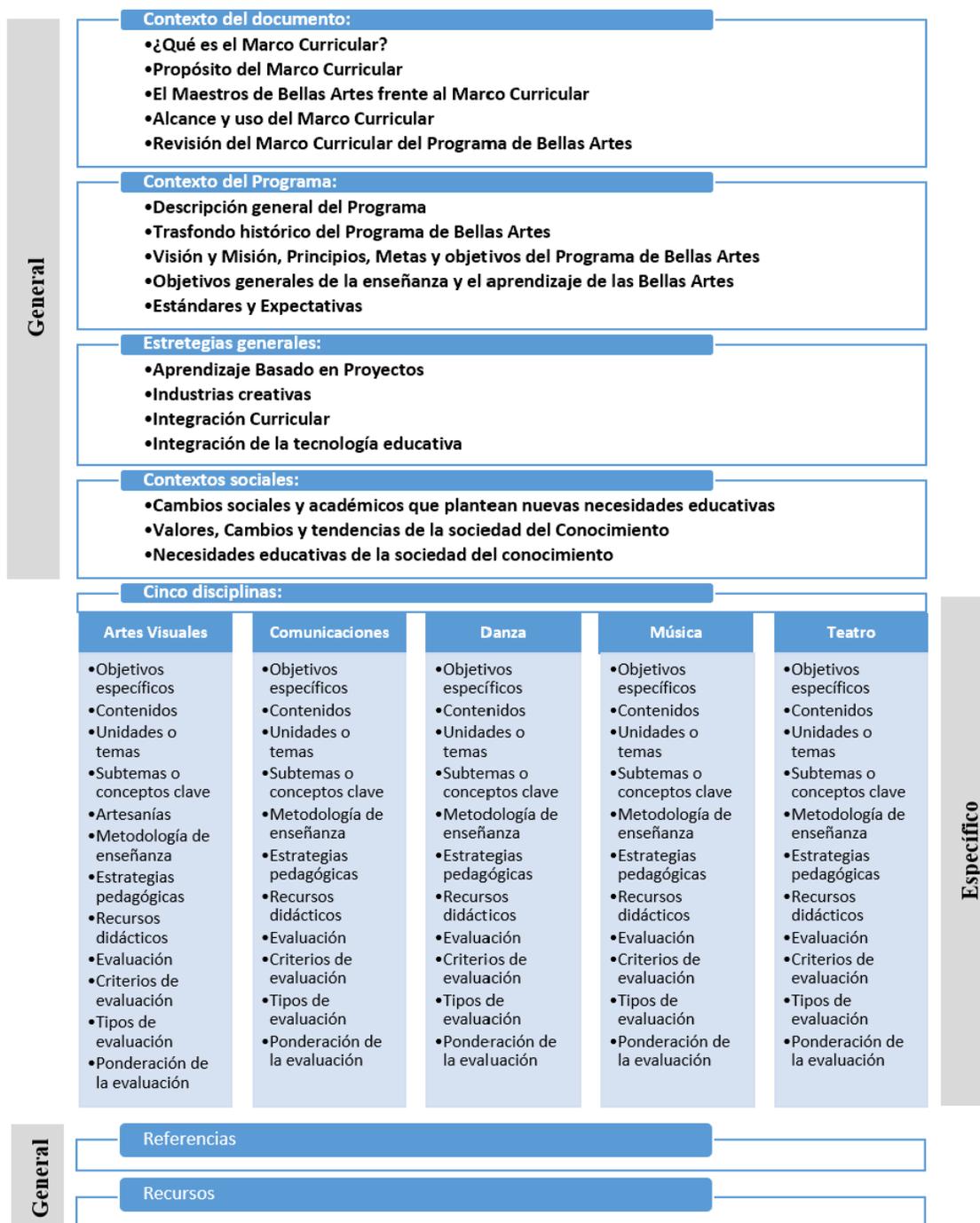
De esta forma, los maestros de Bellas Artes de escuelas regulares o especializadas podrán aplicarlo fácilmente a su proceso de planificación dentro de las unidades básicas de sus materias.

Como valor añadido, este documento sirve de guía a las universidades que ofrecen programas de pedagogía en Bellas Artes, los profesores y a los estudiantes que aspiran a convertirse en maestros de Bellas Artes al proporcionar claridad, orientación y estándares de calidad para la educación y la formación en Bellas Artes. Para las universidades, la revisión de este documento ayuda garantizar que sus programas cumplan con las normativas educativas y los requisitos de certificación necesarios para preparar a futuros maestros de Bellas Artes. Para los estudiantes de práctica docente, este documento les ayuda a establecer lo siguiente:

- Guía de estudio: El marco curricular proporciona una hoja de ruta clara para los estudiantes que desean convertirse en maestros de Bellas Artes. Les ayuda a entender qué cursos deben tomar y qué habilidades deben desarrollar.
- Expectativas claras: Los estudiantes tienen una comprensión clara de los estándares de desempeño que se esperan de ellos en términos de habilidades artísticas y pedagógicas. Esto les ayuda a establecer metas y trabajar hacia ellas de manera efectiva.
- Preparación para la práctica docente: El marco curricular incluye cursos y experiencias de práctica docente que preparan a los estudiantes para enseñar Bellas Artes en entornos escolares regulares o especializados. Esto les brinda una base sólida para su futura carrera como maestros de Bellas Artes.

Estructura del documento

Dado que el Marco Curricular sirve como un documento de orientación que define los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las estrategias de enseñanza, las técnicas de evaluación y otros componentes fundamentales para el desarrollo de una materia, y considerando que el Programa debe garantizar el progreso adecuado en cinco disciplinas simultáneamente, se ofrece la siguiente estructura para comprender las secciones y subsecciones de manera tanto general como específica, en relación con cada una de las cinco disciplinas que conforman el Programa:



CONTEXTO DEL MARCO CURRICULAR

¿Qué es el Marco Curricular?

El Marco Curricular es el documento que recoge los principios filosóficos, fundamentos, enfoques y currículo básico de cada programa de estudio, desde kindergarden a duodécimo grado. Presenta una visión integrada del currículo del programa, que incluye: la visión y la misión, las metas, el área de estudio por niveles, la organización, amplitud y secuencia del contenido, así como recomendaciones generales sobre estrategias y métodos de enseñanza y los criterios de evaluación. Esboza, en términos generales, el currículo de cada nivel, enmarcado en los fundamentos teóricos que lo sostienen. El currículo, visto desde esta perspectiva, consta de tres dimensiones: a) el contenido (conceptos y destrezas y actitudes) para ser desarrollado, que está incluido en gran medida en los materiales utilizados; b) la metodología de enseñanza (estrategias, métodos y técnicas), enmarcada en las teorías modernas de aprendizaje que establecen al estudiante como el centro y constructor de su conocimiento; c) el proceso de “assessment”, enmarcado en las teorías cognoscitiva, humanista y sociológica del aprendizaje, así como en los hallazgos recientes.

Propósito del Marco Curricular

El Marco Curricular tiene cuatro propósitos fundamentales. Éstos son: 1) **Establecer la misión, metas, enfoques, objetivos, contenidos y estrategias de enseñanza y de aprendizaje de los programas de estudio.** Todos los programas de estudio del Departamento de Educación se fundamentan en su misión y en las metas que procuran alcanzar a través del estudio de sus asignaturas. La misión y las metas de cada programa se fundamentan en los valores y necesidades educativas del estudiante, enmarcadas, a su vez, en las necesidades de la sociedad puertorriqueña. Estas metas se ponen en funcionamiento en el salón de clases a través del currículo de cada programa: los contenidos específicos (por nivel) que se expresan a través de los objetivos establecidos por el programa. La selección y la organización del contenido responden a enfoques y concepciones asumidos por el programa y se reflejan en los métodos de enseñanza y en los modos de evaluar el aprendizaje. 2) **Guiar la elaboración del currículo en sus diversos niveles de concreción.** El currículo de los diferentes programas de estudio se estructura en diferentes niveles de concreción: desde lo más general, lo que se estima como esencial de cada disciplina para todos los estudiantes, hasta su nivel más específico, como lo es el diseño instruccional. Este último es el que hace el maestro, quien en última instancia determina día a día lo que se enseña en el

salón de clases. En este sentido, el Marco Curricular es el documento que sirve de base y marco de referencia para la elaboración del currículo en los diferentes niveles de concreción. 3) **Guiar el desarrollo de investigaciones y la evaluación de la efectividad del currículo y del aprovechamiento académico.**

"Los marcos curriculares proporcionan la base sólida sobre la cual los educadores pueden construir experiencias educativas efectivas. Son los cimientos sobre los cuales se rige la calidad de la educación."

– Jimmy Cabán

El currículo escolar tiene como función primordial lograr que los estudiantes aprendan. El aprendizaje del estudiante ocurre en tres dimensiones del desarrollo humano, a saber: conocimiento, destrezas y valores, actitudes. Estas áreas del desarrollo del conocimiento constituyen el aprovechamiento académico del estudiante. Por esta razón, podemos medir la efectividad del currículo midiendo el aprovechamiento académico. Además, los procesos de aprendizaje y de enseñanza, en todas sus dimensiones, pueden ser objeto de investigación sistemática. En ambas instancias, este Marco Curricular ofrece los criterios fundamentales relacionados al marco teórico y filosófico en los cuales se debe basar la investigación de los procesos educativos. 4) **Orientar los procesos de preparación de maestros y el desarrollo de facultades en servicio para la asignatura.**

El desarrollo de una educación de excelencia en la isla depende tanto de los maestros que están en servicio como de los futuros maestros que se están formando en las universidades, en los diferentes programas de preparación de maestros. Es importante que estos programas estén, de alguna manera, en armonía con el perfil del profesional que requiere el Departamento de Educación en términos de contenido, destrezas de enseñanza y, además, valores y actitudes propios de la profesión. Es importante, a su vez, que el maestro que se reclute sea capaz de transferir al salón de clases las teorías modernas relacionadas con los procesos de enseñanza y de aprendizaje. El Marco Curricular provee las guías necesarias para que los programas de preparación de maestros preparen a los profesionales que se necesitan en las diferentes disciplinas de nuestro programa curricular.

El Maestros de Bellas Artes frente al Marco Curricular

El docente de Bellas Artes debe utilizar el marco curricular como recurso fundamental para guiar la planificación, la enseñanza y la evaluación. Es importante que adapte y personalice el currículo según las necesidades de los estudiantes, integrando diversas disciplinas artísticas y promoviendo el crecimiento y desarrollo artístico de cada estudiante. En primer lugar, el maestro debe familiarizarse con el marco curricular. Debe estudiar y comprender en detalle el marco curricular establecido para el programa de Bellas Artes. Esto implica revisar los objetivos de aprendizaje, los contenidos específicos, los estándares y las competencias establecidas en el currículo. Es importante que tenga claridad sobre lo que se espera que los estudiantes logren y aprendan en cada etapa. De igual manera, debe adaptar el currículo a las necesidades de los estudiantes. El maestro debe considerar las características y necesidades de los estudiantes con los que trabaja. Puede ser necesario que adapte el currículo para atender a diferentes estilos de aprendizaje, niveles de habilidad y experiencia artística. Esto implica personalizar las actividades, los proyectos y los recursos didácticos para satisfacer las necesidades individuales y promover la participación de todos los estudiantes. Posteriormente, debe utilizar el marco curricular como guía para planificar y secuenciar las lecciones de Bellas Artes. Puede identificar los objetivos de aprendizaje específicos que se abordarán en cada unidad o proyecto, y diseñar actividades y tareas que permitan a los estudiantes desarrollar las habilidades y competencias artísticas requeridas. La secuenciación debe ser lógica y progresiva, teniendo en cuenta la continuidad y la construcción del conocimiento. En este proceso, el maestro puede integrar diferentes disciplinas, como Ciencias, Español, Inglés o Matemáticas, entre otras. Esto permite que los estudiantes experimenten y exploren diversas formas de expresión artística, enriqueciendo su aprendizaje y su comprensión del arte y de otras materias académicas.

En el ámbito de la evaluación, el maestro debe utilizar el marco curricular como referencia para evaluar el progreso de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos. Esto implica el uso de diferentes métodos de evaluación, como la observación, la revisión de trabajos artísticos, la participación en proyectos grupales y la retroalimentación individualizada. La evaluación debe ser coherente con los criterios establecidos en el currículo y centrarse en el desarrollo y crecimiento de los estudiantes. Por otra parte, es responsabilidad del maestro actualizar y mejorar el currículo. El docente de Bellas Artes puede desempeñar un papel activo en la revisión y mejora del marco curricular. A través de su experiencia en la sala de clases y su conocimiento de las necesidades de los estudiantes, puede proporcionar retroalimentación y sugerencias para actualizar y enriquecer el currículo. Esto contribuye a mantener la relevancia y la calidad

del Programa de Bellas Artes. Esto contribuye a mantener la relevancia y la calidad del Programa de Bellas Artes.

Alcance y uso del Marco Curricular

El Marco Curricular se presenta como un recurso distinto a una guía curricular o un currículo en sí mismo. En cambio, se establece como un documento que proporciona puntos de referencia esenciales para diferentes roles en las diversas etapas del desarrollo curricular. Estos roles abarcan

"El maestro de Bellas Artes es un guía que despierta la creatividad y el potencial artístico de sus estudiantes, iluminando el camino hacia la expresión personal y la belleza en todas sus formas."

– Yanira Santa

a los especialistas en currículo, encargados de dirigir el diseño, adaptación y evaluación del currículo; a los evaluadores, cuya función consiste en determinar la pertinencia y eficacia de este; y a los educadores, cuya labor primordial radica en la implementación en el aula. El esfuerzo dedicado en estas fases diversas busca armonizar el currículo con los estándares de contenido y las innovaciones educativas introducidas por el Departamento de Educación. Además, se concibe de manera que los educadores puedan aprovecharlo al máximo al diseñar su enfoque instruccional, sin imponer restricciones; es decir, permitiendo que se reserve espacio para la creatividad, originalidad e innovación que los educadores puedan aportar. El Marco Curricular pone en función la implantación de un currículo basado en los Estándares de Excelencia de las materias. Provee al maestro criterios fundamentales para que se convierta en un diseñador instruccional que haga relevante el currículo en el proceso de enseñanza diario y en su contexto, pero sin abandonar el delineamiento general de las metas de la educación de la isla. De este modo, permitirá al maestro seleccionar, evaluar o diseñar su propio currículo (diseño instruccional) contextualizando el proceso de enseñanza a la realidad de aprendizaje de sus estudiantes. Esto es posible ya que el documento le provee los conceptos medulares de las disciplinas, las estrategias de enseñanza y las estrategias de "assessment" que podrá utilizar a fin de alcanzar los estándares establecidos por el Departamento de Educación para cada disciplina. Los técnicos de currículo tienen en este documento el marco teórico que debe dirigir y servir de referencia para la toma de decisiones en la elaboración del currículo. Es también muy importante para el cuerpo directivo del Departamento de Educación en sus respectivas funciones y para la comunidad en general, para evaluar las prácticas educativas implantadas en las escuelas públicas de la isla.

Este documento es de gran importancia para los profesores universitarios que están involucrados en los programas de preparación de maestros, ya que establece la política

pública referente a las metas que procura alcanzar la educación puertorriqueña y al currículo que se requiere para lograr las mismas. Además, este documento establece de un modo claro el perfil del maestro que necesita el sistema educativo puertorriqueño. De este modo, sugiere, sin dictar pautas a las instituciones universitarias, las destrezas de enseñanza, las actitudes y, de un modo general, los contenidos que se requieren para cumplir con las metas del Departamento de Educación en sus respectivas áreas de estudio. El Marco Curricular provee una visión clara de las metas y del marco teórico en el cual el Departamento de Educación fundamenta cada uno de sus programas. En este sentido, contesta preguntas que, en gran medida, justifican la existencia de cada programa de estudio en el currículo escolar: ¿para qué se enseña y se aprende la disciplina?; ¿qué se enseña de esa disciplina?; ¿cómo se enseña y se aprende la disciplina? Se espera que los especialistas de currículo, los maestros, así como cualquier otro personal docente y administrativo del sistema, encuentren en este documento las bases que orientan su trabajo en las diferentes fases del quehacer curricular de un modo eficiente y a tono con los principios educativos que rigen el Departamento de Educación.

Revisión del Marco Curricular del Programa de Bellas Artes

A continuación, se exponen los elementos fundamentales que conforman el Marco Curricular del programa académico de Bellas Artes en el Departamento de Educación de Puerto Rico. Estos elementos son esenciales para guiar y dar forma a la educación artística desde el nivel de kindergarten hasta el duodécimo grado. Además, se establece una sólida conexión entre estos conceptos y los estándares académicos en el ámbito de las Bellas Artes, subrayando la importancia de la coherencia y la calidad en la enseñanza artística a lo largo de la educación primaria y secundaria. Los objetivos del marco curricular de Bellas Artes son los pilares que sustentan todo el proceso educativo en esta disciplina. Estos objetivos definen las metas de aprendizaje que los estudiantes deben alcanzar, promoviendo el desarrollo de habilidades artísticas, la apreciación de la creatividad y el fomento de la expresión individual. Estos objetivos son la brújula que guía la planificación y ejecución de las lecciones de Bellas Artes en cada nivel. El alcance del programa abarca desde los primeros años de escolaridad en kindergarten hasta el último año de la escuela secundaria en el duodécimo grado. Este amplio rango garantiza que los estudiantes tengan la oportunidad de explorar y desarrollar sus talentos artísticos a lo largo de toda su trayectoria educativa, permitiéndoles una comprensión profunda y progresiva de las Bellas Artes. La secuencia es crucial para proporcionar una estructura lógica y coherente a la enseñanza de las Bellas Artes. Los contenidos curriculares se organizan de manera secuencial para que los estudiantes construyan su conocimiento y habilidades de forma gradual. Esto asegura que los conceptos y técnicas se presenten de manera apropiada a

la edad y al nivel de desarrollo de los estudiantes, permitiéndoles avanzar de manera efectiva en su aprendizaje artístico. Los conceptos son los temas fundamentales que se exploran a lo largo del programa de Bellas Artes. Estos conceptos incluyen elementos como la creatividad, la expresión, la apreciación estética, la técnica y la historia del arte. Cada uno de estos conceptos se desglosa y se explora en profundidad a medida que los estudiantes avanzan en su educación artística. La relación con los estándares de Bellas Artes y sus Disciplinas: Es esencial que el marco curricular esté alineado con los estándares académicos en el campo de las Bellas Artes. Esto garantiza que los estudiantes adquieran competencias sólidas y estandarizadas en áreas como la danza, la música, el teatro y las artes visuales. La alineación con estos estándares asegura la calidad y consistencia en la educación artística, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades transferibles y una comprensión profunda de las diversas disciplinas artísticas.

Este Marco Curricular establece las bases esenciales para la educación en Bellas Artes, enfatizando la importancia de los objetivos, el alcance, la secuencia y los conceptos como guías para la planificación y entrega de la instrucción artística. Además, resalta la conexión vital entre estos elementos y los estándares académicos en Bellas Artes, garantizando una educación artística sólida y coherente a lo largo de la educación primaria y secundaria.

CONTEXTO DEL PROGRAMA

Descripción general del Programa

El Programa de Bellas Artes del Departamento de Educación de Puerto Rico defiende una propuesta educativa integral y enriquecedora que abarca diversas disciplinas artísticas, brindando a los estudiantes una

"Las Bellas Artes no solo enriquecen nuestras vidas, sino que también fomentan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación efectiva, habilidades esenciales para el éxito en la vida".

- National Endowment for the Arts

oportunidad única para explorar y desarrollar sus habilidades creativas y artísticas. El programa se compone de cinco disciplinas: **Artes Visuales, Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión, Danza: Movimiento y Expresión Corporal, Música y Teatro**. En las Artes Visuales, los estudiantes se sumergen en el mundo de la creatividad visual, aprendiendo técnicas de dibujo, pintura, grabado, fotografía, escultura y diseño gráfico. A través de la experimentación con diferentes medios y estilos, los estudiantes desarrollarán su capacidad para comunicar ideas y emociones a través de imágenes visuales. En las Comunicaciones: Cinematografía y Producción de Radio y Televisión, los estudiantes se adentran en el arte de contar historias a través de medios audiovisuales. Aprenden los conceptos básicos de la producción audiovisual, desde la creación de guiones hasta la edición y postproducción, y tendrán la oportunidad de crear sus propios proyectos audiovisuales. La Danza: Movimiento y Expresión Corporal permite a los estudiantes explorar el lenguaje del cuerpo y la expresión emocional a través del movimiento. Desde danzas tradicionales hasta estilos contemporáneos, los estudiantes desarrollarán su coordinación, fuerza y expresividad corporal. El componente Musical del programa abarca una amplia gama de experiencias, desde la exploración de instrumentos y la teoría musical hasta la interpretación vocal e instrumental. Los estudiantes se sumergirán en la riqueza de la música local e internacional, y tendrán la oportunidad de participar en actividades y presentaciones musicales. Por último, el Teatro brinda a los estudiantes la posibilidad de explorar la actuación, la improvisación, la dirección y la producción teatral. Aprenderán a comunicarse de manera efectiva en el escenario, desarrollarán la confianza en sí mismos y enriquecerán su comprensión de la narración dramática. Mediante el Programa de Bellas Artes se cultiva, no solo habilidades artísticas, sino también un profundo aprecio por la creatividad, la expresión individual y la cultura. A medida que los estudiantes participan en cada disciplina, se les anima a explorar su identidad artística, a colaborar con sus compañeros y a contribuir al panorama cultural de Puerto Rico.

Documentos normativos del Programa

El PBA cuenta con varios documentos que fundamentan y “operacionalizan” la enseñanza de las Bellas Artes a nivel de todo Puerto Rico. Todos estos documentos parten del Marco Curricular del Programa y, a su vez, cada uno tiene su propia relevancia y utilidad dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.



La relación y relevancia entre el Marco Curricular de un Programa académico y el documento de estándares y expectativas son esenciales para la planificación, implementación y evaluación efectiva de la educación. Las siguientes tablas resumen su relación y por qué son relevantes:

Relación:

Marco Curricular	Documento de Estándares y Expectativas
El marco curricular establece la visión general y los objetivos de aprendizaje de un programa académico o una materia específica. Proporciona una estructura amplia que guía la enseñanza y el aprendizaje. El marco curricular se enfoca en los principios rectores, los enfoques pedagógicos y los objetivos generales del programa.	Este documento se deriva del marco curricular y es más específico. Los estándares y expectativas definen de manera concreta los resultados de aprendizaje que se esperan que los estudiantes alcancen. Este documento se centra en las habilidades, conocimientos y competencias específicas que los estudiantes deben adquirir en una materia o área de estudio.

Relevancia:

Alineación curricular

- Los documentos de estándares y expectativas aseguran que la enseñanza y la evaluación estén alineadas con los objetivos de aprendizaje establecidos en el marco curricular. Esto garantiza la coherencia y la consistencia en la entrega del contenido y la evaluación del progreso del estudiante.

Guía para la enseñanza

- Los estándares y expectativas proporcionan una guía clara para los maestros al planificar sus lecciones y actividades educativas. Establecen las metas específicas que deben alcanzarse en cada nivel o grado académico.

Evaluación efectiva

- Los estándares y expectativas también sirven como base para el diseño de evaluaciones. Establecen los criterios sobre los cuales se evaluará el desempeño de los estudiantes, lo que facilita la medición objetiva y precisa de su aprendizaje.

Transparencia educativa

- Los documentos de estándares y expectativas proporcionan transparencia a los estudiantes, padres y otros interesados sobre lo que pueden esperar aprender en un programa académico o una materia. Ayudan a establecer expectativas claras.

Mejora continua

- Los estándares y expectativas permiten a las instituciones educativas y a los educadores realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y evaluar la efectividad de sus métodos de enseñanza. Esto facilita la mejora continua del programa.

Los documentos de estándares y expectativas son instrumentos clave para la implementación exitosa de un Marco Curricular. Aseguran que los objetivos de aprendizaje generales se traduzcan en resultados de aprendizaje específicos y medibles, lo que beneficia tanto a los educadores como a los estudiantes al proporcionar claridad, dirección y un medio efectivo para evaluar el logro de metas educativas.

La siguiente tabla representa visualmente la relación y la relevancia entre el marco curricular y los documentos de estándares y expectativas.

Tabla de relación y relevancia

Elemento	Relación con el Marco Curricular	Relevancia
Marco Curricular	N/A	Establece objetivos de aprendizaje generales y principios rectores del programa.
Documentos de Estándares y Expectativas por Niveles	Se derivan de los fundamentos presentados en el marco curricular	Definen resultados de aprendizaje específicos y criterios de evaluación.
Enseñanza	Alineada con los estándares	Garantiza que la enseñanza esté en consonancia con los objetivos de aprendizaje establecidos.
Evaluación	Basada en los estándares	Permite la medición objetiva del progreso de los estudiantes y su logro de metas educativas.

Modelo de los procesos creativos de Graham Wallas

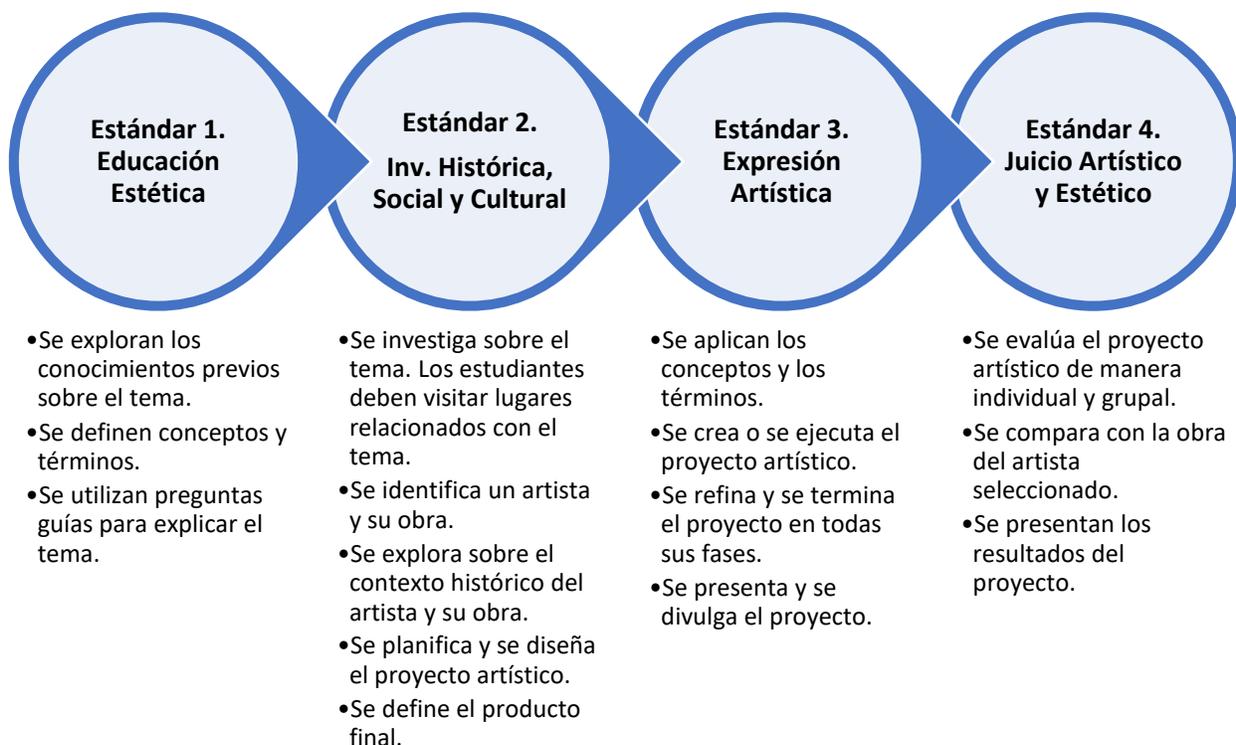
Para atender las necesidades educativas de la sociedad, el Programa de Bellas Artes implementa cuatro estándares académicos en todas sus disciplinas o materias (Artes Visuales, Comunicaciones, Danza, Música y Teatro). Estos estándares responden al modelo de Graham Wallas (1926), que describe las etapas del pensamiento creativo y el proceso por el cual una idea original se desarrolla hasta convertirse en una solución o producto creativo. El modelo consta de cuatro etapas principales:



Es importante tener en cuenta que el modelo de Wallas describe un proceso general de pensamiento creativo y que la experiencia creativa puede variar de persona a persona. Además, las etapas del modelo no siempre ocurren en un orden lineal y pueden solaparse. Es importante tener en cuenta que el modelo de Wallas describe un proceso general de

pensamiento creativo y que la experiencia creativa puede variar de persona a persona. Además, las etapas del modelo no siempre ocurren en un orden lineal y pueden solaparse.

En cuanto a los procesos de los cuatro estándares del Programa de Bellas Artes y su relación el modelo de Wallas, el siguiente diagrama presenta las similitudes en relación con los procesos que se desarrollan:



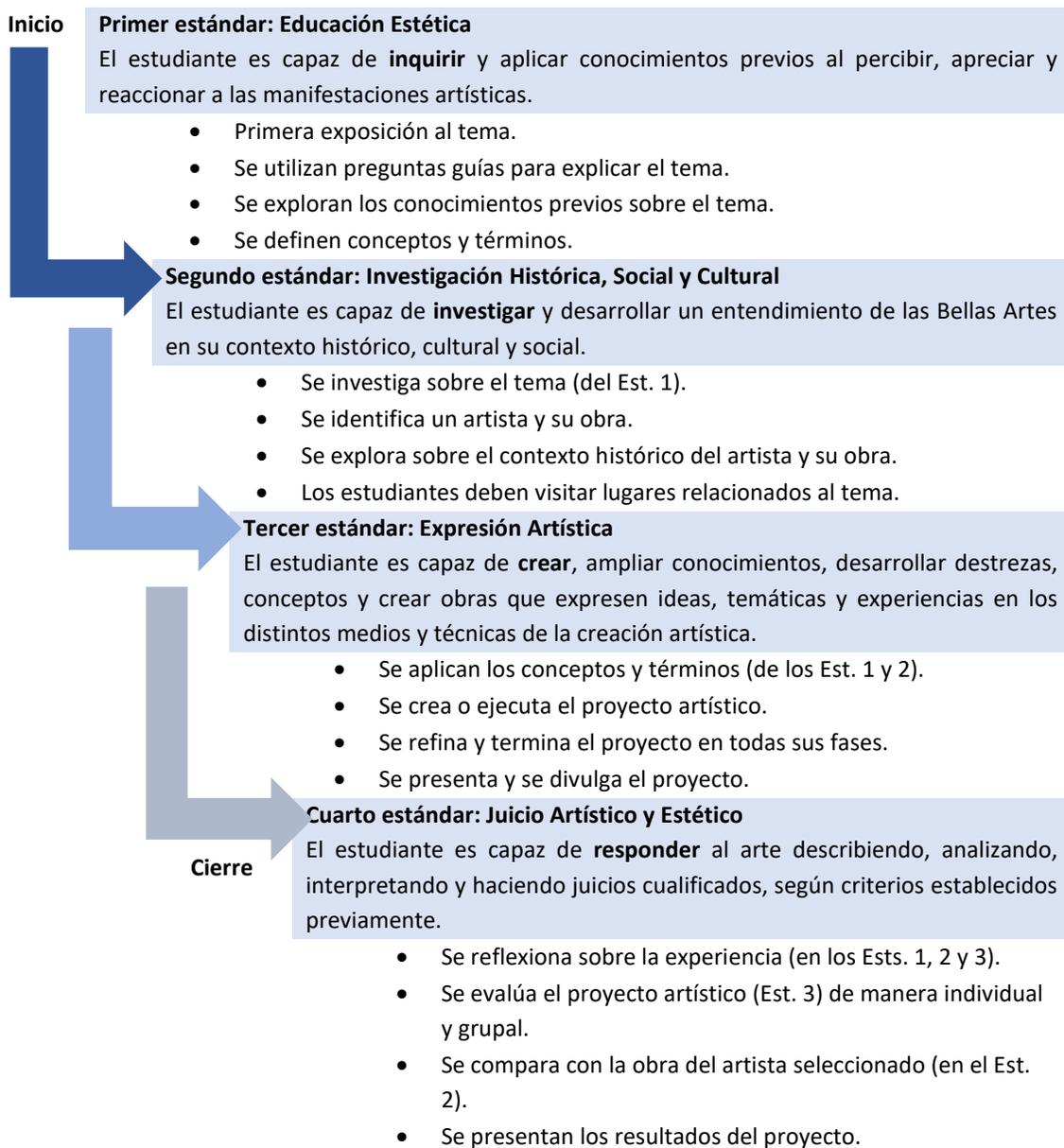
Estos estándares van dirigidos a que, mediante cuatro fases progresivas, el estudiante logre un entendimiento pleno y completo del proceso artístico mediante la creación de una obra. De igual modo, busca evitar que se improvise el proyecto artístico sin que el estudiante tenga todo el entendimiento y el contexto de la obra creada y su relación con la sociedad. Es por esto que el estándar de inicio, o el primero que se desarrolla, es el de **Educación Estética**. En este estándar se centra en la capacidad del estudiante para utilizar sus conocimientos previos al percibir, apreciar y reaccionar ante manifestaciones artísticas. El estudiante está preparado para investigar, comprender y aplicar sus conocimientos en el análisis y la interpretación de diversas formas de arte. Luego, en el segundo estándar de **Investigación Histórica, Social y Cultural**, el estudiante se enfoca en su capacidad para investigar y desarrollar un entendimiento de las Bellas Artes en su contexto histórico, cultural y social. El estudiante se involucra en la exploración de diferentes épocas, movimientos artísticos, influencias culturales y cambios sociales, lo

que le permite comprender mejor las obras de arte y su significado dentro de un contexto más amplio. En el tercer estándar (o fase) de **Expresión Artística** aborda la capacidad del estudiante para crear, ampliar conocimientos, desarrollar habilidades y producir obras que expresen ideas, temas y experiencias utilizando diferentes medios y técnicas artísticas. En este, el estudiante tiene la oportunidad de explorar su creatividad, desarrollar sus habilidades artísticas y utilizar el arte como un medio para expresarse y comunicar mensajes significativos. El cuarto estándar de **Juicio Artístico y Estético** se centra en la capacidad del estudiante para responder al arte describiendo, analizando, interpretando y emitiendo juicios cualificados según criterios establecidos previamente. El estudiante desarrolla habilidades críticas y estéticas al evaluar y apreciar obras de arte, reconociendo sus elementos formales, simbólicos y emocionales, y reflexionando sobre su significado y valor artístico.

El estándar de **Juicio Artístico y Estético** sirve de proceso de cierre del proyecto artístico y es la fase donde el estudiante reflexiona sobre su ejecución en función de analizar la progresión de su trabajo. También, compara su ejecución con lo que conoció sobre los conceptos estudiados (**Educación Estética**), con los resultados de lo que investigó sobre el tema o unidad (**Investigación Histórica, Social y Cultural**) y con su trabajo artístico y original (**Expresión Artística**). De esta forma, los estudiantes serán capaces de apreciar, de manera crítica y constructiva, su trabajo y el de sus compañeros.

Flujo de los estándares, expectativas y unidades

Para el desarrollo de estas disciplinas, el PBA promueve la implementación de cuatro estándares de contenido enfocados en que los estudiantes de niveles primarios y secundarios desarrollen sus habilidades artísticas, de manera gradual y progresiva. Los estándares del Programa de Bellas Artes son la guía para el desarrollo de cualquiera de las múltiples unidades, técnicas o temas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los mismos se correlacionan comenzando con el estándar de **Educación Estética**, seguido por el de **Investigación Histórica, Social y Cultural** pasando al estándar de **Expresión Creativa** donde el estudiante demuestra lo aprendido y exhibe o ejecuta su trabajo y finalizando con el estándar de **Juicio Artístico y Estético** en el que completan el proceso creativo. Cabe destacar, que en cada uno de los estándares se desarrollan destrezas importantes para el logro de los objetivos establecidos en cada unidad y disciplina. Esto supone que los maestros de Bellas Artes planificarán implementando un estándar a la vez, siendo el Estándar de Expresión Artística el de mayor duración (o “peso”):



La estructura de los estándares, así como su desarrollo, guarda relación con las fases del desarrollo de proyectos educativos presentados por la estrategia Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). De esta forma, promueve el aprendizaje individual y autónomo dentro de un plan de trabajo definido por objetivos y procedimientos. Permite que, desde el inicio del proceso artístico (dentro de cada unidad), el estudiante esté enfocado en completar su proyecto artístico siguiendo y cumpliendo con los procesos establecidos.

Educación Estética

La enseñanza de la Educación Estética en estudiantes de niveles primarios y secundarios se basa en varias corrientes filosóficas y enfoques educativos que reconocen la importancia del desarrollo integral de los estudiantes a través de la apreciación y la participación en actividades artísticas. A continuación, se presentan algunas de las bases filosóficas comunes en la enseñanza de la Educación Estética:

- **Estética:** La filosofía estética se centra en la naturaleza de la belleza, el arte y la experiencia estética. La enseñanza de la Educación Estética busca cultivar el sentido estético de los estudiantes, permitiéndoles apreciar y disfrutar de diversas formas de expresión artística y desarrollar criterios para evaluar y valorar el arte.
- **Humanismo:** El enfoque humanista en la educación se basa en la idea de que el desarrollo pleno de los estudiantes debe ser el objetivo central de la enseñanza. La Educación Estética se alinea con este enfoque al reconocer el valor intrínseco del arte y la creatividad en la formación de individuos completos y conscientes.
- **Constructivismo:** El constructivismo es un enfoque educativo que enfatiza la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante a través de la interacción con su entorno. En el contexto de la Educación Estética, esto implica brindar oportunidades para que los estudiantes exploren, experimenten y se involucren en actividades artísticas, permitiéndoles construir su propio entendimiento y significado a través de la práctica y la reflexión.
- **Desarrollo integral:** La enseñanza de la Educación Estética reconoce la importancia de promover el desarrollo integral de los estudiantes, no solo en términos cognitivos, sino también en términos emocionales, sociales y físicos. A través del arte, los estudiantes pueden expresar sus emociones, desarrollar habilidades sociales y motoras, y fortalecer su autoestima y confianza.
- **Educación para la ciudadanía cultural:** La Educación Estética también se relaciona con la educación para la ciudadanía cultural, que busca fomentar la comprensión, el respeto y la valoración de las diversas expresiones culturales. Al brindar a los estudiantes la oportunidad de explorar y conocer diferentes formas de arte y tradiciones culturales, se promueve la apertura, la tolerancia y el diálogo intercultural.

Estas son solo algunas de las bases filosóficas que sustentan la enseñanza de la Educación Estética en estudiantes de niveles primarios y secundarios.

Investigación histórica, social y cultural

La enseñanza de la investigación histórica, social y cultural en el ámbito de las artes en estudiantes de niveles primarios y secundarios se basa en varias bases filosóficas que respaldan su importancia y objetivos educativos. Estas bases filosóficas incluyen:

- **Desarrollo integral del estudiante:** La enseñanza de la investigación histórica, social y cultural en el contexto de las artes busca promover el desarrollo integral de los estudiantes. Reconoce que el estudio de la historia, la sociedad y la cultura a través de las artes contribuye a la formación de personas críticas, reflexivas y culturalmente conscientes.
- **Construcción de identidad y sentido de pertenencia:** La investigación histórica, social y cultural en las artes permite a los estudiantes explorar y comprender su propia identidad y su relación con el entorno cultural y social. Ayuda a los estudiantes a desarrollar un sentido de pertenencia, a apreciar su patrimonio cultural y a valorar la diversidad cultural.
- **Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico:** La enseñanza de la investigación histórica, social y cultural en las artes fomenta el pensamiento crítico y analítico en los estudiantes. Les ayuda a examinar y cuestionar diferentes perspectivas, a evaluar evidencias y a formar argumentos fundamentados.
- **Promoción de la empatía y la comprensión intercultural:** La investigación histórica, social y cultural en las artes fomenta la empatía y la comprensión intercultural al exponer a los estudiantes a diferentes épocas, culturas y contextos sociales. Les ayuda a comprender y apreciar las experiencias y perspectivas de otros grupos y a desarrollar una actitud de respeto y tolerancia.
- **Fomento de la creatividad y la expresión personal:** La investigación histórica, social y cultural en las artes proporciona a los estudiantes un contexto para la expresión creativa y personal. Les permite explorar y comunicar ideas, emociones y experiencias a través de formas artísticas, al tiempo que se basan en el conocimiento y la comprensión adquiridos.

Estas bases filosóficas reflejan la importancia de la enseñanza de la investigación histórica, social y cultural en el ámbito de las artes para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes y promover la apreciación de la historia, la sociedad y la diversidad cultural.

Expresión Creativa

La enseñanza de la expresión creativa en el ámbito de las artes en estudiantes de niveles primarios y secundarios se basa en varias bases filosóficas. A continuación, te mencionaré algunas de las más relevantes:

- **Humanismo:** Esta base filosófica se centra en el desarrollo integral del individuo y su capacidad para la autorrealización. En el contexto de la enseñanza de las artes, se considera que la expresión creativa es esencial para el crecimiento personal, el desarrollo de la identidad y el bienestar emocional de los estudiantes.
- **Constructivismo:** El constructivismo enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. En el ámbito de las artes, se busca que los estudiantes participen en actividades artísticas que les permitan explorar, experimentar y construir su comprensión personal del arte y su capacidad creativa.
- **Estética:** La base filosófica de la estética se centra en la apreciación y la valoración de la belleza y el arte. En la enseñanza de la expresión creativa, se busca desarrollar la sensibilidad estética de los estudiantes, fomentar su capacidad de apreciar y evaluar las obras de arte, y promover su participación en la creación artística.
- **Educación holística:** Esta base filosófica considera que la educación debe abordar el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales. En el contexto de la enseñanza de las artes, se busca que los estudiantes exploren y se expresen a través de diferentes medios artísticos, lo que les permite desarrollar habilidades creativas, sociales y emocionales.
- **Democratización del arte:** Esta base filosófica aboga por el acceso equitativo y la participación de todos en el arte. En la enseñanza de la expresión creativa, se busca fomentar la diversidad de expresiones artísticas, valorar la variedad de perspectivas y experiencias de los estudiantes, y promover un ambiente inclusivo donde todos puedan participar y desarrollar su creatividad.

Estas bases filosóficas son solo algunas de las que sustentan la enseñanza de la expresión creativa en el ámbito de las artes en estudiantes de niveles primarios y secundarios. Es importante destacar que las filosofías educativas pueden variar según el enfoque pedagógico y las políticas educativas de cada país o institución, y que existen otras corrientes filosóficas que también pueden influir en la enseñanza de las artes.

Juicio Artístico Y Estético

La enseñanza del juicio artístico y estético en el ámbito de las artes para estudiantes de niveles primarios y secundarios se fundamenta en diversas bases filosóficas y enfoques pedagógicos. A continuación, mencionaré algunas de las bases filosóficas más relevantes:

- **Estética:** La estética es una rama de la filosofía que se ocupa del estudio de la belleza y la apreciación estética. En la enseñanza del juicio artístico y estético, se busca desarrollar la sensibilidad estética de los estudiantes, fomentando la capacidad de apreciar y valorar las cualidades artísticas en diferentes manifestaciones artísticas.
- **Humanismo:** El enfoque humanista pone énfasis en el desarrollo integral del individuo y en su capacidad de comprensión y expresión artística. Se busca cultivar el pensamiento crítico y la capacidad de reflexión a través del arte, permitiendo a los estudiantes explorar su propia identidad y valores, y promoviendo su desarrollo emocional y social.
- **Constructivismo:** El constructivismo es una corriente pedagógica que enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. En el contexto de las artes, se busca fomentar la participación de los estudiantes en el proceso creativo y en la interpretación de las obras de arte, permitiéndoles desarrollar su propio juicio estético a través de la exploración, experimentación y reflexión.
- **Educación artística como experiencia vivencial:** La enseñanza del juicio artístico y estético se basa en la idea de que el arte debe ser experimentado y vivenciado. Se promueve el contacto directo con diferentes manifestaciones artísticas, como la música, la Danza, el Teatro, las Artes Visuales, entre otras, permitiendo a los estudiantes desarrollar una comprensión más profunda y una apreciación personal de las mismas.

