

Cartografía artística en la escuela secundaria

Cartografía artística en la escuela secundaria



Presentación - justificación:

Así como Leonardo Da Vinci, se acercó y reconoció el mundo desde las artes, los alumnos de 1º de secundaria tejen con **"Hilos de historia Cartografía artística"**, el conocimiento que han obtenido durante sus 11 o 12 años de vida.

En este momento de su existencia ellos son capaces de construir el entendimiento del mundo, crean y disfrutan la belleza del bien hacer y la correcta realización de sus obras y productos.

Con frecuencia, lo más significativo es comprometer a los alumnos a través de la enseñanza, de tal modo que las cuestiones vitales de gran valor pueden salir a discusión.

En torno a los 12 años, los cuerpos han perdido sus proporciones físicas armónicas del período intermedio de la infancia y la adultez. Comienzan a predominar las extremidades, y el sistema muscular se va haciendo cada vez más importante. Hay una actitud crítica que explora la capacidad del pensamiento causal apenas adquirida. El intelecto, que entonces se prepara para reclamar su derecho a que se le escuche, ha de ser canalizado por el maestro.

Es importante un punto de vista personal y subjetivo. Que los niños y niñas manifiesten que, quienes hacen las investigaciones y los descubrimientos son seres humanos y no una especie de instrumentos inexplicables; partes de una máquina del saber.

Los niños y niñas sienten que ha de estructurarse no solo el espacio, sino también el tiempo, eso implica que necesitan conocer los procesos significativos. Se muestran las aventuras como algo hecho por seres humanos que, a su vez, se ven transformados por sus propias acciones. Los acontecimientos no están habitados por un par de figuras históricas, fijadas en unas fechas. ¡La historia puede ser causal y al mismo tiempo apasionante!

- El niño madura pasando por etapas discretas de desarrollo, y alcanza su plena madurez a la edad de 21 años o posteriormente.
- El desarrollo del cerebro del niño tiene mucho que ver con la forma en que el niño lo utiliza.
- El juego libre es crucial en el crecimiento sano del pequeño y el aumento de capacidades posteriores.
- El arte es vital para el desenvolvimiento saludable del niño.
- El sueño y la imaginación son partes integrales del proceso de aprendizaje

Características de los alumnos de 1º de secundaria:

Son expresivos y creativos. No hay que darles modelos a imitar, sino personas merecedoras de admiración, es decir, que sean un referente auténtico, una «autoridad» en aquello que enseñan [autoridad proviene de «autor»].

Les complace la creación de situaciones nuevas. Cuanto más seriamente el niño se aboca a su juego, más responsabilidad y entusiasmo imprimirá en el futuro en su vida profesional. Por lo tanto, conviene que también los adultos nos tomemos seriamente la actividad del juego, y no lo consideremos solo como una manera de tenerlos entretenidos.

Es la etapa más saludable de la vida, porque la proporción entre la cabeza, el cuerpo y las extremidades es muy armónica [por eso se mueve con mucha agilidad]. Tendríamos que propiciar actividades relacionadas con la naturaleza [andar por el bosque, trepar por los árboles...] y acortar el contacto con todo el mundo de las nuevas tecnologías, que los mantienen sedentarios y marginan su imaginación.

Narrar historias, favorece la fantasía, un auténtico alimento anímico.

Ahora se empieza a desplegar la actividad de los sentimientos. Enriquecer la fantasía es la mejor escuela para el aprendizaje de la vida emotiva.

Los hábitos que se instalan en esta época suelen perdurar. Si se adquiere un mal hábito antes de los catorce años, por ejemplo, empezar a fumar, será mucho más difícil desprenderse, porque en esta época quedan impregnados profundamente.

Aprender conceptos nuevos desde una forma artística o con ayuda del ritmo [por ejemplo, saltar la cuerda u otra actividad rítmica mientras se memorizan las tablas de multiplicar]. Para nutrir su curiosidad y anhelo de admiración no podemos explicar los conocimientos de manera científica y fría, como lo haríamos con un adulto. Todo aquello que se memoriza de manera repetitiva y estática se olvida fácilmente. En cambio, retendrá con facilidad lo que aprenda por medio de experiencias anímicas, artísticas o rítmicas.

Es muy importante inculcar valores y admiración, sobre todo, agradecer. El ideal básico de esta edad es la belleza. Por lo tanto, tenemos que proporcionarle ambientes y situaciones donde pueda quedar profundamente admirado, junto con personas que se conviertan en un «autoridad estimada» [«Me gustaría llegar a ser cómo...»].