Estas bases filosóficas proporcionan fundamentos teóricos y pedagógicos para la enseñanza del juicio artístico y estético en estudiantes de niveles primarios y secundarios. Es importante destacar que los enfoques y las teorías pedagógicas pueden variar, y los programas educativos pueden adoptar diferentes enfoques dependiendo del contexto y los objetivos específicos de cada institución o sistema educativo.

Expectativas e indicadores

Las expectativas definen la particularidad del estándar con destrezas y actitudes específicas; mientras que los indicadores marcan la pauta a seguir en secuencia y rigor para alcanzar las metas establecidas en cada expectativa. En el documento de Estándares y Expectativas por Niveles del PBA, a diferencia de otras materias que utilizan la taxonomía de Norman Webb, se utiliza la taxonomía de Bloom para establecer los verbos en cada enunciado (expectativas e indicadores). Bloom organiza los verbos en seis categorías de progresiva complejidad: **conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación**. La taxonomía tiene una estructura jerárquica que va desde el nivel de pensamiento más simple al más complejo o elaborado, hasta llegar al de la evaluación. Al planificar, los maestros deben tener en cuenta las seis categorías y deben ir avanzando de nivel hasta conseguir los niveles más altos mediante las diferentes actividades educativas.

Bloom Vs. Webb

La taxonomía de Norman Webb y la de Benjamín Bloom son dos enfoques educativos que buscan clasificar los niveles de complejidad y habilidad en los objetivos de aprendizaje. Aunque comparten similitudes en términos de su objetivo general, existen diferencias significativas entre ambas taxonomías en cuanto a su estructura y enfoque. Aquí tienes una comparación de las diferencias principales entre la taxonomía de Webb y la de Bloom:

Taxonomía de Benjamín Bloom:

- Estructura: La taxonomía de Bloom, también conocida como la "Taxonomía de Objetivos Educativos de Bloom", se organiza en seis niveles de habilidad. Estos niveles, en orden ascendente de complejidad, son: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.
- Énfasis: El enfoque de Bloom se centra en el proceso cognitivo del aprendizaje. Los niveles progresivos reflejan la profundidad de la comprensión y el pensamiento crítico requeridos para cumplir con los objetivos de aprendizaje.
- Aplicación Tradicional: La taxonomía de Bloom ha sido ampliamente utilizada en la planificación curricular y la evaluación de los resultados de aprendizaje. Se ha aplicado en diversos campos educativos y sigue siendo una referencia valiosa para los educadores.

Taxonomía de Norman Webb:

- Estructura: La taxonomía de Webb, conocida como el "DOK" (Depth of

Knowledge - Profundidad de Conocimiento), se organiza en cuatro niveles de complejidad. Estos niveles son: recordar/recuperar, comprender, aplicar y analizar/evaluar.

- **Énfasis:** La taxonomía de Webb se centra en la complejidad del contenido y en cómo los estudiantes interactúan con él. Más que solo niveles de pensamiento, los niveles de Webb consideran la interacción del estudiante con el contenido y cómo resuelven problemas o abordan situaciones.
- **Aplicación Contemporánea:** La taxonomía de Webb ha ganado popularidad en los últimos años debido a su énfasis en la interacción del estudiante con el contenido y su aplicabilidad en entornos de evaluación y diseño curricular.

La principal diferencia entre las dos taxonomías radica en su enfoque: la taxonomía de Bloom se centra en el proceso cognitivo y el pensamiento crítico, mientras que la taxonomía de Webb se enfoca en la interacción del estudiante con el contenido y su complejidad. Ambas taxonomías son valiosas para la planificación educativa y la evaluación, y la elección entre ellas dependerá del contexto y los objetivos educativos específicos.

La siguiente tabla presenta la alineación de los verbos de la Taxonomía de Bloom a los cuatro estándares del PBA:

Tabla

Alineación de taxonomía de Bloom a los estándares del Programa de Bellas Artes

Guía de verbos para la redacción de objetivos instruccionales para Bellas Artes Adaptación de la Taxonomía de Bloom a los estándares de Bellas Artes (Marrero-Díaz, 2022)					
Niveles de Pensamiento de Bloom (2001)	1. Educación Estética	2. Inv. Histórica Social y Cultural	3. Expresión Artística Destrezas de Ejecución Técnica	Creación de un producto artístico	4. Juicio Artístico y Estético
Nivel I. Conocimiento	Identificar Mencionar Reconocer	Citar Escribir Exponer Identificar	Memorizar* Recordar Repetir Reproducir	Seleccionar Designar	Indicar Reconocer Señalar
Nivel II. Comprensión	Definir Expresar Describir	Comparar Contrastar Describir	Asociar Relacionar Explorar*	Ejemplificar Interrelacionar Simplificar	Argumentar Discutir Opinar Revisar
Nivel III. Aplicación	Mostrar Representar	Comprobar Redactar	Aplicar Ejecutar*	Diseñar Organizar	Determinar Tabular

Guía de verbos para la redacción de objetivos instruccionales para Bellas Artes Adaptación de la Taxonomía de Bloom a los estándares de Bellas Artes (Marrero-Díaz, 2022)					
Niveles de Pensamiento de Bloom (2001)	1. Educación Estética	2. Inv. Histórica Social y Cultural	3. Expresión Artística Destrezas de Ejecución Técnica	Creación de un producto artístico	4. Juicio Artístico y Estético
		Explicar	Emplear Practicar Realizar*	Preparar	
Nivel IV. Análisis	Comparar Diferencia Distinguir	Analizar Distinguir Investigar	Diferenciar Examinar Experimentar	Detallar Editar* Experimentar	Analizar Criticar Debatir Reflexionar
Nivel V. Síntesis / Creación	Clasificar Relacionar	Reorganizar Verificar	Combinar Exponer Improvisar* Interpretar*	Crear Componer* Construir Improvisar* Producir	Justificar Reafirmar
Nivel VI. Evaluación	Apreciar Valorar	Fundamentar Sustentar	Demostrar Modificar	Decidir Probar	Autoevaluar Concluir Evaluar Juzgar

Nota: Los verbos también pueden ser utilizados con otros estándares de Bellas Artes. Los verbos con asteriscos (*) han sido revisados y añadidos a la Taxonomía de Bloom.

Unidades

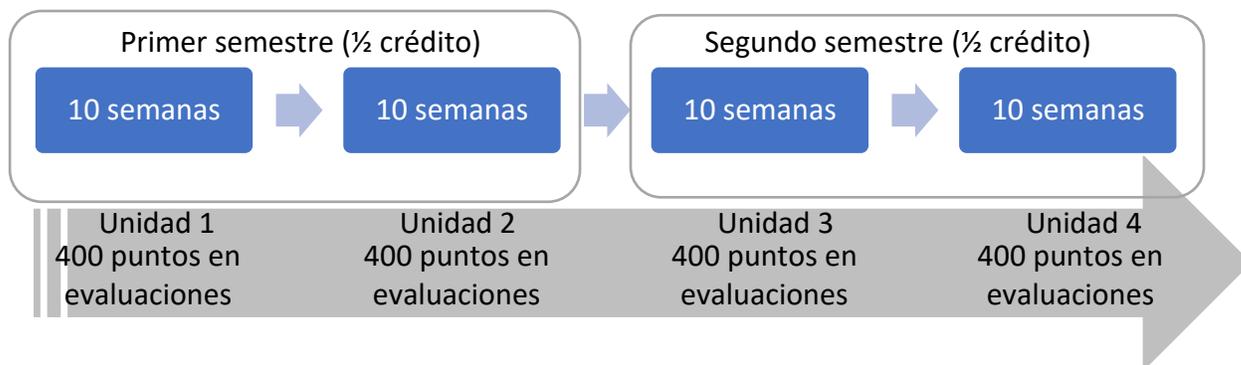
En consulta con facilitadores docentes y maestros del PBA, se identificaron las cinco unidades básicas que los maestros deben cubrir en sus cursos según las cinco disciplinas de las Bellas Artes. Las expectativas están reagrupadas por unidades que contienen los conceptos y las destrezas que los estudiantes deben conocer, investigar experimentar, desarrollar y ejecutar adecuadamente. En las disciplinas de Artes Visuales, Danza, Música y Teatro, las unidades serán implementadas en todos los grados o niveles. En el caso de Comunicaciones (Cine, Televisión y Radio) las unidades serán implementadas en el nivel secundario. Esto debido a la complejidad de la disciplina. La siguiente tabla detalla las unidades por cada una de las disciplinas:

Artes Visuales	Comunicaciones	Danza	Música	Teatro
<ul style="list-style-type: none"> • Dibujo (con una sección opcional de diseño digital) • Grabado 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo • Preproducción • Producción • Posproducción • Distribución 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemento de la Danza: Cuerpo • Elementos de la Danza: Espacio, 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de la música • Lenguaje musical • Lectura rítmica 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro físico • Dicción • Actuación • Dramaturgia • Producción

Artes Visuales	Comunicaciones	Danza	Música	Teatro
<ul style="list-style-type: none"> • Pintura • Escultura • Fotografía 		tiempo y energía <ul style="list-style-type: none"> • Expresión corporal • Géneros y técnicas de Danza • Producción de Danza 	y melódica <ul style="list-style-type: none"> • Conjuntos musicales • Repertorio 	técnica

Nota: Estas unidades serán estructuradas e implementadas siguiendo el flujo de los estándares.

Debido a que los recursos de Bellas Artes dependen de las organizaciones escolares, el orden de las unidades depende de la secuencia establecida por los maestros según los grupos que han atendido. Las necesidades de sus estudiantes y su nivel de ejecución. De las cinco unidades establecidas por cada disciplina, durante un año escolar, los maestros de Bellas Artes deben ofrecer un mínimo de cuatro unidades en sus cursos. Y cada unidad debe durar entre nueve y diez semanas según el calendario escolar y los eventos que incidan.



Mediante la implementación de estas unidades se fomentará el desarrollo de la educación artística de los estudiantes de todos los niveles educativos, tomado en cuenta los cambios que han surgido en las organizaciones escolares y que afectan la frecuencia y las matrículas de los ofrecimientos (cursos). Con la implementación de las unidades básicas en las cinco disciplinas, los maestros lograrán:

- a corto plazo: que aumente los proyectos artísticos de sus estudiantes
- a mediano plazo: que aumente la participación de sus estudiantes en exposiciones y festivales de talentos
- a largo plazo: que aumenten la cantidad de estudiantes interesados en continuar estudios universitarios en áreas relacionadas a las artes.

Procedimiento para adjudicación de puntuaciones en los cursos de Bellas Artes

Los maestros de Bellas Artes (Artes Visuales, Comunicaciones –Cinematografía o Producción de Radio y T. V. –, Danza, Música o Teatro), en escuelas regulares o especializadas, adjudicarán un mínimo de 4 evaluaciones en cada período de diez (10) semanas. Los estudiantes acumularán un mínimo de 1600 puntos al finalizar las cuarenta (40) semanas en cursos con duración de un (1) año (1 crédito), y un mínimo de 800 puntos al finalizar las veinte (20) semanas en los cursos de un (1) semestre (½ crédito). Estas puntuaciones guardarán relación con las fases o procesos de los cuatro (4) estándares principales. Se recomienda la siguiente distribución de puntos cada diez (10) semanas.



Nota: Tomado del Reglamento de las escuelas primarias y secundarias del Departamento de Educación de Puerto Rico (2020).

Esta distribución recomendada garantiza que los maestros cubran los cuatro estándares y evita que sólo se concentren en el tercer estándar. No obstante, aunque se reconoce que es el estándar en el que mayor tiempo se debe invertir. Cada maestro puede desarrollar una unidad durante nueve o diez semanas. Deben promover las unidades recomendadas por el Programa. En cada unidad, el maestro desarrollará un proyecto artístico con la complejidad que amerita la enseñanza de una técnica siguiendo el proceso creativo que establecen los cuatro estándares principales.

TRASFONDO HISTÓRICO DEL PROGRAMA DE BELLAS ARTES

El Programa de Bellas Artes del Departamento de Educación de Puerto Rico (DEPR) se estableció en la década de 1950 con el objetivo de fomentar la educación artística en las escuelas de la isla. Durante ese

"Las Bellas Artes son una puerta de entrada a la educación, un medio a través del cual los estudiantes pueden explorar y expresar sus pensamientos, sentimientos y experiencias de maneras únicas".

- Kennedy Center for the Performing Arts

tiempo, Puerto Rico experimentó un crecimiento en el interés por las artes y se reconoció la importancia de su inclusión en el currículo escolar. En aquel momento, el programa buscaba proporcionar a los estudiantes una educación integral en música, Danza, Teatro, Artes Visuales y literatura. A través de la participación en actividades artísticas, los estudiantes tenían la oportunidad de desarrollar su creatividad, expresión personal y habilidades artísticas. Con el tiempo, el Programa de Bellas Artes se expandió y se implementaron diferentes iniciativas para fortalecer la educación artística en las escuelas de Puerto Rico. Se establecieron escuelas especializadas en artes, se crearon programas de formación para maestros de arte y se organizaron eventos y festivales para promover el talento artístico de los estudiantes. En la década de 1980, se estableció el Conservatorio de Música de Puerto Rico, una institución dedicada a la formación musical profesional. Esta institución ha desempeñado un papel importante en la educación musical en Puerto Rico y ha contribuido a la formación de talentosos músicos y artistas.

El Programa de Bellas Artes del DEPR ha enfrentado desafíos a lo largo de los años, como la falta de recursos y la necesidad de una mayor promoción y apoyo a las artes en el sistema educativo. Sin embargo, ha seguido desempeñando un papel fundamental en el desarrollo de la apreciación y la educación artística en Puerto Rico. En la actualidad, el Programa de Bellas Artes cuenta con 1,456 maestros e impacta a aproximadamente de 104,417 estudiantes del sistema público de enseñanza. Otros datos relevantes son:

- En 1950 se creó el Programa de Música y, en ese mismo año, fueron adscritas al Departamento de Educación las Escuelas Libres de Música de San Juan, Ponce y Mayagüez.
- En 1955 se creó el Programa de Artes Visuales y, mediante la Carta Circular #8, del 2 de noviembre de 1959, se establecieron sus objetivos y filosofía.
- En 1960, bajo la dirección del Sr. Leopoldo Santiago Lavandero, se creó el Programa de Teatro Escolar mediante un proyecto descrito en un Plan de cinco años.
- En 1960, el Programa de Música estableció sus normas de funcionamiento

mediante la Carta Circular #15, del 4 de enero de 1960.

- En 1963, el Programa de Teatro Escolar estableció sus normas de funcionamiento mediante la Carta Circular #8, del 27 de marzo de 1963.

Los tres programas (Artes Visuales, Música y Teatro) fueron dirigidos y supervisados por un personal limitado, por separado, según las normas establecidas en sus Cartas Circulares. Sin embargo, desde esa década inicial comenzaron a crear impacto con sus logros:

- Se organizó la Escuela Especial de las Artes Visuales Luchetti, en el distrito escolar de San Juan Oeste.
- Se creó la Compañía Teatral de Maestros y el Mini-Teatro Infantil Rural.
- El Programa de Música celebró los Festivales de Coro y Banda en el Castillo de San Cristóbal, con el asesoramiento de don Augusto Rodríguez y don Ramón Collado.
- En 1970, por primera vez se consolidaron las artes en el sistema educativo y se constituyó un Programa de Bellas Artes, bajo la dirección de don Leopoldo Santiago Lavandero.
- El 6 de marzo de 1972, se establecieron las normas de funcionamiento del Programa de Bellas Artes, dejando sin efecto las Cartas Circulares anteriores de los Programas por separado, mediante la Carta Circular #75-71-72.
- El Programa de Bellas Artes continuó funcionando hasta el 1974. Durante este tiempo se creó la Escuela de Artesanía Escénica (EAE) y se celebraron los Festivales de Bellas Artes por toda la Isla de Puerto Rico.
- En 1974, se separaron los programas para funcionar independientemente.
- En el período de 1978-79 se inició un proceso de consolidación de los Programas de Música, Artes Visuales y Artes Teatrales, en una unidad que se conocía con el nombre de División de Bellas Artes, bajo un director ejecutivo.
- En el período de 1985-94 se separaron los Programas de Bellas Artes con directores ejecutivos para cada área.
- En 1982, el Prof. Otto Bravo comenzó a preparar cursos de Movimiento Corporal para maestros con el fin de crear una certificación en Danza y, eventualmente, lograr un Programa de Danza. De esta forma, las cuatro artes básicas estarían representadas formalmente.
- En el 1987 se creó el Proyecto Artes en la Educación (k-3), que ubicó a 260 maestros de las Bellas Artes en 65 distritos escolares de la Isla. Este proyecto innovador estableció la enseñanza formal de las artes en el nivel elemental por primera vez en el sistema público. Los maestros de Teatro, Música, Artes Visuales y Expresión Corporal atendían la matrícula en períodos de 10 semanas y se

rotaban para que, al finalizar el año, los estudiantes hubieran pasado por todas las áreas. Las artes se

“El arte y la música son áreas críticas de educación que ayudan a los jóvenes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creatividad y empatía”.

- Rodd Rathjen

trabajaban directamente con las destrezas básicas de las materias por grado, para afianzar y reforzar las mismas. El resultado del Proyecto fue concienciar sobre la importancia de la educación artística en el nivel elemental. Actualmente, el maestro que ofrece la clase en una escuela elemental lo hace durante todo el año.

- También en la década de los 80, los Programas de las Artes comenzaron, en unión con la División de Estudios Continuos de la Universidad de Puerto Rico, a desarrollar unas propuestas de estudio para que los maestros nuevos y aquellos que no hubiesen terminado su preparación académica pudieran lograr su certificación como maestros del área de la especialidad que estaban enseñando.
- En 1987, se comenzó la Revisión Curricular de los Programas de Bellas Artes y se empezó a estructurar la Guía de Diseño Curricular en conjunto, pero enmarcando el de cada área por separado.
- En 1995 se volvió a la unificación de los programas en el Programa de Bellas Artes, bajo un director general y tres coordinadores por área.
- En el 2000, se establecen los primeros Estándares de Excelencia del Programa de Bellas Artes.
- En el 2003, se desarrolla el primer Marco Curricular dentro del cual se contemplan las nuevas expresiones artísticas y se amplía éste en el aspecto de la enseñanza de lo estético y se actualizan los enfoques según las nuevas tendencias educativas que favorecen la implementación de estrategias artístico-educativas.
- En el 2008 se revisó el documento de Estándares y Expectativas.
- En el 2015 se revisan nuevamente los estándares y expectativas.
- En el año 2016 se revisó el Marco Curricular.
- En el 2022, se denotó la necesidad de rediseñar el documento de Estándares y Expectativas para corregir la alineación vertical, la horizontal y la progresión de las expectativas. De igual modo, se retomó la taxonomía del psicólogo y pedagogo Benjamín Bloom con el objetivo de mejorar la evaluación del proceso de aprendizaje de los estudiantes y tener un punto de partida útil para diseñar de forma lógica las actividades educativas. De esta forma, se busca lograr un aprendizaje significativo que perdure durante toda la vida. Otra estrategia relevante y necesaria para mejorar la planificación de los docentes fue reagrupar las expectativas en unidades didácticas dirigidas al dominio de los conocimientos básicos y la producción artística. Estas unidades son la guía de todos los docentes

de las Bellas Artes.

En el nuevo documento se reconocieron las cinco disciplinas de las Bellas Artes. Estas son: (1) Artes Visuales, (2) Comunicaciones: Cinematografía, Producción de Radio y Televisión, (3) Danza, Movimiento y Expresión Corporal, (4) Música y (5) Teatro. Se revisó todo el material del Programa para atemperarlo a las necesidades emergentes de los estudiantes. Se establecieron competencias esenciales, bosquejos, calendarios y herramienta de alineación curricular para las cinco disciplinas del Programa.

VISIÓN Y MISIÓN, PRINCIPIOS, METAS Y OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE BELLAS ARTES

Visión

Formar estudiantes sensibles e integrales, de acuerdo con sus talentos y percepciones, en ambientes artísticos que estimulen su proceso creativo, intelectual y vocacional que les permita contribuir positivamente a las sociedades de Puerto Rico y el mundo.

Misión

Proporcionar y asegurar a los estudiantes las oportunidades posibles para desarrollar sus potencialidades creativas y artísticas al máximo en igualdad de condiciones para despertar su capacidad como receptor, es conocedor, es apreciadores y consumidores del arte.

Principios generales del Programa

La revisión de literatura sobre los procesos de aprendizaje en las artes se sugieren una serie de principios que sirven de fundamento al Programa de Bellas Artes. Estos principios son los siguientes:

1. Los seres humanos varían en sus capacidades de percepción y sus procesos creativos.
2. A través de las Bellas Artes se logra una mejor comprensión de los valores universales en los seres humanos.
3. Todo estudiante tiene derecho a una educación que desarrolle plenamente su personalidad estética y artística.
4. La educación artística promueve en el individuo el desarrollo de las capacidades en las dimensiones conceptuales y afectivas, de procedimientos y de actitudes.
5. La educación artística es un proceso continuo que ocurre a lo largo de toda la vida de los seres humanos.
6. La educación artística contribuye eficazmente al desarrollo de destrezas de pensamiento que son fundamentales en el desarrollo humano.
7. Las Bellas Artes son un instrumento de comunicación universal.
8. Las Bellas Artes se desarrollan tomando en consideración la educación estética, la investigación histórica, cultural y social, la expresión y la ejecución creativa y el juicio estético.
9. Las Bellas Artes permiten al estudiante examinar su contexto histórico, cultural y

social y desarrollan en éste un sentido de pertenencia y de comprensión de la identidad puertorriqueña.

10. Las Bellas Artes fortalecen el desarrollo integral del estudiante y fomentan en éste cualidades ciudadanas; asimismo, profundizan sus capacidades para percibir, apreciar y crear artísticamente.

Metas del Programa de Bellas Artes

El Programa de Bellas Artes aspira a formar:

1. Niños que desarrollen sus talentos artísticos en su entorno cultural y social;
2. Jóvenes artistas que aspiren a ingresar a cursos universitarios o técnicos relacionados con las artes;
3. Adultos cultos, consumidores del arte, que lo aprecien y que lo valoren en cualquiera de sus manifestaciones.

Objetivos generales de la enseñanza y el aprendizaje de las Bellas Artes

La misión y las metas del Programa de Bellas Artes se instrumentan a través de objetivos que guían el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia los estándares de excelencia. Estos objetivos generales tienen como propósito central contribuir a la formación de nuestros estudiantes desarrollando su sensibilidad estética y su capacidad expresiva sobre la base de un equilibrio entre el desarrollo de la capacidad de expresión y la apreciación del arte. Esto, a través de un trabajo sistemático de taller, que se enriquece con el patrimonio artístico-cultural en distintos niveles: estatal, regional, nacional, internacional y universal. El currículo de las distintas disciplinas de las Bellas Artes se ha organizado considerando:

1. Una visión amplia de la cultura artística en el nivel escolar, ofreciendo oportunidades de formación en Artes Visuales, Comunicaciones: Cinematografía y Producción de Radio y Televisión, Danza: Movimiento y Expresión Corporal, Música y Teatro en sus formas tradicionales, no convencionales y emergentes.
2. Un enfoque integrado del proceso de enseñanza y aprendizaje sustentado en la creación, la apreciación y la reflexión sobre el fenómeno artístico fundamentado en la estética.
3. Una concepción del arte que reconoce las influencias de la creación artística en diversos campos de la experiencia humana, la vida cotidiana y la comunidad
4. La incorporación de tecnologías contemporáneas o emergentes como nuevos medios de expresión.

Así pues, los objetivos fundamentales y los contenidos mínimos están orientados a que los estudiantes:

- **Desarrollen su sensibilidad y su capacidad para percibir**, lo cual implica que crear y apreciar en el ámbito de las artes exige la participación de los sentidos y, en consecuencia, el desarrollo de sentir y aprehender lo que se percibe. Promover estas capacidades requiere la formación de la sensibilidad estética que supone estimular la facultad de conocer y disfrutar las cualidades sensibles del entorno más allá de las consideraciones racionales, prácticas, económicas y utilitarias.
- **Desarrollen su capacidad de expresión personal**, la naturaleza del arte ofrece un espacio para la expresión personal e interpersonal a través de sus manifestaciones. Generar ejercicios que promueven la libertad de expresión constituye una vía complementaria de educación para la democracia, ya que estimula la diversidad estética, la capacidad crítica y la flexibilidad de juicio.
- **Conozcan y valoren el patrimonio artístico universal, así como las tendencias artísticas emergentes**, en el contexto de los movimientos más importantes correspondientes a distintos períodos de la historia del arte.
- **Valoren nuestra identidad cultural en el arte tradicional, las manifestaciones folclóricas y las nuevas tendencias.**
- **Desarrollen su capacidad creativa**, los estudiantes deben ser estimulados a desarrollar sus ideas con originalidad, iniciativa y espíritu de superación. En consecuencia, la enseñanza de las artes requiere del desarrollo del pensamiento divergente, flexible e individual que interactúa con las habilidades cognitivas requeridas en otras áreas académicas. La capacidad creativa promueve una actitud de investigación que privilegia los procesos de búsqueda de información y la solución de problemas a través de distintos procedimientos y técnicas.

Asimismo, el Programa particulariza aquellos objetivos que conciernen al proceso de enseñanza y aprendizaje de las disciplinas de: Artes Visuales, Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión, Danza: Movimiento y Expresión Corporal, Música y Teatro. Estos son los objetivos generales áreas complementarias:

Objetivos de conocimiento conceptual y manejo de información

- Organizar y manejar el sentido de la información en las artes
- Demostrar dominio de conceptos en las artes
- Conocer y comprender las relaciones entre las artes y otras formas de expresión
- Desarrollar la capacidad de aprender por sí mismo a través de las artes

- Conocer y dominar lenguajes artísticos y estéticos
- Formular y aplicar los criterios artísticos basados en las experiencias y conocimientos a través de la creación artística
- Aplicar los conceptos artísticos y estéticos para la reflexión y el análisis de las propias producciones
- Utilizar la experiencia como instrumento de aprendizaje en la crítica y la producción artística
- Aplicar las destrezas de pensamiento crítico en la crítica y la producción creativa.

Objetivos de procesos y destrezas

- Aplicar la capacidad de percepción y la sensibilidad para solucionar problemas y situaciones relativas a la expresión artística
- Experimentar con la diversidad de las técnicas y modos de creación artístico visual
- Identificar las aportaciones de las nuevas tecnologías en las artes
- Diseñar e implantar nuevas estrategias en las prácticas artísticas
- Participar en producciones en las que interactúen y se integren distintos lenguajes y técnicas artísticas.
- Diseñar el entorno cotidiano de acuerdo con sus funciones estéticas y prácticas.
- Ampliar, desarrollar y recrear los escenarios para la expresión y la ejecución creativa de las artes
- Demostrar habilidades artísticas al experimentar y participar en las artes
- Aplicar las nuevas tendencias y el equipo tecnológico al proceso creativo y estético
- Aplicar los conocimientos artísticos al contexto de la realidad puertorriqueña.

Objetivo de actitudes y valores

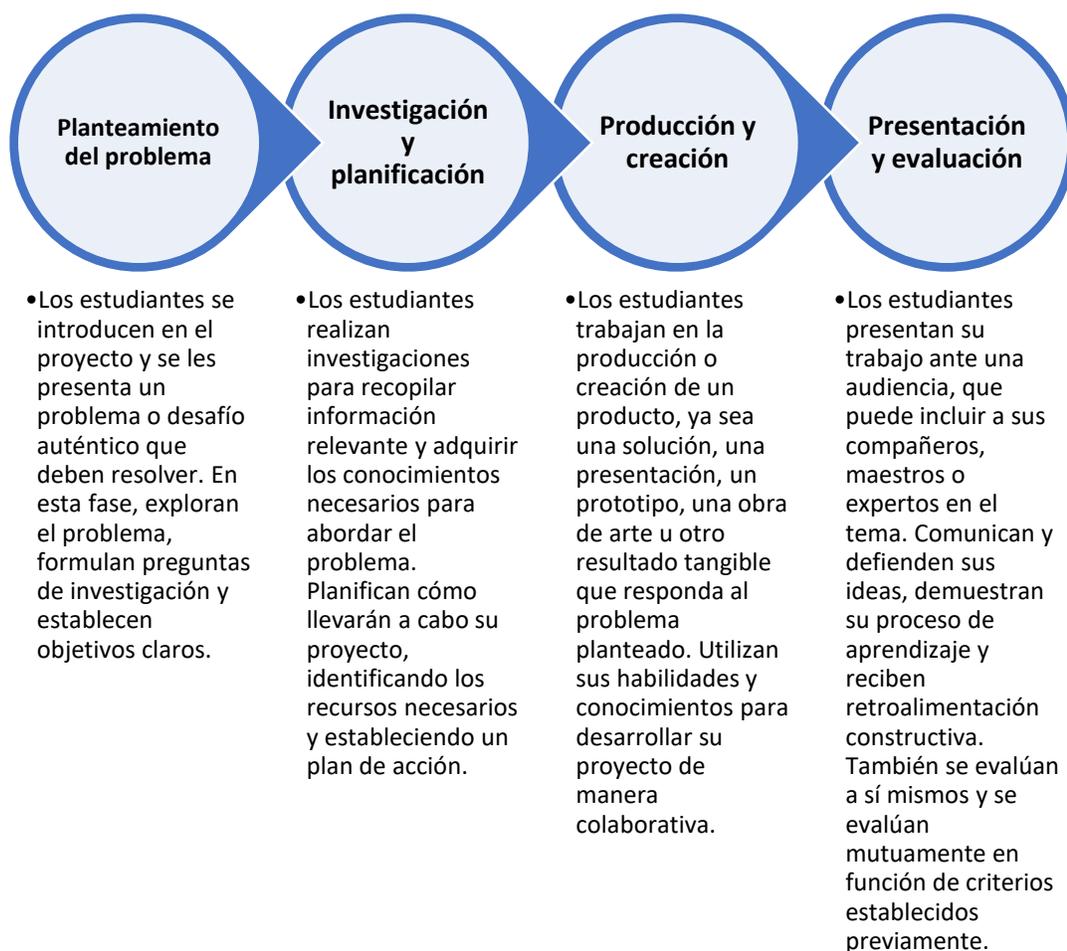
- Reconocer y apreciar la producción artística puertorriqueña como expresión individual y cultural
- Conocer y respetar el contexto histórico, cultural y social en el que nacen diferentes manifestaciones artísticas puertorriqueñas

- Identificar y valorar el contexto social en relación con las funciones que cumplen los profesionales del arte
- Aportar positivamente a la sociedad a través del arte
- Desarrollar al máximo la sensibilidad artística y estética
- Aprender y aplicar los valores positivos de dignidad y solidaridad
- Disfrutar de la expresión artística mediante interacciones lúdicas, sensibles y creativas
- Emitir juicios estéticos
- Demostrar aprecio por el entorno natural a base de criterios estéticos, en la selección de materiales y procesos que promuevan la protección del medioambiente y los recursos naturales. (reciclar, reusar, no usar materiales tóxicos o nocivos para el ambiente)
- Demostrar responsabilidad y compromiso con los valores de la comunidad al proteger el patrimonio regional, internacional y global
- Valorar, respetar y apreciar el trabajo artístico propio y el de las otras personas.
- Desarrollar estrategias de comunicación por medio de las bellas artes.
- Reconocer la importancia del trabajo en equipo mediante la interacción con otros estudiantes en la educación artística.
- Desarrollar la responsabilidad ciudadana en la apreciación y la recepción de las artes.

Estrategias:

Aprendizaje Basado en Proyectos

Relación de los estándares con la estrategia PBL, así como con el Modelo de procesos creativos de Graham Wallas, mencionado anteriormente, los estándares del Programa de Bellas Artes guardan estrecha relación con las fases de la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL). Estas fases se desglosan en el siguiente diagrama:



Estas cuatro fases proporcionan una estructura general para el proceso de Aprendizaje Basado en Proyectos y ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades y conocimientos de manera significativa a través de la exploración, la investigación, la colaboración y la presentación de resultados. Cada fase tiene su importancia en el proceso global del proyecto y fomenta el compromiso activo de los estudiantes en su propio aprendizaje.

Marco Curricular I Bellas Artes

Existe una relación entre el modelo de los procesos creativos de Graham Wallas, las fases del Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL) y los cuatro estándares del Programa de Bellas Artes. A continuación, se describen las conexiones.

Tabla

Matriz comparativa entre el modelo de Wallas, la estrategia PBL y los estándares del Programa de Bellas Artes

Estándares	Modelo de los procesos creativos de Graham Wallas	Fases del Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL)
Estándar 1. Educación Estética	Preparación: Esta etapa del modelo de Wallas se relaciona con el estándar de Educación Estética del Programa de Bellas Artes, donde los estudiantes aplican conocimientos previos al percibir, apreciar y reaccionar a las manifestaciones artísticas. En la fase de preparación del PBL, los estudiantes también adquieren conocimientos previos y se sumergen en el tema o problema del proyecto.	Planteamiento del problema: En esta fase, los estudiantes se sumergen en el tema o problema del proyecto y pueden aplicar conocimientos previos y habilidades de percepción y apreciación del arte, relacionándose así con el estándar de Educación Estética del Programa de Bellas Artes.
Estándar 2. Inv. Histórica, Social y Cultural	Incubación: La fase de incubación en el modelo de Wallas puede vincularse con el estándar de Investigación Histórica, Social y Cultural del Programa de Bellas Artes. Durante la fase de investigación del PBL, los estudiantes exploran y desarrollan un entendimiento del arte en su contexto histórico, cultural y social.	Investigación y planificación: Durante esta etapa, los estudiantes investigan y desarrollan un entendimiento más profundo del arte en su contexto histórico, cultural y social, alineándose con el estándar de Investigación Histórica, Social y Cultural.
Estándar 3. Expresión Artística	Iluminación: La etapa de iluminación del modelo de Wallas se conecta con el estándar de Expresión Artística. Después de la fase de producción y creación en el PBL, los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar ese momento "aha" donde las ideas creativas emergen.	Producción y creación: Esta fase está relacionada con el estándar de Expresión Artística, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar sus habilidades artísticas, ampliar conocimientos y crear obras que expresen ideas, temáticas y experiencias en los distintos medios y técnicas artísticas.
Estándar 4. Juicio Artístico y Estético	Verificación: La fase de verificación del modelo de Wallas puede asociarse con el estándar de Juicio Artístico y Estético. En el PBL, los estudiantes responden al arte describiendo, analizando, interpretando y haciendo juicios cualificados según criterios establecidos previamente durante la fase de presentación y evaluación.	Presentación y evaluación: En esta etapa, los estudiantes pueden hacer uso del estándar de Juicio Artístico y Estético al describir, analizar, interpretar y hacer juicios cualificados sobre su propio trabajo artístico y el de sus compañeros, siguiendo criterios establecidos previamente.

Nota: Matriz creada por el Prof. Jimmy Cabán, pasado director del Programa de Bellas Artes y de la Unidad de Escuelas Especializadas.

En general, estas conexiones muestran cómo el modelo de los procesos creativos de Graham Wallas, las fases del PBL y los estándares del Programa de Bellas Artes pueden entrelazarse para proporcionar un enfoque holístico en la educación artística, donde se fomenta la creatividad, la investigación, la expresión y el juicio estéticos.

Industrias creativas y culturales

Las industrias creativas, también conocidas como industrias culturales, son un conjunto de actividades económicas relacionadas con la creación, producción, distribución y

"La educación artística es la clave para liberar la mente, para desbloquear las capacidades creativas de los individuos y para impulsar la innovación en la sociedad".

- Sir Ken Robinson

comercialización de bienes y servicios culturales y artísticos. Estas industrias abarcan una amplia gama de sectores que se basan en la creatividad, la originalidad y la expresión artística para generar valor económico y cultural. Las artes desempeñan un papel fundamental en estas industrias, ya que contribuyen significativamente a la producción de contenido cultural y artístico. Algunos ejemplos de sectores dentro de las industrias creativas en relación con las artes son:

- **Artes Visuales:** Las artes visuales engloban disciplinas como la pintura, la escultura, la fotografía, la ilustración y el diseño gráfico. Estas disciplinas están relacionadas con la creación visual y estética, y sus productos son apreciados por su valor artístico y cultural. Las industrias creativas en este ámbito incluyen galerías de arte, ferias, exposiciones y comercio de obras de arte, así como también el diseño gráfico en la publicidad y medios visuales.
 - Artes Visuales: Pintura, escultura, fotografía, grabado y otras formas de expresión artística visual.
 - Diseño: Diseño gráfico, diseño de moda, diseño de productos, diseño de interiores, entre otros.
 - Videojuegos y Multimedia: Desarrollo de videojuegos, aplicaciones interactivas, realidad virtual y contenido multimedia.
 - Artesanía: Creación de objetos y productos artesanales únicos, como cerámica, joyería, textiles y más.
 - Arquitectura y Diseño Urbano: Planificación y diseño de espacios urbanos, edificios y estructuras arquitectónicas.
 - Artes Decorativas: Diseño y producción de objetos decorativos y funcionales, como muebles y elementos decorativos.

- **Comunicaciones:** Las comunicaciones se refieren a la transmisión de información a través de diferentes medios, como medios impresos, digitales, audiovisuales y en línea. Las industrias creativas en este campo abarcan la publicidad, el periodismo, la edición de libros, revistas y otros medios, así como también la creación de contenido en plataformas digitales y redes sociales.
 - Cine y Audiovisual: Producción de películas, series de televisión, videos musicales, animaciones y contenido audiovisual en general.
 - Literatura y Publicaciones: Producción y publicación de libros, revistas, periódicos y contenido literario.

- **Danza:** La danza es una forma de expresión artística que utiliza el movimiento del cuerpo como medio de comunicación. Las industrias creativas en este ámbito incluyen compañías de danza, producciones escénicas, festivales de danza y la enseñanza de la danza en escuelas y academias.

- **Música:** La música abarca una amplia gama de géneros y estilos, y es una parte fundamental de la cultura y el entretenimiento. Las industrias creativas relacionadas con la música incluyen la producción musical, la grabación, la distribución de música en formatos físicos y digitales, la organización de conciertos y festivales, y la enseñanza de música en escuelas y conservatorios.
 - Música: Creación, interpretación y distribución de música en diversas formas, como grabaciones, conciertos en vivo y transmisiones digitales.

- **Teatro:** El teatro es una forma de expresión escénica que involucra actuación en vivo y narración de historias. Las industrias creativas en este ámbito incluyen la producción de obras teatrales, la dirección, la actuación, el diseño de escenarios y vestuarios, así como también la gestión de teatros y la promoción de eventos teatrales.
 - Artes Escénicas: Incluye teatro, danza, ópera y otras formas de presentaciones en vivo.
 - Artes de la Escritura Creativa: Creación literaria en forma de poesía, narrativa, ensayos creativos y más.

Estas industrias no solo contribuyen al desarrollo económico, sino que también desempeñan un papel esencial en la promoción de la diversidad cultural, la expresión individual y la preservación del patrimonio artístico. Además, la globalización y la tecnología han transformado la forma en que se crean, distribuyen y consumen estos

productos y servicios culturales, lo que ha llevado a la aparición de nuevas oportunidades y desafíos en el ámbito de las industrias creativas.

En Puerto Rico, la “Ley de Reforma Educativa de Puerto Rico”, Ley Núm. 85 del 29 de marzo de 2018, en su Artículo 6.08. — Ventas de productos agrícolas, obras de arte, bienes muebles, establece lo siguiente:

(...) las escuelas con programas especializados en Artes Visuales llevarán a cabo anualmente una actividad abierta a la comunidad y al público en general que, entre otros aspectos, provea para la venta del trabajo en Artes Visuales realizado por sus estudiantes y cuyo resultado constituya una obra de arte. También, se autoriza la venta de productos, bienes muebles, obras y actividades generadas, elaboradas o creadas por estudiantes en otras escuelas con programas especializados, así como vocacionales, técnicas o deportivas. Todo estudiante sujeto a esta Ley recibirá el adiestramiento básico de administración de empresas y mercadeo correspondiente a su área de estudio. Con excepción a lo establecido en el primer párrafo de este Artículo, el producto de las ventas, en prioridad, será destinado para beneficio del estudiante, o en su lugar, mediante el consentimiento expreso del estudiante y sus padres, se utilizará para la compra de materiales necesarios en la creación y la exposición artística en las escuelas de artes visuales; o para generar, elaborar o crear los productos, bienes muebles, obras y actividades en las escuelas vocacionales, técnicas y deportivas de acuerdo con la reglamentación aprobada.

Es por esto que los maestros deben fomentar la autogestión en estudiantes de niveles primarios y secundarios en clases de Bellas Artes. Esto es esencial para fomentar su creatividad, independencia y responsabilidad en el aprendizaje. Algunas estrategias pueden ser:

- Fomentar la toma de decisiones: Brinda a los estudiantes opciones en sus proyectos y actividades. Permíteles elegir temas, materiales y enfoques según sus intereses. Esto les da un sentido de control sobre su aprendizaje y promueve la toma de decisiones autónomas.
- Establecer metas personales: Ayuda a los estudiantes a definir metas y objetivos individuales para sus proyectos. Esto los motiva a autogestionarse para alcanzar esas metas y a evaluar su propio progreso.
- Planificación y organización: Enseña a los estudiantes a planificar y organizar su tiempo y recursos para completar proyectos. Puedes utilizar calendarios, listas de tareas y cronogramas para ayudarlos a administrar su trabajo de manera autónoma.

- Fomentar la investigación independiente: Anima a los estudiantes a investigar temas por su cuenta. Puedes proporcionar recursos y guías, pero dales la libertad de buscar información adicional y aprender por sí mismos.
- Autocrítica y autoevaluación: Promueve la reflexión al finalizar proyectos. Pide a los estudiantes que evalúen su propio trabajo y destaquen lo que hicieron bien y las áreas que podrían mejorar. Esto fomenta la autoconciencia y la mejora continua.
- Colaboración y retroalimentación entre pares: Organiza actividades donde los estudiantes puedan dar y recibir retroalimentación constructiva de sus compañeros. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de crítica y autocorrección.
- Exploración de diversos enfoques: Anima a los estudiantes a probar diferentes técnicas y enfoques artísticos. Esto les permite experimentar y descubrir lo que más les interesa y se adapta a sus habilidades.
- Proyectos personales: Asigna proyectos que permitan a los estudiantes explorar sus propias ideas y expresiones artísticas. Esto les da espacio para desarrollar su creatividad y estilo personal.
- Autodirección en la práctica: Proporciona tiempo en clase para la práctica libre, donde los estudiantes pueden trabajar en sus proyectos personales. Esto fomenta la autonomía y el compromiso con el proceso creativo.
- Refuerzo positivo: Celebra los logros individuales y el esfuerzo autónomo de los estudiantes. Reconoce sus iniciativas y demuéstrales que su autogestión es valiosa y apreciada.

"La autogestión es la llave que permite a los artistas abrir las puertas de su propia creatividad y libertad artística."

– Jimmy Cabán

Al implementar estas estrategias, los maestros pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de autogestión y a convertirse en aprendices independientes y comprometidos en el ámbito de las Bellas Artes.

Los estándares del Programa de Bellas Artes desempeñan un papel fundamental en la promoción y el desarrollo de las industrias creativas en la isla. Estos estándares son un conjunto de directrices que establecen las metas y los objetivos educativos para las disciplinas artísticas, incluyendo la música, la danza, el teatro y las artes visuales, entre otros. La relación entre los estándares de Bellas Artes y la estrategia de industrias creativas es evidente en varios aspectos:

1. Formación de talento creativo: Los estándares de Bellas Artes fomentan el desarrollo del talento creativo desde una edad temprana. Al brindar a los

estudiantes una educación en las artes, se les prepara para contribuir de manera significativa a las industrias creativas en Puerto Rico. Los estudiantes que exploran y desarrollan sus habilidades artísticas tienen el potencial de convertirse en músicos, artistas visuales, diseñadores gráficos, actores y bailarines que pueden enriquecer las industrias creativas locales.