En esta etapa las funciones de los órganos rítmicos [corazón y pulmones], adoptan la proporción que tenemos los adultos: por cada respiración hay cuatro latidos del corazón [esta sería la proporción saludable, que se desajusta en momentos de estrés u otros desequilibrios]. Por lo tanto, es muy bueno facilitar a los niños y niñas de esta etapa algunas actividades relacionadas con el ritmo: canto, danza, música... Y también, por supuesto, que las rutinas de la vida cotidiana no se alejen de unos ritmos estables. Esto puede evitar futuros trastornos de salud relacionados con el sistema rítmico. «Que tú medicina sea la pedagogía».

Perfil de egreso:

Los estudiantes profundizan los conocimientos, habilidades y estrategias propias del lenguaje artístico; al practicar y experimentar con materiales diversos, al tiempo que amplían su bagaje cultural y proponen sus creaciones, para expresar su punto de vista sobre diversas temáticas de la comunidad.

El objetivo:

Experimentar y aplicar experiencias artísticas de aprendizaje, que recuperen el conocimiento previo de los niños, ellos significan su saber en lenguajes cada vez más sofisticados y abstractos a partir del arte.

El alumno se vuelve capaz de abstraer su propio conocimiento de la realidad que lo rodea usando las herramientas del arte en sus múltiples lenguajes.

Contenido-temático:

En el contexto escolar:

- Los docentes diseñan experiencias de aprendizaje, coherentes y desafiantes, en relación con:
- Práctica artística.
- Elementos básicos de las artes
- Apreciación artística y la creatividad
- Artes en relación con su entorno, con el propósito de Desarrollar el pensamiento artístico y fomento de la libertad de expresión.

Se propone el uso de **mitos clásicos griegos**, pues se adaptan a la perfección a las necesidades imaginativas y formativas del ser en emoción y pensamiento. Los adolescentes en esta etapa sienten empatía con las historias de aventuras y vidas entre los Dioses, semidioses y mortales planteada en la mitología griega. Son textos adecuados para que practiquen la lectura, enriquezcan su bagaje cultural así como su vocabulario.

Los retos que ponen en juego sus habilidades a modo de héroes de aventuras épicas, los impulsan para construir sus propias historias, estructuras firmes de conocimiento.

Se propone el uso de **"dibujo de formas"**, símbolos emblemáticos que han acompañado a la humanidad en el recorrido histórico que inspira el viaje épico y cartográfico para reconocerse, encontrarse y construir diversas versiones del barrio.

Estos símbolos, herencia de múltiples culturas originarias, plasman en patrones diversos y coloridos, aplicando técnicas de bordado, sobre los objetos que los alumnos diseñen al final del proyecto.

La cartografía artística: Los mapas son representaciones ideológicas.

El mapeo uno de los principales instrumentos que el poder dominante usa para la apropiación utilitaria de la región.

Las cartografías que circulan, son el resultado de la mirada dominante sobre el territorio; producen representaciones hegemónicas y funcionales para el desarrollo del modelo capitalistas, decodificando territorios de manera racional, clasificando los recursos naturales y las características poblacionales y de los individuos. Identificando el tipo de producción más efectiva para convertir la fuerza de trabajo y los recursos en ganancia.

"El mapa no es el territorio" El mapa no contempla la subjetividad de los procesos territoriales, sus representaciones simbólicas o los imaginarios sobre él mismo. Son las personas que lo habitan quienes realmente crean y transforman los territorios, lo moldean desde el diario habitar, transitar, percibir y crear.

Trans y multidisciplinar. No hay un camino único.

El proyecto propone cruces y derivas que, abordan el conocimiento desde diversas experiencias:

Lectura, narración oral y construcción de textos todas herramientas de lengua materna.

El manejo de mapas, los conceptos de espacialidad, territorio y comunidad tocan las aristas de la geografía, junto a la construcción y reconocimiento de la propia visión e identidad del mundo.

Recuperar mitos clásicos, cotidianos, antiguos y presentes, que reconstruyen nuestra historia, parten de la presencia del otro.

Representamos a través de elecciones culturales, iconos y reflexiones sobre el entorno social. Así fortalece el ser individual y refuerza la comunidad

Sesión 1 Mi libro de artista

Objetivo/Aprendizaje esperado:

Propone una organización sencilla de sonidos o movimientos (música y baile) en la que utiliza algunos elementos básicos de las artes .

Contenido temático:

"Construir el objeto, en espacio y tiempo para construir y recuperar nuestro saber.

Proponer la experiencia del explorador aventurero como creador artístico.