2. Fomento de la innovación: Las artes son una fuente inagotable de inspiración y creatividad. Los estándares de Bellas Artes promueven la capacidad de los estudiantes para pensar de manera innovadora y resolver problemas de forma creativa. Estas habilidades son esenciales en las industrias creativas, donde la originalidad y la creatividad son altamente valoradas.
3. Preservación de la cultura y la identidad: La cultura de Puerto Rico es rica y diversa, y las artes juegan un papel crucial en la preservación y la promoción de esta cultura. Los estándares de Bellas Artes ayudan a los estudiantes a comprender y apreciar la historia y la cultura puertorriqueña a través de la música, la danza, el arte visual y otras formas de expresión artística. Esta comprensión cultural puede influir en la creación de contenidos auténticos y relevantes en las industrias creativas locales.
4. Colaboración interdisciplinaria: Los estándares de Bellas Artes a menudo fomentan la colaboración entre disciplinas artísticas y otras áreas del conocimiento. Esta interacción entre diferentes formas de expresión artística y campos académicos puede dar lugar a proyectos innovadores que contribuyen al crecimiento de las industrias creativas de Puerto Rico.

Los estándares del programa de Bellas Artes del Departamento de Educación de Puerto Rico desempeñan un papel vital en la preparación de la próxima generación de artistas y creativos. Estos estándares no solo promueven el desarrollo de talento artístico, sino que también fomentan la creatividad, la innovación y la apreciación de la cultura local, contribuyendo así al fortalecimiento de las industrias creativas en la isla.

INTEGRACIÓN CURRICULAR

La integración curricular de las Bellas Artes (como las Artes Visuales, las Comunicaciones, la Danza, la Música y el Teatro) con las materias académicas tradicionales (Ciencias, Español,

"La educación artística es una de las áreas más importantes que debemos educar a nivel escolar. Fomenta la creatividad y la imaginación, habilidades críticas para el éxito en todas las disciplinas".

- Paul D. Ryan

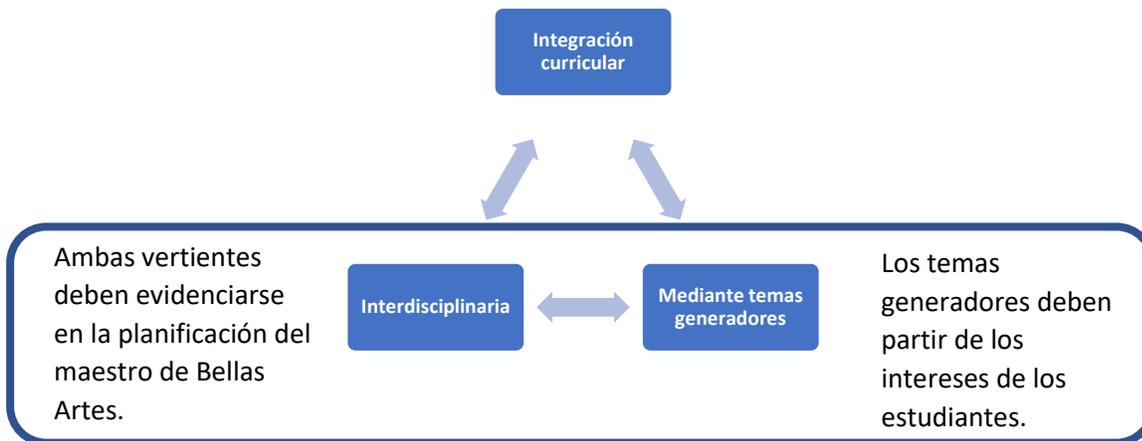
Inglés y Matemáticas) es una estrategia educativa que busca combinar la creatividad y expresión artística con el aprendizaje de conceptos académicos. La integración de las artes en las materias académicas puede ayudar a los estudiantes a retener y comprender mejor los conceptos. La creatividad y la expresión artística pueden hacer que los temas académicos sean más accesibles y significativos. De igual modo, las Bellas Artes promueven la creatividad y la innovación. Al incorporar actividades artísticas en el currículo académico, se alienta a los estudiantes a pensar de manera más creativa y a encontrar soluciones originales a problemas. Las artes fomentan la colaboración, la comunicación y la empatía. Los proyectos artísticos grupales pueden mejorar las habilidades sociales de los estudiantes y fomentar la conciencia emocional.

Las Bellas Artes se centran en la expresión personal y la comunicación. Esto puede mejorar las habilidades de expresión verbal y escrita en Español e Inglés, así como la capacidad de comunicarse de manera efectiva en todas las materias. La integración de las artes ofrece un enfoque multisensorial para el aprendizaje, lo que puede ser especialmente beneficioso para los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. La música, el movimiento y el arte visual pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje. La inclusión de actividades artísticas puede aumentar la motivación de los estudiantes y su compromiso con el aprendizaje. Las actividades creativas pueden hacer que las lecciones sean más atractivas y emocionantes.

La integración de las artes permite a los estudiantes hacer conexiones entre diferentes materias. Por ejemplo, pueden explorar cómo las Matemáticas se relacionan con la música o cómo la Ciencia se conecta con el arte. La participación en actividades artísticas puede aumentar la autoestima de los estudiantes a medida que ven sus logros en el arte y su capacidad para abordar desafíos creativos. Las habilidades creativas y la capacidad para abordar problemas de manera innovadora son valiosas en la sociedad actual. La integración de las Bellas Artes prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. La integración de las Bellas Artes en el currículo escolar promueve un enfoque

holístico en el aprendizaje, reconociendo que la educación no se trata solo de adquirir conocimientos, sino también de desarrollar habilidades y competencias para la vida.

El Programa promueve las siguientes dos vertientes de la integración curricular:



Integración curricular interdisciplinaria

La integración curricular interdisciplinaria es un enfoque educativo que busca combinar o unir dos o más disciplinas académicas o áreas de estudio diferentes en un plan de estudios coherente y coordinado. Su objetivo es promover una comprensión más profunda y holística de los temas al conectar conceptos, habilidades y conocimientos de diversas áreas. Esto se logra a través de la colaboración entre docentes y la creación de experiencias de aprendizaje que aborden cuestiones o problemas entre materias. Algunas características importantes de esta vertiente son:

- **Colaboración entre docentes:** Los maestros de diferentes disciplinas trabajan juntos para planificar y enseñar lecciones o proyectos que aborden temas interdisciplinarios. Esto puede requerir una comunicación estrecha y coordinación.
- **Enfoque en temas o problemas complejos:** En lugar de enseñar disciplinas de manera aislada, se abordan temas o problemas del mundo real que requieren conocimientos y habilidades de múltiples áreas. Esto hace que el aprendizaje sea más relevante y aplicable.
- **Conexiones conceptuales:** La integración curricular busca identificar y destacar las conexiones conceptuales entre diferentes disciplinas. Los estudiantes pueden ver cómo los conceptos en una materia se relacionan con los de otras áreas.
- **Aprendizaje activo y experiencial:** Se fomenta el aprendizaje activo y experiencial a través de proyectos, investigaciones y actividades que involucran a los estudiantes en la resolución de problemas complejos.

- Desarrollo de habilidades transversales: Los estudiantes desarrollan habilidades transversales como pensamiento crítico, resolución de problemas, comunicación efectiva y colaboración, ya que estas habilidades son fundamentales para abordar cuestiones interdisciplinarias.
- Contexto del mundo real: La integración curricular busca proporcionar a los estudiantes un contexto del mundo real para aplicar lo que están aprendiendo. Esto les ayuda a ver la relevancia de su educación en su vida cotidiana y futuras carreras.

Ejemplos de integración curricular interdisciplinaria pueden incluir proyectos que aborden temas como el cambio climático, la sostenibilidad, la migración, la salud global o la historia de la ciencia y la tecnología. Estos proyectos pueden involucrar a docentes de Ciencias, Matemáticas, Ciencias Sociales y Literatura, por ejemplo, que trabajan juntos para proporcionar una comprensión completa del tema desde múltiples perspectivas.

La integración curricular interdisciplinaria tiene como objetivo preparar a los estudiantes para abordar problemas del mundo real que a menudo son complejos y requieren una comprensión interconectada de múltiples disciplinas. También promueve un enfoque más amplio y coherente en la educación, donde los estudiantes pueden ver las conexiones entre las diferentes áreas de conocimiento.

Integración curricular mediante temas generadores

La integración curricular mediante temas generadores es una estrategia educativa que busca conectar y unificar diferentes áreas del currículo escolar alrededor de un tema o concepto central que es de interés y relevancia para los estudiantes. En lugar de abordar cada materia de manera aislada, se diseñan planes de estudio que incorporan múltiples disciplinas y contenidos a través de la lente de un tema generador. A continuación, se explican los elementos clave de la integración curricular mediante temas generadores:

- Tema generador: Este es el concepto central en torno al cual gira todo el currículo. El tema generador puede ser un concepto amplio, un problema, una pregunta o un tema de actualidad que sea relevante para los estudiantes y que pueda abordarse desde múltiples perspectivas académicas.
- Interdisciplinariedad: La integración curricular fomenta la colaboración entre diferentes áreas del conocimiento, como Ciencias, Español, Inglés, Matemáticas y las artes, entre otras. Los docentes trabajan juntos para identificar cómo sus

asignaturas pueden contribuir al entendimiento y exploración del tema generador.

- **Contextualización:** El tema generador suele estar relacionado con la vida cotidiana de los estudiantes o con problemas del mundo real. Esto permite que los estudiantes vean la relevancia de lo que están aprendiendo y cómo se aplica en situaciones reales.
- **Aprendizaje significativo:** Al abordar temas generadores, se promueve un aprendizaje más profundo y significativo. Los estudiantes pueden conectar conceptos y habilidades de diferentes áreas para obtener una comprensión integral del tema.
- **Proyectos integradores:** En muchos casos, la integración curricular se realiza a través de proyectos integradores. Los proyectos pueden involucrar investigación, resolución de problemas, presentaciones, actividades artísticas y más. Los estudiantes trabajan en grupos para abordar preguntas o desafíos relacionados con el tema generador.
- **Fomento de habilidades transversales:** La integración curricular también se centra en el desarrollo de habilidades transversales, como el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, la colaboración y la resolución de problemas. Estas habilidades son esenciales en la vida cotidiana y en el mundo laboral.
- **Motivación y compromiso:** Los temas generadores suelen ser más motivadores para los estudiantes, ya que se relacionan con sus intereses y preocupaciones. Esto puede aumentar el compromiso y el entusiasmo por aprender.
- **Evaluación integral:** La evaluación se realiza de manera integral, considerando cómo los estudiantes aplican sus conocimientos y habilidades en el contexto del tema generador. Se pueden utilizar diferentes métodos de evaluación, como presentaciones, informes, proyectos y discusiones.

La integración curricular mediante temas generadores busca ofrecer una educación más relevante y significativa al conectar diferentes disciplinas y contenidos a través de un tema central. Esta estrategia promueve un aprendizaje más profundo y holístico, y prepara a los estudiantes para comprender y abordar problemas complejos en el mundo real.

La siguiente tabla que compara las características principales de la integración curricular interdisciplinaria y la integración mediante temas generadores:

Característica	Integración curricular interdisciplinaria	Integración mediante temas generadores
Enfoque principal	Conectar múltiples disciplinas académicas para abordar un tema o problema específico.	Utilizar un tema o concepto central como punto de partida para la integración de contenidos y habilidades.
Colaboración entre docentes	Los docentes de diferentes materias trabajan juntos para planificar y enseñar de manera coordinada.	Los docentes colaboran para identificar cómo sus asignaturas pueden contribuir al entendimiento del tema generador.
Enfoque en asignaturas académicas	Se centra en la integración de contenidos de diferentes áreas del conocimiento, como Matemáticas, Ciencias, Lengua, etc.	Busca conectar diferentes áreas académicas, pero a menudo enfatiza la aplicación práctica y significativa de los contenidos.
Contexto de aprendizaje	Puede tener un contexto más académico y teórico, aunque se esfuerza por relacionar los contenidos con la vida real.	Se esfuerza por relacionar los contenidos con la vida cotidiana de los estudiantes o problemas del mundo real.
Aprendizaje significativo	Busca que los estudiantes comprendan y apliquen conceptos y habilidades de diferentes áreas en un contexto específico.	Promueve un aprendizaje más profundo y significativo al explorar un tema central desde diversas perspectivas académicas.
Proyectos integradores	Puede involucrar proyectos que requieran la aplicación de conocimientos de múltiples asignaturas.	A menudo utiliza proyectos integradores como una forma principal de explorar el tema generador.
Fomento de habilidades transversales	Se centra en el desarrollo de habilidades académicas y, en menor medida, en habilidades transversales.	Busca fomentar habilidades transversales, como el pensamiento crítico, la comunicación y la colaboración, de manera más prominente.
Motivación y compromiso de los estudiantes	Puede aumentar la motivación al mostrar la relevancia de las asignaturas académicas en un contexto interdisciplinario.	Suelen ser más motivadores, ya que se relacionan con los intereses y preocupaciones de los estudiantes.
Evaluación	La evaluación puede ser específica de cada asignatura, aunque también se pueden utilizar evaluaciones interdisciplinarias.	La evaluación se realiza de manera integral, considerando cómo los estudiantes aplican conocimientos y habilidades en el contexto del tema generador.

Al implementar la integración curricular entre las Bellas Artes y las otras materias académicas, se fomenta una comprensión más completa y profunda de los temas, se promueve la creatividad y el pensamiento crítico, y se brinda a los estudiantes la oportunidad de ver las conexiones entre diferentes áreas del conocimiento. Es importante tener en cuenta que estas estrategias deben adaptarse a las necesidades y características de los estudiantes, así como al contexto y recursos disponibles. Además, es fundamental seguir investigando y actualizándose sobre las mejores prácticas en la enseñanza de Bellas Artes para garantizar una educación de calidad y enriquecedora.

Integración de la tecnología educativa

La integración de la Tecnología Educativa y las Bellas Artes ha desencadenado una transformación significativa en la forma en que los estudiantes exploran y perfeccionan sus habilidades en disciplinas como: Artes Visuales, Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión, Danza, Música y Teatro. A través de la colaboración entre la creatividad humana y las herramientas digitales de vanguardia, se ha forjado un nuevo paradigma de aprendizaje en el cual cada disciplina se enriquece mutuamente con las posibilidades que la tecnología ofrece. Desde la captura y manipulación de imágenes en las Artes Visuales hasta la creación de experiencias inmersivas en la Danza, y desde la composición musical asistida por ordenador hasta la actuación teatral en entornos virtuales, cada disciplina ha encontrado maneras únicas de aprovechar la tecnología para elevar su expresión y alcance. A medida que exploramos ejemplos específicos de integración en las áreas de enfoque, queda claro que la fusión de la creatividad artística y la innovación tecnológica está dando forma a una generación de artistas y creadores verdaderamente versátiles y adaptativos. La integración entre las Bellas Artes y la Tecnología Educativa ha dado lugar a un emocionante renacimiento en la forma en que se fomenta y se aprecia el talento artístico natural. Si bien la pandemia nos obligó a adoptar enfoques más digitales en la educación, esta transición también ha demostrado ser una oportunidad para fortalecer y expandir el alcance de las disciplinas artísticas.

La Tecnología Educativa ha permitido que las Bellas Artes trasciendan las barreras físicas, llegando a audiencias más amplias y diversas en todo el mundo. Plataformas de aprendizaje en línea, talleres virtuales, exhibiciones digitales y colaboraciones a distancia han permitido a artistas y estudiantes conectarse más allá de las restricciones geográficas. Esto ha llevado a una rica mezcla de perspectivas culturales y creativas, enriqueciendo aún más la experiencia artística y fomentando una comprensión global más profunda. Al mismo tiempo, la tecnología ha actuado como una herramienta de empoderamiento para

los talentos artísticos naturales. Plataformas de diseño, software de edición de audio y video, realidad virtual y aumentada, y herramientas de modelado 3D han brindado nuevas formas de experimentar, expresar y presentar el arte. Los artistas pueden aprovechar estas herramientas para ampliar sus habilidades, llevar a cabo experimentos audaces y dar vida a sus visiones de maneras previamente inimaginables. La tecnología potencia, pero es el impulso creativo innato lo que infunde emoción, originalidad y autenticidad en las obras de arte. El talento artístico natural es la chispa que da vida a las creaciones, y la tecnología es la herramienta que permite llevar esas creaciones a nuevas alturas.

La integración de las Bellas Artes y la Tecnología Educativa en la era posterior a la pandemia por el COVID-19 ha brindado una oportunidad única para un enriquecimiento creativo y una conexión global más profunda. A medida que avanzamos, es vital que sigamos celebrando y nutriendo el talento artístico natural mientras exploramos las emocionantes posibilidades que la tecnología nos ofrece. La colaboración entre la expresión artística inherente y las herramientas tecnológicas sigue siendo el camino hacia una visión más rica y dinámica del mundo del arte.

Fomentar el uso de la tecnología entre los maestros de Bellas Artes después de la pandemia mundial por COVID-19 es de gran importancia debido a varios motivos cruciales. En primer lugar, la pandemia llevó a un cambio drástico hacia la educación a distancia, lo que requirió que los maestros de Bellas Artes se familiarizaran rápidamente con herramientas tecnológicas para mantener la continuidad de la enseñanza. Ahora, este conocimiento les permite adaptarse con facilidad a diferentes modalidades de enseñanza, incluso cuando regresen a las aulas presenciales.

Además, el uso de la tecnología puede ampliar significativamente el alcance de los maestros de Bellas Artes. Pueden compartir su trabajo y enseñanzas en línea, lo que les permite llegar a un público global, conectarse con estudiantes de todo el mundo y participar en comunidades globales de artistas y educadores.

La tecnología también proporciona acceso a una abundante variedad de recursos y materiales en línea. Los maestros de Bellas Artes pueden aprovechar estos recursos para enriquecer sus lecciones y ofrecer a los estudiantes una gama más amplia de inspiración y oportunidades de aprendizaje. De igual modo, las herramientas digitales pueden ser utilizadas para la creación artística en sí misma. Los programas de diseño gráfico, modelado 3D y edición de video, por ejemplo, pueden ser herramientas valiosas para estudiantes de Bellas Artes que deseen explorar nuevas formas de expresión artística.

La colaboración en línea también se ve facilitada por la tecnología, permitiendo a los estudiantes y maestros trabajar juntos a pesar de las distancias físicas. Esto fomenta la creación de proyectos artísticos interdisciplinarios y la discusión sobre el arte en un contexto global.

En el ámbito de la evaluación y retroalimentación, las plataformas en línea permiten a los maestros evaluar el trabajo de los estudiantes de manera más eficiente, lo cual es especialmente importante en un entorno de enseñanza a distancia. Además, las tecnologías educativas ofrecen la posibilidad de adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que permite personalizar las lecciones y proporcionar rutas de aprendizaje adaptadas a las habilidades y aspiraciones de cada estudiante.

Por último, la promoción del uso de la tecnología entre los maestros de Bellas Artes prepara a los estudiantes para el futuro, ya que el mundo está cada vez más digitalizado y muchas oportunidades de carrera en Bellas Artes involucran el uso de tecnología. Enseñar a los estudiantes a utilizar herramientas digitales y tecnológicas los prepara para futuras carreras en campos como el diseño gráfico, la animación, la realidad virtual y aumentada, entre otros. En resumen, la tecnología se ha convertido en una herramienta poderosa para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje en el campo de las Bellas Artes, y su promoción es fundamental para garantizar la relevancia y accesibilidad de la educación en este campo en la era digital.

La integración de la Tecnología Educativa y las Bellas Artes ha desencadenado una transformación significativa en la forma en que los estudiantes exploran y perfeccionan sus habilidades en disciplinas como: Artes Visuales, Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión, Danza, Música y Teatro. A través de la colaboración entre la creatividad humana y las herramientas digitales de vanguardia, se ha forjado un nuevo paradigma de aprendizaje en el cual cada disciplina se enriquece mutuamente con las posibilidades que la tecnología ofrece. Desde la captura y manipulación de imágenes en las Artes Visuales hasta la creación de experiencias inmersivas en la Danza, y desde la composición musical asistida por ordenador hasta la actuación teatral en entornos virtuales, cada disciplina ha encontrado maneras únicas de aprovechar la tecnología para elevar su expresión y alcance. A medida que exploramos ejemplos específicos de integración en las áreas de enfoque, queda claro que la fusión de la creatividad artística y la innovación tecnológica está dando forma a una generación de artistas y creadores verdaderamente versátiles y adaptativos. La integración entre las Bellas Artes y la Tecnología Educativa ha dado lugar a un emocionante renacimiento en la forma en que se fomenta y se aprecia el talento

artístico natural. Si bien la pandemia nos obligó a adoptar enfoques más digitales en la educación, esta transición también ha demostrado ser una oportunidad para fortalecer y expandir el alcance de las disciplinas artísticas.

La Tecnología Educativa ha permitido que las Bellas Artes trasciendan las barreras físicas, llegando a audiencias más amplias y diversas en todo el mundo. Plataformas de aprendizaje en línea, talleres virtuales, exhibiciones digitales y colaboraciones a distancia han permitido a artistas y estudiantes conectarse más allá de las restricciones geográficas. Esto ha llevado a una rica mezcla de perspectivas culturales y creativas, enriqueciendo aún más la experiencia artística y fomentando una comprensión global más profunda. Al mismo tiempo, la tecnología ha actuado como una herramienta de empoderamiento para los talentos artísticos naturales. Plataformas de diseño, software de edición de audio y video, realidad virtual y aumentada, y herramientas de modelado 3D han brindado nuevas formas de experimentar, expresar y presentar el arte. Los artistas pueden aprovechar estas herramientas para ampliar sus habilidades, llevar a cabo experimentos audaces y dar vida a sus visiones de maneras previamente inimaginables. La tecnología potencia, pero es el impulso creativo innato lo que infunde emoción, originalidad y autenticidad en las obras de arte. El talento artístico natural es la chispa que da vida a las creaciones, y la tecnología es la herramienta que permite llevar esas creaciones a nuevas alturas.

La integración de las Bellas Artes y la Tecnología Educativa en la era posterior a la pandemia por el COVID-19 ha brindado una oportunidad única para un enriquecimiento creativo y una conexión global más profunda. A medida que avanzamos, es vital que sigamos celebrando y nutriendo el talento artístico natural mientras exploramos las emocionantes posibilidades que la tecnología nos ofrece. La colaboración entre la expresión artística inherente y las herramientas tecnológicas sigue siendo el camino hacia una visión más rica y dinámica del mundo del arte.

ARTES VISUALES

Algunos ejemplos de cómo un maestro de **Artes Visuales** puede integrar la Tecnología Educativa en sus clases sin perder de vista el enfoque en el talento artístico natural de los estudiantes, son los siguientes:

1. **Fotografía con dispositivos móviles:** Invita a los estudiantes a utilizar sus teléfonos móviles para capturar imágenes interesantes en su entorno, para

- animarlos a explorar la composición, la iluminación y la narrativa visual a través de la fotografía.
2. **Creación de bocetos digitales:** Introduce aplicaciones de dibujo en tabletas o dispositivos móviles que simulen la experiencia de dibujar a mano. Los estudiantes pueden realizar bocetos digitales y experimentar con diferentes estilos y técnicas.
 3. **Exploración de materiales digitales:** Anima a los estudiantes a crear texturas digitales utilizando programas de diseño o fotografías. Luego, pueden integrar estas texturas en sus obras de arte tradicionales para agregar profundidad y detalle.
 4. **Narración visual en video:** Pide a los estudiantes que creen videos cortos en los que cuenten una historia o transmitan una emoción a través de imágenes visuales y música. Esto les permite experimentar con la edición de video como una forma de arte narrativo.
 5. **Recursos en línea para referencia:** Explora recursos en línea como bancos de imágenes, videos y tutoriales que pueden inspirar y guiar a los estudiantes en sus proyectos artísticos.
 6. **Realidad virtual para inspiración:** Utiliza aplicaciones de realidad virtual para llevar a los estudiantes a entornos virtuales que pueden servir como fuente de inspiración. Podrían explorar lugares históricos, paisajes exóticos o mundos imaginarios.
 7. **Experimentos con colores digitales:** Introduce a los estudiantes en herramientas de selección de colores en línea, como paletas de colores interactivas. Esto les ayudará a explorar combinaciones de colores y a desarrollar un ojo más agudo para la elección de colores en sus obras.
 8. **Creación de “gifs” animados:** Explora la creación de gifs animados simples. Los estudiantes pueden experimentar con el movimiento y la repetición para crear piezas visuales dinámicas.
 9. **Colaboración en línea:** Utiliza plataformas en línea para fomentar la colaboración entre estudiantes. Podrían trabajar juntos en proyectos artísticos, proporcionándose mutuamente retroalimentación y apoyo.
 10. **Reflexión digital sobre el proceso creativo:** Anima a los estudiantes a llevar un diario de arte en línea donde puedan reflexionar sobre su proceso creativo, sus desafíos y sus éxitos a lo largo del tiempo.

La clave es utilizar la tecnología como una herramienta que potencie y expanda las capacidades creativas de los estudiantes, al tiempo que se mantiene el enfoque en el proceso artístico y la expresión individual. La tecnología puede ser un complemento

valioso para el desarrollo del talento artístico natural, brindando nuevas formas de exploración y expresión. En la intersección entre la Tecnología Educativa y las unidades fundamentales de Artes Visuales - dibujo, dibujo digital, pintura, escultura, grabado y fotografía - surge una sinfonía de posibilidades para nutrir el talento artístico natural de los estudiantes. La Tecnología Educativa, lejos de eclipsar la expresión individual, se convierte en un aliado que potencia y expande las capacidades creativas de cada estudiante.

La integración de la Tecnología Educativa con las unidades de **Artes Visuales** ha revolucionado la forma en que se aborda la enseñanza y el aprendizaje. Aquí, se ofrecen ejemplos de cómo se fusionan con éxito en cada unidad:

1. A través del **Dibujo**, ya sea en su forma tradicional o digital, los estudiantes pueden explorar la esencia de la línea, la forma y la composición. La tecnología permite acentuar la exploración de estilos y experimentación en el dibujo digital sin limitaciones físicas, mientras se mantiene el enfoque en el trazo personal distintivo.
2. En la **Pintura**, la tecnología brinda nuevas paletas digitales que se combinan con la expresión artística tradicional. Los estudiantes pueden explorar mezclas de colores audaces y técnicas virtuales que amplían el alcance de sus creaciones. La pintura se convierte en una mezcla única de tradición y vanguardia.
3. La **Escultura**, al incorporar tecnologías de modelado en 3D, permite a los estudiantes esculpir en un entorno digital que replica el mundo real. Esto abre puertas a la creación de formas intrincadas y audaces que se traducen tanto en piezas físicas como en composiciones virtuales.
4. El **Grabado** se convierte en una danza entre lo tangible y lo digital. Los estudiantes pueden experimentar con técnicas de grabado tradicionales mientras utilizan herramientas digitales para refinar y mejorar sus creaciones. La tecnología agrega capas de profundidad y precisión a este proceso artístico.
5. La **Fotografía**, en la era digital, adquiere un nuevo significado. Los estudiantes pueden capturar momentos efímeros, explorar la edición fotográfica y crear composiciones visuales únicas. La tecnología eleva la narración visual, permitiendo que los estudiantes compartan sus perspectivas únicas con el mundo.

En cada una de estas unidades básicas, la tecnología potencia, pero el talento artístico natural del estudiante sigue siendo la esencia. La tecnología es el lienzo que amplía el alcance de la expresión artística, pero es el trazo personal del estudiante lo que da vida y

autenticidad a cada creación. En esta simbiosis, el arte se eleva a nuevas alturas, nutriendo y celebrando la individualidad creativa en un mundo en constante evolución.

COMUNICACIONES: CINEMATOGRAFÍA, RADIO Y TELEVISIÓN

La integración de la Tecnología Educativa con las unidades de **Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión** ha revolucionado la forma en que se aborda la enseñanza y el aprendizaje. A través de cada etapa, desde el desarrollo hasta la distribución, se han creado oportunidades únicas para mejorar la experiencia educativa y alcanzar audiencias más amplias. Aquí, se ofrecen ejemplos de cómo se fusionan con éxito en cada unidad:

1. En la etapa de **Desarrollo**, los educadores han encontrado nuevas formas de diseñar contenidos educativos atractivos. Por ejemplo, pueden idear programas de televisión que combinen entretenimiento y aprendizaje, como programas educativos para niños que mezclan animación con conceptos matemáticos o científicos.
2. Durante la **Preproducción**, los equipos educativos colaboran con profesionales de medios para planificar y diseñar el contenido. Por ejemplo, podrían trabajar con guionistas y directores para crear una serie de videos educativos que aborden temas históricos de manera cinematográfica, brindando a los estudiantes una perspectiva visualmente impactante.
3. En la etapa de **Producción**, se crean los materiales multimedia. Los educadores pueden colaborar con expertos en producción para grabar conferencias o lecciones que luego se transmitirán por radio o televisión. Esto permite que el aprendizaje alcance a aquellos que no pueden asistir físicamente a las aulas.
4. En la **Posproducción**, se editan y mejoran los materiales para garantizar que sean efectivos y atractivos. Por ejemplo, se pueden incorporar gráficos animados a las lecciones en video para resaltar puntos clave o utilizar efectos visuales para explicar conceptos científicos complejos de manera más comprensible.
5. La Tecnología Educativa ha permitido una **Distribución** más amplia y accesible. Las clases grabadas pueden transmitirse en programas de radio, canales de televisión educativos o plataformas de “streaming” en línea. Además, los educadores pueden diseñar podcasts educativos que se pueden acceder en cualquier momento, brindando flexibilidad a los estudiantes.

La integración de la Tecnología Educativa y las unidades de Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión ha transformado la manera en que se enseña y se

aprende. A través de cada fase del proceso, desde el desarrollo hasta la distribución, se han creado oportunidades para brindar una educación más envolvente, accesible y efectiva.

DANZA: MOVIMIENTO Y EXPRESIÓN CORPORAL

La integración de la Tecnología Educativa en las unidades de la disciplina **Danza: Movimiento y Expresión Corporal** ha redefinido la manera en que se exploran, enseñan y presentan estas formas artísticas. Aquí, se ofrecen ejemplos de cómo se fusionan con éxito en cada unidad:

1. **Elemento de la Danza-Cuerpo:** La Tecnología Educativa puede emplearse para capacitar a los estudiantes en anatomía y biomecánica, mejorando su comprensión del movimiento del cuerpo. Por ejemplo, una aplicación interactiva podría ayudar a los estudiantes de danza a estudiar la estructura muscular y ósea implicada en diferentes movimientos, lo que enriquecería su interpretación y rendimiento.
2. **Elementos de la Danza-Espacio, Tiempo y Energía:** La Tecnología Educativa puede visualizar conceptos abstractos como el espacio, tiempo y energía, haciendo que sean más comprensibles para los estudiantes. Por ejemplo, software de animación podría representar visualmente cómo un bailarín puede ocupar el espacio y variar la energía y el ritmo en una coreografía, ayudando a los estudiantes a internalizar estos conceptos.
3. **Expresión Corporal:** La Tecnología Educativa puede ser empleada para fomentar la expresión creativa a través del movimiento. Por ejemplo, una herramienta de captura de movimiento podría permitir a los estudiantes explorar y registrar sus propios movimientos únicos, que luego podrían ser manipulados digitalmente para crear obras de arte corporal en movimiento.
4. **Géneros y Técnicas de Danza:** La Tecnología Educativa puede exponer a los estudiantes a una amplia variedad de géneros y técnicas de danza de todo el mundo. Por ejemplo, a través de plataformas de aprendizaje en línea, los estudiantes podrían acceder a lecciones grabadas de maestros de ballet clásico en Rusia, o aprender sobre danzas tradicionales de diferentes culturas mediante videos y tutoriales.
5. **Producción de Danza:** La Tecnología Educativa puede desempeñar un papel crucial en la producción y promoción de actuaciones de danza. Por ejemplo, la transmisión en vivo de espectáculos de danza en plataformas en línea permite a

audiencias globales experimentar presentaciones en tiempo real, eliminando las limitaciones geográficas.

La integración de la Tecnología Educativa y las unidades de la disciplina Danza, Ballet, Movimiento y Expresión Corporal ha enriquecido enormemente la manera en que se enseñan y se experimentan estas formas artísticas. Mediante aplicaciones interactivas, visualizaciones y plataformas en línea, los estudiantes pueden explorar conceptos abstractos, acceder a diversos estilos de danza y presentar sus propias creaciones de manera innovadora.

MÚSICA

La integración de la Tecnología Educativa en las unidades de la disciplina **Música** ha revolucionado la forma en que los estudiantes aprenden y se comprometen con conceptos musicales fundamentales. A través de herramientas digitales y recursos en línea, los educadores pueden enriquecer la enseñanza de diversas unidades de música, como los elementos de la música, el Lenguaje musical, la Lectura rítmica y melódica, los Conjuntos musicales y el Repertorio. Aquí, se ofrecen ejemplos de cómo se fusionan con éxito en cada unidad:

1. **Elementos de la música:** La Tecnología Educativa puede brindar ejemplos interactivos de cómo funcionan elementos como el ritmo, la melodía, la armonía y la textura. Los estudiantes pueden explorar aplicaciones que les permitan manipular estos elementos para crear composiciones únicas. Por ejemplo, una herramienta en línea podría permitir a los estudiantes experimentar con diferentes ritmos y melodías y escuchar cómo interactúan entre sí.
2. **Lenguaje musical:** La Tecnología Educativa puede ofrecer tutoriales en video y ejercicios interactivos para ayudar a los estudiantes a comprender conceptos como la notación musical, las claves, los intervalos y las escalas. Plataformas educativas en línea pueden proporcionar lecciones estructuradas, ejemplos sonoros y actividades de práctica para reforzar la comprensión.
3. **Lectura rítmica y melódica:** Se beneficia enormemente de la Tecnología Educativa, ya que las aplicaciones pueden generar ejercicios de lectura musical con retroalimentación instantánea. Los estudiantes pueden practicar lectura de ritmos y melodías, y recibir comentarios sobre su precisión y tempo. Además, herramientas de reconocimiento auditivo pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su capacidad para identificar notas y acordes a partir del sonido.

4. **Conjuntos musicales:** La Tecnología Educativa puede simular experiencias de interpretación en conjunto. Por ejemplo, los estudiantes pueden usar software de secuenciación para crear arreglos musicales y escuchar cómo diferentes instrumentos interactúan en una pieza musical. También pueden participar en ensayos virtuales colaborativos con otros estudiantes, incluso si no están físicamente juntos.
5. **Repertorio musical:** Los estudiantes pueden acceder a grabaciones históricas y contemporáneas, explorar diferentes géneros musicales y comparar interpretaciones de diversas obras. Plataformas de transmisión de música, archivos en línea y bibliotecas digitales permiten un acceso sin precedentes a una amplia gama de piezas musicales.

La integración de la Tecnología Educativa en las unidades de música enriquece la enseñanza y el aprendizaje al proporcionar ejemplos interactivos, práctica guiada y acceso a recursos musicales diversos. Estas herramientas empoderan a los estudiantes para explorar, experimentar y profundizar su comprensión de los conceptos musicales en un entorno moderno y dinámico.

TEATRO

La integración de la Tecnología Educativa en las unidades de **Teatro** ha revolucionado la forma en que los estudiantes adquieren y aplican habilidades escénicas fundamentales. A través de herramientas digitales y recursos en línea, los educadores pueden enriquecer la enseñanza de diversas áreas del Teatro, como el Teatro físico, la Dicción, la Actuación, la Dramaturgia y la Producción técnica. Aquí, se ofrecen ejemplos de cómo se fusionan con éxito en cada unidad:

1. **Teatro físico:** La Tecnología Educativa puede ofrecer ejemplos visuales y tutoriales interactivos para ayudar a los estudiantes a explorar y dominar el lenguaje corporal, la expresión facial y la gestualidad. Los estudiantes pueden utilizar aplicaciones para practicar ejercicios de movimiento, mejorar su postura y comprender cómo el cuerpo puede comunicar emociones y narrativas en el escenario. Por ejemplo, podrían seguir videos en línea que guíen ejercicios de expresión física.
2. **Dicción:** La Tecnología Educativa puede proporcionar ejemplos auditivos y ejercicios interactivos para mejorar la pronunciación, el ritmo y la entonación del habla. Aplicaciones de reconocimiento de voz pueden brindar retroalimentación instantánea sobre la precisión de la dicción. Los estudiantes pueden participar en

ejercicios de lectura en voz alta y discursos, y luego comparar sus resultados con modelos de habla clara y articulada.

3. **Actuación:** Se beneficia enormemente de la Tecnología Educativa, ya que los estudiantes pueden acceder a grabaciones de actuaciones teatrales y cinematográficas para analizar interpretaciones notables. Además, la Tecnología Educativa permite la realización de monólogos o escenas en un entorno virtual, lo que brinda la oportunidad de practicar y recibir comentarios incluso fuera del aula.
4. **Dramaturgia:** La tecnología puede ofrecer recursos en línea para estudiar y analizar obras teatrales, explorar la estructura de las tramas y desarrollar habilidades de escritura dramática. Los estudiantes pueden participar en foros en línea para discutir y compartir ideas sobre los aspectos creativos de la creación teatral.
5. **Producción técnica teatral:** Los estudiantes pueden utilizar software de diseño escenográfico para crear modelos virtuales de escenarios, diseñar iluminación y efectos visuales, y planificar la disposición del escenario. Además, pueden aprender sobre la operación de equipos técnicos y de sonido a través de simulaciones en línea.

La integración de la Tecnología Educativa en las unidades de Teatro amplía las oportunidades de aprendizaje al brindar ejemplos visuales y auditivos, herramientas interactivas y acceso a recursos teatrales diversos. Estas herramientas permiten a los estudiantes explorar y desarrollar habilidades escénicas y creativas en un entorno moderno y versátil. La sinergia entre las Bellas Artes y la Tecnología Educativa representa un capítulo emocionante en la evolución de la educación artística. Cada disciplina de las Bellas Artes ha encontrado formas únicas de fusionar la creatividad innata con las herramientas digitales modernas. A medida que los estudiantes aprovechan estas oportunidades, no solo adquieren habilidades técnicas, sino que también cultivan su capacidad para explorar nuevas fronteras de la expresión artística. Al mirar hacia el futuro, es evidente que la colaboración entre las Bellas Artes y la Tecnología Educativa seguirá configurando la manera en que apreciamos y vivenciamos las artes, preparando el terreno para una era de innovación creativa ilimitada.

La implementación de las unidades básicas en las disciplinas de las Bellas Artes (Artes Visuales, Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión, Danza, Música y Teatro) y Tecnología Educativa promoverá significativamente el desarrollo de la educación artística entre estudiantes de todos los niveles educativos. Esto es especialmente relevante considerando los cambios en las organizaciones escolares que han afectado la oferta y la

matrícula en cursos artísticos. A través de esta integración, los maestros lograrán los siguientes resultados a corto, mediano y largo plazo:

1. **A Corto Plazo:** Con la implementación de estas unidades, los maestros observarán un aumento en los proyectos artísticos realizados por sus estudiantes. La Tecnología Educativa permitirá que los estudiantes exploren y experimenten de manera interactiva, lo que estimulará su creatividad y les brindará una plataforma para expresarse a través de diversas formas de arte, incluyendo la danza y el movimiento.
2. **A Mediano Plazo:** La integración de Tecnología Educativa y enfoques prácticos en las disciplinas artísticas motivará a los estudiantes a participar en exposiciones y festivales de talentos. El uso de tecnología, como la posibilidad de grabar y editar sus propias actuaciones, fomentará la confianza en sus habilidades y les proporcionará la oportunidad de compartir su trabajo con un público más amplio. Esto contribuirá a una mayor visibilidad y reconocimiento de los logros artísticos de los estudiantes.
3. **A Largo Plazo:** La implementación exitosa de estas unidades básicas sentará las bases para un aumento sostenido en el número de estudiantes interesados en continuar estudios universitarios en áreas relacionadas con las artes. Al brindar a los estudiantes una educación artística sólida y experiencias prácticas, estarán mejor preparados para explorar carreras en campos como la danza, la coreografía, la producción de espectáculos y la educación artística. Además, la exposición a la tecnología aplicada al arte les proporcionará habilidades transferibles valiosas en el mundo contemporáneo.

La integración de la Tecnología Educativa y las disciplinas artísticas mencionadas no solo enriquecerá la educación artística de los estudiantes, sino que también tendrá efectos positivos a corto, mediano y largo plazo en términos de proyectos artísticos, participación en eventos y festivales, así como en la motivación para continuar estudios superiores en campos relacionados con las artes.

TEORÍAS DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La inteligencia tiene que ver con la capacidad para resolver problemas y crear productos en un ambiente de contexto rico, de actividad natural y no forzada. Ese ambiente es el de las categorías comprensivas que cada ser

"La educación artística ayuda a los estudiantes a comprenderse a sí mismos y al mundo que les rodea de una manera más profunda y significativa".

- Elliott Eisner

humano posee de manera natural. Este es un modelo que describe cómo los individuos usan sus inteligencias para resolver problemas. El estudiante aprenderá y ampliará sus capacidades intelectuales —comprendiéndose la definición de inteligencia dentro de este contexto—, en la medida en que pueda recibir o percibir los datos a través de sus sentidos. Las Bellas Artes son, pues, fundamentales en el aprendizaje, ya que desarrollan las facultades auditivas, visuales y corporales en todas sus dimensiones. Los propósitos y fundamentos bajo los cuales se sustenta la enseñanza de las Bellas Artes proponen formas de aprendizaje constante basadas en lo que el estudiante puede hacer y le inquieta hacer. Es un aprendizaje que se adquiere desde sí mismo, ya sea por motivaciones internas o externas. La educación artística comprende conocer la visión estética de las artes en cada período histórico, desde el ideal de la belleza en las primeras manifestaciones artísticas, los elementos subjetivos de la estética del Renacimiento y el deseo de expresión del sentimiento en el Romanticismo hasta el arte con propósito más allá de lo funcional en la actualidad. Este conjunto se orienta por el modelo del ideal humanista, con una dimensión social y cultural.

En el enfoque constructivista, el conocimiento se desarrolla en la mente del estudiante; los datos que percibimos por los sentidos y los esquemas usados para explorar tales datos existen en la mente. Estos datos y esquemas se irán transformando desde el error, que será la base del aprendizaje, hasta llegar a la resolución de problemas por medio de la experimentación. Las funciones que cumple el arte en el crecimiento y el desarrollo del niño están comprobadas en las dimensiones física, afectiva e intelectual. El Programa de Bellas Artes retoma los orígenes de la expresión artística como el elemento fundamental de interpretación, transformación y comunicación de ideas e inquietudes de la sociedad puertorriqueña, su identidad y sus relaciones con la cultura universal.

El arte como forma de aprendizaje y la Teoría de las Inteligencias Múltiples

La teoría de las inteligencias múltiples propuesta por Howard Gardner sugiere que los seres humanos poseen diferentes tipos de inteligencias, y que la educación debería reconocer y desarrollar estas distintas formas de inteligencia. En el contexto de la enseñanza de las Bellas Artes en estudiantes del nivel escolar primario y secundario, la teoría de las inteligencias múltiples es relevante debido a la diversidad de habilidades y capacidades que se pueden explorar y potenciar a través de las artes. A continuación, se presenta la relación entre la teoría de las inteligencias múltiples y la enseñanza de las Bellas Artes:

Inteligencia musical-rítmica:	La inteligencia musical-rítmica es uno de los tipos de inteligencia identificados por Gardner. En la enseñanza de las Bellas Artes, se reconoce la importancia de la música como una forma de expresión artística y se promueve el desarrollo de habilidades musicales en los estudiantes. Se fomenta la apreciación musical, el aprendizaje de instrumentos, el canto y la composición musical.
Inteligencia espacial-visual:	La inteligencia espacial-visual implica la habilidad para percibir y manipular imágenes visuales y espaciales. En la enseñanza de las Bellas Artes, se promueve el desarrollo de habilidades visuales y la apreciación de las artes visuales. Los estudiantes tienen la oportunidad de explorar y expresarse a través del dibujo, la pintura, la escultura y otras formas de arte visual.
Inteligencia corporal-kinestésica:	La inteligencia corporal-kinestésica se refiere a la capacidad para utilizar el cuerpo de manera hábil y expresiva. En la enseñanza de las Bellas Artes, se fomenta el desarrollo de habilidades de movimiento y expresión corporal a través de la danza, el teatro y otras formas de arte escénico. Los estudiantes tienen la oportunidad de explorar su cuerpo como instrumento artístico y desarrollar su expresividad a través del movimiento.
Inteligencia verbal-lingüística:	La inteligencia verbal-lingüística implica habilidades relacionadas con el lenguaje, la lectura y la escritura. En la enseñanza de las Bellas Artes, se promueve la comprensión y el análisis de las obras de arte a través de la comunicación verbal y escrita. Los estudiantes pueden expresar sus ideas y emociones acerca del arte mediante la descripción, la crítica y la creación de textos relacionados con las artes.
Inteligencia interpersonal e intrapersonal:	Las inteligencias interpersonal e intrapersonal están relacionadas con la capacidad para entender y relacionarse con los demás, así como con la autoconciencia y la autorreflexión. En la enseñanza de las Bellas Artes, se promueve la colaboración, el trabajo en equipo y la apreciación de las diversas perspectivas artísticas. Además, se fomenta la exploración y la expresión de la propia identidad y emociones a través del arte.