Sesión 2 Vuelo de pájaro

Objetivo/Aprendizaje

esperado: Comprende su espacialidad y es capaz de ubicarse en el espacio, detona la reflexión sobre su presencia en el camino y su trascendencia en la historia.

Contenido temático:

Aplicar la imaginación para sobrevolar y conocer la vista de la ciudad a través de los ojos de un pájaro. Comprender la perspectiva ojo de pájaro aplicada a la cartografía.

Sesión 3 Eólo, Guardemos los vientos Malos

Objetivo/Aprendizaje:

Visita monumentos, zonas arqueológicas o museos y observa espectáculos artísticos variados para ejercer su derecho al acceso y participación a la cultura.

Contenido temático:

Narrar un fragmento de la Odisea, para significar en los participantes el acompañamiento y el resguardo dentro de nuestro proyecto.

Los participantes significan sus limitaciones como vientos malos y los guardan en sus propios costales.

Sesión 4 Rosa de los vientos

Objetivo/Aprendizaje esperado:

Comprende su espacialidad y es capaz de ubicarse en el espacio, se entiende a sí mismo como un explorador y testigo de espectáculo de la realidad.

Contenido temático:

A través de la figura de la rosa de los vientos, aprendemos a ubicarnos espacialmente, para conocer y reconocer el entorno del barrio en el que nos ubicamos. Nos podemos aventurar a reconocer, construir y reconstruir nuestro sentido colectivo dentro del barrio.

Sesión 5 Las emociones del camino

Objetivo/Aprendizaje esperado:

Explora una diversidad de manifestaciones artísticas de México (Artes Visuales, Danza, Música o Teatro) con el fin de explicar las ideas y sentimientos que le provocan.

Contenido temático:

Dar forma a las emociones, conocer cuales y cuantas son, así como las posibilidades de aplicar la emoción como herramienta artística, que fluye a través del cuerpo, el pensamiento y el sentido para construir nuestro propio saber como exploradores del barrio.

SESIONES INDIVIDUALES



Evaluación

Cada semana los alumnos redactan en un pequeño texto 240 caracteres, lo que han comprendido, encontrado, memorizado o aprendido durante este periodo.

Construye a partir de su reflexión evidencia de su proceso dejando huellas de su camino y su avance en él.

Los textos se publican para ser compartidos con sus compañeros y construir una evaluación colectiva y colaborativa que denote los avances del colectivo.

Sesión 6 Me gusta mucho, poquito, nada.

Objetivo/Aprendizaje esperado:

Propone alternativas originales ante el reto de seleccionar un tema y desarrollar un proyecto artístico

Contenido temático:

Nuestras emociones se construyen desde el entorno y desde nuestro temperamento.

Desarrollamos el gusto y el disgusto junto a la capacidad de expresión para el juicio y el pensamiento artístico.

Paisaje urbano y espacio público. Gentrificación

Sesión 7 PATRONES Y SECUENCIAS

Objetivo/Aprendizaje esperado:

Propone alternativas originales ante el reto de seleccionar un tema y desarrollar un proyecto artístico. "Reflejar", trazar en un mapa la construcción de nuestro conocimiento a través de la vivencia y la experiencia artística.

Contenido temático:

Evidenciar los diversos momentos de esta aventura, en un material gráfico, sonoro, corporal en un espacio (el barrio) y en una superposición de momentos temporales" Compartir su reflexiones con el colectivo para comentar los resultados, generar así una co evaluación colectiva

RECONOCE E IDENTIFICA LOS PATRONES Y SECUENCIAS YA PRESENTES EN SU TRABAJO DE MAPEO.

Sesión 10 Las costumbres del otro

Objetivo/Aprendizaje esperado:

Las costumbres del otro.

•Reconoce la diversidad creativa en manifestaciones artísticas de México (Artes Visuales, la Danza, la Música o el Teatro) a través del tiempo.

Contenido temático: Investigar y preguntar en el entorno familiar, las costumbres que construyen nuestra herencia, para compartirla y representarla en las formas propuestas. Posteriormente sintetizar su presencia en el mapa y el libro de artista.



Sesión 8 Cartografía artística. El territorio lo construimos todosEl uso del espacio y el tiempo. Kronos, Aión y Kairós

Objetivo/Aprendizaje

Expone ideas, sentimientos, emociones y situaciones internas, relacionadas con el proceso y los resultados del proyecto artístico realizado para proponer alternativas de mejora.

"Describir los diversos tipos de tiempo y destaca lo que hacemos con cada uno.
esperado:Comprende su espacialidad y es capaz de ubicarse en el espacio, detona la reflexión sobre su presencia en el camino y su trascendencia en la historia.