La teoría de las inteligencias múltiples proporciona una perspectiva amplia y diversa de las habilidades y capacidades que se pueden desarrollar a través de las Bellas Artes. Al abordar las diferentes inteligencias identificadas por Gardner, la enseñanza de las Bellas Artes puede adaptarse y ofrecer oportunidades para que los estudiantes exploren y desarrollen sus talentos y habilidades en distintas áreas artísticas, promoviendo así su desarrollo integral. Para aplicar la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner en la enseñanza de las Bellas Artes y promover el desarrollo integral de los estudiantes en distintas áreas artísticas, se pueden implementar diversas estrategias. A continuación, se presentan algunas sugerencias:

- Reconocer y valorar las diferentes inteligencias: Es importante reconocer que los estudiantes poseen diferentes tipos de inteligencia y habilidades. Fomentar un ambiente inclusivo y respetuoso donde se valore la diversidad de talentos y habilidades artísticas es fundamental. Los docentes pueden ofrecer oportunidades para que los estudiantes compartan y destaquen sus habilidades en diferentes áreas artísticas, creando un espacio en el que se sientan seguros y valorados.
- Ofrecer variedad de actividades y proyectos artísticos: Proporcionar una variedad de actividades y proyectos que abarquen diferentes disciplinas artísticas permite a los estudiantes explorar y desarrollar sus talentos en áreas que les interesen. Por ejemplo, se pueden ofrecer opciones como música, danza, teatro, artes visuales, diseño gráfico, escritura creativa, entre otras. De esta manera, se fomenta la diversificación de experiencias y se brinda a los estudiantes la oportunidad de descubrir nuevas áreas en las que puedan sobresalir.
- Enseñanza diferenciada: Utilizar enfoques de enseñanza diferenciada permite adaptar las actividades y los recursos de acuerdo con las fortalezas y preferencias de los estudiantes. Los docentes pueden ofrecer diferentes opciones y desafíos para atender las diferentes inteligencias presentes en el aula. Por ejemplo, ofrecer opciones de presentación de proyectos, como un recital musical, una representación teatral, una exhibición de arte o un ensayo escrito, permite que los estudiantes elijan la forma en que prefieren mostrar su trabajo.
- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo: Alentar a los estudiantes a trabajar en equipo y a colaborar en proyectos artísticos permite la combinación de diferentes talentos y habilidades. Esto promueve la apreciación y el respeto por las diferentes formas de inteligencia presentes en el grupo, y brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender y

compartir conocimientos y habilidades entre ellos.

- Integrar las artes en el currículo: Buscar formas de integrar las artes en otras áreas del currículo permite a los estudiantes utilizar su inteligencia en diferentes contextos. Por ejemplo, se pueden explorar proyectos de arte relacionados con temas científicos, históricos o literarios. Esto fomenta el pensamiento crítico y creativo, y permite a los estudiantes aplicar su inteligencia en diferentes áreas del conocimiento.
- Proporcionar retroalimentación constructiva: Es fundamental proporcionar retroalimentación constructiva y alentar el crecimiento y la mejora continua de los estudiantes. Reconocer y destacar los esfuerzos y logros de los estudiantes en sus áreas de inteligencia particular refuerza su confianza y motivación para seguir explorando y desarrollando sus habilidades artísticas.

Al aplicar la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner en la enseñanza de las Bellas Artes, se fomenta la diversidad de talentos y habilidades de los estudiantes, promoviendo así su desarrollo integral y permitiéndoles explorar y desarrollar sus capacidades en diferentes áreas artísticas.

Actividades y estrategias para el desarrollo de las inteligencias múltiples en las Bellas Artes

La enseñanza de las Bellas Artes ofrece una amplia gama de actividades que pueden fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes. A continuación, se presentan algunas actividades sugeridas para cada tipo de inteligencia, según la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, en el contexto de los cursos de Bellas Artes:

1. Artes Visuales:

- a. Crear un mural colaborativo donde los estudiantes utilicen diferentes técnicas de pintura y dibujo para expresar ideas o representar conceptos.
- b. Organizar una exposición de arte en la escuela donde los estudiantes exhiban sus obras y expliquen su inspiración y proceso creativo.
- c. Realizar actividades de escultura utilizando materiales reciclados, fomentando la creatividad y el pensamiento tridimensional.

2. Comunicaciones:

- a. Organizar un programa de radio o un podcast donde los estudiantes

puedan expresarse y compartir ideas sobre temas relevantes.

- b. Realizar presentaciones orales o debates en grupo sobre temas actuales, fomentando el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva.
- c. Crear un blog o un periódico escolar donde los estudiantes escriban artículos, reseñas o ensayos sobre diferentes temas.

3. Danza:

- a. Enseñar coreografías que combinen diferentes estilos de danza, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes movimientos y ritmos.
- b. Realizar presentaciones de danza que integren elementos de expresión corporal y teatro, permitiendo a los estudiantes contar historias a través del movimiento.
- c. Organizar talleres de danzas folclóricas o tradicionales, promoviendo la apreciación y el respeto por las diferentes culturas.

4. Música:

- a. Enseñar a tocar diferentes instrumentos musicales y permitir a los estudiantes experimentar con diferentes géneros musicales.
- b. Organizar un coro o una banda escolar donde los estudiantes puedan desarrollar habilidades de canto y trabajo en equipo.
- c. Fomentar la composición musical, permitiendo a los estudiantes crear sus propias canciones y melodías.

5. Teatro:

- a. Realizar representaciones teatrales de obras clásicas o contemporáneas, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes personajes y estilos de actuación.
- b. Organizar talleres de improvisación teatral, fomentando la espontaneidad y la creatividad en la interpretación.
- c. Promover la escritura de guiones teatrales, permitiendo a los estudiantes crear y representar sus propias obras.

Estas son solo algunas sugerencias de actividades que pueden ayudar a desarrollar las inteligencias múltiples en los estudiantes a través de los cursos de Bellas Artes. Es importante adaptar las actividades a las necesidades e intereses específicos de los

estudiantes y brindarles la oportunidad de explorar y desarrollar sus habilidades en diferentes áreas artísticas.

Las artes como medio de expresión de los estudiantes

Las artes brindan a los estudiantes un medio enriquecedor para explorar, comprender y expresar sus emociones y sentimientos. Esta relación entre las artes y la expresión emocional es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les ayuda a conectarse con su mundo interno y a comprender mejor el mundo que los rodea. Las artes proporcionan a los estudiantes una vía creativa y segura para expresar una amplia gama de emociones, desde la alegría y la felicidad hasta la tristeza, la ira y la confusión. A través de la danza, la música, la pintura, la actuación y otras formas artísticas, los estudiantes pueden dar forma a sus sentimientos de una manera que a menudo es más liberadora y terapéutica que simplemente hablar de ellos.

Las artes permiten la expresión de emociones de manera no verbal. Por ejemplo, un bailarín puede transmitir tristeza o alegría a través de movimientos corporales, mientras que un músico puede evocar emociones profundas mediante la interpretación de una pieza musical. Esto ayuda a los estudiantes a comprender cómo las emociones pueden expresarse de múltiples formas, no solo a través de las palabras. Participar en las artes, ya sea interpretando una obra teatral o creando una obra de arte, puede ayudar a los estudiantes a desarrollar la empatía. Al representar personajes o situaciones emocionales en sus proyectos artísticos, los estudiantes pueden ponerse en el lugar de otras personas y comprender mejor las emociones y perspectivas de los demás.

A través de la práctica artística, los estudiantes pueden llegar a conocerse mejor a sí mismos. Pueden descubrir y explorar sus propios sentimientos y emociones, lo que contribuye al desarrollo de una mayor conciencia emocional y autoestima. La expresión artística involucra la creatividad y la resolución de problemas. Los estudiantes deben encontrar formas creativas de representar sus emociones, lo que fomenta el pensamiento creativo y crítico. Las artes ofrecen una plataforma para que los estudiantes compartan sus experiencias y emociones con los demás. Esto puede promover la comunicación abierta y la conexión con otros, lo que es especialmente beneficioso para el desarrollo de relaciones sociales saludables. Participar en actividades artísticas puede servir como una forma efectiva de liberar el estrés y aliviar la ansiedad. La concentración en la creación artística puede actuar como una especie de terapia, permitiendo a los estudiantes reducir la tensión emocional.

La siguiente tabla resume cómo las artes desempeñan un papel fundamental en permitir a los estudiantes explorar y expresar sus emociones y sentimientos, así como en fomentar su desarrollo emocional, cultural y creativo:

Relación	Descripción
Canalización Emocional	Las artes proporcionan un medio seguro y creativo para que los estudiantes canalicen y expresen sus emociones, como la alegría, la tristeza, la ira o el amor.
Comunicación No Verbal	Las artes permiten a los estudiantes comunicar emociones de manera no verbal a través del movimiento, el sonido o la imagen.
Exploración y Autoconciencia	La práctica artística promueve la exploración interna y la autoconciencia, ayudando a los estudiantes a comprender mejor sus emociones y pensamientos.
Empatía y Comunicación	A través del arte, los estudiantes pueden desarrollar empatía al ponerse en el lugar de otros y comprender las emociones de diferentes personajes o artistas.
Catarsis y Alivio del Estrés	La participación en actividades artísticas puede ofrecer un alivio del estrés y una liberación emocional, permitiendo a los estudiantes procesar experiencias difíciles.
Creatividad y Autenticidad	Las artes fomentan la creatividad y la autenticidad, permitiendo a los estudiantes expresar sus emociones de manera única y desarrollar su voz artística.
Fomento de la Autoestima	La capacidad de crear obras artísticas y expresar emociones a través del arte puede aumentar la autoestima de los estudiantes.
Conexión Cultural y Social	A través del arte, los estudiantes pueden conectarse con su cultura y otras culturas, compartiendo experiencias emocionales y culturales.

Cambios sociales y académicos que plantean nuevas necesidades educativas

El marco curricular del programa de Bellas Artes es una parte fundamental de la educación artística, ya que establece los objetivos, contenidos y metodologías para la formación de los estudiantes. Sin embargo, es importante reconocer que los cambios sociales y académicos constantes plantean nuevas necesidades educativas que deben ser consideradas en la revisión de este marco curricular. En la sociedad actual, es evidente que existe una creciente diversidad y mezcla de culturas. Por lo tanto, es esencial que los programas educativos de Bellas Artes aborden de manera más enfocada la variedad cultural y étnica, así como las diferentes expresiones artísticas que surgen de estas comunidades. Es de gran importancia que los estudiantes tengan la oportunidad de sumergirse en la exploración y comprensión de

las diversas perspectivas artísticas y culturales que contribuyen a la configuración de su entorno. Esta acción tendrá como resultado una apreciación más profunda y completa de las artes, al mismo tiempo que fomentará la inclusión y el respeto mutuo. Además, los avances tecnológicos y la globalización han transformado la forma en que se crean, se distribuyen y se consumen las obras de arte. Los programas de Bellas Artes deben adaptarse a estos cambios y brindar a los estudiantes las habilidades necesarias para utilizar las nuevas herramientas tecnológicas en su práctica artística. Esto implica la incorporación de la tecnología en el currículo, como el uso de software de diseño gráfico, producción audiovisual, cinematografía y medios digitales, entre otros.

Asimismo, es importante enseñar a los estudiantes sobre los aspectos éticos y legales relacionados con el uso de la tecnología en el arte. Otra necesidad educativa emergente es la promoción de la conciencia ambiental y la sostenibilidad en las prácticas artísticas. En un mundo cada vez más preocupado por el cambio climático y la preservación del medio ambiente, los programas de Bellas Artes deben fomentar una reflexión crítica sobre el impacto ecológico de las obras de arte y promover el uso de materiales y técnicas sostenibles. Esto puede incluir la incorporación de asignaturas relacionadas con las Bellas Artes y el medio ambiente, la reutilización de materiales en las producciones artísticas y la sensibilización sobre la importancia de la conservación del entorno natural. Finalmente, es esencial que el programa de Bellas Artes fomente el pensamiento crítico y la capacidad de análisis de los estudiantes, brindándoles las herramientas necesarias para comprender y cuestionar la sociedad en la que viven. Esto implica la inclusión de asignaturas que aborden temas sociales y políticos relevantes, así como el fomento del debate y la discusión en el aula. Los estudiantes deben ser alentados a reflexionar sobre el papel del arte en la sociedad y a utilizar su creatividad para abordar problemáticas sociales y promover el cambio.

La revisión del marco curricular del programa de Bellas Artes debe considerar los cambios sociales y académicos que plantean nuevas necesidades educativas. Esto incluye la atención a la diversidad cultural, la incorporación de la tecnología, la promoción de la conciencia ambiental y la sostenibilidad, y el fomento del pensamiento crítico. Al adaptarse a estos cambios, los programas de Bellas Artes pueden preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos y oportunidades del mundo contemporáneo de manera más efectiva.

VALORES, CAMBIOS Y TENDENCIAS DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

La producción y recepción del arte es un fenómeno presente a través de la historia de la experiencia humana y en todas las comunidades que comparten el globo terráqueo. Como en muchas otras dimensiones de la cultura, la práctica existía

"El arte es una parte esencial de la experiencia humana, y su estudio y práctica en la educación despiertan la mente, enriquecen el alma y dan forma a la cultura".

antes que el concepto. Esta práctica continua se realiza en la producción de objetos necesarios para la vida social—vasijas, cuchillos, lanzas— y objetos que se decoran, como también se decoran el cuerpo humano y el fondo de las cuevas para cumplir funciones mágicas y rituales. Asimismo, se producen objetos totémicos para atraer el bien y conjurar el mal en ritos que se elaboran en conjunción con las narraciones míticas. En esta ingente producción de objetos, ritos y narraciones, germinan la cerámica, los productos textiles, las Danzas y la literatura antes que los objetos producidos se acogieran a estas denominaciones artísticas. El concepto arte también tiene una historia teórica. En la misma, se articulan no solamente categorías que lo definen en sus cualidades particulares, sino que atienden a sus diversas relaciones con el sujeto que lo crea y con el sujeto que lo percibe. Asimismo, la actividad teórica atendió a las múltiples relaciones individuales y colectivas que el objeto estético cumple. En esa historia teórica, se han separado de su suelo original el concepto de artesanía, el de Bellas Artes y el de artes populares. La producción artística es, pues, una constante en la historia humana. Desde su origen, el arte asume funciones rituales y religiosas. En el proceso mismo de desarrollo de la socialización, el arte, que sirve de vehículo de expresión, contestaría ante estas prácticas interrogantes individuales y colectivas. A través de todas estas avenidas, las diferencias en la expresividad de las artes marcan identidades culturales y entrañan valores reconocidos y apreciados por la comunidad social.

El arte es, en sí mismo, un universo. Como objeto que se produce, el arte requiere el uso de materiales tanto naturales como manufacturados y el desarrollo de destrezas particulares. No obstante, la dimensión estética del arte entraña la aplicación de capacidades cognoscitivas y creativas del sujeto que produce y convoca sentimientos, actitudes y valores tanto en el creador como en el receptor. No es de extrañar, pues, que en la historia de la sociedad humana primero se distinga individualmente el artista en función de maestro de taller artesanal y que luego, en posesión de un estilo estético propio, se convierta en maestro de una práctica artística privada. En el mundo moderno, cuando la educación se reconoce como un derecho del ser humano, la educación artística encuentra su espacio en los sistemas públicos de educación. La Ley 85 del 2018, también

conocida como la "Ley de Reforma Educativa de Puerto Rico", establece cambios significativos en diferentes áreas de la educación, incluyendo la promoción de las Bellas Artes en el currículo escolar. Establece que las Bellas Artes deben ser parte integral del currículo escolar en todos los niveles de educación. Reconoce la importancia de las artes en el desarrollo integral de los estudiantes y busca fomentar su apreciación, expresión y participación en actividades artísticas. También menciona la necesidad de proporcionar una educación artística de calidad en áreas como la Artes Visuales, Comunicaciones, Danza, Música y Teatro. Además, destaca la importancia de formar y capacitar a los maestros para enseñar Bellas Artes de manera efectiva.

El Programa de Bellas Artes reconoce que la educación es un proceso de formación integral de todos los estudiantes. Además, el Programa cuenta con un currículo particular en las disciplinas: Artes Visuales, Comunicaciones: Cinematografía y Producción de Radio y Televisión, Danza, Movimiento y Expresión Corporal, Música y Teatro, que brinda la oportunidad a los estudiantes de descubrir sus respectivas inclinaciones profesionales en el mundo de las artes. Ambos aspectos —la formación integral y la inserción en las prácticas artísticas— responden a un conjunto de necesidades que el proceso educativo debe satisfacer. Las necesidades educativas son de diversa índole. Unas tienen enlaces más directos con el aprendizaje artístico y estético. En esta dimensión, están la necesidad de desarrollar una sensibilidad estética, tanto en la producción como en la apreciación y el análisis del arte; la necesidad de dominar unas estructuras conceptuales del arte, es decir sus elementos constitutivos, sus lenguajes y sus valores; la necesidad de desarrollar un gusto estético para reconocer y disfrutar el conjunto de sentimientos y sensaciones que despierta la percepción del objeto estético; la necesidad de apropiarse de las maneras de estudiar el arte, a saber, la necesidad de mejorar el aprendizaje.

El Programa reconoce, además, otras necesidades que responden a la formación académica del estudiante y al desarrollo de su identidad cultural. Es necesario que el estudiante mejore sus destrezas de aprendizaje y que desarrolle una visión crítica del entorno social en que vive. La conjunción de estos aspectos provee al estudiante de criterios para comprender y actuar en su realidad. La tecnología electrónica ha revolucionado el mundo de las comunicaciones. Los estudiantes necesitan conocer las teorías de la comunicación y necesitan manejar la tecnología que las instrumenta. Para aquellos estudiantes que tienen inclinaciones hacia la práctica artística en cualquiera de sus facetas, es imprescindible el dominio de este mundo tecnológico. En la actualidad, hay una producción artística que utiliza el medio electrónico cuyas propuestas estéticas son novedosas. Asimismo, el mundo profesional se maneja en gran medida a través de medios tecnológicos en los cuales el conocimiento y el dominio de conceptos artísticos y estéticos son cada vez más necesarios. La distinción entre estas necesidades —artísticas,

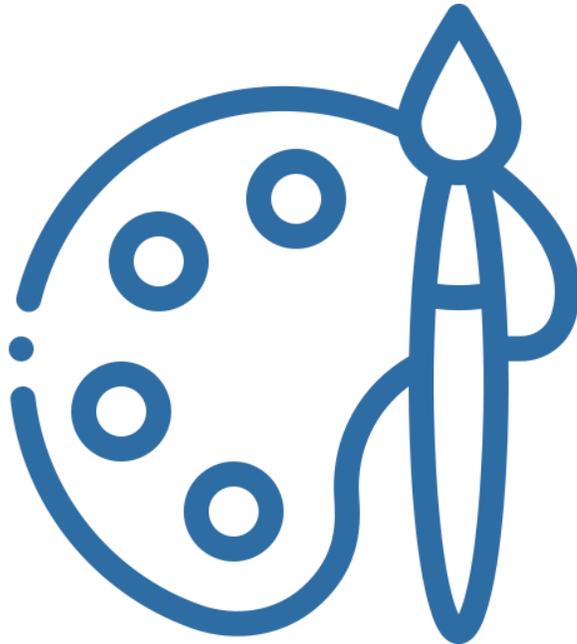
estéticas y académicas— para propósitos de exposición no implica una separación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ambos integran la formación de cualquier estudiante, una formación que le permita integrar el ocio de manera que mejore la calidad de su vida personal y colectiva.

Necesidades educativas de la sociedad del conocimiento

El Programa de Bellas Artes atiende diversas necesidades educativas de la sociedad. En primer lugar, desarrolla la capacidad creativa de los estudiantes, brindándoles oportunidades para explorar, experimentar y expresarse a través de diversas formas artísticas. La creatividad es una habilidad fundamental en un mundo en constante cambio, y el arte puede ayudar a desarrollarla y cultivarla. De igual modo, fomenta la expresión y la comunicación debido a que el arte es un medio poderoso para el desarrollo de ambas habilidades. A través de las Artes Visuales, la Cinematografía, la Producción de Radio y Televisión, la Danza, la Música, el Teatro y otras formas artísticas, los estudiantes pueden aprender a comunicar sus ideas, emociones y experiencias de manera visual, auditiva y corporal. Esto les permite desarrollar habilidades de comunicación efectiva y encontrar nuevas formas de expresarse.

El Programa de Bellas Artes puede promover el pensamiento crítico y el análisis en los estudiantes, esto como parte del proceso creativo. El arte estimula la observación, el cuestionamiento y la reflexión, lo que ayuda a desarrollar habilidades para analizar y evaluar obras artísticas, así como para comprender y apreciar diferentes perspectivas y enfoques creativos. De igual modo, el arte tiene un impacto positivo en el desarrollo emocional y el bienestar de los estudiantes. Les brinda una vía para explorar y canalizar sus emociones, al tiempo que les proporciona un espacio seguro para expresar y procesar sus sentimientos. El programa de Bellas Artes puede ayudar a promover la autoestima, la confianza y el equilibrio emocional de los estudiantes. Otro aspecto importante es que, como parte de los cursos de Artes Visuales, Comunicaciones, Danza, Música y Teatro se promueve la conciencia cultural y diversidad. El arte es un medio para explorar y apreciar diferentes culturas y perspectivas. El programa de Bellas Artes fomenta la conciencia cultural al exponer a los estudiantes a diversas tradiciones artísticas y estilos, permitiéndoles comprender y valorar la cultura puertorriqueña, la diversidad de otras culturas y promoviendo el respeto y la inclusión. Como parte del crecimiento y el desarrollo de los estudiantes, el arte también contribuye al desarrollo de habilidades motoras y coordinación física. Las actividades artísticas como dibujar, pintar, esculpir o bailar requieren movimientos precisos y controlados, lo que ayuda a mejorar la motricidad fina y gruesa de los estudiantes.

ARTES VISUALES



La enseñanza de las Artes Visuales en la educación pública se abordará no sólo desde la ejecución, como tradicionalmente se ha hecho, sino que se incorporará el tratamiento de lo temático y lo estético. Las experiencias de la vida cotidiana tendrán una razón para ser trabajadas en alguna de las técnicas plásticas. El objetivo principal de este enfoque es que los estudiantes puedan conocer, valorar y expresarse a través de diversos medios artísticos y que puedan desarrollar una mayor sensibilidad estética, motivar su imaginación creadora, reconocer y plasmar su identidad personal y cultural. Por otra parte, se considera fundamental el desarrollo de la capacidad de percibir e interpretar crítica y reflexivamente las formas y las imágenes del entorno fortaleciendo la conciencia ambiental.

Es también necesario que los estudiantes aprecien y valoren el patrimonio creado por nuestros artistas como fuente de goce estético y expresión de las diversidades culturales, creando conciencia de su conservación y desarrollo. Los artistas expresan en sus obras lo que ven, lo que piensan y lo que sienten. No obstante, la obra de arte trasciende a su creador y posibilita un diálogo con el ser humano con independencia de su procedencia nacional y las particularidades de su tiempo y su sociedad.

Objetivos generales

1. Desarrollo de la creatividad y la expresión personal: Fomentar la capacidad de los estudiantes para explorar y expresar sus ideas, emociones y experiencias a través de las artes visuales.
2. Promoción de la apreciación y comprensión de la cultura: Facilitar la comprensión y aprecio de la cultura puertorriqueña y de otras culturas a través del arte, ayudando a los estudiantes a comprender cómo las expresiones artísticas reflejan la identidad cultural y la historia.
3. Fomento de la alfabetización visual: Ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de observación y análisis crítico para interpretar y evaluar obras de arte, tanto propias como ajenas, en el contexto de la cultura y la sociedad.
4. Desarrollo de habilidades técnicas y creativas: Proporcionar a los estudiantes las habilidades técnicas necesarias para trabajar con diversos medios artísticos, así como estimular su creatividad en la creación de obras de arte.

Objetivos específicos

1. Exploración de la diversidad cultural: Introducir a los estudiantes a las manifestaciones artísticas de diversas culturas, tanto dentro de Puerto Rico como

en el contexto global, para fomentar la apreciación de la diversidad cultural y el respeto por las diferencias.

2. Integración de elementos culturales en el arte: Animar a los estudiantes a incorporar elementos culturales, tradiciones y símbolos puertorriqueños en sus obras de arte, promoviendo así la identidad cultural y la representación de la herencia cultural en el arte visual.
3. Conexión con la historia y la sociedad: Explorar cómo las obras de arte visuales han reflejado y moldeado la historia y la sociedad a lo largo del tiempo, permitiendo a los estudiantes comprender el arte como un documento cultural y social.
4. Participación en proyectos comunitarios: Fomentar la colaboración de los estudiantes en proyectos artísticos que aborden cuestiones culturales y sociales en sus comunidades, promoviendo el compromiso cívico y el servicio comunitario a través del arte.
5. Exploración de temas contemporáneos: Incentivar a los estudiantes a abordar temas contemporáneos relevantes en sus obras de arte, como la identidad cultural, la diversidad, la sostenibilidad, los desafíos sociales y políticos, y la tecnología.
6. Promoción del respeto por el patrimonio cultural: Enseñar a los estudiantes a valorar y preservar el patrimonio cultural a través del arte, reconociendo la importancia de la conservación y la restauración de obras de arte históricas y culturales.

En resumen, la disciplina de Artes Visuales en el programa de Bellas Artes del Departamento de Educación de Puerto Rico busca no solo desarrollar las habilidades artísticas y la creatividad de los estudiantes, sino también promover la comprensión y la apreciación de la cultura local y global a través del arte. Estos objetivos ayudan a los estudiantes a convertirse en artistas informados y culturalmente conscientes.

Contenidos

Los temas transversales e integradores en el currículo de Bellas Artes son un conjunto de contenidos de enseñanza que se integran a las diferentes disciplinas académicas y se abordan desde todas las áreas de conocimiento. Estos van a interactuar en las áreas del currículo y no necesariamente serán tratados como experiencias de enseñanzas autónomas, sino como una serie de elementos del aprendizaje, integrados en las diferentes áreas de conocimiento. Los temas transversales son los siguientes:

- a. Equidad y respeto entre todos los seres humanos
- b. Identidad cultural e interculturalidad
- c. Educación para la concienciación ambiental y ecológica
- d. Emprendimiento e innovación
- e. Promoción de la salud
- f. Tecnologías de la información y la comunicación

Función de los temas transversales del currículo en Bellas Artes. Las artes son integradoras por naturaleza propia; nacen de las inquietudes, los sentimientos y las ideas del ser humano. La multiplicidad de dimensiones en las artes posibilita que en el proceso de enseñanza y aprendizaje se pueda examinar una gran variedad de temas que se derivan de la experiencia misma del vivir. No obstante, la comprensión más profunda y amplia de la temática artística se da en la propia experiencia creativa. Las Bellas Artes iluminan la experiencia humana a través del uso creativo del espacio, de las formas, del tiempo y de la energía sensible. La creación en las Bellas Artes también requiere de las destrezas cognitivas, afectivas y psicomotoras, así como del desarrollo del pensamiento crítico. El proceso creativo es, pues, uno que integra el mundo físico, el emocional y el espiritual. Uno de los temas constantes en la creación artística es el de la relación entre el ser humano y la naturaleza. El arte le descubre al ojo humano la belleza del paisaje y las formas armónicas de lo geográfico. La creación artística ha servido de medio expresivo para proteger la ecología, recrear el ambiente y dibujar la geografía del mundo físico que nos rodea. La educación artística y estética en las Bellas Artes es un proceso integral de desarrollo que propende no sólo a la creatividad artística sino también al conocimiento que el estudiante alcanza sobre sí mismo y de los valores que componen su identidad cultural. Así pues, se concluye que los temas transversales son temas que se impregnan en la actividad educativa. Son contenidos en sí mismos, que acercan la escuela a la vida del estudiante.

Los temas transversales: son puentes entre el conocimiento popular y el conocimiento científico; unen lo cotidiano y lo científico; tienen una finalidad: un aprendizaje más significativo de las temáticas planteadas; acercan la escuela a los temas significativos del mundo actual; y conectan la experiencia educativa con la realidad percibida por los estudiantes.

Los temas transversales constituyen: problemáticas y asuntos sociales de actualidad ante los cuales la escuela no puede inhibirse (desarrollar valores cívicos y éticos, valores democráticos, conciencia ambiental, cultura de paz, identidad cultural, buenos hábitos de salud y de consumo, tecnología y educación); una forma de tratamiento de los valores y contenidos referentes a aspectos sociales de los que la escuela no puede estar alejada; contenidos educativos valiosos, parte de un proyecto de la sociedad y la educación; y una forma de abrir la escuela al entorno social.

Los temas transversales deben tratarse didáctica y metodológicamente en tres niveles (Lucini, 1994): **Nivel teórico:** permite al estudiante conocer la realidad y la problemática contenida en cada tema transversal; **Nivel personal:** permite analizar críticamente las actitudes personales que deben interiorizarse para hacer frente a la problemática descubierta en cada tema transversal y **Nivel social:** permite que se consideren los valores y compromisos colectivos que deberán adoptarse.

Los temas transversales pueden desarrollarse desde una triple perspectiva (Lucini, 1994): Integran formas contextualizadas y coherentes en los procesos didácticos comunes de las diferentes áreas; crean situaciones especiales interdisciplinarias en cuanto a aspectos relacionados con los contenidos de los temas transversales y contextualizan asuntos relevantes desde la perspectiva de uno o varios temas transversales.

Los temas transversales seleccionados son: Equidad y respeto a todos los seres humanos; identidad cultural e interculturalidad; educación para la conciencia ambiental y ecológica; emprendimiento e innovación; educación en salud; tecnología de la información y la comunicación. Estos temas son una oportunidad para que los estudiantes desarrollen: una actitud reflexiva y crítica frente a asuntos relevantes, un excelente punto de partida para promover la reflexión colectiva en torno a determinados valores relacionados y un valor importante para el desarrollo personal e integral del estudiante.

Unidades o temas

En consulta con facilitadores docentes y maestros del Programa de Bellas Artes (PBA), se

han identificado las cinco unidades esenciales que los educadores deben abordar en sus cursos específicos de Artes Visuales. Estas unidades se han diseñado cuidadosamente para agrupar las expectativas que abarcan los conceptos y las habilidades fundamentales que los estudiantes deben adquirir, explorar, experimentar, desarrollar y ejecutar de manera competente en el campo de las Artes Visuales. Estas unidades se implementarán en todos los grados o niveles académicos, reconociendo la importancia de proporcionar una formación integral en esta disciplina.

Las unidades específicas de las Artes Visuales son las siguientes: Dibujo (con una sección opcional de diseño digital), Grabado, Pintura, Escultura y Fotografía. La incorporación de estas unidades en el currículo del PBA tiene como objetivo principal fomentar el desarrollo de la educación artística en estudiantes de todos los niveles académicos. Esto se realiza teniendo en cuenta las transformaciones que han afectado la dinámica de las instituciones educativas y han influido en la frecuencia y la inscripción en los cursos disponibles a corto, medio y largo plazo. La enseñanza de estas unidades busca nutrir la apreciación y la creatividad artística en los estudiantes, proporcionándoles las bases y las oportunidades necesarias para explorar y desarrollar su talento en el apasionante mundo de las Artes Visuales.

Artes Visuales
<p>Dibujo (con una sección opcional de diseño digital)</p> <p>Grabado</p> <p>Pintura</p> <p>Escultura</p> <p>Fotografía</p>

Nota: Estas unidades serán estructuradas e implementadas siguiendo el flujo de los estándares.

Subtemas o conceptos clave

Términos esenciales de las Artes Visuales

A. Elementos Básicos del Arte:

1. Línea: Tipo de marca que conecta dos puntos y puede variar en grosor, dirección y longitud.
2. Forma: Área delimitada por líneas o contornos que puede ser geométrica u orgánica.

3. Color: Propiedad visual que se deriva de la luz reflejada o absorbida por un objeto.
4. Textura: Superficie de un objeto que puede ser visual o táctil y puede ser áspera, suave, rugosa, etc.
5. Espacio: Sensación de profundidad y dimensión en un trabajo artístico, puede ser bidimensional o tridimensional.
6. Valor: Gradación de tonos desde claro hasta oscuro, utilizado para crear volumen y profundidad.

B. Principios Básicos del Arte:

1. Composición: Organización y disposición de elementos en una obra de arte.
2. Equilibrio: Distribución visual de peso y elementos en una composición (simétrico, asimétrico, radial, etc.).
3. Contraste: Diferencias notables entre elementos, como color, valor, forma o tamaño.
4. Énfasis: Elementos o áreas que atraen la atención del espectador.
5. Ritmo: Repetición y variación de elementos para crear movimiento visual.
6. Proporción: Relaciones entre tamaños y formas de diferentes elementos en una obra.
7. Armonía: Unidad y cohesión en una composición a través de elementos visuales relacionados.

C. Medios y Técnicas Artísticas:

1. Dibujo: Uso de líneas y tonos para crear imágenes.
2. Pintura: Aplicación de pigmentos líquidos sobre una superficie.
3. Escultura: Creación de formas tridimensionales a partir de materiales como arcilla, madera, metal, etc.
4. Fotografía: Captura de imágenes utilizando cámaras.
5. Collage: Composición hecha de recortes de diferentes materiales.
6. Grabado: Creación de imágenes en una superficie, generalmente para imprimir.
7. Técnicas Mixtas: Combinación de varios medios y materiales en una sola obra.

D. Estilos y Movimientos Artísticos:

1. Renacimiento: Énfasis en la proporción y la perspectiva.
2. Impresionismo: Captura de la luz y el momento en la pintura.
3. Expresionismo: Expresión emocional y subjetiva en el arte.
4. Cubismo: Representación de objetos desde múltiples puntos de vista.
5. Surrealismo: Exploración del mundo del subconsciente y lo irracional.
6. Pop Art: Uso de imágenes publicitadas y objetos de la cultura de masas.

Estos son solo algunos términos esenciales que podrían ser repasados en cursos de Artes Visuales para estudiantes de primaria y secundaria. Adaptar la enseñanza a la edad y nivel de comprensión de los estudiantes es crucial para asegurar una experiencia educativa efectiva y atractiva.

Conceptos relevantes que se deben repasar en la enseñanza de las Artes Visuales:

1. Elementos y Principios del Diseño:

- a. Línea, forma, color, textura y espacio como elementos visuales básicos.
- b. Equilibrio, contraste, énfasis, ritmo, proporción y unidad como principios organizativos.

2. Composición:

- a. La disposición y organización de elementos en una obra de arte.
- b. Cómo guiar la mirada del espectador a través de la composición.

3. Perspectiva y Proporción:

- a. La representación visual de la profundidad y el espacio en una superficie bidimensional.
- b. Las reglas de la perspectiva lineal y atmosférica.
- c. La comprensión de la proporción y anatomía en la representación de figuras humanas y objetos.

4. Color y Teoría del Color:

- a. Las propiedades del color, como tono, saturación y luminosidad.
- b. Cómo mezclar colores primarios para obtener colores secundarios y terciarios.
- c. La rueda de colores y las relaciones entre colores complementarios, análogos, etc.

5. Técnicas y Materiales:

- a. Diversas técnicas artísticas, como acrílico, óleo, acuarela, carboncillo, lápiz, etc.
- b. El uso de herramientas como pinceles, espátulas y otros utensilios.
- c. El manejo adecuado de medios y soportes, como lienzos, papel y paneles.

6. Historia del Arte:

- a. Conocimiento de movimientos artísticos y artistas influyentes a lo largo de la historia.
- b. Cómo los estilos artísticos han evolucionado y se han influenciado mutuamente.

7. Expresión Personal y Creatividad:

- a. Fomentar la originalidad y la expresión individual en el arte.
- b. Cómo desarrollar una voz artística única.

8. Observación y Representación:

- a. La habilidad de observar el mundo y representarlo de manera artística.
- b. El desarrollo de la habilidad de dibujo y pintura desde la observación.

9. Crítica y Análisis Artístico:

- a. Cómo evaluar y analizar obras de arte, incluyendo las propias creaciones y las de otros.
- b. El uso de un vocabulario crítico para describir e interpretar el arte.

10. Arte en Contexto:

- a. Cómo el arte se relaciona con la cultura, la sociedad y otros campos.
- b. Consideraciones éticas y sociales en la creación artística.

11. Experimentación y Aprendizaje Continuo:

- a. La importancia de probar nuevas técnicas, estilos y enfoques.
- b. Cómo el arte es un proceso de aprendizaje constante.

Estos conceptos son fundamentales para el desarrollo de habilidades sólidas en las Artes Visuales y para fomentar una apreciación más profunda del arte en general.

Artesanías

La tradición artesanal de Puerto Rico es un tesoro cultural que ha perdurado a lo largo de los siglos. Los artesanos han creado obras excepcionales en diversas disciplinas, como la talla en madera, la cerámica, la orfebrería y la cestería. Estas expresiones artesanales no solo son manifestaciones de habilidad y creatividad, sino que también encarnan la identidad y la historia de Puerto Rico. La relación entre la artesanía y las Bellas Artes es de suma importancia, ya que se complementan y se entrelazan de manera única. La artesanía aporta elementos auténticos y tradicionales a las Bellas Artes, mientras que estas últimas brindan un espacio para la experimentación y la reinterpretación de las técnicas artesanales. Esta interacción entre la artesanía y las Bellas Artes crea un potencial de sinergia en el cual ambas disciplinas se enriquecen mutuamente, generando nuevas formas de expresión y valorando la herencia cultural de Puerto Rico de manera contemporánea.

Esta tabla proporciona una representación visual de las etapas comunes en el proceso creativo, lo que puede ayudar a comprender mejor el flujo general de la creatividad en diversas disciplinas artísticas y proyectos artesanales y su alineación con los estándares del Programa:

Etapa	Descripción	Estándares del PBA
Inspiración	Inicio del proceso creativo. Recopilación de ideas, observaciones y experiencias. Exploración de fuentes de inspiración.	Estándar 1. Educación Estética
Investigación	Investigación y análisis de temas relacionados. Búsqueda de información adicional. Estudio de obras relacionadas.	Estándar 2. Inv. Histórica, Social y Cultural
Concepción	Generación de ideas y conceptos. Creación de un concepto o visión inicial. Definición de objetivos y dirección creativa.	
Desarrollo	Expansión y refinamiento de la idea principal. Creación de bocetos, esbozos o maquetas. Experimentación con diferentes enfoques.	

Etapa	Descripción	Estándares del PBA
Producción	Creación de la obra final utilizando la técnica o el medio elegido. Aplicación de habilidades técnicas y creativas. Resolución de problemas y toma de decisiones.	Estándar 3. Expresión Artística
Presentación	Preparación de la obra para su presentación. Selección de la plataforma o el entorno adecuado. Comunicación de la obra al público.	
Evaluación	Revisión y evaluación crítica de la obra. Obtención de retroalimentación de otros. Ajustes finales y refinamiento.	Estándar 4. Juicio Artístico y Estético
Reflexión	Reflexión sobre el proceso creativo. Análisis de lo aprendido y de los desafíos enfrentados. Preparación para futuros proyectos creativos.	
Continuación	Exploración de nuevas ideas y proyectos. Continuación del proceso creativo.	

En las clases de Artes Visuales y en las unidades específicas de Dibujo, Pintura, Grabado, Fotografía y Escultura, tienes la oportunidad de explorar y crear una amplia variedad de artesanías y obras de arte. Aquí te proporciono ejemplos de las artesanías que podrías crear en cada una de estas áreas:

Dibujo:

- Bocetos y dibujos a lápiz de objetos, personas y paisajes.
- Ilustraciones para libros, revistas y cómics.
- Dibujos de observación en vivo de modelos o naturaleza.
- Dibujos de anatomía humana para comprender la estructura del cuerpo.

Pintura:

- Cuadros al óleo, acrílicos o acuarelas en diferentes estilos (realismo, abstracto, impresionismo, etc.).
- Pinturas murales en espacios públicos o privados.

- Retratos pintados de personas y animales.
- Naturalezas muertas que representen objetos inanimados.

Grabado:

- Grabados en relieve utilizando técnicas como la xilografía y el linograbado.
- Grabados en metal como el aguafuerte y la punta seca.
- Grabados en madera para crear texturas y patrones únicos.
- Estampados en tela o papel utilizando técnicas de grabado.

Fotografía:

- Fotografías de retratos que capturen emociones y personalidades.
- Fotografía de paisajes y naturaleza para capturar la belleza del entorno.
- Fotografía documental para contar historias a través de imágenes.
- Fotografía de moda, arquitectura o productos comerciales.

Escultura:

- Esculturas en arcilla o cerámica con formas abstractas o figurativas.
- Esculturas talladas en madera o piedra.
- Esculturas de metal con alambre.
- Esculturas contemporáneas utilizando materiales reciclados o inusuales.

Cada una de estas áreas de enfoque dentro de las Artes Visuales te brinda la oportunidad de explorar tu creatividad, desarrollar tus habilidades técnicas y expresarte de maneras únicas. Además, es importante recordar que las posibilidades son casi infinitas, y puedes combinar elementos de diferentes técnicas para crear obras híbridas y originales. De igual modo, en otras clases de Bellas Artes, como el Teatro, se pueden crear pequeñas marionetas o vestuarios que pueden ser artesanías.

Metodología de enseñanza

La enseñanza de Artes Visuales se basa en una metodología que fomenta la exploración creativa y la apreciación del arte. Esta disciplina se caracteriza por un enfoque práctico y participativo, donde los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar con una variedad de medios y técnicas artísticas. La metodología se centra en proyectos artísticos que permiten a los estudiantes aplicar sus conocimientos y habilidades en la creación de obras de arte significativas. Además, se promueve la reflexión crítica y la comunicación efectiva sobre el arte, tanto a través de la creación artística como del análisis de obras de

arte históricas y contemporáneas. Los estudiantes son alentados a desarrollar su propia voz artística y a comprender el contexto cultural e histórico en el que trabajan. La enseñanza de Artes Visuales busca inspirar la creatividad, la expresión personal y el aprecio por la diversidad de formas de expresión visual en un entorno de aprendizaje colaborativo y enriquecedor.

Estrategias pedagógicas

Las estrategias educativas deben apoyar la manifestación espontánea de la personalidad y la función liberadora de cargas por tensiones. Se promueve la solución de problemas estéticos sencillos y la apreciación e interpretación de elementos gráficos del entorno y de la cultura a los cuales los estudiantes les otorgan un significado personal. Los museos, las galerías de arte, las revistas, las exposiciones, etc., permiten el disfrute de esta manifestación. El principio básico es la libertad y espontaneidad para manifestarse creativa y originalmente.

Recursos didácticos

Los recursos didácticos son herramientas esenciales para enseñar y aprender artes visuales de manera efectiva. Aquí tienes una lista de recursos que los educadores y estudiantes pueden utilizar para mejorar su comprensión y apreciación de las artes visuales:

1. **Materiales artísticos:** Proporciona a los estudiantes una amplia variedad de materiales, como lápices, acuarelas, óleos, pasteles, papel, lienzo, arcilla, etc., para que puedan experimentar y crear obras de arte.
2. **Libros de arte:** Utiliza libros de arte que incluyan reproducciones de obras famosas, biografías de artistas y análisis críticos. Estos libros pueden ayudar a los estudiantes a comprender mejor el contexto histórico y cultural de las obras de arte.
3. **Visitas a museos y galerías:** Organiza excursiones a museos y galerías de arte locales o nacionales para que los estudiantes puedan ver obras de arte en persona y apreciar su tamaño, textura y detalles.
4. **Recursos en línea:** Utiliza recursos en línea, como videos, blogs y sitios web de museos, que ofrecen información sobre artistas, técnicas artísticas y análisis de obras de arte.
5. **Documentales y películas sobre arte:** Hay muchas películas y documentales que exploran la vida de artistas famosos y su obra. Estos pueden ser recursos valiosos

para contextualizar el trabajo artístico.