Contenido temático:

Aplicar la imaginación para sobrevolar y conocer la vista de la ciudad a través de los ojos de un pájaro. Comprender la perspectiva ojo de pájaro aplicada a la cartografía.

- Operar las diferencias para significar el uso individual y comunitario del tiempo, por ende e espacio.
- Vincúlame el concepto de tiempo con la forma que lo evoque"

Sesión 9 Eco y Narciso- La presencia del otro



Objetivo/Aprendizaje:

Explora manifestaciones artísticas y culturales de su entorno, y las reconoce como parte de su patrimonio cultural.

Contenido temático:

Reconocer los significados ocultos en la narración del mito propuesto.

Identificar en sus componentes la importancia o no del otro, para la convivencia en la comunidad.

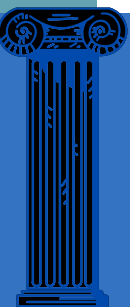
Usando las formas propuestas se representa esta presencia en el mapeo.

SESIONES GRUPALES



Evaluación

Compartir su reflexiones con el colectivo para comentar los resultados, generar así una coevaluación colectiva.



Sesión 11 Las historias del otro

Objetivo/Aprendizaje esperado: Reconoce la diversidad creativa en manifestaciones artísticas de México (Artes Visuales, la Danza, la Música o el Teatro) a través del tiempo. **Contenido temático:** Investigar y preguntar en el entorno familiar, las historias que construyen nuestra herencia, para compartirla y representarla en las formas propuestas. Posteriormente sintetizar su presencia en el mapa y el libro de artista.

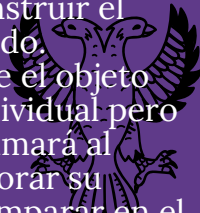
Sesión 14 Bordar con hilos de historia

Objetivo/Aprendizaje esperado:

Escoge el tema para realizar un proyecto artístico de Artes Visuales, Danza, Música o Teatro, y brinda explicaciones sobre las motivaciones por las que lo eligió.

Contenido temático:

Realizar y construir el objeto bocetado. Pensemos que el objeto puede ser individual pero siempre se sumará al colectivo. Valorar su evolución, comparar en el colectivo el desarrollo dentro del proceso. Compartir sus conclusiones y sus juicios sobre el el proyecto, la evaluación se pasa por varios grupos.



Sesión 12 Patrones, secuencias y ritmo

Objetivo/Aprendizaje: Nombra las principales características y cualidades de los elementos básicos de las Artes Visuales, Danza, Música o Teatro, como resultado de la exploración activa de sus posibilidades expresivas

Contenido temático: Con las formas que hemos significado, diseñamos patrones que relajen la forma de cada individuo de entender su papel en dentro de la comunidad. En colectivo los alumnos comentan sus diseños para acordar el tipo que objeto que quieren diseñar, que sea funcional para el colectivo.

Sesión 15 propuestas y cambios para mi comunidad

Objetivo/Aprendizaje esperado:

Expone ideas, sentimientos, emociones y situaciones internas, relacionadas con el proceso y los resultados del proyecto artístico realizado para proponer alternativas de mejora.

Contenido temático: Reflexionar sobre el resultado de este proyecto Las impresiones del mapeo y el diseño del objeto artístico comunitario.

Elegir la forma en que se presentan los resultados ante el resto de la comunidad.

Evaluación

Valorar su evolución, comparar en el colectivo el desarrollo dentro del proceso. Compartir sus conclusiones y sus juicios sobre el el proyecto, la evaluación se pasa por varios grupos.

Sesión 13 El boceto es el objeto que quiero diseñar.

Objetivo/Aprendizaje: Propone alternativas originales ante el reto de seleccionar un tema y desarrollar un proyecto artístico.

Contenido temático: Proponer objetos artísticos que representen los resultados de la cartografía, las formas y patrones que significan para construir un objeto que represente los valores y reflexiones del proyecto. La técnica propuesta para el desarrollo de este objeto es el bordado, así mismo se puede consultar a la comunidad extendida formas y técnicas de bordar.

Sesión 16 Presentar la obra

Objetivo/Aprendizaje

esperado: presenta ante el público el proyecto artístico seleccionado

Contenido temático: Presentar, argumentar. Criticar los resultados de todo el proyecto.



SESIONES
COLECTIVAS

Metodología:

Dibujo de formas:

Una forma dibujada es siempre resultado de algo que ha entrado en reposo, o dicho de una manera más drástica, de algo que ha muerto, es decir, que está al final de un proceso. Las sesiones de dibujo no pretenden ocuparse del resultado, sino del proceso, de la habilidad implicada y los sentimientos que emergen mientras se está produciendo la actividad.