6. Tutoriales en video: Plataformas como YouTube ofrecen una amplia variedad de tutoriales en video que enseñan técnicas específicas de arte, desde dibujo y pintura hasta escultura y cerámica.
7. Revistas de arte y publicaciones especializadas: Suscribirse a revistas de arte o acceder a publicaciones especializadas en línea puede proporcionar a los estudiantes información actualizada sobre tendencias y debates en el mundo del arte.
8. Aplicaciones y software de diseño gráfico: Para estudiantes interesados en el arte digital y el diseño gráfico, programas como Adobe Photoshop, Illustrator y CorelDRAW pueden ser recursos valiosos.
9. Ejemplos de proyectos de arte: Proporciona a los estudiantes ejemplos de proyectos de arte anteriores o proyectos de referencia para inspirar su creatividad y darles ideas sobre cómo abordar su propio trabajo.
10. Ejercicios de observación: Los ejercicios de observación, como dibujar objetos cotidianos o la naturaleza, pueden ayudar a desarrollar las habilidades de observación y representación de los estudiantes.
11. Clases y talleres: Ofrece clases y talleres dirigidos por artistas profesionales o expertos en artes visuales para proporcionar orientación y enseñanza especializada.
12. Portafolios digitales: Anime a los estudiantes a crear portafolios digitales para mostrar su trabajo de manera organizada y profesional en línea.
13. Grupos de discusión y crítica de arte: Fomenta la discusión y la crítica constructiva de las obras de arte de los estudiantes en el aula para ayudarles a desarrollar sus habilidades de análisis y mejora continua.
14. Redes sociales y comunidades en línea: Los grupos en redes sociales y comunidades en línea dedicados al arte pueden ser lugares excelentes para compartir el trabajo, obtener retroalimentación y conectarse con otros artistas.
15. Recursos de historia del arte: Proporciona material de lectura y recursos multimedia que aborden la historia del arte, los movimientos artísticos y las influencias culturales.
16. Modelos vivos: Si es apropiado y accesible, utilizar modelos vivos en clases de dibujo y pintura puede ayudar a los estudiantes a practicar la representación de figuras humanas.

Estos recursos pueden adaptarse a diferentes niveles educativos y objetivos de enseñanza en el campo de las artes visuales. La combinación de estos recursos puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y fomentar la creatividad y la apreciación artística.

Educación en Artes Visuales

La evaluación del desarrollo artístico de los estudiantes desde los tres años hasta los 18 años es un proceso complejo que requiere considerar múltiples factores. Aquí hay algunas consideraciones generales sobre la evaluación del desarrollo artístico en diferentes etapas:

Edades preescolares (3-5 años): En esta etapa temprana, la evaluación del desarrollo artístico se centra en la exploración y la expresión creativa. Se observa cómo los niños interactúan con los materiales artísticos, cómo utilizan el color, la forma y la textura en sus creaciones, y cómo se comunican a través del arte. La evaluación se basa principalmente en la observación y la apreciación de la creatividad y la expresión individual de los niños.

Edades de primaria (6-11 años): Durante estos años, la evaluación se enfoca en el desarrollo de habilidades técnicas y conceptuales. Se observa cómo los estudiantes utilizan los principios básicos del arte, como el color, la línea, la forma y el espacio. También se considera cómo aplican su comprensión de los elementos y principios del arte en sus obras. Se pueden utilizar rúbricas o listas de verificación para evaluar el desarrollo de habilidades específicas y la comprensión de conceptos artísticos.

Edades de preadolescencia (12-14 años): En esta etapa, la evaluación del desarrollo artístico se vuelve más sofisticada. Se observa cómo los estudiantes aplican técnicas más avanzadas y utilizan materiales diversos. También se evalúa su capacidad para expresar ideas y emociones de manera más compleja y reflexiva a través del arte. La evaluación puede incluir revisiones de portafolios de trabajo, proyectos y presentaciones orales donde los estudiantes explican su proceso creativo y las decisiones artísticas que tomaron.

Edades de adolescencia (15-18 años): Durante estos años, la evaluación se centra en la madurez y la expresión artística personal de los estudiantes. Se considera su capacidad para crear obras con una visión propia, su exploración de temas más profundos y su habilidad para utilizar técnicas avanzadas. Además, se evalúa su comprensión crítica y su capacidad para analizar y reflexionar sobre el arte, tanto propio como de otros artistas. La evaluación puede incluir proyectos artísticos más extensos, revisiones de portafolios y muestras de arte en exhibiciones o presentaciones públicas.

Es importante tener en cuenta que la evaluación del desarrollo artístico no debe basarse únicamente en la comparación con estándares predefinidos, sino también en el crecimiento individual y la expresión personal de cada estudiante. La evaluación debe ser constructiva, alentadora y centrada en el desarrollo y la mejora continua de las habilidades y la comprensión artística de los estudiantes. El desarrollo artístico en niños de 2 a 3 años pasa por varias etapas básicas a medida que comienzan a explorar y experimentar con actividades artísticas. A continuación, se describen algunas de estas etapas:

- **Manipulación sensorial:** A esta edad, los niños suelen experimentar con diferentes materiales artísticos, como pintura, crayones, arcilla o papel rasgado. La etapa inicial se centra en la exploración sensorial, donde los niños disfrutan tocando, sintiendo las texturas y experimentando con los materiales artísticos.
- **Movimiento libre y expresivo:** Los niños de 2 a 3 años comienzan a desarrollar habilidades motoras finas y disfrutan del movimiento libre y expresivo. Les gusta utilizar los materiales artísticos para trazar líneas y garabatear de manera desordenada, sin un propósito específico. Esta etapa se caracteriza por una exploración más activa y un mayor control de las manos y los dedos.
- **Descubrimiento de formas y colores:** Durante esta etapa, los niños empiezan a identificar y nombrar colores básicos y formas simples, como círculos o líneas rectas. Pueden comenzar a experimentar con la combinación de colores y a reconocer las diferencias visuales entre los diversos tonos y formas. Loos cuales ponen en desarrollo su creatividad educada e instruccional con los elementos que avalan sus destrezas de aprendizaje.
- **Imitación y representación simbólica:** A medida que los niños se acercan a los 3 años, comienzan a mostrar interés en representar objetos o figuras reconocibles. Pueden imitar trazos básicos, como líneas verticales o círculos, y pueden intentar dibujar objetos familiares, como caras o árboles, aunque sus representaciones todavía pueden ser abstractas o simplificadas.

Es importante recordar que estas etapas son generales y que cada niño puede tener su propio ritmo de desarrollo. Algunos niños pueden mostrar habilidades más avanzadas en el arte, mientras que otros pueden necesitar más tiempo para explorar y desarrollar sus habilidades artísticas. Lo más importante es proporcionar un entorno seguro y estimulante donde los niños puedan disfrutar y experimentar con actividades artísticas a su propio ritmo. El desarrollo artístico en los niños de 4 a 8 años puede observarse a través de varias etapas básicas. A continuación, se presentan algunas de las etapas comunes en el desarrollo artístico de los niños en este rango de edad:

- **Etapas del garabateo desordenado (4-5 años):** En esta etapa, los niños comienzan a explorar y experimentar con el acto de dibujar. Sus trazos pueden parecer desordenados y sin forma definida. Los garabatos suelen ser grandes, circulares y repetitivos. Esta etapa es importante para desarrollar habilidades motoras finas y coordinación mano-ojo.
- **Etapas del garabateo controlado (5-6 años):** Los garabatos empiezan a tener más control y precisión. Los niños pueden utilizar líneas más definidas y controladas en

su dibujo. Comienzan a experimentar con diferentes formas y patrones, y pueden incorporar colores básicos en sus creaciones. Aunque los objetos que dibujan pueden no ser fácilmente reconocibles, su representación se vuelve más intencional.

- **Etapas de la representación (6-8 años):** En esta etapa, los niños empiezan a dibujar objetos reconocibles de su entorno, como casas, árboles, animales o personas. Comienzan a utilizar colores de manera más representativa y a desarrollar un mayor sentido de la proporción y la perspectiva. También pueden comenzar a agregar detalles y contexto a sus dibujos.
- **Etapas de la imaginación y la narración (8 años en adelante):** A medida que los niños se acercan a los 8 años, su dibujo se vuelve más complejo y detallado. Pueden comenzar a crear imágenes más elaboradas que representan historias y eventos imaginarios. También pueden mostrar más intencionalidad en su elección de colores y pueden expresar emociones y sentimientos a través de su arte.

Es importante tener en cuenta que estas etapas son generales y que el desarrollo artístico de cada niño puede variar. Algunos niños pueden mostrar habilidades más avanzadas en estas etapas, mientras que otros pueden necesitar más tiempo para desarrollar ciertas habilidades. La exposición a diversas formas de arte y la provisión de oportunidades para la exploración y la expresión artística son fundamentales para fomentar el desarrollo artístico en los niños. Durante las edades de 9 a 12 años, los niños experimentan un desarrollo artístico significativo. A continuación, se presentan algunas etapas básicas de desarrollo artístico que suelen observarse en esta etapa:

- **Etapas de observación y reproducción (9-10 años):** En esta etapa, los niños están más interesados en observar y reproducir lo que ven en su entorno. Pueden comenzar a captar detalles más sutiles y a mostrar una mayor precisión en la reproducción de formas y colores. A menudo se centran en la representación realista y pueden mostrar interés en técnicas como el dibujo y la pintura. (Creatividad en desarrollo, el despertar de su juicio y conocimiento cognitivo a base de sus experiencias y su punto de vista).
- **Etapas de experimentación y exploración (10-11 años):** Durante esta etapa, los niños empiezan a experimentar y explorar diferentes medios artísticos y técnicas. Pueden mostrar curiosidad por la mezcla de colores, la textura y la utilización de diferentes materiales. También pueden comenzar a desarrollar su propio estilo artístico y a expresar sus emociones y experiencias a través del arte.
- **Etapas de expresión personal (11-12 años):** En esta etapa, los niños se vuelven más conscientes de su propia identidad y comienzan a expresarse de manera más

individual y personal en su arte. Pueden utilizar símbolos y metáforas para representar sus pensamientos y sentimientos. También pueden mostrar interés en la experimentación con técnicas más avanzadas y en la creación de composiciones más complejas.

- **Etapas de apreciación crítica (11-12 años):** A medida que los niños se acercan a la adolescencia, pueden desarrollar una mayor capacidad para apreciar y analizar el arte de manera crítica. Pueden comenzar a reflexionar sobre su propio trabajo y el de otros, expresando opiniones fundamentadas y mostrando interés por la historia del arte y las diferentes corrientes artísticas.

Es importante tener en cuenta que estos son solo algunos aspectos generales del desarrollo artístico en niños de 9 a 12 años y que cada niño es único en su desarrollo. Algunos niños pueden mostrar un mayor interés y habilidad en áreas específicas, como la música, la danza, el teatro o las artes visuales. Fomentar un entorno creativo, proporcionar oportunidades de exploración y apreciación artística, y valorar el proceso más que el resultado final puede ayudar a nutrir y promover el desarrollo artístico en esta etapa. El desarrollo artístico en los niños de 13 a 18 años es un proceso continuo y variado, y las etapas pueden diferir según cada individuo. Sin embargo, aquí hay algunas etapas generales que se pueden observar en el desarrollo artístico durante esta edad:

- **Exploración y descubrimiento (13-14 años):** Durante esta etapa, los adolescentes están experimentando y descubriendo diferentes formas de expresión artística. Pueden mostrar interés en diversas disciplinas artísticas, como música, danza, teatro o artes visuales. Los adolescentes pueden estar en la fase de probar diferentes técnicas, estilos y medios artísticos para encontrar aquellos que les atraigan más.
- **Desarrollo de habilidades técnicas (15-16 años):** A medida que los adolescentes avanzan en su desarrollo artístico, tienden a centrarse en la adquisición de habilidades técnicas más avanzadas en su área de interés. Pueden tomar clases especializadas o buscar oportunidades para desarrollar su talento y mejorar sus habilidades. En esta etapa, pueden participar en proyectos más complejos y desafiantes que les permitan refinar su técnica y expresión artística.
- **Exploración de la identidad artística (17-18 años):** Durante esta etapa, los adolescentes comienzan a desarrollar una identidad artística más definida. Pueden tener un enfoque más específico en un área artística en particular y pueden buscar formas de expresarse de manera más auténtica y personal a través del arte. Los adolescentes pueden comenzar a experimentar con temas y

conceptos más profundos, y a utilizar el arte como una herramienta para explorar y comunicar sus ideas y emociones.

- **Preparación para la educación superior y la profesionalización (18 años):** Al acercarse al final de la adolescencia, los jóvenes pueden estar considerando opciones para continuar su educación artística o buscar una carrera en el campo artístico. Pueden estar preparándose para audiciones, presentaciones o muestras de su trabajo para ingresar a programas de educación superior en artes o buscar oportunidades profesionales en el campo.

Es importante tener en cuenta que estas etapas son generales y pueden variar según el individuo y su contexto. Algunos adolescentes pueden avanzar más rápidamente en su desarrollo artístico, mientras que otros pueden tomar un enfoque más gradual. Cada persona tiene su propio ritmo y estilo de desarrollo artístico, y es fundamental apoyar y alentar su crecimiento individual a lo largo de estas etapas.

COMUNICACIONES



El fomentar la creatividad, el pensamiento crítico, la organización y el trabajo en equipo es parte integral de la formación de los jóvenes en la escuela. Estas destrezas se promueven en la enseñanza de la producción de radio, televisión y audiovisual, la cual le provee a los jóvenes un ambiente propicio para adquirir el conocimiento teórico sobre las tecnologías en el campo de las comunicaciones, así como la capacidad de aplicar las técnicas aprendidas en proyectos prácticos. El espacio de creación audiovisual se ha convertido en cotidiano para la mayoría de los jóvenes, especialmente por la accesibilidad a las tecnologías, lo que propicia una democratización de la información y, a la vez, la exposición a muchos contenidos y plataformas para publicar sus proyectos en el mundo digital. Según José Aguaded y Jacqueline Sánchez (2013), “la capacidad que estos desarrollan no solo a través de la producción audiovisual sino también en la recepción crítica de los contenidos de las pantallas genera en ellos importantes descubrimientos acerca de la industria de los medios de comunicación”. Los avances en la tecnología audiovisual y el acceso de los niños y jóvenes a ella han provocado un empoderamiento de estos en el proceso creativo y participativo en los medios digitales. Esta incursión incluye desde la creación de guiones, hasta el uso de cámaras de video, tecnología de audio y edición. José Aguaded y Jacqueline Sánchez (2013) esbozan que “una de las señas de identidad del siglo XXI es la tecnología. No se trata solo de la modernización que deja a su paso en la sociedad, sino del empleo que hacen de ella gran parte de niños y adolescentes alrededor del mundo. De hecho, instituciones internacionales como la UNESCO, la Unión Europea, Unicef, entre otras, están comenzando a dar pasos concretos definiendo el alfabetismo en este sentido y estableciendo líneas de trabajo en la llamada educación mediática”.

Según el Center for Media Literacy (CML), la enseñanza en medios “suministra un marco de referencia para acceder, analizar, evaluar y crear mensajes en una diversidad de formatos (desde impresos hasta videos o Internet) y que conduce a la comprensión del papel que juegan los medios en la sociedad, así como a las habilidades esenciales de indagación y autoexpresión necesarias para los ciudadanos de una democracia”. Mientras, el Parlamento Europeo estableció que la educación mediática consiste en “comprender y valorar críticamente los diversos aspectos de los distintos medios de comunicación, consiguiendo filtrar certeramente la información recibida a través del torrente de datos e imágenes”. A la vez, hace referencia al concepto de “producción” indicando la necesidad de capacitar al usuario –niños y adultos– en “la elaboración de productos mediáticos (...) como medida de formación práctica”.

En esa dirección, los investigadores Chans, N., Goñalons, G., Mosna, M. y Sobol, B. (2014) establecen que la educación sobre la comunicación permite que los jóvenes tengan la

capacidad de “jerarquizar información y construir un discurso propio a través de la construcción de un producto multimedia. Por otra parte, se ha visualizado mayor motivación y mayor compromiso de los integrantes de los grupos en la realización del trabajo”. Igualmente, fomenta en ellos el diálogo intercultural y los pone al día sobre el alcance de los medios, la democratización de la información, así como la alfabetización mediática.

De hecho, según el investigador José Patricio Pérez (2017), las piezas audiovisuales se consideran como un texto, que se analiza desde su concepción hasta su alcance. Rafael Marfil (2008) establece que “lo audiovisual, a través de cada uno de sus medios y soportes específicos, se ha convertido en la literatura de nuestros tiempos”. El Parlamento Europeo considera que “la educación mediática debe formar parte de la educación formal a la que tienen acceso todos los niños y ha de ser parte integrante de los planes de estudios de todos los niveles de educación escolar”. Recomienda que las instituciones educativas fomenten la configuración de productos mediáticos con la participación de estudiantes y maestros.

El estudio de las comunicaciones incluye destrezas de redacción y lectura, convirtiéndose en un espacio de fortalecimiento de los conocimientos adquiridos en los demás componentes del currículo escolar. Todo ello en un marco general de formación a una generación que nace inmersa en la Sociedad de la Información, en la cual las tecnologías facilitan la creación y distribución de productos informativos que impactan el desarrollo del ser humano, a través de la cultura del conocimiento. Los recursos didácticos audiovisuales se integran en todas las materias, pero en el campo de las Comunicaciones es parte integral que fomenta en los estudiantes la lógica, el análisis crítico y los expone a nuevas posibilidades en la creación de contenidos. Algunos investigadores aseguran que la producción de audiovisuales entre los jóvenes les genera nuevas formas de pensar, de descifrar mensajes y de crear proyectos escolares y, en algunos casos, los motiva a continuar educación universitaria en el campo de las comunicaciones con el interés de producir cambios en el contenido mediático.

El exponer a los jóvenes desde la escuela al conocimiento sobre los medios de comunicación promueve aspectos fundamentales a nivel social, como lo son la convivencia y la democracia. Se les ofrece alfabetización digital y mediática. En el componente de Comunicaciones, los estudiantes se exponen a cinco diferentes etapas de la creación de contenido audiovisual que incluye desarrollo, preproducción, producción, postproducción y distribución. En la etapa de desarrollo, los jóvenes podrán adquirir los conocimientos generales sobre la industria del sonido y del audiovisual, así como

capacidades de discernimiento ante los contenidos, mediante lecturas críticas y análisis. José Aguaded y Jacqueline Sánchez (2013) mencionan que los estudios demuestran que la lectura crítica de, por ejemplo, el contenido de la televisión permite: 1) Reconocer la finalidad pragmática del programa; 2) Discernir entre los niveles temáticos y narrativos; 3) Percibir el nivel formal; 4) Descubrir las relaciones co-textuales y contextuales; 5) Proponer alternativas; 6) Hacer una recreación distanciada del sentido del programa. En la lectura analítica, las operaciones deberán profundizarse: 1) Realizar una lectura global del programa; 2) Fragmentarlo o dividirlo en partes diferenciadas; 3) Captar las dimensiones del programa; 4) Reconocer su estructura; 5) Hacer una interpretación global. “Seguir esta línea de investigación es intentar que el niño inicie su formación como telespectador consciente, crítico y activo” (Aguaded y Sánchez, 2013).

En la etapa de desarrollo y luego en la fase de preproducción se anticipa que los jóvenes, tras exponerse al ámbito crítico y analítico del contenido audiovisual, asuman un rol activo y propongan ideas y temas para crear nuevos y mejores productos audiovisuales, así como detalles técnicos que se deben acoger en el proceso posterior de producción. Toman un rol más activo dentro del mundo audiovisual, conociendo y desarrollando historias y personajes, problemas y soluciones; así como proponiendo los pasos técnicos a adoptar en la siguiente fase. En producción, se alcanza el nivel más técnico de la enseñanza audiovisual, exponiendo a los estudiantes al manejo de la tecnología para capturar con calidad tanto los sonidos como los visuales, siguiendo lo aprendido en las primeras etapas del programa de Comunicaciones. Los estudiantes experimentan con equipos para dar paso a la construcción de un documento audiovisual utilizando estructuras variadas, incluyendo el concepto aristotélico de introducción, desarrollo y cierre. Aplican los planos y los movimientos de cámara.

En la etapa de postproducción, se refuerza la capacidad analítica e, incluye, la autocrítica y la evaluación de los pares. Se expone al manejo de los tiempos, el detalle del minutaje del material audiovisual, montaje y la selección de efectos especiales. Los jóvenes experimentan con aspectos temáticos, técnicos y estructura. En esta fase de edición se reconocen las fallas en las etapas anteriores, permitiendo una vez más la reflexión, la autocrítica y la solución de problemas para lograr la estructura narrativa expuesta o ideada en la primera etapa. Es la evolución de un proceso que comenzaron al inicio del programa educativo. La última fase, de Distribución, amplía el espacio audiovisual ofreciéndole a los jóvenes los conceptos para la comercialización de sus productos. Los estudiantes emprenden un proceso de juicio crítico para identificar los espacios donde exhibir sus creaciones, determinando los aspectos positivos y limitaciones de cada espacio y tomando en consideración los presupuestos. Es un proceso amplio de

investigación que fomenta la apertura a cambios en la última fase de la creación de un producto mediático.

Según Carmona (2008), “lo audiovisual debería considerarse como una ventana para la expresión del libre pensamiento y un punto de partida para reflexionar sobre nuestro mundo”. Más aún, en la instancia actual donde la producción y transmisión de contenido de sonido y audiovisual está enmarcado en la bidireccionalidad. Los estudiantes de las comunicaciones en el siglo XXI deben contar con una amplia perspectiva para la creación de los productos comunicacionales, en virtud de los nuevos espacios. Se debe reconocer que las comunicaciones se han transformado y que hay necesidad de contenido para todas las esferas, incluyendo los espacios escolares.

Principios de la enseñanza en la Comunicación:

- La educación en comunicación incluye la reflexión sobre los ofrecimientos de los medios, su desarrollo y su impacto en la sociedad.
- La experimentación en el campo audiovisual promueve el desarrollo personal, la responsabilidad social y el registro histórico de expresiones artísticas comunicacionales.
- El desarrollo de productos comunicacionales estimula la expresión creativa del estudiante, el juicio crítico y las capacidades del trabajo en equipo, desde el inicio de la creación hasta la publicación y distribución.
- La educación en comunicación permite familiarizarse con los códigos propios de los medios audiovisuales, su alcance y sus limitaciones a la hora de crear un producto con un potencial alcance masivo.
- La educación en comunicación abarca los elementos teóricos de la producción audiovisual, así como los conceptos prácticos para la viabilización de un proyecto para radio, televisión o cine.

Los objetivos específicos y generales de la disciplina de Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión en el programa de Bellas Artes del Departamento de Educación, pueden variar según la institución educativa y el programa específico.

Objetivos generales

1. Fomentar la creatividad artística: Promover el desarrollo de habilidades creativas y artísticas en el campo de las comunicaciones audiovisuales, alentando la originalidad y la innovación en la producción cinematográfica, radiofónica y

televisiva.

2. Formar profesionales competentes: Preparar a los estudiantes para desempeñarse de manera competente en los diferentes aspectos de la producción y realización de contenidos audiovisuales, incluyendo dirección, guionismo, producción, edición y montaje.
3. Promover la comprensión de la cultura y la sociedad: Fomentar la exploración y reflexión sobre la cultura y la sociedad a través del lenguaje audiovisual, permitiendo a los estudiantes abordar temas culturales y sociales relevantes en sus producciones.
4. Desarrollar habilidades técnicas y tecnológicas: Proporcionar a los estudiantes el conocimiento y la experiencia necesarios para utilizar equipos y tecnología avanzada en la producción y postproducción de medios audiovisuales.
5. Fomentar la apreciación crítica: Desarrollar la capacidad de análisis crítico de obras cinematográficas, programas de radio y televisión, y otros medios audiovisuales, ayudando a los estudiantes a comprender las técnicas y los mensajes detrás de estas producciones.

Objetivos específicos

1. Crear proyectos audiovisuales significativos: Capacitar a los estudiantes para desarrollar proyectos de cine, radio y televisión que aborden temas culturales y sociales relevantes y que comuniquen mensajes de manera efectiva.
2. Dominar las técnicas de producción: Proporcionar a los estudiantes las habilidades técnicas necesarias para operar cámaras, equipos de sonido, software de edición y otras herramientas utilizadas en la producción audiovisual.
3. Desarrollar habilidades narrativas: Ayudar a los estudiantes a perfeccionar la narrativa en sus producciones, incluyendo la escritura de guiones y la planificación de la cinematografía y el diseño de sonido.
4. Promover la investigación y la reflexión cultural: Fomentar la investigación y el análisis crítico de temas culturales a través de la producción de documentales, programas de radio y televisión que exploren la cultura y la sociedad desde diferentes perspectivas.
5. Colaboración interdisciplinaria: Fomentar la colaboración entre estudiantes de diferentes disciplinas artísticas, como la música, la danza, el teatro y las artes visuales, para enriquecer las producciones audiovisuales desde una perspectiva cultural.

Estos objetivos generales y específicos buscan proporcionar una base sólida para que los estudiantes en el programa de Bellas Artes se conviertan en comunicadores audiovisuales competentes y reflexivos, capaces de contribuir al diálogo cultural y social a través de sus obras y proyectos. Es importante recordar que estos objetivos pueden variar según la institución y el enfoque particular de su programa.

Contenidos

Contenido curricular para la disciplina Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión teniendo en cuenta los temas transversales e integradores en el currículo:

Tema Transversal 1: Equidad y respeto entre todos los seres humanos

- Introducción a la representación equitativa en los medios de comunicación.
- Análisis de estereotipos y prejuicios en películas, programas de radio y televisión.
- Promoción de la diversidad y la inclusión en la creación de contenido.
- Proyectos de medios que fomenten la igualdad de género y la inclusión de diferentes grupos étnicos y culturales.

Tema Transversal 2: Identidad cultural e interculturalidad

- Exploración de la diversidad cultural en el cine, la radio y la televisión.
- Análisis de la representación cultural en los medios.
- Creación de proyectos multimedia que promuevan la valoración de la diversidad cultural.
- Investigación de prácticas de comunicación intercultural en los medios.

Tema Transversal 3: Educación para la concienciación ambiental y ecológica

- Estudio de la representación de temas ambientales en los medios audiovisuales.
- Producción de documentales y programas de radio sobre temas medioambientales.
- Análisis de cómo los medios pueden influir en la conciencia ambiental.
- Promoción de prácticas sostenibles en la producción de medios.

Tema Transversal 4: Emprendimiento e innovación

- Desarrollo de habilidades empresariales en la industria de los medios de comunicación.

- Creación de proyectos innovadores en cine, radio y televisión.
- Estudio de casos de emprendedores exitosos en la industria de los medios.
- Exploración de nuevas tendencias y tecnologías en la producción de medios.

Tema Transversal 5: Promoción de la salud

- Creación de campañas de concienciación sobre temas de salud a través de los medios de comunicación.
- Análisis de la representación de la salud en el cine y la televisión.
- Exploración de cómo los medios pueden influir en el comportamiento y las decisiones relacionadas con la salud.
- Colaboración con organizaciones de salud para difundir mensajes positivos.

Tema Transversal 6: Tecnologías de la información y la comunicación

- Uso de tecnologías avanzadas en la producción de cine, radio y televisión.
- Exploración de las redes sociales y su impacto en la difusión de contenido.
- Desarrollo de habilidades digitales para la producción y distribución de medios.
- Análisis de la ética en la era digital y la responsabilidad de los comunicadores.

Este enfoque basado en temas transversales e integradores ayudará a los estudiantes a comprender mejor el papel de las comunicaciones en la sociedad y a desarrollar habilidades críticas y creativas en la creación de contenido mediático.

Unidades o temas

En consulta con facilitadores docentes y maestros del Programa de Bellas Artes (PBA), se han identificado las cinco unidades esenciales que los educadores deben abordar en sus cursos específicos de Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión. Estas unidades se han diseñado cuidadosamente para agrupar las expectativas que abarcan los conceptos y las habilidades fundamentales que los estudiantes deben adquirir, explorar, experimentar, desarrollar y ejecutar de manera competente en el campo de las Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión. Estas unidades se implementarán en todos los grados del nivel superior reconociendo la importancia de proporcionar una formación integral en esta disciplina.

Las unidades específicas de las Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión son las siguientes: **Desarrollo, Preproducción, Producción, Posproducción y Distribución**. Esto se realiza teniendo en cuenta las transformaciones que han afectado la dinámica de las instituciones educativas y han influido en la frecuencia y la inscripción en los cursos disponibles a corto, medio y largo plazo. La enseñanza de estas unidades busca nutrir la apreciación y la creatividad artística en los estudiantes, proporcionándoles las bases y las oportunidades necesarias para explorar y desarrollar su talento en el apasionante mundo de las Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión.

Comunicaciones: Cinematografía, Radio y Televisión
Desarrollo
Preproducción
Producción
Posproducción
Distribución

Subtemas o conceptos clave

Términos esenciales de las Comunicaciones

- Comunicación: Explicar qué es la comunicación y cómo las personas intercambian información y significados.
- Emisor y receptor: Introducir la noción de quien envía el mensaje (emisor) y quien lo recibe (receptor).
- Mensaje: Definir qué es un mensaje en el contexto de la comunicación.
- Canal de comunicación: Explicar cómo se transmite el mensaje, ya sea a través de palabras habladas, escritas, imágenes, etc.
- Comunicación verbal y no verbal: Diferenciar entre la comunicación basada en palabras y la comunicación basada en gestos, expresiones faciales y lenguaje corporal.

Cine:

- Película: Describir qué es una película y cómo está compuesta por secuencias de imágenes en movimiento.

- Director: Presentar al director como la persona que guía la creación de la película, tomando decisiones sobre la narrativa, las actuaciones, la cinematografía, etc.
- Escena: Explicar que una película está compuesta por muchas escenas más pequeñas.
- Guión: Introducir la idea de que una película se basa en un guión que describe la historia, los diálogos y las acciones.
- Actuación: Describir cómo los actores dan vida a los personajes y cuentan la historia a través de sus interpretaciones.

Radio:

- Radio: Explicar qué es la radio y cómo transmite sonidos y programas a través del aire.
- Locutor: Introducir el concepto de un locutor que presenta programas y anuncia canciones o segmentos.
- Programa de radio: Describir diferentes tipos de programas, como música, noticias, entrevistas, etc.
- Transmisión en vivo y grabada: Diferenciar entre programas transmitidos en tiempo real y programas pregrabados.
- Efectos de sonido: Presentar cómo los efectos de sonido se utilizan para mejorar la experiencia auditiva en la radio.

Televisión:

- Televisión: Explicar qué es la televisión y cómo muestra imágenes en movimiento en la pantalla.
- Canal de televisión: Describir cómo los programas se emiten a través de diferentes canales.
- Programa de televisión: Introducir la variedad de programas televisivos, como series, programas de entrevistas, noticias, etc.
- Presentador: Explicar quiénes son los presentadores y cómo presentan programas y anuncian segmentos.
- Publicidad: Describir cómo los anuncios se muestran en la televisión para promocionar productos y servicios.

Recuerda que la clave es adaptar la terminología y los conceptos al nivel de comprensión de los estudiantes y utilizar ejemplos visuales y prácticos siempre que sea posible para hacer que estos conceptos cobren vida.

Conceptos relevantes de las Comunicaciones:

1. Teoría de la Comunicación:

- a. Modelos de comunicación.
- b. Proceso de codificación y decodificación.
- c. Barreras y ruido en la comunicación.

2. Historia de los Medios de Comunicación:

- a. Evolución del cine, la radio y la televisión.
- b. Hitos y momentos clave en la historia de cada medio.

3. Lenguaje Audiovisual:

- a. Elementos visuales: encuadre, composición, iluminación, color, etc.
- b. Elementos sonoros: música, efectos de sonido, diálogo.
- c. Edición y montaje: tipos de cortes, transiciones, ritmo.

4. Géneros y Formatos:

- a. Géneros cinematográficos: drama, comedia, ciencia ficción, etc.
- b. Géneros radiofónicos: noticieros, programas de entretenimiento, radio documental, etc.
- c. Géneros televisivos: series, programas de entrevistas, “reality shows”, etc.

5. Narrativa Audiovisual:

- a. Estructura de guion para cine, radio y televisión.
- b. Desarrollo de personajes y arcos narrativos.
- c. Tensiones narrativas y resolución.

6. Producción y Tecnología:

- a. Equipos y tecnología necesarios para cada medio.
- b. Preproducción, producción y postproducción.
- c. Técnicas de rodaje, grabación y edición.

7. Aspectos Éticos y Legales:

- a. Derechos de autor y propiedad intelectual.
- b. Ética en la representación y presentación de contenidos.
- c. Regulaciones y códigos de conducta para los medios.

8. Audiencias y Recepción:

- a. Estudios de audiencia y análisis de recepción.
- b. Percepción de los espectadores y oyentes.
- c. Impacto cultural y social de los medios de comunicación.

9. Medios Digitales y Nuevas Plataformas:

- a. Transformación digital en cine, radio y televisión.
- b. Streaming, podcasting, video bajo demanda, etc.
- c. Cambios en los hábitos de consumo de medios.

10. Investigación y Crítica Mediática:

- a. Análisis de contenido y discurso en los medios.
- b. Crítica cinematográfica, radiofónica y televisiva.
- c. Investigación académica en comunicaciones.

Estos conceptos proporcionan una base sólida para la comprensión de las comunicaciones en los ámbitos del cine, la radio y la televisión.

Metodología de enseñanza

La metodología de enseñanza para la disciplina de Comunicaciones, que abarca la cinematografía, la radio y la televisión, debe ser dinámica y orientada a la práctica. Una metodología efectiva involucra a los estudiantes de manera activa y les brinda la oportunidad de experimentar con los conceptos y las herramientas de manera directa. Esto implica la realización de proyectos reales, desde la creación de guiones y storyboards hasta la producción y edición de contenido audiovisual o radiofónico. Los estudiantes deben ser alentados a asumir roles específicos en equipos de trabajo, lo que les permite desarrollar habilidades especializadas y apreciar la importancia de la colaboración en estas disciplinas. Además, la revisión y la retroalimentación constantes son cruciales para el crecimiento de los estudiantes, por lo que se deben establecer momentos regulares para analizar y mejorar el trabajo. Al incorporar tecnologías y herramientas modernas, los educadores pueden preparar a los estudiantes para los desafíos de la comunicación mediática en la era digital. En resumen, la metodología de enseñanza en Comunicaciones debe ser activa, práctica y orientada a resultados, brindando a los estudiantes las habilidades y el conocimiento necesarios para sobresalir en la cinematografía, la radio y la televisión contemporáneas.

Estrategias pedagógicas

En la disciplina de Comunicaciones, que abarca la cinematografía, la radio y la televisión, es esencial implementar estrategias pedagógicas que fomenten la creatividad, el pensamiento crítico y la adquisición de habilidades técnicas. Una estrategia efectiva es el enfoque práctico, donde los estudiantes tienen la oportunidad de crear contenido real desde el principio. Esto puede incluir la producción de cortometrajes, programas de radio o segmentos de televisión. Al combinar teoría con aplicación práctica, los estudiantes pueden experimentar directamente los desafíos y procesos involucrados en estas formas de comunicación, lo que facilita una comprensión más profunda. Además, la colaboración es clave en estas disciplinas. Fomentar proyectos en grupo donde los estudiantes asuman roles específicos, como director, guionista, productor, presentador o editor, promueve la colaboración y la distribución de tareas, al igual que en la industria real. Las críticas constructivas, las revisiones y la retroalimentación son fundamentales para el crecimiento de los estudiantes, por lo que se deben establecer oportunidades regulares para evaluar y mejorar sus proyectos. Además, integrar la tecnología y el software relevantes en la enseñanza permite a los estudiantes adquirir habilidades técnicas valiosas que son esenciales en estos campos en constante evolución. En resumen, una pedagogía efectiva en comunicaciones fomenta el aprendizaje práctico, la colaboración y la retroalimentación constante para preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos y oportunidades de la cinematografía, la radio y la televisión en el mundo actual.

Recursos didácticos

La disciplina de Comunicaciones, que abarca la cinematografía, la radio y la televisión, requiere una variedad de recursos didácticos para enseñar y aprender de manera efectiva. Aquí tienes una lista de recursos que los educadores y estudiantes pueden utilizar para mejorar su comprensión y habilidades en estas áreas:

Cinematografía: Cámaras y equipos de filmación - Proporciona acceso a cámaras de video, trípodes, micrófonos y otros equipos de filmación para que los estudiantes practiquen la grabación de video y el trabajo de cámara; Software de edición de video - Utiliza software de edición de video como Adobe Premiere, Final Cut Pro o DaVinci Resolve para enseñar a los estudiantes a editar y postproducir sus proyectos cinematográficos; Películas y películas cortas - Muestra películas y películas cortas como ejemplos para que los estudiantes analicen y discutan aspectos cinematográficos como la narrativa, la cinematografía, el sonido y la edición; Guión y storyboard - Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de

escritura de guiones y creación de storyboards para planificar sus proyectos cinematográficos; Literatura sobre cine - Utiliza libros y artículos sobre teoría y crítica cinematográfica para explorar conceptos como la narrativa audiovisual, la cinematografía y el montaje o Tutoriales en línea - Los tutoriales en video en plataformas como YouTube pueden ser recursos útiles para que los estudiantes aprendan técnicas específicas de cinematografía y edición de video.

Radio: Estudios de radio - Configura estudios de radio o utiliza estudios de radio universitarios para que los estudiantes practiquen la producción y emisión de programas de radio; Micrófonos y equipos de audio - Proporciona micrófonos de calidad y equipos de grabación de audio para que los estudiantes graben programas de radio y realicen entrevistas; Software de edición de audio - Enseña a los estudiantes a usar software de edición de audio como Adobe Audition o Audacity para editar y mejorar sus grabaciones de radio; Radiodifusión en vivo - Organiza transmisiones en vivo en línea o en una estación de radio local para que los estudiantes experimenten con la radiodifusión en tiempo real o Podcasting - Fomenta la creación de podcasts, que son una forma popular de producción de contenido de audio en la actualidad. Proporciona recursos sobre cómo planificar, grabar y editar podcasts.

Televisión: Estudios de televisión - Configura estudios de televisión o utiliza estudios de televisión universitarios para que los estudiantes produzcan programas de televisión y anuncios; Cámaras de video y equipos de producción - Proporciona acceso a cámaras de video profesionales, luces y equipos de producción para que los estudiantes produzcan contenido televisivo; Software de edición de video - Enseña a los estudiantes a usar software de edición de video específico para televisión y transmisión en vivo.; Difusión en vivo - Organiza transmisiones en vivo en línea para que los estudiantes experimenten con la producción de programas en tiempo real; Análisis de programas de televisión - Estudia programas de televisión populares y analiza su contenido, estilo y narrativa para comprender cómo se crea y se presenta contenido televisivo efectivo; Escritura de guiones televisivos - Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de escritura de guiones específicas para la televisión y la creación de series; Tecnología de producción televisiva - Explora la tecnología utilizada en la producción de televisión, como grúas, estabilizadores de cámara y equipos de sonido; Documentales y reportajes - Muestra documentales y reportajes como ejemplos de periodismo televisivo y técnicas de producción; Entrevistas y presentación en cámara - Proporciona recursos sobre cómo realizar entrevistas

efectivas y presentarse en cámara de manera profesional o Redes sociales y plataformas en línea - Enséñales a los estudiantes a utilizar plataformas en línea y redes sociales para promover y compartir su contenido televisivo.

La combinación de estos recursos puede enriquecer la experiencia de aprendizaje en la disciplina de Comunicaciones, permitiendo a los estudiantes adquirir habilidades prácticas y teóricas en cinematografía, radio y televisión.

DANZA



El desarrollo físico y emocional del niño es un factor importante para construir el conocimiento de la Danza. Cada niño desarrolla sus capacidades físicas, psíquicas y cognitivas a un ritmo distinto y siempre en función de sus características, experiencias y motivaciones (Trías, Pérez, Fililla, 2002). Es necesario comprender los esfuerzos instintivos del niño en su proceso de desarrollo antes de enseñarle cualquier Danza o movimiento corporal en la escuela (Laban, R., 1993). Los primeros esfuerzos que hace un bebé son movimientos ligeros, que consisten en mover los miembros del cuerpo. Al apartar las piernas del centro del cuerpo y lanzar golpes con los brazos, va como flotando en la posición esférica, en forma de balón, que el cuerpo adopta durante el estado embrionario. Sus movimientos son bilaterales, ambas piernas patean alternativamente, los puntapiés son directos, dirigidos en una sola dirección. Las acciones de los brazos son más flexibles, pero también más fuertes y rápidas; se las puede comparar con acciones de asestar golpes o de hender el aire con un machete. El bebé no imita, responde prontamente a los estímulos cuando patea y cuando se extiende para alcanzar un objeto en movimiento. Según se va desarrollando, se notan cambios en sus movimientos corporales; comienza a virarse, a gatear, a levantarse sin equilibrio y, luego, puede caminar. Cuando el niño puede ponerse de pie por sí solo y caminar, se advierten cambios en su elección del movimiento y proyecta seguridad. Todavía repite acciones rítmicas por el puro placer del movimiento y sin ninguna razón aparente de carácter externo. El niño goza del ritmo; de ese placer, surge el impulso espontáneo de bailar, brincar y batir los brazos. A medida que el niño se va haciendo más grande y capaz de expresarse, se pueden observar elementos característicos de su personalidad futura (Laban R., 1993).

La necesidad primordial del niño más pequeño son los juegos de movimiento basados en el entrenamiento del esfuerzo (Laban R., 1993). A partir de los cinco a los siete años (5 a 7), el niño va tomando conciencia del propio cuerpo y empieza a comprender que las cosas son distintas de acuerdo con las experiencias personales (Trías, Pérez, Fililla, 2002). El niño necesita usar todo su cuerpo como modo de expresión y no está técnicamente interesado en sólo una parte. Se puede observar que el niño aborda los elementos del movimiento: espacio, tiempo, forma, energía, de una forma inconsciente. Éste se preocupa por llevar sus movimientos a una velocidad rápida o lenta, en cualquier espacio, a cualquier tiempo haciendo unos diseños libres con su cuerpo. Por tal razón es que las actividades que se realizan deben desarrollarse de forma gradual, tomando en consideración las posibilidades de exploración que tienen las diferentes partes del cuerpo. Se deben ejecutar movimientos tópicos, estereotipados y creativos para percibir cada parte del cuerpo en forma aislada y para ejercer un control progresivo de los movimientos del niño. Este debe aprender primero a usar el espacio con imaginación antes de entrar en relación con diseños simétricos de modelos en el suelo o de componer

movimientos direccionales. El niño puede aprender a reconocer la estrechez y el ancho del espacio que está en torno a su cuerpo y saber hacia qué lugares se puede desplazar (Laban R., 1993).

Entre los ocho (8) y los once (11) años, el estudiante necesita un enfoque ligeramente diferente, de acuerdo con el desarrollo alcanzado e independientemente de su sexo. En esta etapa, deben enseñarse los rudimentos de un aprendizaje metódico de Danza como preparación para formas más creativas y complejas a una edad más avanzada. El niño aprende por medio del reconocimiento de las destrezas básicas del movimiento corporal, tomando palabras de la vida cotidiana y el entrenamiento se lleva a cabo cada vez mediante ejercicios auténticos de Danza. El niño se interesa por cosas prácticas, como la observación del movimiento, el análisis de este en una forma sencilla y la repetición y/o imitación exacta del movimiento realizado; ejecuta rítmicamente los movimientos para memorizarlos mejor y, al final, sin darse cuenta ha logrado estructurar y componer el movimiento. En esta etapa, se puede incluir toda la gama de esfuerzos y hacerlos cada vez más complejos a medida que el niño se desarrolla; además, el aprendizaje integral permite que el niño consiga un ajuste progresivo según sus posibilidades motrices, físicas y cognitivas. Asimismo, los niños están ya en la edad perfecta para trabajar con la creatividad que tienen (Laban R., 1993).

El aprendizaje de la Danza alcanza especial importancia a medida que los estudios académicos son más intensos, buscando el equilibrio de los esfuerzos teóricos y los prácticos. De esa manera, se cumple con la finalidad de un desarrollo total, a saber, físico, académico y afectivo (Laban R., 1993).