Inicio: Con el canto de alguna canción que se repita y prepare al cuerpo para el momento de la imaginación, lo predispone para construir la experiencia de aprendizaje artístico. preparamos las manos, el ojo y la mente para el dibujo.

Desarrollo: Los alumnos comienzan a dominar sus habilidades y emociones a partir del dibujo de formas antiguas que significan las acciones de la experiencia del aprendizaje artístico.

Cierre: Se verbaliza la experiencia y su conclusión. ¿Cómo se sintieron al desarrollar la forma?

- Es importante aclarar con los alumnos la importancia de pensar antes de hacer.
- La importancia de manejar un trazo correcto que les brinde seguridad ante su expresión.

- Usar herramientas que impidan borrar el trazo, aunque no es perfecto, siempre se puede mejorar, sin ser borrado.
- Es importante ver la huella y el proceso dentro del trabajo.
- La importancia del dibujo recae en el proceso y no en el resultado

Momento 1 50 minutos

Narración: Acompaña y guía la exploración del trabajo dentro de esa semana.

Las imágenes que se crean desde los cuentos o narraciones, poseen una veracidad que es vital para el alumno y que él puede llegar a comprender al crear las suyas propias.

Inicio: Con el canto de alguna canción que se repita y prepare al cuerpo para el momento de la imaginación, lo predispone para construir la experiencia de aprendizaje artístico.

Desarrollo: La narración de alguna historia o anécdota que detona la actividad central y su reflexión desde lo individual hasta lo colectivo. La exploración se debe representar en el mapa, a través de símbolos, colores o estandartes.

Cierre: Se verbaliza la experiencia y su conclusión. ¿Cuál es su sentir con la narración?

*Es importante resaltar la necesidad de construir, escribir y comunicar mis encuentros, mis experiencias así como mis pensamientos y mis encuentros.

Momento 2 50 minutos

Dibujo de formas:

Una forma dibujada es siempre resultado de algo que ha entrado en reposo, o dicho de una manera más drástica, de algo que ha muerto, es decir, que está al final de un proceso. Pero las clases de dibujo no pretenden ocuparse del resultado, sino del proceso, de la habilidad implicada y los sentimientos que emergen mientras se está produciendo la actividad.

Inicio: Con el canto de alguna canción que se repita y prepare al cuerpo para el momento de la imaginación, lo predispone para construir la experiencia de aprendizaje artístico. preparamos las manos, el ojo y la mente para el dibujo.

Desarrollo: Los alumnos comienzan a dominar sus habilidades y emociones a partir del dibujo de formas antiguas que significan las acciones de la experiencia del aprendizaje artístico.

Cierre: Se verbaliza la experiencia y su conclusión. ¿Cómo se sintieron al desarrollar la forma?

*Es importante aclarar con los alumnos la importancia de pensar antes de hacer.

La importancia de manejar un trazo correcto que les brinde seguridad ante su expresión

Usar herramientas que impidan borrar el trazo, aunque no es perfecto, siempre se puede mejorar, sin ser borrado.

Es importante ver la huella y el proceso dentro del trabajo.

La importancia del dibujo recae en el proceso y no en el resultado.

Momento 3 50 minutos

Hacemos malabares: Cerramos el trabajo de la semana jugando, retando al cuerpo y sus habilidades. La paciencia, aceptación del fracaso, la concentración, la frustración y la relajación como habilidades que en otros juegos es más complicado de ejemplificar ya que el disfrute real de este juego se consigue superando una barrera inicial un tanto más complicada que en otros juegos.

Usamos este recurso para fomentar la memoria, conectar los hemisferios cerebrales y vincular el conocimiento de la semana con el movimiento del cuerpo.

Inicio: Con el canto de alguna canción que se repita y prepare al cuerpo para el momento de la imaginación, lo predispone para construir la experiencia de aprendizaje artístico. preparamos las manos, el ojo y la mente para el esfuerzo y el malabar.

Desarrollo: Los alumnos comienzan a dominar sus habilidades y emociones a partir del dominio de movimientos que acompañan la construcción de su conocimiento.

Cierre: Se verbaliza la experiencia y su conclusión.

¿Cómo se sintieron al mover y controlar su cuerpo?

Narrar verbalmente su conclusión, para posteriormente redactar y acompañar con recursos multimedia que enriquecen su discurso.

Se evalúa el desempeño y sus contenidos en pequeñas narraciones tipo tweet 240 caracteres, semanales que pueden ser compartidas por classroom e incluir imágenes, audios, mapas mentales, videos etc.