El aprendizaje de la Danza en los niños de los doce (12) años en adelante concierne más al enfoque mental del movimiento. Pueden aprender a reconocer las disposiciones de ánimo hacia los movimientos sostenidos o súbitos, firmes o ligeros, flexibles o directos. A los doce años, las acciones básicas del esfuerzo deben ser ya un hábito que permita con mayor claridad los matices más delicados de los estados de ánimo. Los niños de más edad sienten la necesidad de Danzas más perfectas y experimentan la sensación de trabajar para algo definido, en tanto que la necesidad primordial del niño más pequeño es el juego de movimiento basado en el entrenamiento del esfuerzo. De los doce (12) años en adelante, los estudiantes están preparados para comprender y perfeccionar los movimientos básicos de la cultura propia, así como de otras que hayan tenido alguna influencia de acuerdo con su época. Las experiencias que se viven, desde la niñez hasta la edad adulta, provocan respuestas y estimulan nuevos retos. Los conocimientos se adquieren de forma lenta y gradual y ayudan a alcanzar un grado de madurez adecuado

y una mejor aceptación de uno mismo (Laban R., 1993). En todas las edades, se trabaja con las Unidades Básicas del Movimiento Corporal; aunque hay que tomar en cuenta el grado de desarrollo y de madurez de cada edad para poderlas aplicar.

El cuerpo en el espacio

El espacio es un medio tridimensional de límites indefinidos que contiene todas las formas, materiales y acciones. La representación que realiza el niño del espacio y de las características espaciales ayuda a desarrollar el conocimiento del espacio propio y del espacio exterior. Esto permite una evolución de la madurez y la interiorización de los conceptos espaciales que, a su vez, accionan los estímulos exteriores, la representación mental, la manipulación y la expresión. La educación del espacio responde a un proceso natural que va desde la conciencia de la propia realidad corporal hasta la percepción espacial más genérica (Ros Alins, 2002).

Todo movimiento tiene lugar al trasladarse partes del cuerpo entero de una posición espacial a otra. El espacio rodea al cuerpo, tanto detenido éste como en movimiento. Esta última observación hace referencia a los movimientos en que el centro de todo el cuerpo o de alguna de sus partes se desplaza y avanza a través del espacio. El área central del cuerpo busca otra ubicación en el espacio y en todas las formas de locomoción, tales como dar pasos, saltar, brincar, dar volteretas; el centro de gravedad se transporta a una nueva ubicación.

Expandirse y contraerse es otro aspecto del movimiento físico en el espacio. Esto guarda relación con la conciencia de que el espacio rodea al cuerpo siempre que se mueve, se detiene o se extiende desde un centro y en cualquier dirección. El centro mismo no se transporta a otra ubicación; por consiguiente, no se pone de manifiesto ninguna senda o línea de progresión específica a través del espacio. Cuando se realizan las extensiones mínimas, dentro del cuerpo se origina la sensación de crecer y contraerse, de aumentar y disminuir y, de ese modo, se impulsan hacia fuera en direcciones múltiples, aunque hay unificación en un centro interior (Laban R., 1993).

El desarrollo de actividades para el conocimiento espacial pretende potenciar en el estudiante la capacidad para reconocer el espacio que ocupa el cuerpo y dentro del cual él es capaz de orientarse. La conciencia de la estructura y la organización del cuerpo dentro de su espacio se construyen sobre una evolución progresiva que va desde una idea subjetiva a una idea objetiva o puesta en común con los demás (Castañar, 2000). La idea subjetiva se refiere al periodo de la educación infantil, cuando su movimiento es

emocional, intuitivo y espontáneo. El estudiante del nivel secundario logra diferenciar objetivamente el espacio ocupado por su cuerpo del que ocupan otras personas u objetos a su alrededor. Comunicar la Danza, Movimiento y Expresión Corporal es pues afín a toda cultura humana en sus formas de comunicar emociones y sensaciones (Bravo, 1996).

Los objetivos específicos y generales de la disciplina de Danza: Movimiento y Expresión Corporal en el programa de Bellas Artes del Departamento de Educación, pueden variar según la institución educativa y el programa específico. Sin embargo, a continuación, te proporcionaré ejemplos de objetivos generales y específicos que podrían ser aplicables a esta disciplina:

Objetivos generales

1. Fomentar la apreciación y comprensión de la danza: Desarrollar en los estudiantes la capacidad de apreciar y comprender la danza como una forma de expresión artística y cultural.
2. Promover la creatividad y la expresión personal: Estimular la creatividad de los estudiantes y fomentar la expresión personal a través del movimiento y la danza, permitiendo que desarrollen su propio lenguaje corporal.
3. Formar bailarines competentes: Preparar a los estudiantes para desempeñarse de manera competente en diversas técnicas de danza y estilos de interpretación, incluyendo ballet, danza contemporánea, danza folklórica, entre otros.
4. Explorar la relación entre danza y cultura: Investigar y analizar cómo la danza refleja y contribuye a la cultura, tanto a nivel local como global, y cómo puede ser utilizada para contar historias y transmitir valores culturales.
5. Desarrollar la conciencia corporal y la técnica: Ayudar a los estudiantes a desarrollar una sólida técnica de danza y una conciencia corporal que les permita moverse con gracia y precisión.

Objetivos específicos

1. Dominar las técnicas de danza: Proporcionar a los estudiantes la formación técnica necesaria en áreas como la postura, el equilibrio, la coordinación y el control del cuerpo.
2. Explorar la danza como narrativa: Enseñar a los estudiantes a utilizar la danza como una forma de narración, permitiéndoles contar historias y expresar emociones a través del movimiento.
3. Fomentar la investigación cultural: Animar a los estudiantes a investigar y explorar

las tradiciones de danza de diferentes culturas, promoviendo así la apreciación de la diversidad cultural.

4. Participación en actuaciones y eventos culturales: Brindar oportunidades para que los estudiantes se presenten en espectáculos y eventos culturales, permitiéndoles aplicar sus habilidades en contextos públicos.
5. Desarrollar la colaboración artística: Fomentar la colaboración entre estudiantes de danza y otros artistas, como músicos y diseñadores, para crear producciones interdisciplinarias que enriquezcan la experiencia artística y cultural.

Estos objetivos generales y específicos buscan proporcionar una base sólida para que los estudiantes en el programa de Bellas Artes se conviertan en bailarines competentes y cultamente conscientes, capaces de contribuir al mundo del arte y la cultura a través de su expresión corporal y danza. Como mencioné anteriormente, estos objetivos pueden variar según la institución y el enfoque particular de su programa.

Contenidos

Contenido curricular para la disciplina Danza: Movimiento y Expresión Corporal, teniendo en cuenta los temas transversales e integradores en el currículo:

Tema Transversal 1: Equidad y respeto entre todos los seres humanos

- Exploración de la danza como una forma de expresión que promueve la igualdad y el respeto.
- Creación de coreografías que reflejen la diversidad y la inclusión.
- Reflexión sobre la importancia de la igualdad de género y la no discriminación en la danza.
- Participación en proyectos de danza que fomenten la colaboración y el respeto mutuo.

Tema Transversal 2: Identidad cultural e interculturalidad

- Estudio de danzas tradicionales y contemporáneas de diferentes culturas.
- Exploración de movimientos y ritmos característicos de diversas tradiciones culturales.
- Creación de coreografías que fusionen elementos de diferentes estilos de danza.
- Participación en presentaciones y eventos de danza intercultural.

Tema Transversal 3: Educación para la concienciación ambiental y ecológica

- Conexión entre la danza y la naturaleza, explorando la relación entre el movimiento y el entorno natural.
- Creación de coreografías inspiradas en temas ambientales y la biodiversidad.
- Colaboración en proyectos de concienciación ambiental a través de la danza.
- Reflexión sobre el papel de la danza en la promoción de prácticas sostenibles.

Tema Transversal 4: Emprendimiento e innovación

- Estudio de casos de bailarines y coreógrafos emprendedores en la industria de la danza.
- Desarrollo de proyectos coreográficos innovadores y originales.
- Exploración de nuevas formas de presentar y promover la danza, incluyendo la tecnología.
- Desarrollo de habilidades de gestión y promoción de eventos de danza.

Tema Transversal 5: Promoción de la salud

- Exploración de la danza como una forma de ejercicio físico y promoción de la salud.
- Creación de coreografías que fomenten la relajación, la expresión emocional y el bienestar.
- Colaboración con profesionales de la salud en proyectos de danza terapéutica.
- Reflexión sobre la importancia de la salud física y mental en la práctica de la danza.

Tema Transversal 6: Tecnologías de la información y la comunicación

- Uso de tecnologías para documentar y promover actuaciones de danza.
- Exploración de la danza digital y la realidad virtual en la creación coreográfica.
- Integración de elementos multimedia en presentaciones de danza.
- Reflexión sobre el impacto de las tecnologías en la promoción y distribución de la danza.

Este enfoque interdisciplinario en el currículo de Danza: Movimiento y Expresión Corporal permite a los estudiantes explorar la danza desde diversas perspectivas, promoviendo

valores esenciales en la sociedad mientras desarrollan habilidades artísticas y creativas en la expresión corporal.

Unidades o temas

En consulta con facilitadores docentes y maestros del Programa de Bellas Artes (PBA), se han identificado las cinco unidades esenciales que los educadores deben abordar en sus cursos específicos de Danza: Movimiento y Expresión Corporal. Estas unidades se han diseñado cuidadosamente para agrupar las expectativas que abarcan los conceptos y las habilidades fundamentales que los estudiantes deben adquirir, explorar, experimentar, desarrollar y ejecutar de manera competente en el campo de la Danza: Movimiento y Expresión Corporal. Estas unidades se implementarán en todos los grados y todos los niveles académicos reconociendo la importancia de proporcionar una formación integral en esta disciplina.

Las unidades específicas de las Danza: Movimiento y Expresión Corporal son las siguientes: Elemento de la Danza-Cuerpo; Elementos de la Danza-Espacio, Tiempo y Energía; Expresión Corporal; Géneros y Técnicas de Danza y Producción de Danza. Esto se realiza teniendo en cuenta las transformaciones que han afectado la dinámica de las instituciones educativas y han influido en la frecuencia y la inscripción en los cursos disponibles a corto, medio y largo plazo. La enseñanza de estas unidades busca nutrir la apreciación y la creatividad artística en los estudiantes, proporcionándoles las bases y las oportunidades necesarias para explorar y desarrollar su talento en el apasionante mundo de las Danza: Movimiento y Expresión Corporal.

Danza: Movimiento y Expresión Corporal

Elemento de la Danza-Cuerpo

Elementos de la Danza-Espacio, Tiempo y Energía

Expresión Corporal

Géneros y Técnicas de Danza

Producción de Danza

Subtemas o conceptos clave

Términos esenciales de la Danza:

- **Técnicos:**
 - Postura: Enseñar a los estudiantes la importancia de una buena postura en la danza, incluyendo la alineación adecuada del cuerpo y la colocación de los pies.
 - Plié: Un movimiento básico que implica flexionar las rodillas mientras los talones permanecen en el suelo. Es fundamental en muchas formas de danza.
 - Tendú: Un movimiento donde el pie se desliza por el suelo desde una posición cerrada a una posición abierta, manteniendo el contacto con el suelo.
 - Degagé: Similar al tendú, pero el pie se levanta ligeramente del suelo.
 - Pirouette: Una vuelta o giro en un solo pie.
 - Jeté: Un salto donde una pierna se extiende mientras el cuerpo se impulsa en el aire.
 - Chassé: Un paso donde una pierna "persigue" a la otra, alternando entre ellas.
 - Pas de bourrée: Un paso en tres tiempos que generalmente se usa para cambiar de dirección.

- **Históricos y Estilos:**
 - Ballet: Introducción a los conceptos básicos del ballet clásico, incluidas las cinco posiciones de los pies.
 - Danza contemporánea: Exploración de movimientos y técnicas más libres y expresivas.
 - Danza folclórica: Familiarización con danzas tradicionales de diferentes culturas y regiones. Por ejemplo, bailes españoles.
 - Danza urbana: Introducción a estilos como el hip-hop, el breakdance y el popping.
 - Danza étnica: Conocimiento de danzas de diferentes grupos étnicos, etc.

- **Creativos:**
 - Improvisación: Fomentar la capacidad de los estudiantes para crear movimientos en el momento.

- Composición coreográfica: Enseñarles cómo planificar y organizar secuencias de movimientos en una coreografía.
- Expresión artística: Ayudar a los estudiantes a comunicar emociones y narrativas a través de la danza.
- Trabajo en grupo: Enseñar la importancia de la colaboración en la creación y presentación de una coreografía.

- **Terminología general:**
 - Coreografía: La secuencia y disposición de los movimientos en una danza.
 - Tempo: La velocidad de la música o del movimiento.
 - Ritmo: El patrón de acentos en la música o en el movimiento.
 - Pasos: Movimientos individuales que componen una coreografía.
 - Escenario: El área donde los bailarines actúan.
 - Ensayo: La práctica de una coreografía antes de su presentación.
 - Presentación: Actuación frente a una audiencia.

Es importante adaptar la enseñanza de estos términos a la edad y nivel de los estudiantes, y permitirles explorar y desarrollar su amor por la Danza a través de una combinación de práctica técnica y creatividad.

Conceptos relevantes que se deben repasar en la enseñanza de la Danza:

- **Técnica de movimiento:** La base de la danza es la técnica de movimiento. Los estudiantes deben aprender las posturas, posiciones y movimientos fundamentales que son característicos del estilo de danza que están estudiando.
- **Anatomía y biomecánica:** Comprender la anatomía y la biomecánica es esencial para enseñar cómo los músculos y las articulaciones funcionan en diferentes movimientos. Esto ayuda a prevenir lesiones y a mejorar la ejecución técnica.
- **Musicalidad y ritmo:** Los bailarines deben entender cómo contar el ritmo y la música para estar sincronizados con la música y llevar a cabo coreografías con precisión.
- **Expresión artística:** La danza es una forma de expresión artística. Los estudiantes deben aprender a transmitir emociones y contar historias a través de su movimiento.
- **Espacio y forma:** Los conceptos de espacio, forma y estructura son fundamentales en la danza. Los bailarines deben comprender cómo moverse en el espacio, crear formas visuales y organizar coreografías.

- **Equilibrio y coordinación:** El equilibrio y la coordinación son esenciales para ejecutar movimientos con gracia y eficiencia, así como para prevenir lesiones.
- **Flexibilidad y fuerza:** Los bailarines deben desarrollar la flexibilidad y la fuerza adecuadas para realizar movimientos exigentes y mantener una postura adecuada.
- **Postura y alineación:** Una postura correcta y una alineación adecuada del cuerpo son cruciales para evitar lesiones y para lograr una ejecución técnica impecable.
- **Improvisación y creatividad:** Fomentar la improvisación y la creatividad permite a los estudiantes explorar su propio movimiento y desarrollar su estilo único como bailarines.
- **Historia de la danza:** Comprender la historia de la danza y los diferentes estilos y períodos artísticos es importante para contextualizar y apreciar plenamente el arte de la danza.
- **Coreografía y composición:** Los estudiantes deben aprender cómo crear coreografías, organizar movimientos en el espacio y desarrollar una estructura coherente.
- **Práctica y repetición:** La mejora en la danza se logra a través de la práctica constante y la repetición de movimientos y ejercicios.
- **Feedback y corrección:** Dar y recibir retroalimentación constructiva es fundamental para el crecimiento de los estudiantes. Los profesores deben saber cómo corregir la técnica y guiar el desarrollo de los bailarines.
- **Diversidad e inclusión:** Enseñar la importancia de la diversidad de estilos de danza, culturas y cuerpos es esencial para promover un ambiente inclusivo y respetuoso.
- **Ética y disciplina:** Los valores éticos como el respeto, la responsabilidad y la disciplina son esenciales en la práctica de la danza.

Recuerda que la enseñanza de la danza es un proceso integral que combina aspectos físicos, emocionales y artísticos para guiar a los estudiantes hacia un desarrollo completo como bailarines.

- **Ritmo:** Explicar los conceptos básicos de duración y tempo, utilizando ejemplos de patrones rítmicos simples.
- **Melodía:** Introducir cómo las notas se combinan para formar melodías y cómo estas pueden ser ascendentes o descendentes.
- **Tono:** Enseñar la idea de tono alto y bajo, y cómo se relaciona con la posición de las notas en una partitura.

- **Dinámica:** Introducir los términos que describen el volumen de la música, como "fuerte" y "suave".
- **Instrumentos musicales:** Familiarizar a los estudiantes con una variedad de instrumentos y sus sonidos característicos.
- **Notación musical básica:** Enseñar las notas musicales (do, re, mi, fa, sol, la, si) y sus ubicaciones en el pentagrama.
- **Formas musicales simples:** Presentar conceptos como la estructura de una canción (verso, estribillo) y cómo los patrones se repiten.
- **Vocabulario musical básico:** Definir términos como compás, acorde, armonía y afinación.
- **Armonía:** Profundizar en la idea de acordes y cómo funcionan juntos para crear una progresión armónica.
- **Escalas:** Explorar escalas musicales y su importancia en la creación de melodías y armonías.
- **Textura musical:** Introducir conceptos como monofonía (una línea melódica), homofonía (melodía acompañada por acordes) y polifonía (varias melodías entrelazadas).
- **Géneros musicales:** Explorar diferentes estilos y géneros musicales, tanto contemporáneos como históricos.
- **Compositores importantes:** Presentar a algunos compositores clásicos y modernos, y sus contribuciones a la música.
- **Notación musical avanzada:** Profundizar en la lectura de partituras, incluyendo indicaciones de dinámica, articulación y expresión.
- **Análisis musical:** Enseñar cómo descomponer una pieza musical en sus componentes y entender cómo trabajan juntos.
- **Tecnología musical:** Introducir conceptos básicos de producción musical y software de grabación.
- **Historia de la música:** Explorar diferentes épocas y estilos musicales a lo largo de la historia.
- **Presentaciones musicales:** Fomentar la participación en presentaciones en vivo, coros escolares u otras actividades musicales en grupo.

Cabe mencionar que la clave para enseñar música en estos niveles es equilibrar la teoría con la práctica y mantener las lecciones interesantes y participativas. Adaptar el contenido al nivel de los estudiantes y sus intereses también es fundamental para un aprendizaje efectivo.

Metodología de enseñanza

La metodología de enseñanza en la disciplina de Danza, Movimiento y Expresión Corporal se basa en un enfoque práctico y experiencial que fomenta la exploración del cuerpo como medio de expresión artística. Los estudiantes se sumergen en un proceso de aprendizaje que combina la técnica de movimiento con la liberación de la creatividad personal. Las clases suelen incluir ejercicios de calentamiento, estiramientos, ejercicios de técnica de danza y la creación de coreografías originales. Además, se enfatiza la conexión entre el cuerpo y la expresión emocional, alentando a los estudiantes a comunicar sus sentimientos y pensamientos a través del movimiento. La retroalimentación constante y la autorreflexión son elementos clave de esta metodología, lo que permite a los estudiantes mejorar sus habilidades técnicas y artísticas a lo largo del tiempo. En última instancia, la danza se convierte en una forma de autoexpresión y un medio para explorar la conexión entre el cuerpo y el arte.

Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas en la disciplina Danza, Movimiento y Expresión Corporal se centran en crear un ambiente de aprendizaje que estimule la exploración creativa y el desarrollo de habilidades técnicas. Enseñar danza va más allá de simplemente transmitir pasos; implica fomentar la conexión entre el cuerpo y la expresión artística. Los maestros utilizan estrategias como la demostración práctica, el uso de metáforas visuales y la música para inspirar la improvisación y la coreografía. También se promueve la autoexploración y la autorreflexión, permitiendo a los estudiantes descubrir su propio estilo de movimiento y expresión. La retroalimentación constructiva es esencial para el crecimiento de los estudiantes, así como la colaboración en proyectos grupales que fomentan la cooperación y la creatividad. En última instancia, las estrategias pedagógicas en la danza buscan cultivar una apreciación profunda de la conexión entre el cuerpo y el arte, al tiempo que desarrollan habilidades técnicas y promueven la autoexpresión individual.

Recursos didácticos

Los recursos didácticos en la disciplina de Danza, Movimiento y Expresión Corporal son esenciales para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Estos recursos pueden incluir:

1. Música y sistemas de sonido - La música es una parte fundamental de la danza, y los recursos de audio de alta calidad son esenciales para acompañar las clases y

las prácticas.

2. Material de lectura y escritura - Partituras, libros de teoría de la danza y cuadernos para anotar coreografías y reflexiones ayudan a los estudiantes a comprender y documentar su aprendizaje.
3. Vestuario y accesorios - Ropa de danza adecuada, calzado y accesorios son esenciales para la práctica segura y cómoda de la danza.
4. Videos y grabaciones - El acceso a videos de actuaciones de danza y grabaciones de clases anteriores puede servir como referencia visual y fuente de inspiración.
5. Recursos en línea - Plataformas en línea que ofrecen tutoriales, clases virtuales y contenido educativo relacionado con la danza son valiosos para el aprendizaje a distancia y la investigación.
6. Invitados y artistas invitados - La presencia de bailarines profesionales o coreógrafos como invitados en el aula puede enriquecer la experiencia de los estudiantes y ofrecerles perspectivas únicas.
7. Material de apoyo visual - Carteles, imágenes y proyecciones pueden utilizarse para ilustrar conceptos teóricos o proporcionar referencias visuales durante la enseñanza.
8. Acceso a teatros y escenarios - Oportunidades para presentar producciones teatrales o actuaciones en un escenario real son esenciales para que los estudiantes experimenten la danza en un contexto de actuación.

Estos recursos didácticos proporcionan a los estudiantes las herramientas y el ambiente necesario para explorar y perfeccionar sus habilidades en la danza, al mismo tiempo que fomentan la apreciación del arte del movimiento y la expresión corporal.

El juego como recurso didáctico. El juego es una buena actividad para utilizarse en la educación porque es atractivo, interesante y divertido; los niños se entregan libremente al deseo de jugar. En la actividad del juego, ellos se sienten libres para bailar a su modo, para explorar, para arriesgarse y para trabajar. El juego suscita en los niños un tipo de energía agradable; los saltos se hacen mayores, los cuerpos están más disponibles y se descubre el placer del trabajo (Martínez Roca, 1987). Cualquier actividad se puede convertir en juego con movimiento. Este movimiento libre y creativo puede aparecer como la expresión corporal de un cuento en el que se añade una canción mágica que hace avanzar el movimiento; la historia se desarrolla en torno a esa Danza y la improvisación o creación coreográfica la hace más divertida (Blazer, Froseth, Weikart, 1981). Al utilizar las formas del juego se aprovechan todas las ventajas que éste ofrece como recurso didáctico. Vale la pena destacar las siguientes: El juego es el instrumento educativo más valioso en la etapa de la educación infantil; el juego contribuye a desarrollar el espíritu

constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematización; en el juego, se amplía la capacidad de atención y procesamiento de la información; el juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas; el niño recrea su experiencia a través del juego, clarificándola y haciéndola más comprensible; además, éste le permite organizar sus percepciones. A través del juego, el niño pone a prueba sus capacidades, domina sus sentidos, se conoce mejor a sí mismo e individualiza su propio puesto en el mundo (Arteaga, Viciano, Conde, 1999).

La creatividad y el conocimiento en la Danza están intrínsecamente vinculados en la ejecución de la Danza, en la expresión y en el movimiento corporal. La creatividad contribuye a la formación de la personalidad en el proceso de desarrollo pleno de los niños y los adolescentes y al logro de su equilibrio afectivo, factores que favorecen un comportamiento armonioso. Asimismo, el educador/especialista en la Danza fomenta sus capacidades críticas con una actividad cultural concreta que proviene de una sensibilidad, de los sentimientos, el conocimiento y la experiencia de los creadores y accede al conocimiento extendiendo los límites de la jerarquía de éste y la distribución de papeles. La enseñanza de la Danza cumple una función en el desarrollo del trabajo de equipo y de la solidaridad y el espíritu cívico en los niños y adolescentes como resultado de una mejor percepción de su patrimonio cultural.

La improvisación y la coreografía. La improvisación es un elemento adicional en la producción del montaje de una pieza coreográfica. En su libro *Expresión corporal y Danza*, Castañar la define como la capacidad personal de elaborar combinaciones originales y novedosas de la imaginación y de las propias ideas en relación con los materiales externos y los propios movimientos y técnicas corporales. La improvisación es individual; cada niño y cada adolescente tiene la capacidad de improvisar y de utilizar esta técnica en el montaje de cualquier baile. La improvisación es parte de la creatividad que cada estudiante posee para revelar su potencial de acuerdo con su realidad y/o a sus experiencias previas. El estudiante siente la satisfacción de ser parte de un grupo de baile.

La improvisación es el primer elemento creativo de la coreografía. El otro elemento es la aplicación de patrones ya establecidos para el montaje de una Danza específica. Se toma cada paso básico de cualquier Danza, se practica, se ensaya y se repite hasta conseguir reproducirlo de manera óptima. Existen cuatro formas de realizar el montaje de una pieza coreográfica: Coreografía programática – se relata una historia; coreografía abstracta – Se deja fluir el movimiento al compás de la música; Coreografía combinada: Se combinan la coreografía programática y la abstracta y Coreografía simbólica. Se sugiere simbólicamente cualquier evento; el público es el que descifra el significado.

MÚSICA



La educación musical desempeña un papel esencial en el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales en los estudiantes a lo largo de su trayecto académico (Steven, 2018). Desde el nivel primario hasta el secundario, se establece un sólido fundamento para el entendimiento y aprecio de la música en todas sus dimensiones. La estimulación temprana de la percepción sonora hasta el desarrollo de destrezas avanzadas en el estudio y ejecución musical, este recorrido educativo busca nutrir tanto la apreciación artística como la expresión creativa de los estudiantes, contribuyendo así a una formación integral y enriquecedora. Desde Prekindergarten hasta el tercer grado, los estudiantes explorarán y experimentarán diversos conceptos musicales. Los maestros de Música deben desarrollar actividades que permitan a los estudiantes: (1) percibir activamente y aplicar conocimiento estético al apreciar y reaccionar al entorno musical, (2) investigar y contextualizar obras musicales en la historia, (3) ampliar conocimientos, desarrollar destrezas e interpretar piezas musicales, y (4) responder a la Música describiendo, analizando e interpretando con criterio. En el nivel secundario, se profundizan las competencias adquiridas en el nivel elemental. Los estudiantes desarrollan al máximo sus habilidades de expresión a través del estudio de la teoría musical, ejecución vocal o instrumental, y participación en conjuntos musicales. La producción musical, géneros y estilos, así como compositores nacionales e internacionales, enriquecen las habilidades musicales. Desde el sexto al duodécimo grado, los maestros continúan desarrollando destrezas avanzadas, siguiendo unidades sugeridas y diseñando otras que enriquezcan la enseñanza.

Los objetivos específicos y generales de la disciplina de Música del programa de Bellas Artes del Departamento de Educación, incorporando la dimensión cultural, pueden variar según la institución educativa y el programa en particular.

Objetivos Generales:

1. Promover la apreciación y comprensión de la música: Fomentar la apreciación y comprensión de la música como una forma de arte, así como su importancia en diversas culturas y momentos históricos.
2. Desarrollar habilidades musicales y creativas: Ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades musicales sólidas, incluyendo la interpretación, la composición y la improvisación, y fomentar su creatividad en el contexto musical.
3. Explorar la relación entre música y cultura: Investigar y analizar cómo la música refleja y contribuye a la cultura, tanto a nivel local como global, y cómo puede utilizarse para transmitir valores culturales y narrar historias.
4. Formar músicos competentes: Preparar a los estudiantes para ser músicos

competentes en diferentes áreas, como la ejecución instrumental o vocal, la composición, la dirección y la producción musical.

5. Fomentar la participación en la comunidad y la difusión cultural: Estimular la participación de los estudiantes en la comunidad a través de actuaciones musicales y actividades que promuevan la apreciación y el entendimiento de la música en la sociedad.

Objetivos Específicos:

1. Dominar la técnica musical: Proporcionar a los estudiantes una sólida formación técnica en su instrumento musical principal o en canto, incluyendo la práctica de escalas, arpeggios y ejercicios de técnica vocal.
2. Desarrollar habilidades de lectura musical: Enseñar a los estudiantes a leer partituras y a comprender la notación musical, lo que les permitirá interpretar música de manera más precisa.
3. Fomentar la composición musical: Estimular la creatividad de los estudiantes a través de la composición musical, permitiéndoles crear obras originales y experimentar con diferentes estilos y géneros.
4. Explorar la música en contextos culturales: Analizar y comparar la música de diferentes culturas y épocas, y comprender cómo la música puede expresar la identidad cultural y las tradiciones.
5. Participación en conciertos y eventos culturales: Brindar oportunidades para que los estudiantes se presenten en conciertos y eventos musicales, tanto en el campus como en la comunidad, para aplicar sus habilidades y enriquecer su experiencia cultural.
6. Integración de tecnología musical: Introducir a los estudiantes en el uso de tecnología musical, como software de grabación y producción, para ampliar sus habilidades y conocimientos en el ámbito de la música contemporánea.

Estos objetivos generales y específicos buscan proporcionar una base sólida para que los estudiantes en el programa de Bellas Artes se conviertan en músicos competentes y culturalmente conscientes, capaces de contribuir al mundo del arte y la cultura a través de su música. Como se mencionó anteriormente, los objetivos específicos pueden variar según la institución y su enfoque particular.

Contenidos

Contenido curricular para la disciplina Música, teniendo en cuenta los temas transversales e integradores en el currículo:

Tema Transversal 1: Equidad y respeto entre todos los seres humanos

- Exploración de la diversidad musical y étnica en diferentes culturas.
- Estudio de compositores y músicos destacados de diversas identidades y géneros.
- Creación de proyectos musicales que promuevan la equidad y el respeto a través de la música.
- Reflexión sobre el papel de la música como herramienta para la inclusión social y la unidad.

Tema Transversal 2: Identidad cultural e interculturalidad

- Exploración de la música como expresión de la identidad cultural.
- Análisis de géneros musicales tradicionales y contemporáneos de diversas culturas.
- Participación en proyectos musicales interculturales y colaborativos.
- Conciertos y representaciones que celebren la diversidad musical y cultural.

Tema Transversal 3: Educación para la concienciación ambiental y ecológica

- Exploración de la relación entre la música y la naturaleza.
- Creación de composiciones musicales inspiradas en temas ambientales.
- Colaboración con proyectos musicales que promuevan la concienciación ecológica.
- Reflexión sobre el impacto ambiental de la industria musical y estrategias para la sostenibilidad.

Tema Transversal 4: Emprendimiento e innovación

- Estudio de casos de músicos emprendedores y proyectos musicales innovadores.
- Creación de proyectos musicales originales que incorporen elementos innovadores.
- Desarrollo de habilidades para la gestión de carrera y promoción musical.
- Uso de tecnologías para la producción musical y la promoción en línea.

Tema Transversal 5: Promoción de la salud

- Exploración de la terapia musical y su impacto en la salud mental y emocional.
- Creación de música que promueva la relajación y el bienestar.
- Colaboración con profesionales de la salud en proyectos relacionados con la música.
- Reflexión sobre el papel de la música en la promoción de un estilo de vida saludable.

Tema Transversal 6: Tecnologías de la información y la comunicación

- Uso de software y aplicaciones para la composición musical y la producción.
- Exploración de plataformas digitales para la distribución y promoción de música.
- Integración de elementos multimedia en presentaciones musicales.
- Reflexión sobre la influencia de las tecnologías en la creación y difusión musical.

Este enfoque interdisciplinario en el currículo de música permite a los estudiantes explorar la música desde diversas perspectivas y promover valores esenciales en la sociedad, al tiempo que desarrollan habilidades musicales, creativas y tecnológicas.

Unidades o temas

En consulta con facilitadores docentes y maestros del Programa de Bellas Artes (PBA), se han identificado las cinco unidades esenciales que los educadores deben abordar en sus cursos específicos de Música. Estas unidades se han diseñado cuidadosamente para agrupar las expectativas que abarcan los conceptos y las habilidades fundamentales que los estudiantes deben adquirir, explorar, experimentar, desarrollar y ejecutar de manera competente en el campo de la Música. Estas unidades se implementarán en todos los grados y todos los niveles académicos reconociendo la importancia de proporcionar una formación integral en esta disciplina.

Las unidades específicas de las Música son las siguientes: **Elementos de la música, Lenguaje musical, Lectura rítmica y melódica, Conjuntos y Repertorio musicales.** Esto se realiza teniendo en cuenta las transformaciones que han afectado la dinámica de las instituciones educativas y han influido en la frecuencia y la inscripción en los cursos

disponibles a corto, medio y largo plazo. La enseñanza de estas unidades busca nutrir la apreciación y la creatividad artística en los estudiantes, proporcionándoles las bases y las oportunidades necesarias para explorar y desarrollar su talento en el apasionante mundo de las Música.

Música
Elementos de la música Lenguaje musical Lectura rítmica y melódica Conjuntos musicales Repertorio musical

Subtemas o conceptos clave

Conceptos clave que generalmente se repasan en la enseñanza de la Música:

- **Notación musical:** La comprensión de la notación musical es esencial. Esto incluye el significado de las notas, las duraciones, los valores de tiempo y las pausas. También se deben entender los símbolos utilizados en la notación, como las claves, las armaduras de clave y los signos de alteración.
- **Teoría musical:** La teoría musical abarca aspectos como la estructura de las escalas y los acordes, las progresiones armónicas, las tonalidades, las modulaciones y la armonización. Esto es fundamental para comprender cómo se construye la música y cómo los elementos se combinan para crear una experiencia auditiva placentera.
- **Ritmo:** El ritmo es la organización del tiempo en la música. Comprender cómo funcionan los ritmos, los patrones rítmicos y las subdivisiones es crucial para tocar instrumentos y mantener un tempo constante en una interpretación musical.
- **Melodía:** La melodía se refiere a la secuencia de notas musicales que se tocan o cantan en una línea. Aprender sobre contorno melódico, intervalos y cómo las melodías interactúan con la armonía es esencial para crear y comunicar emociones a través de la música.
- **Armonía:** La armonía implica cómo suenan las notas cuando se tocan simultáneamente. Esto incluye la comprensión de los acordes, sus progresiones y cómo afectan el estado emocional de una pieza musical.
- **Dinámica y expresión:** Las dinámicas se refieren a los cambios en el volumen de la música. Aprender a interpretar y comunicar emociones a través de cambios en

la dinámica, así como a través de técnicas expresivas como legato, staccato y vibrato, es esencial para una interpretación musical convincente.

- **Forma musical:** Comprender cómo se estructuran las piezas musicales en términos de secciones (introducción, desarrollo, clímax, coda, etc.) ayuda a los estudiantes a analizar y apreciar la estructura subyacente de la música.
- **Historia de la música:** Explorar diferentes estilos musicales, épocas y compositores contribuye a una comprensión más amplia de la evolución de la música a lo largo del tiempo.
- **Instrumentos musicales:** Familiarizarse con una variedad de instrumentos musicales, sus características únicas y sus roles en diferentes géneros musicales amplía la perspectiva de los estudiantes sobre la música.
- **Improvisación y creatividad:** Fomentar la improvisación y la creatividad permite a los estudiantes explorar su propia voz musical y desarrollar habilidades para crear música original.
- **Apreciación auditiva:** Aprender a escuchar y analizar música de manera crítica ayuda a los estudiantes a desarrollar un oído entrenado y una apreciación más profunda de los detalles musicales.
- **Desempeño en vivo:** La práctica de tocar en público, ya sea como solista o en grupos, es esencial para ganar confianza y habilidades de interpretación en situaciones en vivo.

Estos son solo algunos de los conceptos clave en la enseñanza de la música. La combinación de estos elementos puede variar según el nivel de educación musical y los objetivos individuales de los estudiantes.

Conceptos del Teatro:

- **Actuación y Expresión Corporal:**
 - Expresión facial y corporal.
 - Postura, gestos y movimientos en escena.
 - Uso del espacio escénico.
 - Expresión de emociones y estados de ánimo.
- **Voz y Dicción:**
 - Proyección vocal.
 - Tono, ritmo y velocidad.
 - Articulación y pronunciación.

- **Improvisación:**
 - Creación espontánea de escenas y diálogos.
 - Desarrollo de la creatividad y la imaginación.

- **Diálogo y Guión:**
 - Interpretación de diálogos.
 - Comprensión de guiones simples.
 - Desarrollo de habilidades para memorizar líneas.

- **Personaje y Caracterización:**
 - Desarrollo de personajes.
 - Identificación con roles y situaciones.
 - Uso de vestuario y accesorios para crear personajes.

- **Narrativa y Estructura Dramática:**
 - Introducción, desarrollo y clímax de una historia.
 - Identificación de conflictos y resolución.
 - Comprensión básica de la estructura de un acto o escena.

- **Elementos Escénicos:**
 - Escenografía: elementos físicos en el escenario.
 - Utilización de decorados y objetos.
 - Luces y sonido en el teatro.

- **Historia del Teatro:**
 - Conocimiento básico de la historia del teatro y sus géneros.
 - Autores y obras relevantes.

- **Trabajo en Equipo:**
 - Colaboración con compañeros de clase.
 - Escucha activa y respeto por las ideas de otros.
 - Desarrollo de habilidades sociales.

- **Confianza y Autoestima:**
 - Superar la timidez y el miedo escénico.
 - Fomentar la autoexpresión y la confianza en uno mismo.

- **Presentación Escénica:**
 - Preparación para presentaciones frente a público.
 - Control de nervios y ansiedad.
 - Uso de la voz y el cuerpo para cautivar a la audiencia.

- **Crítica Constructiva:**
 - Habilidad para ofrecer y recibir feedback.
 - Desarrollo de habilidades analíticas y de apreciación artística.

Es importante adaptar la enseñanza a la edad y nivel de los estudiantes, utilizando ejercicios prácticos, juegos y actividades lúdicas para hacer que los conceptos sean más accesibles y atractivos. El objetivo principal debe ser cultivar la creatividad, la confianza y el amor por las artes escénicas.

Metodología de enseñanza

La metodología de enseñanza en la disciplina de Música abarca una variedad de enfoques pedagógicos, pero en su esencia, busca desarrollar la apreciación y el dominio de la música en los estudiantes. Esto implica una combinación de elementos teóricos y prácticos. Los estudiantes pueden aprender a leer partituras, comprender la teoría musical, y explorar diferentes géneros y estilos musicales. Además, se fomenta la práctica instrumental o vocal para adquirir habilidades técnicas y expresivas. La interpretación musical y las actuaciones en vivo también son componentes esenciales de la metodología, permitiendo a los estudiantes aplicar lo que han aprendido y compartir su música con otros. La retroalimentación, la práctica regular y la exploración creativa son aspectos clave de esta metodología, lo que permite a los estudiantes desarrollar sus talentos musicales y su comprensión profunda del lenguaje musical. En última instancia, la enseñanza de la música busca inspirar una conexión emocional con el arte sonoro y equipar a los estudiantes con habilidades que pueden aplicar a lo largo de sus vidas.

Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas en la disciplina de Música están diseñadas para enriquecer la comprensión y el disfrute de este arte sonoro. Los educadores musicales utilizan una variedad de enfoques para lograr estos objetivos. Estos incluyen la enseñanza de conceptos teóricos a través de la lectura musical y la teoría, así como la práctica instrumental o vocal para desarrollar habilidades técnicas y expresivas. Las estrategias pedagógicas también pueden incluir el uso de ejemplos musicales históricos y culturales

para contextualizar la música, así como la exploración de diferentes géneros y estilos musicales para ampliar el horizonte de los estudiantes. Las actividades prácticas, como la interpretación musical en grupo y las presentaciones en vivo, fomentan la aplicación de lo aprendido y la comunicación artística. La retroalimentación continua y el fomento de la autoevaluación ayudan a los estudiantes a mejorar sus habilidades y comprensión musical. En última instancia, las estrategias pedagógicas en la música buscan inspirar una apreciación más profunda de la música como forma de arte y equipar a los estudiantes con las herramientas para expresarse y conectarse a través de la música a lo largo de sus vidas.

Recursos didácticos

Los recursos didácticos en la disciplina de Música son una parte fundamental para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes y su apreciación de este arte sonoro. Estos recursos pueden incluir:

1. Instrumentos musicales: Proporcionar una variedad de instrumentos musicales, desde pianos y guitarras hasta instrumentos de viento y percusión, permite a los estudiantes practicar y desarrollar habilidades técnicas.
2. Partituras y libros de teoría musical: El acceso a partituras y libros de teoría musical les permite a los estudiantes estudiar y comprender conceptos musicales, notación y estructura musical.
3. Grabaciones y tecnología musical: Utilizar grabaciones de obras musicales, software de composición y equipos de grabación ayuda a los estudiantes a analizar y experimentar con diferentes estilos musicales y técnicas de producción.
4. Laboratorios de música y software educativo: Estos recursos permiten a los estudiantes realizar ejercicios prácticos y experimentar con la composición musical y la edición de sonido de manera interactiva.
5. Bibliotecas de música: Tener acceso a una amplia colección de grabaciones, partituras y recursos literarios relacionados con la música en una biblioteca es esencial para la investigación y el estudio independiente.
6. Plataformas en línea y cursos a distancia: El uso de recursos en línea, como tutoriales de música, lecciones en video y cursos virtuales, amplía el alcance del aprendizaje musical más allá del aula.
7. Conciertos y actuaciones en vivo: Asistir a conciertos y actuaciones en vivo permite a los estudiantes experimentar la música en un contexto real y apreciar la actuación en vivo.
8. Estudios de grabación y salas de ensayo: Facilitar el acceso a estudios de grabación

y salas de ensayo equipadas con instrumentos y tecnología de grabación fomenta la creación musical y la producción.

9. Maestros y músicos invitados: La interacción con músicos profesionales y maestros invitados enriquece la experiencia educativa y brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender de expertos en el campo.
10. Recursos de apoyo visual: El uso de proyecciones, pizarras digitales y presentaciones visuales ayuda a ilustrar conceptos musicales de manera efectiva durante las clases.

Estos recursos didácticos enriquecen el proceso de aprendizaje musical y permiten a los estudiantes explorar, experimentar y desarrollar su comprensión y habilidades musicales de manera efectiva.

TEATRO



El Teatro es una de las artes más complejas; incluye el texto, dicción, la actuación y el movimiento escénico como lenguajes propios y comparte la expresión musical y el movimiento corporal y gestual con la Danza. El proceso de enseñanza y aprendizaje en el arte teatral busca desarrollar en los estudiantes esta combinación de competencias a través del conocimiento conceptual y el manejo de la información, del dominio de procesos y destrezas y del desarrollo de actitudes positivas y valores.

El conocimiento teatral que construye el estudiante puertorriqueño está unido a su contexto sociohistórico y cultural. El significado social y cultural irradia de sentido a su práctica artística y profundiza su comprensión del valor de la tradición teatral. La construcción del conocimiento repercute en un aprendizaje valioso y dinámico que determina su pensamiento al modificar y aplicar conceptos, manejar procedimientos y modificar actitudes. Una gran variedad de habilidades y capacidades mentales, como el aprendizaje, la memoria, el razonamiento, el pensamiento, así como el lenguaje, está íntimamente relacionada con aspectos afectivos del ser humano. En la enseñanza y el aprendizaje del Teatro está involucrada la totalidad de las capacidades y habilidades del estudiante. En la acción teatral se presentan signos verbales y no verbales, en un tiempo y un espacio determinados, para expresar necesidades y motivaciones del estudiante y/o el actor y transmitir e intercambiar sensaciones, emociones, imágenes e ideas al espectador.

El hecho teatral es un fenómeno cultural y social y, a la misma vez, es un acto significativo y de comunicación. “La manera como nos entendemos y relacionamos con otras personas y nuestros sentimientos afectan los aspectos físicos y cognitivos” (Psicología del desarrollo. 1992). El análisis del espectáculo y de sus procesos de elaboración es una práctica real de la utilización de los sentidos y de la adquisición de conocimiento a través del análisis y la aplicación de diversos métodos. Dar sentido, finalidad y propósito a la práctica teatral y reflexionar sobre distintos problemas en el escenario teatral educativo, supera los modelos de enciclopedia e información. El estudiante aprende a través de sus experiencias la importancia y el valor de los distintos roles al ser parte del proceso teatral, el cual incluye desde ser un receptor del espectáculo y/o ser intérprete, las ideas y el texto dramático hasta la muestra teatral. Esta experiencia total constituye formas de aprendizaje activo, formas en que el estudiante construye el conocimiento teatral.

Los objetivos específicos y generales de la disciplina de Teatro en el programa de Bellas Artes del Departamento de Educación, incorporando la dimensión cultural, pueden variar según la institución educativa y el programa en particular

Objetivos Generales:

1. Fomentar la apreciación y comprensión del teatro: Desarrollar la apreciación y la comprensión del teatro como una forma de arte, así como su importancia en la cultura y la sociedad.
2. Desarrollar habilidades teatrales y creativas: Ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades teatrales sólidas, incluyendo la actuación, la dirección, la dramaturgia y la producción, mientras fomentan su creatividad en el contexto teatral.
3. Explorar la relación entre el teatro y la cultura: Investigar y analizar cómo el teatro refleja y contribuye a la cultura, tanto a nivel local como global, y cómo puede utilizarse para transmitir valores culturales y explorar cuestiones sociales y culturales.
4. Formar actores y profesionales del teatro competentes: Preparar a los estudiantes para ser actores y profesionales del teatro competentes, capaces de participar en producciones teatrales y contribuir al desarrollo de las artes escénicas.
5. Fomentar la participación comunitaria y la difusión cultural: Estimular la participación de los estudiantes en la comunidad a través de actuaciones teatrales y actividades que promuevan la apreciación y el entendimiento del teatro en la sociedad.

Objetivos Específicos:

1. Desarrollar habilidades de actuación: Proporcionar a los estudiantes una sólida formación en técnicas de actuación, incluyendo la expresión vocal, corporal y emocional, y la improvisación.
2. Explorar la escritura dramática: Estimular la creatividad de los estudiantes a través de la escritura dramática, permitiéndoles crear guiones originales y experimentar con diferentes estilos y géneros teatrales.
3. Aprender técnicas de dirección y producción: Enseñar a los estudiantes las habilidades necesarias para dirigir y producir producciones teatrales, incluyendo la planificación de escenografía, iluminación, vestuario y escenografía.
4. Analizar y contextualizar obras teatrales: Examinar y contextualizar obras teatrales desde una perspectiva cultural, histórica y social, lo que les permitirá comprender mejor el significado y la relevancia de las piezas teatrales.
5. Participación en producciones teatrales: Brindar oportunidades para que los estudiantes se involucren en la actuación, dirección o producción de producciones teatrales en el campus y en la comunidad.
6. Explorar el teatro en contextos culturales y comunitarios: Fomentar la

participación en proyectos teatrales que aborden temas culturales y comunitarios, lo que permite a los estudiantes aplicar sus habilidades en un contexto significativo.

Estos objetivos generales y específicos buscan proporcionar una base sólida para que los estudiantes en el programa de Bellas Artes se conviertan en artistas del teatro competentes y culturalmente conscientes, capaces de contribuir al mundo del arte y la cultura a través del teatro. Como se mencionó anteriormente, los objetivos específicos pueden variar según la institución y su enfoque particular.

Contenidos

Contenido curricular para las clases de Teatro teniendo en cuenta los temas transversales e integradores en el currículo:

Tema Transversal 1: Equidad y respeto entre todos los seres humanos

- Exploración de obras teatrales que aborden temas de igualdad, discriminación y derechos humanos.
- Creación de escenas y representaciones que promuevan la equidad y el respeto.
- Diálogos y discusiones sobre la importancia de la diversidad en el teatro y la sociedad.
- Colaboración en proyectos teatrales que reflejen la pluralidad de voces y experiencias humanas.

Tema Transversal 2: Identidad cultural e interculturalidad.

- Estudio de obras teatrales que exploran las dimensiones culturales y la interculturalidad.
- Análisis de personajes y contextos culturales en diferentes épocas y lugares.
- Representación de historias que promuevan la comprensión y el respeto de diversas identidades culturales.
- Participación en festivales de teatro intercultural y proyectos de colaboración con comunidades locales.

Tema Transversal 3: Educación para la concienciación ambiental y ecológica

- Desarrollo de obras teatrales que aborden temas ambientales y promuevan la concienciación ecológica.
- Exploración de técnicas de teatro al aire libre y en espacios naturales.
- Colaboración con organizaciones ambientales para crear representaciones

educativas.

- Reflexión sobre el papel del teatro en la sensibilización sobre problemas ambientales globales.

Tema Transversal 4: Emprendimiento e innovación

- Estudio de casos de teatristas emprendedores e innovadores.
- Creación de proyectos teatrales experimentales y vanguardistas.
- Exploración de nuevas formas de financiamiento y gestión de proyectos teatrales.
- Desarrollo de habilidades para la promoción y la difusión de obras teatrales en un entorno digital.

Tema Transversal 5: Promoción de la salud

- Representación de obras que aborden temas de salud mental y bienestar.
- Colaboración con profesionales de la salud para desarrollar proyectos teatrales relacionados con la promoción de la salud.
- Reflexión sobre el impacto terapéutico del teatro en la salud mental.
- Creación de obras que promuevan un estilo de vida saludable y la prevención de enfermedades.

Tema Transversal 6: Tecnologías de la información y la comunicación

- Integración de elementos multimedia en producciones teatrales.
- Uso de plataformas digitales para la promoción y difusión de obras de teatro.
- Exploración de la relación entre el teatro y la tecnología en la era digital.
- Desarrollo de habilidades técnicas relacionadas con la iluminación, el sonido y la proyección en el teatro contemporáneo.

Este enfoque interdisciplinario en el currículo de teatro permite a los estudiantes explorar el arte teatral desde diversas perspectivas y promover valores fundamentales en la sociedad, al tiempo que desarrollan habilidades creativas y críticas en su práctica teatral.

Unidades o temas

En consulta con facilitadores docentes y maestros del Programa de Bellas Artes (PBA), se han identificado las cinco unidades esenciales que los educadores deben abordar en sus cursos específicos del Teatro. Estas unidades se han diseñado cuidadosamente para agrupar las expectativas que abarcan los conceptos y las habilidades fundamentales que los estudiantes deben adquirir, explorar, experimentar, desarrollar y ejecutar de manera competente en el campo del Teatro. Estas unidades se implementarán en todos los grados y todos los niveles académicos reconociendo la importancia de proporcionar una formación integral en esta disciplina.

Las unidades específicas del Teatro son las siguientes: **Teatro físico, Dicción, Actuación, Dramaturgia y Producción técnica teatral**. Esto se realiza teniendo en cuenta las transformaciones que han afectado la dinámica de las instituciones educativas y han influido en la frecuencia y la inscripción en los cursos disponibles a corto, medio y largo plazo. La enseñanza de estas unidades busca nutrir la apreciación y la creatividad artística en los estudiantes, proporcionándoles las bases y las oportunidades necesarias para explorar y desarrollar su talento en el apasionante mundo del Teatro.

Teatro
Teatro físico Dicción Actuación Dramaturgia Producción técnica teatral

Subtemas o conceptos clave

Conceptos clave que se deben repasar al enseñar Teatro:

- **Historia del teatro:** Comprender la evolución histórica del teatro, desde sus raíces en las antiguas civilizaciones hasta las formas contemporáneas, ayuda a contextualizar las diferentes corrientes y estilos teatrales.
- **Géneros y estilos teatrales:** Familiarizarse con los distintos géneros teatrales, como la tragedia, la comedia, el drama, el teatro musical, el teatro experimental, entre otros, permite a los estudiantes apreciar la diversidad de enfoques y propuestas artísticas.
- **Elementos de la actuación:** Explorar los elementos fundamentales de la actuación, como la voz, el cuerpo, la expresión facial y la gestualidad, es esencial para desarrollar habilidades actorales convincentes.
- **Improvisación:** La improvisación fomenta la creatividad y la espontaneidad de los actores, permitiéndoles desarrollar sus habilidades para pensar en el momento y responder a situaciones imprevistas.
- **Escenografía y diseño:** Entender los aspectos visuales y técnicos del teatro, como la escenografía, la iluminación, el vestuario y la utilería, es crucial para crear atmósferas y contextos adecuados para las representaciones.

- **Dirección teatral:** Explorar las responsabilidades y técnicas de la dirección teatral, desde la interpretación de guiones hasta la gestión de actores y elementos de producción, es esencial para aquellos interesados en liderar proyectos teatrales.
- **Análisis de guiones:** Aprender a analizar y desglosar guiones teatrales en términos de estructura, personajes, temas y subtextos, ayuda a los estudiantes a profundizar en la comprensión de las obras.
- **Expresión emocional:** El teatro implica la exploración y representación de emociones humanas. Ayudar a los estudiantes a conectarse con sus propias emociones y a expresarlas de manera auténtica en el escenario es esencial.
- **Colaboración:** El teatro es un arte colaborativo. Enseñar habilidades de trabajo en equipo, comunicación efectiva y respeto mutuo es vital para el éxito de cualquier producción teatral.
- **Teoría teatral y crítica:** Introducir a los estudiantes en la teoría teatral y la crítica les permite comprender más profundamente las implicaciones sociales, culturales y políticas del teatro, así como desarrollar la capacidad de analizar y evaluar obras teatrales.
- **Performance y audiencia:** Explorar la relación entre los actores y la audiencia, así como las diferentes dinámicas de actuación en vivo y las representaciones grabadas, es importante para comprender cómo se construye el significado en el teatro.
- **Práctica escénica:** Proporcionar oportunidades para que los estudiantes participen en ejercicios de actuación, talleres de improvisación, lecturas de guiones y producciones teatrales les permite aplicar los conceptos aprendidos y desarrollar sus habilidades artísticas.

Estos conceptos son solo una introducción a la rica y diversa disciplina del teatro. La enseñanza del teatro implica una exploración continua de estos y otros elementos, adaptados al nivel y los intereses de los estudiantes, con el objetivo de fomentar la apreciación, la creatividad y la expresión artística.

Metodología de enseñanza

La metodología de enseñanza en la disciplina de Teatro se caracteriza por su enfoque altamente participativo y experiencial. En lugar de ser un mero espectador, el estudiante se convierte en un actor activo en su propio proceso de aprendizaje. A través de juegos teatrales, ejercicios de improvisación, lectura y análisis de textos dramáticos, y la realización de escenas y obras completas, los estudiantes desarrollan habilidades de actuación, comprensión de personajes y técnicas de expresión dramática. Se fomenta la

colaboración en grupo, donde los estudiantes trabajan juntos para crear y presentar producciones teatrales. La retroalimentación constante y la autoevaluación promueven la mejora continua. Además, la exploración de la teoría teatral y la historia del teatro complementa la práctica, enriqueciendo la comprensión de los estudiantes sobre el arte dramático. En resumen, la metodología teatral involucra a los estudiantes en un proceso creativo y reflexivo que les permite explorar su potencial artístico y desarrollar habilidades de actuación, comunicación y apreciación del teatro.

Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas en la disciplina de Teatro son dinámicas y centradas en la participación de los estudiantes. Los educadores teatrales fomentan la creatividad y la autoexpresión a través de juegos dramáticos, ejercicios de improvisación y la exploración de escenas y obras. Además, se promueve la comprensión profunda de los personajes y la trama, lo que permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades de actuación y análisis dramático. La colaboración en proyectos de grupo es fundamental, ya que los estudiantes trabajan juntos para crear y presentar producciones teatrales. La retroalimentación constructiva y la autorreflexión son parte integral del proceso, lo que ayuda a los estudiantes a perfeccionar sus habilidades de actuación y a comprender mejor el arte del teatro. En última instancia, las estrategias pedagógicas en el teatro buscan fomentar la autoconfianza, la empatía y la apreciación del poder de la representación teatral como medio de comunicación y expresión artística.

Recursos didácticos

Los recursos didácticos en la disciplina de Teatro son esenciales para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar su comprensión y apreciación del arte dramático. Estos recursos pueden incluir:

1. Textos teatrales: Proporcionar una amplia selección de obras y guiones teatrales les permite a los estudiantes explorar diferentes géneros, estilos y períodos en el teatro.
2. Escenografía y utilería: Acceso a escenografía, vestuario y utilería permite a los estudiantes experimentar con la creación de entornos teatrales y personajes.
3. Equipamiento técnico: Luces, sonido y otros equipos técnicos son esenciales para la producción teatral y permiten a los estudiantes aprender sobre aspectos técnicos del teatro.
4. Espacios escénicos: Teatros o salas de actuación adecuadas son cruciales para

- presentaciones en vivo y para que los estudiantes se familiaricen con el escenario.
5. Videos de actuaciones teatrales: Ver actuaciones teatrales grabadas de obras clásicas o contemporáneas puede ser una herramienta educativa valiosa para analizar actuaciones y técnicas.
 6. Visitas a teatros y actuaciones en vivo: Asistir a actuaciones en vivo y visitar teatros profesionales proporciona a los estudiantes una visión real de la producción y presentación teatral.
 7. Laboratorios de actuación: Espacios donde los estudiantes pueden experimentar con técnicas de actuación, improvisación y exploración de personajes.
 8. Bibliotecas de teatro: Acceso a una amplia variedad de textos sobre teoría teatral, historia del teatro y biografías de dramaturgos y actores.
 9. Invitados y artistas invitados: La presencia de profesionales del teatro, directores, actores o diseñadores como invitados en el aula puede proporcionar una perspectiva valiosa y experiencias prácticas.
 10. Recursos en línea: Plataformas en línea que ofrecen videos instructivos, tutoriales y contenido educativo relacionado con el teatro.

Estos recursos didácticos permiten a los estudiantes explorar el teatro desde diferentes perspectivas, desde la actuación y la dirección hasta la producción y la apreciación crítica, enriqueciendo así su experiencia educativa en esta disciplina artística.

EVALUACIÓN COMO PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE LAS BELLAS ARTES

Durante el siglo XXI, la concepción de *evaluar para aprender* ha transformado la percepción de que la evaluación no solo está centrada en medir, regular, calificar, acreditar o seleccionar criterios, sino que es un proceso que está estrechamente relacionado al aprendizaje (Sanmartí, 2023). Aunque se ha delineado que la evaluación tiene diferentes objetivos como servir de guía para emitir un juicio acerca de los aprendizajes logrados o ayudar a conocer cuán efectiva ha sido la instrucción que se ha impartido, la evaluación educativa opera de forma estrecha con el aprendizaje ya que se fundamenta en sus teorías en conformidad con el currículo, la instrucción y otros fines educativos (Medina y Verdejo, 2019).

La evaluación vista como aprendizaje tiene por objeto promover que el estudiante utilice la retroalimentación para reflexionar y monitorear su proceso de aprendizaje, utilizando la metacognición y la autogestión. Su propósito es potenciar al alumno para que sea el agente central de su evaluación y pueda prescindir, poco a poco, de la ayuda del maestro hasta llegar a generar su propia retroalimentación. De acuerdo con Falcó (2023), se necesita cambiar la visión de una evaluación concebida para medir y calificar, a una evaluación que sirva para aprender. De este modo, el aprendiz será capaz de tomar conciencia de cómo puede mejorar su forma de aprender y podrá ejecutar las acciones necesarias para modificar sus métodos de estudios conociendo cuándo y a quién debe pedir ayuda.

El aprendizaje genuino no se da sin una evaluación que favorezca un proceso de retroalimentación que permita a los estudiantes reconocer sus dificultades. De acuerdo con Sanmartí (2023), los estudiantes que logran obtener buenas notas en prácticas de evaluación centradas en las calificaciones son los que consiguieron lo siguiente: aprendieron a autoevaluarse hasta poder identificar sus áreas de fortaleza y oportunidad, comprendieron por qué se da esa situación y se prepararon para tomar decisiones sobre qué deben hacer para mejorar. En cambio, los alumnos que no pueden lograr obtener buenas calificaciones o destacarse académicamente, sin que medien problemas específicos de aprendizaje u otros impedimentos que puedan afectarlos, no han aprendido aún a identificar las razones que limitan su progreso y tampoco han recibido una retroalimentación que les permita conocer cuáles fueron los errores que cometieron en sus evaluaciones.

Es necesario destacar que todo instrumento diseñado para la evaluación del aprendizaje (Listas de Cotejo, Escalas de Categorías, Rúbrica o Matriz de Valoración) debe ser discutido con los estudiantes antes de emplearse. De este modo se puede garantizar un proceso válido, justo, confiable y transparente.

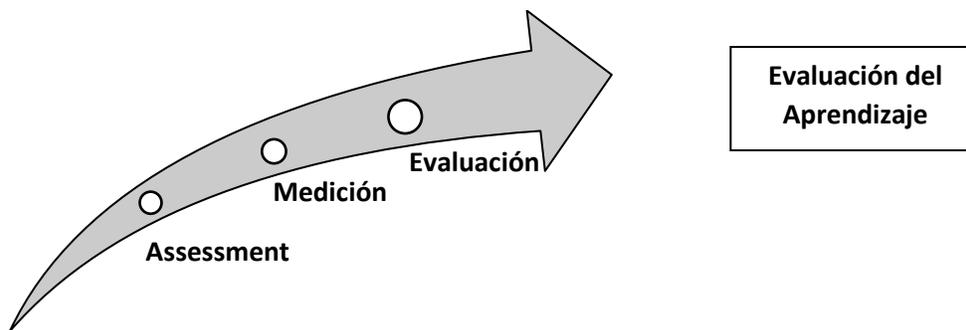
Corresponde a todos los educadores alcanzar una educación en donde la evaluación esté centrada en el aprendizaje del estudiante. Para ello, es necesario redefinir el propósito principal de la evaluación educativa más allá de un proceso de calificación. Hay que promover que los alumnos aprendan a autorregularse y autoevaluarse con el fin de que puedan construir un conocimiento significativo basado en competencias que les faciliten continuar aprendiendo en diferentes escenarios escolares a lo largo de la vida.

CONCEPTOS GENERALES DE LA EVALUACIÓN

Para comprender la evaluación del aprendizaje como un conjunto de procesos que se complementan, es necesario definir los conceptos básicos que la fundamentan. A continuación, se definen *“assessment”*, *medición* y *evaluación* empleadas por Medina y Verdejo (2019) y Vera (2016).

	ASSESSMENT	MEDICIÓN	EVALUACIÓN
Medina y Verdejo (2019)	Proceso de recopilar, analizar, interpretar e integrar la información que se obtiene de múltiples fuentes con el propósito de: documentar el aprendizaje de los estudiantes, evaluar su progreso académico, proveer retroalimentación sobre sus trabajos o modificar la enseñanza.	Proceso de obtener expresiones numéricas de las características o atributos de los objetos o las personas que se observan siguiendo unas reglas particulares.	Proceso sistemático y complejo de emitir juicios acerca del mérito o la valía de algo, a partir de información cuantitativa y cualitativa recopilada y comparada con unos criterios establecidos.
Vera (2016)	Procedimiento sistemático y comprensivo mediante el cual se recopila información a través de diferentes técnicas y medios para determinar el nivel de efectividad del proceso de enseñanza aprendizaje	Proceso mediante el cual se asignan números a los atributos o características de personas, objetos o eventos de acuerdo con unas reglas o indicadores claramente establecidos.	Proceso sistemático y continuo que integra todas las experiencias de enseñanza y aprendizaje para determinar el nivel o grado de efectividad en que los alumnos alcanzan objetivos dentro de un programa educativo.

Es importante destacar que los procesos de “*assessment*”, *medición* y *evaluación*, no son procesos antagonistas, sino que se complementan dentro del escenario educativo que se logran a través de la recopilación (*assessment*), que puede conducir en un juicio acerca de los aprendizajes logrados (*evaluación*) y a la obtención de valores numéricos (*medición*).



TIPOS DE EVALUACIÓN Y SUS FUNCIONES

La evaluación del aprendizaje tiene diferentes funciones. Medina y Verdejo (2019) identifican cuatro tipos de evaluación y describen detalladamente la función de cada una de ellas.

Evaluación Inicial:

- Proporciona información acerca de los conocimientos previos, las ideas, los hábitos, los estilos de aprender y las capacidades que tienen los estudiantes antes de comenzar la instrucción.
- Determina el punto o estado en que se encuentra el estudiante al iniciar el estudio del tema, un curso o una unidad curricular, para que pueda recibir la instrucción que más le beneficie.
- Sirve para identificar las fortalezas y las dificultades del estudiante previo al estudio de un contenido curricular.

Evaluación Formativa:

- Permite al maestro apreciar el progreso de cada estudiante en el desarrollo de los aprendizajes establecidos para poder tomar decisiones durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Provee retroalimentación y favorece el ajuste o la incorporación de cambios en las prácticas de enseñanza como ayudar de forma individual a los estudiantes que necesitan aumentar sus conocimientos o destrezas.
- Puede realizarse en cualquier momento de la instrucción en la sala de clases: al terminar una unidad, durante la lección diaria o al utilizar una estrategia de enseñanza nueva.

Evaluación Sumativa:

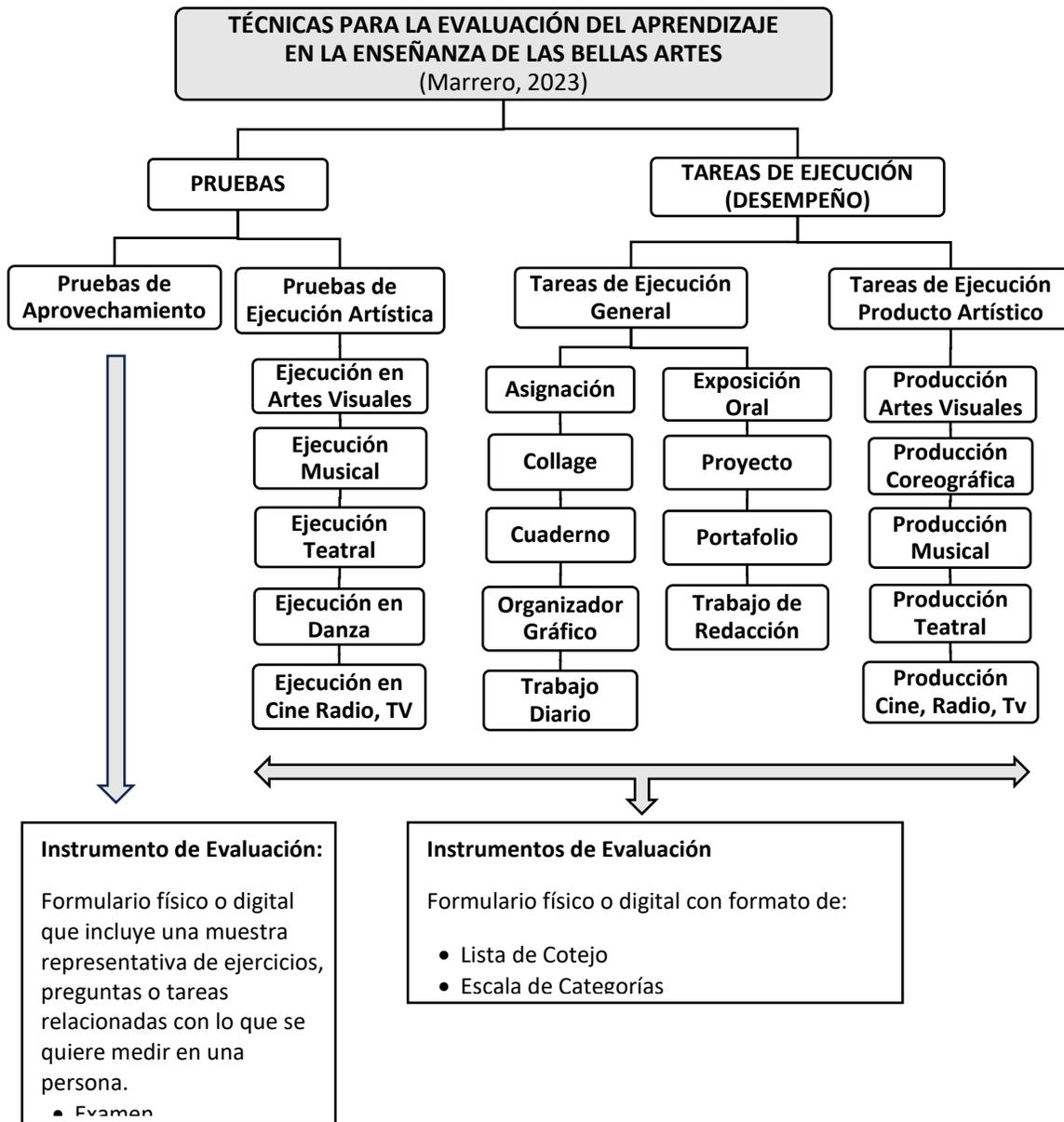
- Resume lo que el estudiante ha aprendido, al concluir una parte o todo un curso.
- Se suele realizar al finalizar o al concluir un segmento instruccional extenso (unidad, capítulo, asignatura, curso, semestre, programa o año escolar) para determinar el aprovechamiento académico del estudiante.
- Conduce a emitir un juicio acerca de los aprendizajes logrados, a partir de una evidencia recopilada, en un plazo de tiempo, una unidad o un curso.

Evaluación Diagnóstica:

- Se confunde, de forma errónea, con la *evaluación inicial o preprueba* que los maestros realizan al comenzar un curso al principio de cada año escolar.
- Tiene como objetivo identificar la naturaleza y las causas que explican las dificultades recurrentes y persistentes en el aprendizaje
- Puede ocurrir en cualquier periodo de tiempo de la secuencia instruccional.
- No se realiza a todos los estudiantes. Solo a los que presenten alguna dificultad en el proceso de aprendizaje.

TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE LAS BELLAS ARTES

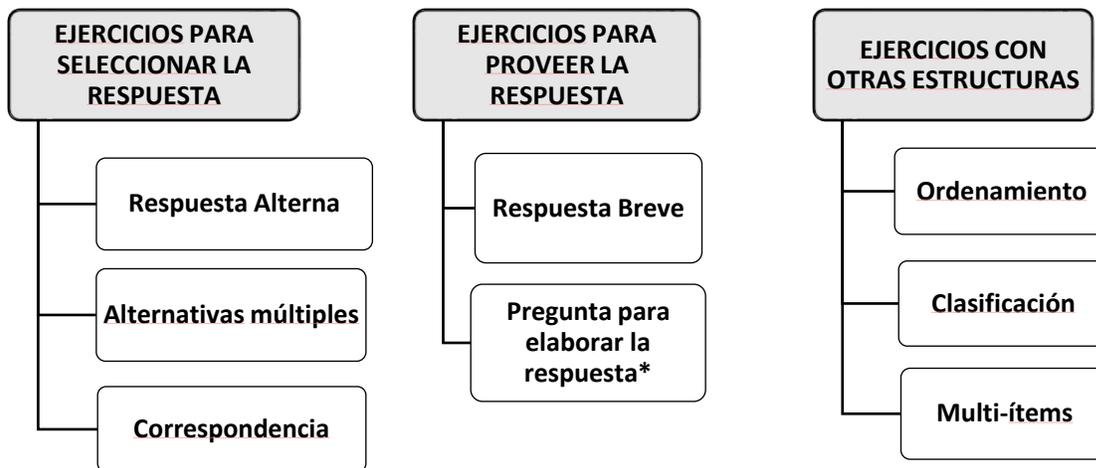
Existen muchas técnicas de evaluación y diferentes formas de clasificarlas. Para simplificar el proceso de selección de técnicas de evaluación dirigidas a medir el desempeño cognoscitivo y artístico en cursos de Bellas Artes, se propone el siguiente modelo que parte de dos técnicas principales: las pruebas y las tareas de ejecución.



PRUEBA DE APROVECHAMIENTO OBJETIVA

La *prueba de aprovechamiento académico* es una técnica de evaluación que se construye a partir de una muestra representativa de ejercicios, preguntas o tareas que se les denomina con el nombre de ítems. De acuerdo con Medina y Verdejo (2019), los ítems de una prueba de aprovechamiento objetiva pueden clasificarse en tres grupos: los ejercicios para seleccionar la respuesta, los ejercicios para proveer la respuesta y los ejercicios que tienen otras estructuras. Los ítems que se desarrollen en una prueba objetiva deben estar asociados a los estándares curriculares y a los objetivos instruccionales que se espera que los estudiantes dominen. La pregunta para elaborar la respuesta se ha añadido a este esquema como un ítem que se puede incluir en una prueba objetiva.

Clasificación de Ítems para el diseño de Pruebas de Aprovechamiento (Medina y Verdejo, 2019)



Pruebas de aprovechamiento objetiva en la evaluación de disciplinas artísticas

Las *pruebas de aprovechamiento* son adecuadas para evaluar el *Dominio Cognoscitivo* relacionado con el desarrollo de procesos y habilidades de pensamiento como la memoria, el lenguaje, el razonamiento, la escritura, la lectura y la comprensión en la evaluación de contenidos curriculares desarrollados en las diferentes disciplinas artísticas. Se recomienda que los contenidos que se evalúen a través de este tipo de prueba partan de objetivos instruccionales cuya acción observable sea *identificar, reconocer, definir, describir, comparar, contrastar, explicar, organizar, diferenciar, distinguir, relacionar, analizar o clasificar*, entre otros. A continuación, se sugieren

contenidos temáticos generales que pueden medirse a través de una prueba de aprovechamiento objetiva. Estos contenidos están distribuidos en los cuatro estándares de Bellas Artes (Marrero, 2023)

Estándar I. Conceptos, Términos, Vocabulario

Estándar II. Origen, Periodo, Época, Estilo, Exponente

Estándar III. Equipo, Materiales, Métodos, Técnicas,

Estándar IV. Producto Artístico (Descripción, Análisis, Interpretación y Evaluación)

TAREA DE EJECUCIÓN (DESEMPEÑO)

La *tarea de ejecución* es una técnica de evaluación cuyo propósito es determinar el nivel de desempeño en un área determinada. De acuerdo con Medina y Verdejo (2019), las tareas de ejecución requieren que el estudiante ponga en práctica lo aprendido de forma individual o grupal, ya sea, creando un producto o realizando un procedimiento, en un periodo de tiempo determinado.

Al construir un instrumento de evaluación para evaluar una tarea de desempeño, el maestro puede incluir: criterios dirigidos a revisar cómo se ha realizado el proceso; criterios encaminados a revisar la calidad del producto creado; o ambos tipos de criterios.

Tareas de Ejecución en la Evaluación de Disciplinas Artísticas

Las *tareas de ejecución general* como la asignación, el cuaderno reflexivo, el collage, el trabajo diario, los organizadores gráficos, el portafolio, el proyecto, la presentación oral y los trabajos de redacción pueden emplearse al evaluar diferentes contenidos curriculares dentro de los cuatro estándares del Programa de Bellas Artes: Estándar I. Educación Estética; Estándar II. Investigación Histórica, Social y Cultural; Estándar III. Expresión Artística; y Estándar IV. Juicio Artístico y Estético.

Las *tareas de ejecución artística*, dirigidas a desarrollar un producto artístico a través de procesos que recogen técnicas y métodos específicos, se recomiendan para evaluar destrezas desarrolladas dentro de los contenidos curriculares del Estándar III. Expresión Artística.

PRUEBA DE EJECUCIÓN

La *prueba de ejecución* es una técnica de evaluación que tiene como objetivo medir el nivel o grado de eficiencia en el uso de destrezas psicomotoras. Estas pruebas enfatizan el dominio de destrezas auditivas, motoras, visuales y manuales. A diferencia de las pruebas de aprovechamiento objetiva, las pruebas de ejecución no se limitan a contestaciones orales o escritas (Vera, 2016).

Pruebas de Ejecución en la Evaluación de Disciplinas Artísticas

Las *pruebas de ejecución artística* son fundamentales para la evaluación de destrezas motoras, auditivas, visuales o manuales en todas las disciplinas de Bellas Artes. Se recomiendan para evaluar el nivel de dominio técnico alcanzado por los estudiantes dentro de los contenidos curriculares incluidos en el *Estándar III. Expresión Artística*.

Tareas de Ejecución General recomendadas para Evaluar el Nivel de Desempeño del Estudiante en Disciplinas Artísticas (Marrero, 2023)			
Tarea	Descripción	Ejemplos	Propósitos
Asignación	Actividad educativa en donde se asigna una o más tareas para que el estudiante las complete en un tiempo determinado.	<ul style="list-style-type: none"> • hacer ejercicios • buscar materiales • traer información 	<ul style="list-style-type: none"> • Repasar material • Aplicar destrezas • Introducir temas
Collage	Técnica que se origina en las Artes Visuales y se incorpora a otras materias para fines educativos. Consiste en representar una idea, un concepto o un tema de forma visual, utilizando diferentes materiales que se pegan a un soporte.	<p>Soportes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • papel • cartón • madera 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la creatividad • Ampliar el entendimiento • Crear conexiones
Cuaderno	Técnica de evaluación cuyo propósito principal es recoger información acerca del pensamiento o los sentimientos de un estudiante. Esta técnica se clasifica también como de comunicación personal.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de vocabulario • Cuaderno histórico • Cuaderno pictórico • Cuaderno reflexivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la comunicación personal • Desarrollar la autorreflexión
Organizador gráfico	Técnica visual que contribuye al entendimiento cabal de conceptos, ideas o procedimientos. Ayuda a mostrar la relación que existe entre conceptos generales y específicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Diagrama de Venn • Red de relaciones • Gráfica de idea central • Diagrama de flujo • Mapa Conceptual 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar la comprensión • Organizar las ideas • Fomentar el análisis profundo
Trabajo diario	Recoge las tareas de aprendizaje y los ejercicios diarios que se realizan cada día a lo largo del curso académico.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de práctica • Tareas diarias 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar áreas de necesidad y de progreso
Portafolio	Técnica de evaluación basada en una colección de trabajos que el estudiante selecciona para demostrar su nivel de progreso, en un periodo de tiempo definido. Conlleva un proceso de reflexión del contenido.	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolio de Exhibición • Portafolio de 	<ul style="list-style-type: none"> • Evidenciar el progreso • Autoreflexionar sobre el propio aprendizaje • Metacognición
Exposición oral	Es una comunicación oral sobre un tema, asunto o problema, previamente estudiado por el estudiante, con el fin de difundirlo o defender una postura.	<ul style="list-style-type: none"> • Informe Oral • Conferencia • Debate • Discurso • Panel de Discusión 	<ul style="list-style-type: none"> • Evidenciar el conocimiento • Mejorar las destrezas de comunicación
Proyecto	Conlleva varias actividades (individuales o grupales), dirigidas a obtener un producto durante un periodo largo de tiempo. Generalmente, parte de una situación o problema que busca solucionarse.	<ul style="list-style-type: none"> • Rehúso de reciclaje • Mural didáctico • Cortometraje educativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la investigación • Promover la solución de problemas
Trabajo de redacción	Consiste en expresar por escrito datos, ideas o pensamientos de forma clara, ordenada y coherente. La estructura textual incluye generalmente un inicio (introducción), un desarrollo (contenido principal) y un cierre (conclusión).	<ul style="list-style-type: none"> • Biografía • Ensayo • Monografía • Reseña • Resumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Promover el pensamiento crítico • Mejorar la redacción

Técnicas para la Evaluación del Aprendizaje alineadas a los Estándares de Bellas Artes

La siguiente tabla tiene como propósito guiar la selección de técnicas para la evaluación del aprendizaje a partir del contenido de cada uno de los estándares establecidos por el Programa de Bellas Artes del Departamento de Educación de Puerto Rico.

Técnicas para la Evaluación del Aprendizaje alineadas a los Estándares de Bellas Artes (Marrero, 2023)					
Técnicas de Evaluación	Nombre	Estándar I. Educación Estética	Estándar II. Investigación Histórica, Social y Cultural	Estándar III. Expresión Artística	Estándar IV. Juicio Artístico y Estético
Prueba de Aprovechamiento	Prueba Escrita	X	X	X	X
	Prueba Oral				
Prueba de Ejecución	Ejecución Artística			X	
Tareas de Ejecución General	Asignación	X	X	X	X
	Collage	X	X		
	Cuaderno	X	X	X	X
	Organizador Gráfico	X	X		
	Trabajo Diario	X	X	X	X
	Portafolio			X	X
	Proyecto	X	X	X	
	Presentación Oral	X	X		X
	Trabajo de redacción	X	X	X	X
Tareas de Ejecución Producto Artístico	Producción Artística			X	

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE

El instrumento de evaluación es el medio, el material o el objeto que se utiliza para aplicar una técnica y recoger los datos, de manera precisa y clara, acerca de lo que se quiere evaluar. De acuerdo con Falcó (2023); Medina y Verdejo (2019) y Vera (2016); los instrumentos o herramientas disponibles para guiar y validar el proceso de observación y de evaluación son: la **Lista de Cotejo**, la **Escala de Categorías o Valoración** y la **Rúbrica**.

Etapas durante la Construcción de Instrumentos de Evaluación:

Listas de Cotejo, Escalas de Categorías o Rúbricas

(Medina y Verdejo, 2019); (Marrero, 2023)

Etapa I. Definir el propósito de la evaluación

- Plantear si la evaluación está dirigida a mejorar el aprendizaje de todos los estudiantes.
- Establecer el propósito de la evaluación y definir las condiciones de administración a partir de los objetivos instruccionales y el contenido que se evaluará.

Etapa II. Seleccionar la técnica y el instrumento de evaluación

- Escoger la técnica de evaluación más adecuada tomando en cuenta el contenido impartido, los estándares, las expectativas y los objetivos instruccionales formulados.
- Seleccionar el instrumento a utilizar entre: Lista de Cotejo, Escala de Categorías o Rúbrica.

Etapa III. Indicar los criterios e indicadores

- Incluir *criterios e indicadores* que estén relacionados a los objetivos instruccionales que guíen al estudiante a lo que debe hacer más que a lo que se va a calificar.
- Los *criterios* son las dimensiones, los aspectos o las características por las cuales se va a juzgar la respuesta, la ejecución o el producto.
- Los *indicadores* incluyen las características o los comportamientos específicos que se esperan. Estos últimos, consisten en una descripción breve (cuantitativa o cualitativa) de lo que se observará o calificará.

Etapa IV. Poner a prueba el instrumento

- Antes de implementar el instrumento de evaluación se recomienda revisarlo y validarlo a través de uno o más de los siguientes métodos:
 - a. Solicitar al Facilitador Docente de Bellas Artes que revise el instrumento.
 - b. Compartir el instrumento con otros maestros o colegas de la misma disciplina.
 - c. Realizar una administración piloto a un grupo de estudiantes para detectar posibles errores o confusiones en el vocabulario o contenido.
 - d. Discutir el instrumento de evaluación con los estudiantes para recoger sus sugerencias. De ser necesario, modificar el instrumento antes de implementarlo. (Para el nivel secundario 6-12)
 - e.

Etapa V. Revisar el instrumento luego de administrarlo

- Se sugiere que con el uso y el paso del tiempo se revisen los instrumentos contruidos. Es conveniente anotar las dificultades encontradas por los estudiantes, así como validar su efectividad a través de los resultados obtenidos.

LISTA DE COTEJO

La *lista de cotejo* consiste en un conjunto de características, acciones o comportamientos que describen la ejecución o el desempeño que se espera de un estudiante, que el maestro debe validar a través de un proceso de observación objetiva (Medina y Verdejo, 2019). Los criterios que se escogen al construir una lista de cotejo deben validarse por su presencia o ausencia y no por su nivel de calidad. Si el criterio seleccionado permite diversos niveles de ejecución o de calidad, es preferible validarlo con una *escala de categoría o una rúbrica*. De acuerdo con Falcó (2023), la lista de cotejo permite controlar la presencia o la ausencia de una serie de características relevantes en el comportamiento, las actividades o los productos realizados por los estudiantes.

La Lista de Cotejo en la Evaluación Académica

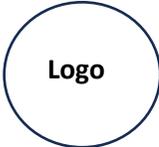
Al construir una *lista de cotejo* se deben seleccionar indicadores que sean observables. La puntuación recibida en una lista de cotejo puede acumularse periódicamente o sumarse a una *escala de categorías o a una rúbrica* que esté diseñada para evaluar el mismo contenido o destreza curricular. La lista de cotejo tiene más popularidad en los niveles pre-escolares, los grados primarios y en el programa de educación especial, porque contituye un sistema preciso y fácil de utilizar.

La Lista de Cotejo en la Evaluación de Disciplinas Artísticas

Al construir una *lista de cotejo* dirigida a evaluar contenidos curriculares en Bellas Artes, es recomendable seleccionar indicadores dirigidos a validar el cumplimiento de requisitos generales que describan las características, las acciones o los comportamientos que se espera que el estudiante presente durante una ejecución o producción artística. A continuación, se presentan algunos ejemplos de indicadores que pueden utilizarse en una lista de cotejo.

Indicadores para una Lista de Cotejo para Artes Visuales	Indicadores para una Lista de Cotejo para Música, Teatro o Danza
<p>Requerimientos generales en una obra pictórica</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entrega la obra en el día estipulado. 2. Trabaja el medio artístico solicitado. 3. Cumple con el tamaño requerido. 4. Utiliza los materiales designados. 5. Representa el tema sugerido. 6. Incluye una ficha de identificación. 7. Entrega la pieza finalizada. 	<p>Requerimientos generales durante una presentación musical, teatral o coreográfica</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Participa del ensayo general. 2. Llega a la actividad en el horario estipulado. 3. Trae el equipo o el material requerido para ejecutar. 4. Participa de la preparación o calentamiento previo. 5. Utiliza el vestuario designado. 6. Mantiene sus pertenencias organizadas. 7. Realiza en orden las entradas y salidas al espacio escénico. 8. Sigue las indicaciones del maestro todo el tiempo.

Modelo de Formulario para Elaborar una Lista de Cotejo



Logo

Oficina Regional Educativa de _____
Escuela _____

Lista de cotejo para evaluar _____

Nombre del estudiante: _____ **Grado:** _____

Curso: _____ **Maestro:** _____

Instrucciones: Escriba una marca de cotejo en cada uno de los indicadores que observe.
Puede anotar observaciones o comentarios en la sección que aparece al final de la lista.

- _____ 1.
- _____ 2.
- _____ 3.
- _____ 5.
- _____ 6.
- _____ 7.
- _____ 8.
- _____ 9.
- _____ 10.

Total de puntos obtenidos: ____ / 10

Observaciones o comentarios

Firma del maestro: _____ Fecha: _____

ESCALA DE CATEGORÍAS

La *escala de categoría*, conocida también como escala de valoración, contiene en un conjunto de acciones, características o comportamientos que se observan para indicar el grado de calidad, de frecuencia o de intensidad con el que ocurren. De acuerdo con Falcó (2023), la escala de categorías o valoración debe ser clara, simple y fácil de usar.

Al construir una *escala de categorías* se deben incluir *indicadores*, destinados a describir las acciones, las características o los comportamientos que se esperan; y *categorías*, encaminadas a describir el nivel de calidad, de frecuencia o de intensidad de lo que se observa, califica o responde. Los criterios o indicadores que se incluyan deben ser totalmente observables y las categorías que se empleen deben guardar relación con los mismos.

Diferencia entre Criterios e Indicadores

Criterios	Indicadores
<p>Los criterios son las dimensiones o características escogidas para juzgar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la respuesta • la ejecución • el producto <p>Algunos de los criterios que pueden ser utilizados para evaluar trabajos de redacción son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • contenido • organización • redacción • presentación • puntualidad 	<p>Los indicadores son las características, acciones o comportamientos que se van a observar o calificar de un proceso o producto educativo. Consisten de una <i>descripción breve, cuantitativa o cualitativa</i>, de lo que se está observando o calificando.</p> <p>Ejemplo de un indicador para el criterio de redacción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica correctamente las reglas ortográficas (puntuación, acentuación y escritura de las palabras)

Escalas y Categorías

De acuerdo con Medina y Verdejo (2019), el uso de tres a cinco categorías bien definidas es suficiente para poder realizar discriminaciones adecuadas sin que la selección se haga difícil. Sin embargo, para evitar el error de tendencia central que se produce al seleccionar las categorías del centro en escalas impares, es *recomendable utilizar cuatro (4) categorías*. El tipo de categoría (calidad, frecuencia, intensidad), la cantidad de niveles (3

a 5) y el descriptor (adjetivo o adverbio) que utilice el maestro, dependerá de varios factores como: el contenido a evaluar, los indicadores que se establezcan y el nivel académico de los estudiantes.

Para evaluar *destrezas motoras, audiovisuales o auditivas*, a través de pruebas o tareas de ejecución académica o artística, se recomienda la escala numérica-descriptiva de tres (3) a cuatro (4) categorías para todas las disciplinas de Bellas Artes y todos los grados, incluyendo las escuelas especializadas. Para cursos avanzados o especializados que requieran una evaluación más específica o detallada, el maestro podrá aumentar las categorías de calidad a cinco (5), siempre y cuando existan diferencias claras entre los niveles esperados de respuesta, procedimiento o producto.

De acuerdo con Sanmartí (2023), la finalidad de una evaluación planteada para aprender debe estar dirigida a medir los niveles de ejecución basados en competencias o dominios y no en calificativos de calidad. Es por esta razón que se recomienda que, al diseñar una escala con *categorías de calidad* de tipo numérico-descriptiva, la descripción del nivel de ejecución NO se asocie con adjetivos utilizados para interpretar calificaciones. Las etiquetas tradicionales de (4) Excelente; (3) Bueno; (2) Regular; (1) Deficiente o (0) Fracasado NO deben emplearse.

A continuación, se presentan ejemplos de *categorías de calidad* construidas a partir de un modelo *numérico-descriptivo* basado en niveles de ejecución y dominio de destrezas. El maestro puede seleccionar estos modelos o diseñar otras categorías que se adapten mejor al contenido y a las destrezas que se desean evaluar.

Modelo de Categorías de Calidad por Niveles de Ejecución y Dominio de Destrezas Marrero (2023)	
Niveles de Ejecución (4)	Dominio de Destrezas (4)
(4) Ejecución Óptima	(4) Dominio Óptimo
(3) Ejecución Destacada	(3) Dominio Destacado
(2) Ejecución Básica	(2) Dominio Básico
(1) Ejecución Mínima	(1) Dominio Mínimo
(0) No observado / No se evidencia	(0) No observado / No se evidencia
Niveles de Ejecución (3)	Dominio de Destrezas (3)
(3) Ejecución Superior	(3) Dominio Superior
(2) Ejecución Básica	(2) Dominio Básico
(1) Ejecución Mínima	(1) Dominio mínimo
(0) No observado / No se evidencia	(0) No observado / No se evidencia

Categoría de Frecuencia

Las *escalas de frecuencia* son adecuadas para identificar la periodicidad en que ocurre una acción, comportamiento o una característica. Éstas pueden ser útiles para conocer el grado de participación o comunicación que mantienen los estudiantes durante la clase o mientras realizan trabajo colaborativo, entre otros. A continuación, se presentan dos ejemplos de Categorías de frecuencia construidas a partir de una escala numérica-descriptiva.

Categorías de Frecuencia (4)
(4) Siempre
(3) Casi siempre
(2) Ocasionalmente
(1) Nunca
(0) No observado

Categorías de Frecuencia (3)
(3) Siempre
(2) Casi siempre
(1) Nunca
(0) No observado

Modelo de formulario para elaborar una Escala con (4) Categorías de Calidad



Oficina Regional Educativa de _____
Escuela _____
Escala de Categorías para evaluar _____

Nombre del estudiante _____ Grado: _____
Curso _____ Maestro: _____

Instrucciones: Escriba una X bajo el nivel que mejor represente la calidad de desempeño del estudiante. Utilice la parte posterior del papel para escribir cualquier observación importante durante la interpretación de esta escala.

CRITERIO	INDICADORES	4	3	2	1	0
	1.					
	2.					
	3.					
	4.					
	5.					
	6.					
	7.					
	8.					
	9.					
	10.					
	11.					
	12.					
	13.					
	14.					
	15.					
	16.					
	TOTAL					

Firma del maestro: _____

Fecha de evaluación: _____

Categorías por Nivel de Ejecución

4	Ejecución Óptima
3	Ejecución Destacada
2	Ejecución Básica
1	Ejecución Mínima
0	No observado/No se evidencia

Modelos de Criterios e Indicadores para Escalas de Categorías o Rúbricas Analíticas

Tarea de Ejecución: Artes Visuales Obra Pictórica (Marrero, 2023)		
Criterios	Indicadores	
Valor	1.	Explora la opacidad en un tono.
	2.	Explora la luminosidad en un tono.
	3.	Explora el brillo en un tono.
	4.	Combina grados de claridad u oscuridad en tonos.
	5.	Emplea tonos fuertes en una composición.
	6.	Emplea tonos medios en una composición.
	7.	Emplea tonos claros en una composición.
	8.	Combina diversos tonos (fuertes, medios, claros) en una composición.
Espacio	9.	Toma en cuenta toda la superficie disponible al realizar una composición.
	10.	La división del espacio aporta unidad a los elementos de composición.

Prueba de Ejecución: Música Técnica Instrumental General (Marrero, 2023)		
Criterios	Indicadores	
Postura	1.	Mantiene una postura correcta.
	2.	Sostiene de forma correcta el instrumento.
Ritmo	3.	Mantiene el pulso del tiempo durante la interpretación.
Sonido	4.	Logra un sonido claro y continuo del instrumento.
	5.	Controla el nivel de volumen y las dinámicas musicales.
Lectura	6.	Transfiere correctamente la partitura o los símbolos musicales a la interpretación del instrumento.
	7.	Respeto los silencios de la pieza musical.
	8.	Es capaz de continuar la pieza musical, aunque cometa errores.
Dirección	9.	Demuestra atención a las indicaciones del director musical.
	10.	Mantiene el orden y sigue instrucciones durante las prácticas.

RÚBRICA O MATRIZ DE VALORACIÓN

La *rúbrica* es una guía que contiene un conjunto de criterios con indicadores o descripciones asociadas a ciertos niveles de ejecución. Se aplica para revisar y calificar una respuesta a una pregunta tipo ensayo u otra tarea de ejecución.

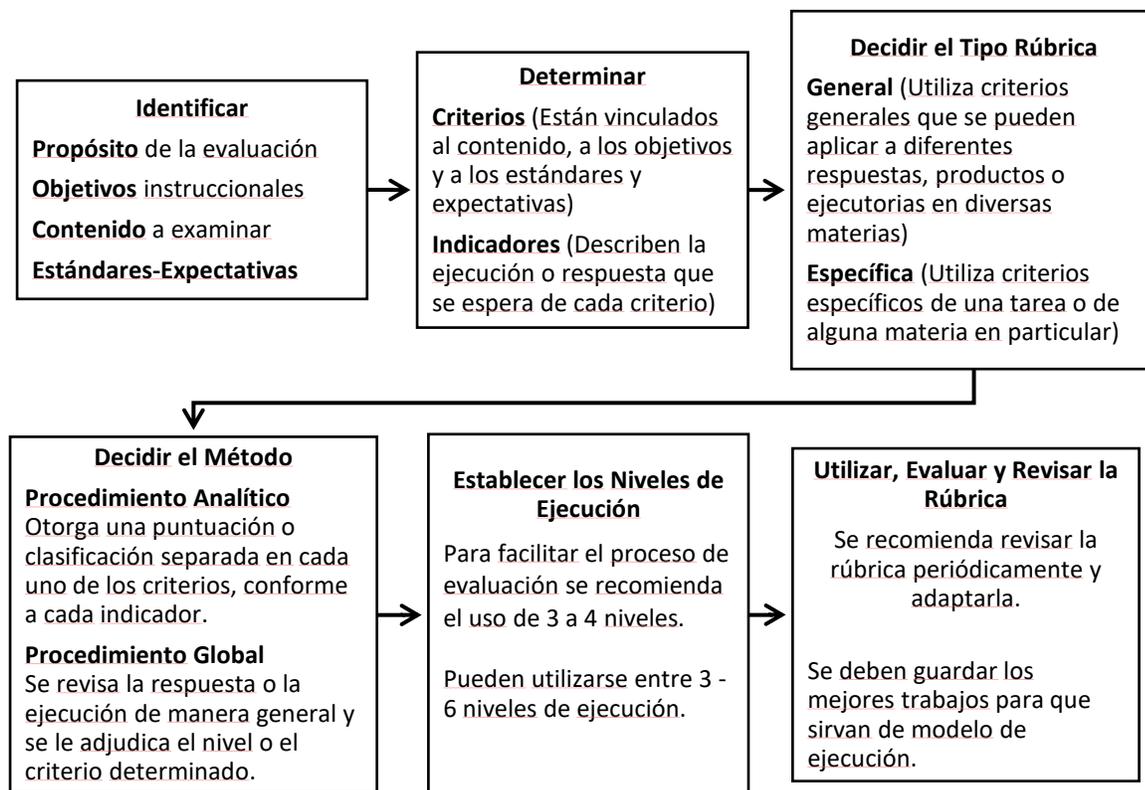
Una rúbrica se puede desplegar en el formato de lista, fila o columna con criterios e indicadores ordenados en varios niveles o gradaciones de calidad en la ejecución. De este modo, se le llama *matriz de valoración*, ya que incorpora en un eje los criterios y en el otro los niveles de ejecución junto con las descripciones correspondientes (Medina y Verdejo, 2019).

El uso de rúbricas en las escuelas contribuye significativamente a mejorar el rendimiento de los alumnos porque los lleva a conocer el nivel de aprendizaje que tienen que alcanzar, a la vez que provee una herramienta o guía para organizar su trabajo y cumplir dichos requerimientos (Falcó, 2023).

Componentes de una Rúbrica

- Criterios - dimensiones o características escogidas para juzgar.
- Indicadores - características, acciones o comportamientos que se van a observar o calificar de un proceso o producto educativo.
- Escala - indica los valores o puntuaciones mediante los cuales cuantificamos la ejecución de los estudiantes para, de este modo, facilitar una medición más precisa y objetiva.

GUÍA PARA ELABORAR UNA RÚBRICA O MATRIZ DE VALORACIÓN



TIPOS DE RÚBRICA

Rúbrica Global (Holística)

Al utilizar una *rúbrica global* el maestro evalúa la totalidad de un proceso o un producto, sin juzgar por separado las partes que lo componen. La rúbrica global parte del supuesto de que los componentes de una tarea están entrelazados e integrados de forma tal, que no es fácil separarlos. Este tipo de rúbrica combina los indicadores de todos los criterios en la descripción de cada uno de los niveles de ejecución.

La persona que revisa o califica, a partir de una rúbrica global, tiene que decidir qué nivel describe mejor la calidad de la respuesta, trabajo o ejecución, sin examinar por separado el cumplimiento de cada criterio e indicador, como lo haría en un procedimiento analítico.

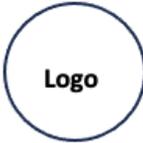
A continuación, se presenta el formato de una *rúbrica global*. En el mismo, se puede observar que debe haber una descripción de la calidad de toda respuesta, trabajo o ejecución en cada nivel.

Esquema de una Rúbrica Global (Medina y Verdejo, 2019)	
Niveles	Descripciones
4	Descripción que indica en qué consiste el nivel más alto de ejecución.
3	Descripción que indica en qué consiste el nivel aceptable de ejecución.
2	Descripción que indica en qué consiste el nivel inferior de ejecución.
1	Descripción que indica en qué consiste el nivel inaceptable de ejecución.

El procedimiento global es recomendado para evaluar contestaciones a preguntas para elaborar la respuesta, o para trabajos en donde las respuestas correctas son múltiples y se permite que se cometan errores mínimos que no afectan la calidad de la respuesta o del trabajo. La rúbrica global tiende a ser más utilizada en la revisión de ensayos y en otras tareas de ejecución que forman parte de pruebas estandarizadas.

Para la evaluación del aprendizaje en la enseñanza de las Bellas Artes se recomienda el uso de la *rúbrica global* para corregir preguntas para elaborar la respuesta que formen parte de una prueba de aprovechamiento académico o de un ensayo y para tareas de ejecución cuyos criterios sean generales.

Modelo de formulario para Rúbrica Global a partir de una Matriz de Valoración



Logo

Oficina Regional Educativa de _____
Escuela _____

Rúbrica para evaluar _____

Estudiante _____ Grado _____
Materia _____ Maestro _____

Instrucciones: Seleccione el nivel de ejecución del estudiante.

Niveles	Descripciones
4	
3	
2	
1	
0	

Observaciones o comentarios

Firma del maestro: _____ Fecha de evaluación: _____

Modelo de Matriz de Valoración Global (Rúbrica Global)
para evaluar contestaciones a preguntas para elaborar la respuesta
 (Medina y Verdejo, 2019)

NIVELES	DESCRPTORES
4	Respuesta vinculada con la pregunta o asunto. Establece el tema o asunto en la introducción. Desarrolla el tema y varios subtemas de forma organizada. Provee ejemplos adecuados para explicar o apoyar las ideas. Hace referencias a autores o estudios. Llega a conclusiones relacionadas. Usa constantemente el vocabulario técnico. Muestra entendimiento de los conceptos o términos. Esta libre de errores ortográficos.
3	Respuesta vinculada con la pregunta o asunto. Establece el tema o asunto en la introducción. Desarrolla el tema de forma organizada. Provee ejemplos para explicar o apoyar las ideas. Usa con regularidad el vocabulario técnico. Muestra entendimiento de los conceptos. Tiene un error ortográfico.
2	Respuesta vinculada con la pregunta o asunto. Introduce y desarrolla el tema o asunto. Provee un ejemplo o una explicación. Usa muy poco el vocabulario técnico. Muestra cierta confusión en algunos conceptos. Tiene dos errores ortográficos.
1	Respuesta desvinculada de la pregunta o asunto. Introduce el tema, pero casi sin desarrollarlo. Presenta explicaciones confusas. No usa el vocabulario técnico. Muestra confusión en los conceptos. Tiene más de dos errores ortográficos.
0	No hay respuesta. Provee una respuesta irrelevante o no responde a la pregunta.

Rúbrica Analítica

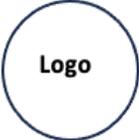
La *rúbrica analítica* es un instrumento que sirve para desglosar una actividad en varios criterios de evaluación y describir, a través de indicadores observables, cada nivel de ejecución. Es muy útil cuando se trata de hacer un análisis detallado para detectar los puntos fuertes y débiles del desempeño de un estudiante, o de un grupo de estudiantes, en la ejecución de una tarea o una prueba. Este tipo de rúbrica permite un alto grado de retroalimentación entre profesor-estudiante ya que establece una guía de criterios e indicadores de evaluación de forma detallada y precisa.

En una *rúbrica analítica* el rendimiento o desempeño se juzga en indicadores por separado. Este procedimiento ayuda a conocer en qué medida los alumnos desempeñan cada criterio de la tarea, distinguiendo entre el rendimiento o desempeño que cumplen y el que no cumplen. La cantidad de criterios en una rúbrica dependerá del tipo de ejecución que se evalúe.

La *rúbrica analítica* se recomienda para todos los niveles de Bellas Artes ya que ejecución requiere una evaluación más rigurosa y específica con criterios e indicadores detallados que contengan elementos técnicos observables.

Esquema de Matriz de Valoración Analítica (Rúbrica Analítica) (Medina y Verdejo, 2019)					
CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN				Puntos
	3	2	1	0	
Criterio I	Descripción que indica en qué consiste el nivel más alto de ejecución	Descripción que indica en qué consiste un nivel aceptable de ejecución	Descripción que indica en qué consiste un nivel de ejecución inferior a lo aceptable	Descripción que indica que no se ejecutó el criterio.	
Criterio II	Descripción que indica en qué consiste el nivel más alto de ejecución	Descripción que indica en qué consiste un nivel aceptable de ejecución	Descripción que indica en qué consiste un nivel de ejecución inferior a lo aceptable	Descripción que indica que no se ejecutó el criterio.	
Criterio III	Descripción que indica en qué consiste el nivel más alto de ejecución	Descripción que indica en qué consiste un nivel aceptable de ejecución	Descripción que indica en qué consiste un nivel de ejecución inferior a lo aceptable	Descripción que indica que no se ejecutó el criterio.	
Criterio IV	Descripción que indica en qué consiste el nivel más alto de ejecución	Descripción que indica en qué consiste un nivel aceptable de ejecución	Descripción que indica en qué consiste un nivel de ejecución inferior a lo aceptable	Descripción que indica que no se ejecutó el criterio.	
Total de Puntuación					

Modelo para elaborar una Rúbrica Analítica a partir de un esquema de Matriz de Valoración



Logo

Oficina Regional Educativa de _____
Escuela _____

Rúbrica Analítica para evaluar _____

Estudiante _____ Grado: _____
Curso _____ Maestro: _____

Instrucciones: En el espacio indicado, escriba la puntuación obtenida por el estudiante. Escriba las observaciones que estime necesarias durante la interpretación de esta rúbrica.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO					Puntos
	4	3	2	1	0	

Observaciones: _____

Firma del maestro: _____ **Fecha de evaluación:** _____

ARTES VISUALES**Rúbrica Analítica: Modelo de criterios e indicadores para evaluar una Tarea de Ejecución****Artística - Obra pictórica**

Este modelo toma en cuenta diversos aspectos dirigidos a evaluar una *Obra Pictórica* a partir de criterios como la creatividad, la originalidad, la técnica, las habilidades, la composición, el diseño, la interpretación del tema, la presentación, la finalización, la participación y el esfuerzo. El maestro debe adaptar este modelo al nivel académico de sus estudiantes, a los objetivos instruccionales, a los estándares y expectativas, y al contenido curricular que haya impartido en la sala de clases.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
Creatividad y originalidad	La obra muestra una creatividad excepcional y una originalidad evidente, demostrando una perspectiva única y fresca.	La obra es creativa y original, mostrando una interpretación personal del tema.	La obra refleja alguna creatividad y originalidad, aunque podría ser más distintiva en su enfoque.	La obra carece de creatividad y originalidad, siendo una repetición de ideas o enfoques preexistentes.	No ejecutó el criterio.
Técnica y habilidades	La ejecución técnica es excepcional, evidenciando un dominio avanzado de las técnicas y habilidades.	La ejecución técnica es sólida y competente, mostrando un buen nivel de dominio en las técnicas aplicadas.	La ejecución técnica es adecuada, pero puede haber algunas áreas que requieren mejoras o refinamiento.	La ejecución técnica es limitada, mostrando dificultades significativas en la aplicación de las técnicas.	No ejecutó el criterio.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
Composición y diseño	La obra presenta una composición y diseño excepcionales , logrando una armonía visual y una organización efectiva de los elementos.	La obra demuestra una composición y diseño sólidos, creando una estructura visual coherente y atractiva.	La obra muestra una composición y diseño aceptables, aunque algunos aspectos podrían mejorarse para lograr una mayor efectividad.	La obra carece de una composición y diseño efectivos, resultando en una falta de cohesión visual.	No ejecutó el criterio.
Interpretación del tema	La obra muestra una interpretación profunda y provocadora del tema, evidenciando una conexión clara con el concepto.	La obra refleja una interpretación sólida del tema y una comprensión adecuada de su significado.	La obra ofrece una interpretación básica del tema, pero podría profundizar más en su conexión con el concepto.	La obra no logra una interpretación coherente del tema y no muestra comprensión del concepto.	No ejecutó el criterio.
Presentación y finalización	La presentación de la obra es impecable, con una atención meticulosa a los detalles y una finalización excepcional.	La presentación de la obra es ordenada y cuidada, evidenciando una preocupación por los detalles y la finalización.	La presentación de la obra es aceptable, aunque podría haber mejoras en la atención a los detalles y la presentación general.	La presentación de la obra es descuidada y poco pulida, con problemas evidentes en la finalización.	No ejecutó el criterio.
Participación y esfuerzo	El estudiante mostró un compromiso excepcional con el proyecto, participando activamente y dedicando un esfuerzo excepcional.	El estudiante participó de manera sólida y demostró un esfuerzo constante en la realización del proyecto.	El estudiante participó de manera adecuada, aunque el esfuerzo podría haber sido más consistente y evidente.	El estudiante tuvo una participación limitada y mostró poco esfuerzo en el proyecto.	No ejecutó el criterio.

COMUNICACIONES: PRODUCCIÓN DE RADIO Y TELEVISIÓN**Rúbrica Analítica: Modelo de criterios e indicadores para una Prueba de Ejecución****Locución para Radio**

Este modelo toma en cuenta diversos aspectos dirigidos a evaluar la *Locución para Radio* a partir de criterios como el contenido (claridad del mensaje, relevancia y profundidad); la expresión oral (claridad, fluidez, volumen y modulación); el uso del equipo y el proceso de edición. El maestro debe adaptar este modelo al nivel académico de sus estudiantes, a los objetivos instruccionales, a los estándares y expectativas, y al contenido curricular que haya impartido en la sala de clases.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO (CONTENIDO)				
	4	3	2	1	0
Claridad del mensaje	El mensaje es claro, estructurado y coherente. La información se presenta de manera organizada y con ejemplos relevantes.	El mensaje es mayormente claro y coherente, pero puede haber algunas lagunas en la estructura o ejemplos.	El mensaje tiene claridad irregular y puede ser difícil de seguir en algunos puntos.	El mensaje es confuso, desorganizado o carece de claridad en su presentación.	No ejecutó el criterio.
Relevancia y profundidad	El contenido es relevante y profundo, mostrando un entendimiento sólido del tema. Se abordan múltiples aspectos del tema de manera enriquecedora.	El contenido es mayormente relevante y demuestra comprensión, pero podría profundizarse más en algunos aspectos.	El contenido es en su mayoría relevante, pero puede haber áreas que necesitan más desarrollo.	El contenido carece de relevancia o profundidad, y no demuestra una comprensión adecuada del tema.	No ejecutó el criterio.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO (EXPRESIÓN ORAL)				
	4	3	2	1	0
Claridad y Fluidez	La locución es clara y fluida, sin titubeos ni interrupciones significativas. El ritmo y la entonación son adecuados para el mensaje.	La locución es mayormente clara y fluida, con solo pequeños titubeos en ocasiones. El ritmo y la entonación son adecuados.	La locución puede ser algo entrecortada o insegura en algunos puntos. El ritmo y la entonación pueden variar.	La locución es confusa o insegura, con muchos titubeos y dificultades en el ritmo y la entonación.	No ejecutó el criterio.
Volumen y Modulación	El volumen es apropiado y la modulación vocal agrega énfasis y dinamismo al mensaje.	El volumen es en su mayoría apropiado y la modulación vocal es consistente, aunque podría mejorar en algunos aspectos.	El volumen y la modulación pueden ser inconsistentes, dificultando la comprensión o la atención.	El volumen y la modulación son inadecuados, afectando la audibilidad y la comprensión.	No ejecutó el criterio.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO (USO DEL EQUIPO Y EDICIÓN)				
	4	3	2	1	0
Fluidez y Eficacia del Equipo	El manejo del equipo de grabación y edición es fluido y sin problemas notables. La calidad del sonido resultante es excelente.	El manejo del equipo es mayormente eficiente, aunque pueden surgir pequeños problemas técnicos o necesitar ajustes menores. La calidad del sonido es buena.	El manejo del equipo puede ser algo irregular, lo que afecta la calidad del sonido en ciertos momentos.	El manejo del equipo presenta problemas significativos que afectan considerablemente la calidad del sonido.	No ejecutó el criterio.
Calidad de Edición y Efectos	La edición demuestra habilidad y mejora la calidad del producto final. Se aplican efectos y ajustes de manera profesional.	La edición es competente, aunque podría haber áreas donde la postproducción podría mejorarse.	La edición es básica y pueden existir áreas donde la postproducción resulta insatisfactoria.	La edición es deficiente y no cumple con los estándares mínimos de calidad.	No ejecutó el criterio.

Rúbrica Analítica: Modelo de criterios e indicadores para evaluar una Tarea de Ejecución**Producción de Televisión**

Este modelo toma en cuenta diversos aspectos dirigidos a evaluar la *Producción de Televisión* a partir de criterios como la creatividad, la calidad técnica, el contenido y el trabajo en equipo. Cada nivel de dominio se define claramente para que los estudiantes puedan comprender cómo serán evaluados. El maestro debe adaptar este modelo al nivel académico de sus estudiantes, a los objetivos instruccionales, a los estándares y expectativas, y al contenido curricular que haya impartido en la sala de clases.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
Innovación y Originalidad	El proyecto muestra ideas innovadoras de forma excepcional y mantiene una originalidad única en la presentación, los elementos visuales y la narrativa.	El proyecto muestra ideas innovadoras y muestra originalidad en la mayoría de los aspectos de la presentación y la narrativa.	El proyecto tiene algunas características creativas y originales, pero falta consistencia en su aplicación.	El proyecto carece en gran medida de creatividad y originalidad en su presentación y narrativa.	No ejecutó el criterio.
Producción Técnica	La calidad de la producción técnica es excepcional en términos de imagen, sonido, edición y efectos visuales.	La producción técnica es competente en términos de imagen, sonido, edición y efectos visuales.	La producción técnica muestra algunos problemas menores en términos de imagen, sonido, edición o efectos visuales.	La producción técnica es deficiente y afecta significativamente la calidad del proyecto.	No ejecutó el criterio.
Contenido y Mensaje	El proyecto comunica un mensaje claro y relevante, y el contenido está bien estructurado y organizado.	El proyecto comunica un mensaje coherente y relevante, aunque la estructura y organización del contenido pueden ser mejoradas.	El proyecto tiene dificultades para comunicar un mensaje claro y su contenido es desorganizado en algunos aspectos.	El mensaje del proyecto es confuso o poco relevante, y el contenido carece de organización.	No ejecutó el criterio.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
Colaboración y Trabajo en Equipo	El estudiante demuestra una colaboración excepcional, contribuye significativamente al equipo y fomenta un ambiente positivo.	El estudiante trabaja bien en equipo, colabora eficazmente y muestra una actitud positiva.	El estudiante colabora en cierta medida, pero ocasionalmente puede tener dificultades para trabajar en equipo.	El estudiante muestra una falta de colaboración y puede tener un impacto negativo en el equipo.	No ejecutó el criterio.
Cumplimiento de Plazos	El proyecto se completa antes del plazo establecido, demostrando una excelente gestión del tiempo.	El proyecto se completa dentro del plazo establecido y muestra una buena gestión del tiempo.	El proyecto se completa, pero puede haber algunas demoras que afectan la calidad final.	El proyecto se entrega significativamente después del plazo, lo que afecta su calidad y finalización.	No ejecutó el criterio.

CINEMATOGRAFÍA**Rúbrica Analítica: Modelo de criterios e indicadores para evaluar una Tarea de Ejecución****Producción Cinematográfica**

Este modelo toma en cuenta diversos aspectos dirigidos a evaluar un *Proyecto Cinematográfico* a partir de criterios como la narrativa, el contenido, la técnica cinematográfica, la edición, el montaje, la creatividad y la originalidad. El maestro debe adaptar este modelo al nivel académico de sus estudiantes, a los objetivos instruccionales, a los estándares y expectativas, y al contenido curricular que haya impartido en la sala de clases.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
Narrativa y Contenido	La historia es original, coherente y tiene una estructura narrativa clara. Los personajes están bien desarrollados y su evolución es evidente.	La historia es coherente y tiene una estructura narrativa reconocible. Los personajes son desarrollados, pero podrían tener más profundidad.	La historia es un tanto confusa o predecible. Los personajes son simples y podrían estar mejor desarrollados.	La historia es confusa o incoherente. Los personajes son poco desarrollados y la narrativa es difícil de seguir.	No ejecutó el criterio.
Técnica Cinematográfica	Se utilizan de manera creativa y efectiva técnicas cinematográficas como encuadre, iluminación, enfoque y movimiento de cámara para transmitir la historia y el estado de ánimo.	Las técnicas cinematográficas son utilizadas correctamente en su mayoría, pero podrían mejorarse para mejorar la narrativa visual.	Algunas técnicas cinematográficas son aplicadas correctamente, pero con limitaciones en términos de creatividad y efectividad.	Las técnicas cinematográficas son escasas o aplicadas incorrectamente, dificultando la comprensión de la historia.	No ejecutó el criterio.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
Edición y Montaje	La edición y el montaje son fluidos y contribuyen a una narrativa cohesiva. Las transiciones son suaves y bien sincronizadas.	La edición y el montaje son en su mayoría coherentes, aunque podría haber algunas transiciones menos fluidas.	La edición y el montaje son básicos, con algunas transiciones abruptas o confusas.	La edición y el montaje dificultan la comprensión de la historia debido a problemas evidentes.	No ejecutó el criterio.
Creatividad y Originalidad	El proyecto muestra un alto nivel de creatividad y originalidad, utilizando enfoques únicos para transmitir la historia.	El proyecto es creativo y presenta algunas ideas originales, pero también incorpora elementos convencionales.	La creatividad es limitada y se siguen enfoques convencionales en gran medida.	La falta de creatividad y originalidad hace que el proyecto sea poco interesante.	No ejecutó el criterio.

DANZA: MOVIMIENTO Y EXPRESIÓN CORPORAL**Rúbrica Analítica: Modelo de criterios e indicadores para una Prueba de Ejecución en Danza**

Este modelo toma en cuenta diversos aspectos dirigidos a evaluar la *Ejecución en Danza* a partir de criterios como la técnica, el dominio del movimiento, la creatividad y la expresión. El maestro debe adaptar este modelo al nivel académico de sus estudiantes, a los objetivos instruccionales, a los estándares y expectativas, y al contenido curricular que haya impartido en la sala de clases.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
Técnica y dominio del movimiento	El estudiante demuestra un dominio excepcional de la técnica, ejecutando los movimientos con precisión, fluidez y control. Aplica correcciones y mejoras de manera efectiva.	El estudiante muestra un buen dominio técnico, realizando los movimientos de manera coherente y con cierto grado de control. Implementa algunas correcciones.	El estudiante presenta dificultades en la ejecución técnica de los movimientos, mostrando falta de control y precisión. Necesita mayor práctica y atención a las correcciones.	El estudiante tiene dificultades significativas en la realización técnica de los movimientos, afectando su rendimiento general.	No ejecutó el criterio.
Creatividad y expresión	El estudiante muestra una gran creatividad al interpretar los movimientos, añadiendo elementos personales y aportando una interpretación emotiva y única.	El estudiante demuestra creatividad en la interpretación, incorporando algunos elementos personales y expresando emociones de manera adecuada.	La creatividad y la expresión del estudiante son limitadas, y la interpretación carece de profundidad y emoción.	El estudiante presenta una interpretación poco creativa y con escasa expresión, afectando negativamente la comunicación artística.	No ejecutó el criterio.

BALLET**Rúbrica Analítica: Modelo de criterios e indicadores para una Prueba de Ejecución en Ballet**

Este modelo toma en cuenta diversos aspectos dirigidos a evaluar la *Ejecución en Ballet* a partir de criterios como la postura, la alineación, el control corporal, la flexibilidad, la fuerza, la expresión facial y emocional, la interpretación musical, la actitud, el esfuerzo y la autocorrección. El maestro debe adaptar este modelo al nivel académico de sus estudiantes, a los objetivos instruccionales, a los estándares y expectativas, y al contenido curricular que haya impartido en la sala de clases.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
TÉCNICA					
Postura y alineación	Demuestra una postura y alineación perfectas en todos los movimientos.	Mantiene una buena postura y alineación en la mayoría de los movimientos.	A veces muestra una postura y alineación adecuadas.	La postura y alineación son inconsistentes y poco precisas.	No ejecutó el criterio.
Control corporal	Controla completamente el cuerpo en todos los ejercicios, mostrando gracia y fluidez.	Muestra control adecuado del cuerpo en la mayoría de los ejercicios.	A veces muestra dificultades para mantener el control corporal.	Muestra falta de control y coordinación en varios ejercicios.	No ejecutó el criterio.
Flexibilidad y fuerza	Exhibe una excepcional flexibilidad y fuerza en todas las actividades.	Muestra buena flexibilidad y fuerza en la mayoría de las actividades.	A veces muestra limitaciones en flexibilidad y fuerza.	Demuestra falta de flexibilidad y fuerza en varios ejercicios.	No ejecutó el criterio.
EXPRESIÓN E INTERPRETACIÓN					
Expresión facial y emocional	Comunica emociones de manera excepcional a través de expresiones faciales y corporales.	Comunica eficazmente emociones a través de expresiones faciales y corporales.	A veces muestra dificultades para transmitir emociones.	La expresión facial y emocional es limitada o poco convincente.	No ejecutó el criterio.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
Interpretación musical	Se adapta perfectamente al ritmo y la música, realzando la coreografía.	Se adapta bien al ritmo y la música en la mayoría de los casos.	A veces se desalinea con el ritmo y la música.	La interpretación musical es inconsistente y poco precisa.	No ejecutó el criterio.
DESARROLLO PERSONAL					
Actitud y esfuerzo	Muestra un compromiso excepcional, participando con entusiasmo y esfuerzo constante.	Participa activamente y muestra dedicación en la mayoría de las clases.	A veces muestra falta de interés y esfuerzo.	Demuestra falta de compromiso y esfuerzo en varias ocasiones.	No ejecutó el criterio.
Autocorrección y mejora	Busca constantemente la mejora, aceptando retroalimentación y aplicándola eficazmente.	Acepta la retroalimentación y trabaja para mejorar, aunque podría hacerlo de manera más consistente.	A veces muestra resistencia a la retroalimentación y tiene dificultades para corregir errores.	Tiene dificultades para aceptar retroalimentación y mejorar su desempeño.	No ejecutó el criterio.

Música

Rúbrica Analítica: Modelo de criterios e indicadores para una Prueba de Ejecución Musical -Instrumental o Vocal

Este modelo toma en cuenta diversos aspectos dirigidos a evaluar la *Ejecución Musical* de los estudiantes a partir de criterios como la técnica, la precisión, la expresión, la musicalidad, la presentación y el escenario. El maestro debe adaptar este modelo al nivel académico de sus estudiantes, a los objetivos instruccionales, a los estándares y expectativas, y al contenido curricular que haya impartido en la sala de clases.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO					
	5	4	3	2	1	0
Técnica y precisión	La interpretación es altamente precisa y demuestra un dominio técnico excepcional del instrumento o voz. Los pasajes difíciles se ejecutan sin errores.	La interpretación es generalmente precisa, aunque puede haber pequeños errores ocasionales en pasajes más desafiantes. La técnica es sólida en su mayoría.	La interpretación contiene algunos errores técnicos notables, pero el estudiante muestra un nivel básico de habilidad en la ejecución.	Varios errores técnicos afectan la interpretación y demuestran falta de dominio en ciertos aspectos.	La interpretación está plagada de errores técnicos graves que dificultan la comprensión de la pieza.	No ejecutó el criterio.
Expresión y musicalidad	El estudiante muestra una comprensión profunda de la expresión musical. La interpretación es emotiva, dinámica y con un fraseo musical convincente.	La interpretación es expresiva y muestra un buen manejo de dinámicas y matices. La expresión musical es adecuada para el estilo de la pieza.	La interpretación tiene algunas expresiones y matices, pero falta coherencia y profundidad emocional en la interpretación.	La expresión musical es limitada, y la interpretación carece de emotividad y dinámicas adecuadas.	La interpretación es monótona y carece de cualquier indicio de expresión o musicalidad.	No ejecutó el criterio.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO					
	5	4	3	2	1	0
Presentación y escenario	El estudiante demuestra una fuerte presencia en el escenario, estableciendo contacto visual con la audiencia y mostrando confianza en la interpretación.	La presentación en el escenario es adecuada, aunque podría haber más conexión con la audiencia. El estudiante demuestra cierta confianza.	La presentación en el escenario es básica y puede haber cierta tensión. El estudiante necesita trabajar en establecer una mejor conexión con la audiencia.	La presentación en el escenario es incómoda y muestra falta de confianza. La comunicación con la audiencia es débil.	La presentación en el escenario es notablemente nerviosa e insegura, lo que afecta negativamente la interpretación.	No ejecutó el criterio.

TEATRO**Rúbrica Analítica: Modelo de criterios e indicadores para una Prueba de Ejecución****Escena Teatral**

Este modelo toma en cuenta diversos aspectos dirigidos a evaluar una *Escena Teatral* a partir de criterios como la interpretación, la expresión corporal, la voz y la entonación, la comprensión del texto, la creatividad, la originalidad y la colaboración. El maestro debe adaptar este modelo al nivel académico de sus estudiantes, a los objetivos instruccionales, a los estándares y expectativas, y al contenido curricular que haya impartido en la sala de clases.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
Interpretación	El estudiante demuestra una interpretación excepcional del personaje. La expresión facial, vocalización y gestos son coherentes y transmiten las emociones del personaje de manera convincente.	La interpretación es buena y efectiva, aunque podría haber algunos detalles que mejorar.	La interpretación es básicamente adecuada, pero falta profundidad y expresividad en algunos momentos.	La interpretación es poco convincente y carece de conexión con el personaje.	No ejecutó el criterio.
Expresión Corporal	El estudiante utiliza el cuerpo de manera excepcional para comunicar el carácter y la emoción del personaje. Los movimientos son fluidos y coherentes con la escena.	La expresión corporal es adecuada y contribuye a la interpretación, aunque podría haber más coherencia en los movimientos.	La expresión corporal es básica y en ocasiones no está alineada con el personaje o la escena.	La expresión corporal es limitada y no contribuye a la comprensión del personaje.	No ejecutó el criterio.
Voz y Entonación	La voz del estudiante es clara, variada y adecuada al personaje y al contexto de la	La voz y la entonación son buenas en su mayoría, aunque puede haber algunos	La voz y la entonación son básicas, pero en algunos momentos la comunicación	La voz es monótona o poco clara, dificultando la	No ejecutó el criterio.

CRITERIOS	NIVELES DE EJECUCIÓN O DESEMPEÑO				
	4	3	2	1	0
	escena. La entonación es efectiva y aporta a la narrativa.	momentos de falta de claridad o variación.	podría mejorarse.	comprensión de la escena.	
Comprensión del Texto	El estudiante demuestra una comprensión profunda del texto, su contexto y su significado. La interpretación refleja un análisis detallado.	El estudiante comprende el texto y su contexto, y la interpretación es sólida, aunque podría haber más profundidad en el análisis.	El estudiante demuestra una comprensión básica del texto, pero hay áreas donde la interpretación no es del todo coherente.	La comprensión del texto es limitada y la interpretación carece de conexión con el contenido.	No ejecutó el criterio.
Creatividad y Originalidad	El estudiante aporta elementos creativos y originales a la escena, enriqueciendo la interpretación y la presentación.	Hay evidencia de creatividad en la interpretación, pero podría haber más elementos originales.	La creatividad es limitada y la interpretación se apega en gran medida a enfoques convencionales.	El estudiante aporta elementos creativos y originales a la escena, enriqueciendo o la interpretación y la presentación.	No ejecutó el criterio.
Colaboración	El estudiante demuestra una colaboración excepcional con los compañeros, adaptándose a sus acciones y contribuyendo de manera efectiva a la escena.	La colaboración es buena y el estudiante trabaja bien con los compañeros, aunque podría haber algunos momentos de desajuste.	La colaboración es básica, pero en algunos momentos hay falta de coordinación con los compañeros.	La colaboración es insuficiente y afecta negativamente la presentación de la escena.	No ejecutó el criterio.

REFERENCIAS

- Aguaded, J. I., & Sánchez Carrero, J. (2013). *El empoderamiento digital de niños y jóvenes a través de la producción audiovisual*. AdComunica, 175-196.
<https://doi.org/10.6035/2174-0992.2013.5.11>
- Blazer, A., Froseth, J. O., & Weikart, P. (2001). *Música y movimiento: Actividades rítmicas en el aula*. Graó.
- Bovion, L (1986). *La canción Infantil, Jardín de infante a primeros grados*. Ed. Latin.
- Bravo, O. (1996). *Manual de Movimiento y Expresión Corporal*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Burnard, P. Murphy, R. (2013). *Enseñar música de forma creativa*. Ed. Morata.
- Ceballos, A. García, J. (2009). *Educación Musical*. Ed. CEP, España.
- Chans, N., Goñalons, G., Mosna, M., & Sobol, B. (2014). *Producción de audiovisuales como estrategia de aprendizaje activo*. En Actas del IX Congreso de Tecnología en Educación & Educación en Tecnología (pp. 332-341).
- Delalande, F. (2004). *La enseñanza de la música en la era de las nuevas tecnologías*. Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación. Pag 17-23.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1049862>
- Delgado, C. (2020). *El mundo del baile despide a un pilar de la danza puertorriqueña. El Nuevo Día*. <https://www.pressreader.com/puerto-rico/el-nuevo-dia1/20200615/281505048463356>
- Departamento de Educación (2020). *Reglamento de las escuelas primarias y secundarias del Departamento de Educación de Puerto Rico*. <https://de.pr.gov/wp-content/uploads/2020/01/17-reglamento-de-las-escuelas-primarias-y-secundarias.pdf>
- Falcó, J. (2023). *Otra evaluación es necesaria: Guía para hacerla posible*. España: Editorial CCS.
- Fradera, J (2015). *El Lenguaje musical*. Ed.Barcelona
- Laban, R. (1993). *Danza educativa moderna*. Paidós
- Machado de Castro, P (1990). *Fundamentos de apreciación musical*. Ed.Plaza Mayor.
- Marín Carmona, R. (2008). *Estrategias para la educación audiovisual*. Cuadernos de Comunicación. (2), 78-92.

- Marrero, M. (2023). *Guía: Diseño de Instrumentos para la Evaluación del Aprendizaje en la Enseñanza de las Bellas Artes*. Puerto Rico: ORE Bayamón.
- Media & Information Literacy, Organizations (2012). *Center for Media Literacy*.
<http://milunesco.unaoc.org/mil-organizations/center-for-media-literacy/>
- Medina, M. & Verdejo, A. (2019). *Evaluación del Aprendizaje Estudiantil*. Puerto Rico
- Nista-Piccolo, L., & Mareira, W. (2015). *Movimiento y Expresión Corporal*. Ed. Narcea.
- Pérez Rufí, J. P. (2017). *El videoclip en Internet: cambios del formato en su distribución online*.
Razón y Palabra.21(98), 574-605.
- Prets, C. (2008). *Informe sobre la alfabetización de los medios de comunicación en un mundo digital*. Parlamento Europeo. https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-6-2008-0461_ES.html
- Pinilla, A. (1998). *La metodología en la enseñanza del lenguaje musical*.
- Ridocci, M. (2009). *Expresión Corporal, Arte del movimiento. Las bases prácticas del lenguaje expresivo*. Ed. Madrid.
- Romo, M. (1986). *Treinta y Cinco Años de Pensamiento Divergente: Teoría de la Creatividad de Guilford*. *Estudios de Psicología*. 18(27 y 28), 175-192. Universidad Autónoma de Madrid.
- Ros, J., & Alins, S. (2002). *Juegos de expresión corporal*.
- Steven, A. G. (2018). *La educación musical como herramienta para el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes*. *Revista de Investigación Científica*. 18.
- Sanmartí, N. (2020). *Evaluar y aprender: un único proceso*. España: Octaedro Editorial.
- San Miguel de Pasarón, A. (2016). *Juguemos con la Música*. Ed. Arquetipo Grupo
- Trias, N., & Pérez, S. (2002). *Juegos de música y expresión corporal*. Parramón. ISBN: 8434224569, 9788434224568.
- Vera, L. (2016). *"Assessment": Medición y Evaluación del Aprendizaje*. Puerto Rico: Publicaciones Puertorriqueñas.

COLABORADORES

El Programa de Bellas Artes agradece el compromiso y las valiosas aportaciones de todos los grupos de interés que formaron parte del proceso de revisión curricular. Sus esfuerzos y conocimientos contribuyeron a la revisión del documento de Marco Curricular de Bellas Artes.

<i>Oficina Regional Educativa (ORE)</i>	<i>Nombre</i>
<i>Arecibo</i>	Prof. Jorge A. Irigoyen Rosado
<i>Arecibo</i>	Prof. Narciso Góñez Góñez
<i>Bayamón</i>	Prof. ^a Marisol Marrero Díaz
<i>Bayamón</i>	Prof. ^a Thaimy Reyes Díaz
<i>Caguas</i>	Prof. José Álamo Cuevas
<i>Humacao</i>	Dra. Lizbeth Soto Torres
<i>Mayagüez</i>	Prof. Ángel Vega
<i>Ponce</i>	Prof. ^a Janis Del Rosario Morales
<i>San Juan</i>	Prof. Santos Cruz Colón

Capítulo de Evaluación

<i>Oficina Regional Educativa (ORE)</i>	<i>Nombre</i>
<i>Bayamón</i>	Prof. ^a Marisol Marrero Díaz

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN

