Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Maestría en Gestión del Patrimonio Cultural Tesis

Inserción de la gestión cultural en los planes y programas del nivel de educación medio básico caso: Instituto Zaragoza

Aparicio Herrera Vázquez, Miriam de Sebastián de

2021

https://hdl.handle.net/20.500.11777/5090

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

PUEBLA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial del 3 de abril de 1981

TÍTULO

INSERCIÓN DE LA GESTIÓN CULTURAL EN LOS PLANES Y PROGRAMAS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN MEDIO BÁSICO CASO: INSTITUTO ZARAGOZA

DIRECTORA DEL TRABAJO:

DRA. MIREYA VILADEVALL GUASCH

ELABORACIÓN DE UN ESTUDIO DE CASO

que para obtener el Grado de

MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL

Presenta

MIRIAM DE SEBASTIÁN DE APARICIO HERRERA VÁZQUEZ

Puebla, Pue. 2021

INDICE

INTRODUCCIÓN 1

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES Y CONTEXTO QUE ENMARCAN EL CASO DEL INSTITUTO ZARAGOZA.....3

1.1 ANTECEDENTES 3
1.2 CONTEXTO 5
1.2.1. EL INSTITUTO ZARAGOZA 6

CAPÍTULO II: EL CASO DEL INSTITUTO ZARAGOZA.....9

2.1 PROBLEMÁTICA 9
2.2 JUSTIFICACIÓN 11
2.3 OBJETIVO GENERAL 13
2.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 13

CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....14

3.1 CONCEPTOS DE CULTURA, PATRIMONIO Y ARTE. 14
3.2 GESTIÓN CULTURAL. 19
3.3 EL ROL DEL GESTOR CULTURAL 23
3.4 EDUCACIÓN Y CULTURA 25
3.5 TRES CASOS DE REESTRUCTURACIÓN EDUCATIVA 30
3.6 INNOVACIÓN EN UN MEDIO EDUCATIVO 31
3.7 LAS REFORMAS DE LA EDUCACIÓN EN LA 4T 35
3.8 LA NUEVA ESCUELA MEXICANA 36
3.9 GUÍAS PARA EL DESARROLLO DE PLANES Y PROGRAMAS PROPUESTOS POR LA SEP 37

CAPÍTULO IV: MODELO DE GESTIÓN EDUCATIVO PARA EL ARTE Y EL PATRIMONIO 44

4.1 MODELO DE GESTIÓN 44
4.2 PROBLEMÁTICA 47
4.3 RESULTADOS 49
4.4 PROPUESTA DE PLANES Y PROGRAMAS 51
4.5 ARGUMENTACIÓN. 63

4.6 RESULTADO DEL DESARROLLO EN CLASES DEL PLAN Y PROGRAMA PARA CADA GRUPO 68
4.7 ESTRATEGIAS APLICADAS DURANTE EL CONFINAMIENTO COVID-19 71
4.8 RESULTADOS DE LA ASIGNATURA DURANTE EL TRABAJO EN LÍNEA 73

CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES PARA ALUMNO Y DOCENTE ...74

5.1 RECOMENDACIONES PARA LAS INSTITUCIONES QUE TOMEN ESTE MODELO DE GESTIÓN EDUCATIVO. 75
5.2 RECOMENDACIONES GENERALES 77

CONCLUSION 78

BIBLIOGRAFÍA 81

ANEXOS.....85

GLOSARIO.....88

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto surge con la intención de poder insertar la labor del gestor cultural en un nivel educativo básico y medio básico, al plantear opciones para abordar y proponer planes y programas de estudio para la asignatura de artes visuales, aplicados en una institución privada; conjuntando conocimientos de gestión cultural, con conocimientos pedagógicos y aplicando las guías de Aprendizajes Clave para la educación integral, propuestas por la SEP.

En materia de gestión cultural, es una oportunidad para poder plantear el papel del gestor cultural en la educación básica y media básica y cómo podría repercutir en la formación de los estudiantes a partir de la comprensión, aplicación y conocimiento de su cultura y patrimonio, es decir que sea un individuo capaz de reconocerse dentro de un contexto cultural y al mismo tiempo sea capaz de valorarlo, disfrutarlo y desarrollarlo.

Una de las limitantes de la gestión cultural en México es que dicho campo disciplinar ha sido enmarcado dentro de profesiones relacionadas con el estudio del arte y la cultura como pueden ser las artes visuales, las artes plásticas y la historia del arte y sobre todo impartidas a nivel superior; lo que ha provocado que varios sectores de la sociedad piensen que la cultura es un campo de estudio separado de la sociedad y que está exclusivamente centrado en espacios culturales e instituciones de educación superior y no como un conocimiento que forma parte de la vida de todo ser humano.

Es interesante observar como a través de la historia de la educación en México, el nivel básico y medio básico se desvincula de la cultura, siendo que una no puede funcionar adecuadamente sin la otra, tanto por los conocimientos socio culturales que se adquieren dentro de las aulas, como por los diversos contextos culturales que

forman parte de la sociedad. Por lo cual este trabajo pretende volver a generar ese vínculo entre cultura, arte y educación en estos niveles.

Capítulo I: ANTECEDENTES Y CONTEXTO QUE ENMARCAN EL CASO DEL INSTITUTO ZARAGOZA

1.1 Antecedentes

Durante los ciclos anteriores al año 2017, la asignatura de artes visuales que se impartía en la institución, no formaba parte del plan de estudios; por lo tanto, no tenía un objetivo definido dentro del programa educativo, si no que esto surgió a partir de las nuevas propuestas para planes y programas de estudio estipulados por la SEP, durante el planteamiento del gobierno de la Cuarta Transformación, por lo cual la institución decidió contratar a personal capacitado en el área de las artes visuales con el fin de elaborar los programas correspondientes y poder incluirla como una asignatura que ayudara a mejorar el perfil de egreso del estudiante. Es aquí en donde se encontró el punto de inserción por mi perfil académico que incluye la licenciatura en diseño gráfico y los estudios en la maestría en gestión del patrimonio cultural.

Los planes y programas de estudio son documentos guías que prescriben las finalidades, contenidos y acciones que son necesarios llevar a cabo por parte del maestro y sus alumnos para el adecuado desarrollo de la clase durante un periodo lectivo; así también los planes de estudio es la síntesis instrumental mediante la cual se organizan los temas que serán revisados durante el desarrollo de cualquier asignatura, de cualquier grado de estudio algunos aspectos importantes que se integran dentro de este son las estrategias enseñanza aprendizaje para impartir los diferentes temas, los tiempos de ejecución, los instrumentos de evaluación, y hoy en día las plataformas digitales a usarse, otros; todo adecuándolo a las horas lectivas de cada asignatura y en este caso se manejan como unidades que componen un total de tres bloques. Estos contenidos se observarán más a fondo en el desarrollo del Capítulo IV: Modelo de gestión educativo para el arte y el patrimonio y en

específico en las propuestas de planes y programas para la asignatura de artes visuales.

Para realizar esta encomienda el Instituto Zaragoza me entregó las guías para el desarrollo del programa de la asignatura[1] para fundamentar adecuadamente el programa de Artes visuales. De este modo se cuenta con los parámetros necesarios para poder elaborar las planeaciones y programación de dicha asignatura. La SEP da las pautas para el desarrollo de los programas y planeaciones, pero también otorga a las escuelas un margen de autonomía curricular, con lo cual podrán adaptar los contenidos educativos a las necesidades y contextos específicos de sus estudiantes; desde la perspectiva del modelo educativo[2] impartido en cada escuela.

Al analizar las guías, ejes y temas propuestos por la SEP se pueden encontrar puntos de coincidencia con un perfil relacionado con las artes y/o el diseño gráfico, como por ejemplo que en algunas unidades se propone revisar teoría del color, composición visual, formas y texturas, para que posteriormente en las unidades finales se propongan ejercicios en donde se reflexione sobre la cultura, a partir de la práctica artística.

---

[1] Documentos insertados en el apartado 2.8 P. 32, de este documento: Guías para el desarrollo de planes y programas propuestos por la SEP. Estos documentos tienen la tarea de orientar al docente para que los educandos adquieran un aprendizaje significativo, explicándoles ciertos contenidos, ayudándolos a identificar el material de estudio, enseñándoles técnicas de aprendizaje y despejando sus dudas. En este sentido la moderna concepción sobre el rol del maestro es la ser un guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumno, y no un transmisor de conocimientos como se lo consideraba tradicionalmente.

[2] El Modelo educativo de cada institución debe estar en sintonía por el propuesto por la SEP, el cual: busca educar a personas que tengan la motivación y la capacidad de lograr su desarrollo personal, laboral y familiar, dispuestas a mejorar su entorno social y natural, así como continuar con su formación académica y profesional. Es un modelo educativo “humanista” que se encuentra basado en el método de Paulo Freire: educar para la libertad, la conciencia y la autonomía, metodo cual se asienta en su libro “Pedagogía del oprimido”, se revisa dentro de este caso de estudio y forma parte medular para se elaboración.

En cuanto al campo disciplinar de la gestión cultural hay temas que son importantes como la apreciación artística y del patrimonio cultural, que implica analizar y estudiar el patrimonio desde el contexto de los estudiantes, siendo que uno de los objetivos de la asignatura tiene que ver con una reapropiación y reflexión de la cultura y el patrimonio por parte de este.

1.2 Contexto

Al realizar una reflexión de la inserción de la enseñanza del arte dentro del contexto educativo de México, la mayor parte de la enseñanza básica, se apoya en la repetición de modelos artísticos ya conocidos, lo cuál implica que el estudiante no reflexione la importancia de la producción cultural que se genera en nuestro país. Este modelo "interpretativo" lleva a los estudiantes a entender la cultura como una forma de entretenimiento, situación que se ve reflejada cuando se vuelven personas productivas económicamente y reproducen el mismo esquema aprendido en la educación básica sin algún aporte significativo a la cultura, tomando el papel solamente de observadores.

Una área de oportunidad que se encuentra en la enseñanza de las artes en los niveles básicos y medios básico de educación, es el perfil de los formadores, que mayormente son profesionales egresados de escuelas normales, y en cuyos programas educativos solo se analiza al arte y la cultura a partir de modelos generalizados de enseñanza aprendizaje.[3] Haciendo que sean egresados con un perfil genérico dentro del que solo se centra en la reproducción y ejecución de diferentes

[3] Dentro de los planes y programas para el estudio de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje en Educación Secundaria (2018), las bases para la enseñanza de la educación artística se otorgan en dos asignaturas en quinto y sexto semestre, como se hace constatar en los Anexos, al final de este documento, material recuperado de la página: https://www.cevie-dgespe.com/index.php/planes-de-estudios-2018/91

prácticas artísticas, que hasta la fecha habían sido el referente para el Instituto Zaragoza, de lo que es el arte.

Es aquí en donde puede intervenir el gestor cultural, aportando su conocimiento al enriquecimiento de los programas educativos, desde otra mirada que no sea sólo la interpretativa, si no que pueda ser creadora y difusora de la cultura.

1.2.1. El Instituto Zaragoza

El Instituto Zaragoza, es un centro educativo privado fundado en el año de 1982, y está dedicado a la enseñanza de la educación media y media superior (secundaria y bachillerato). Se encuentra en la comunidad de La Trinidad Tepehitec, colindante con la ciudad de Tlaxcala.

La educación secundaria que se imparte en esta Institución es mixta y tiene validez oficial, está incorporada a los planes y programas de la Secretaría de Educación Pública del Estado (SEPE) aplicados a las escuelas secundarias generales.

El nivel de secundaria está conformado por 3 grupos únicos, mixtos con aproximadamente de 35 a 45 alumnos por salón, de los cuales el 100% asisten a la asignatura de artes visuales, recibiendo la misma formación a partir de un docente con el perfil necesario para impartirla. Dichos estudiantes llevan la asignatura durante los tres años correspondientes.

Se cuenta con un total aproximado anual de: 40 estudiantes y un promedio generacional de 120.

El cuerpo académico está conformado por un total de 24 docentes, especializados en cada área de conocimiento, más 5 directivos y un total de 8 personas en el área administrativa y de imagen.

La afluencia estudiantil del Instituto Zaragoza es en un 60% de la ciudad de Tlaxcala de Xicohtencatl, el 10% de La trinidad Tepehitec y el 30% restante de comunidades aledañas, que no rondan más de 12 km. de distancia, como son: San Lucas Cuahutelulpan, Panotla, Ixtacuixtla, Santa María Acuitlapilco, San Diego Metepec, Zacatelco, San Sebastián Atlahapa Atlahapa, La Loma Xicohtencalt, San Hipólito Chimalpa, Loma Bonita, esta información se basa en los expedientes de los alumnos que se generan en el Instituto.

Es importante mencionar estos datos, ya que se puede observar que al Instituto asisten estudiantes que viven en un rango de 5 a 15 km. a la redonda, por lo cuál también se genera un intercambio cultural entre la población estudiantil y los docentes, que se enriquecen mutuamente creando un sentido de pertenencia no solo local si no regional, dentro de este se interactúa y se conocen diferentes expresiones artístico culturales. Tlaxcala es reconocido por tener arraigadas sus costumbres y tradiciones y son transmitidas de padres a hijos en forma de patrimonio que puede ser tangible o intangible, por ejemplo, una parte muy importante es su gastronomía, a partir de la cual se conforma una estructura religioso-cultural dentro de las comunidades para poder realizar las fiestas patronales anuales que son una de las costumbres más arraigadas dentro de la sociedad tlaxcalteca, de ellas también se desprenden otras prácticas culturales, como son la feria del pueblo dentro esta se dan cita tanto artesanos y artistas locales, regionales y en muchas ocasiones nacionales e internacionales como es e el caso de la feria de Tlaxcala; otra de estas prácticas son las danzas tradicionales de cada comunidad, que en todo el estado son conocidas como “camadas”, las que se van adaptándo al entorno sociocultural de cada región, pueblo o comunidad, siendo muy diferentes, por ejemplo las que se practican en la zona sur del estado que las de la zona norte, y así mismo son diversas en una región pequeña, como el que se da con el alcance poblacional del Instituto Zaragoza. Así mismo el estado de Tlaxcala entre su vasto patrimonio cultural, cuenta con diferentes zonas arqueológicas, museos y arquitectura colonial las que

pueden ser visitadas y disfrutadas por el general de la población, así como por turistas, lo cual da pie a integrar dentro de la materia de artes visuales, estrategias para que toda esta riqueza de patrimonio pueda ser revisada por el estudiante para el fortalecimiento de sus lazos culturales y patrimoniales.

Capítulo II: EL CASO DEL INSTITUTO ZARAGOZA

2.1 Problemática

La situación en la asignatura de Artes Visuales que se impartía en esta Institución, necesitaba ser revisada y actualizada a partir del nuevo modelo del programa educativo propuesto por la SEP, el cual se explica en el subtema 3.2 de este documento.

Para ello se revisaron y analizaron las guías que la SEP otorga a los institutos y a su vez a los docentes encargados de la asignatura de Artes Visuales, para con ello poder realizar una propuesta en las planeaciones de nivel secundaria en los tres grados, para el Instituto Zaragoza. Una de las estrategias principales a tomar en cuenta es adecuarlas al perfil académico que maneja el instituto, y ajustarlas a las necesidades pedagógicas y de aprendizaje de los estudiantes.

Es importante destacar que como tal, la asignatura de artes visuales en los planes y programas de la SEP y que en el Instituto Zaragoza se imparte, no existía, hasta el año 2017 durante el cual se integra a la lista de asignaturas con 3 horas a la semana por cada grado escolar, con objetivos específicos de aprendizaje (observar y apreciar diferentes piezas artísticas de múltiples lugares y épocas, desarrollar la práctica artística partiendo del conocimiento de los principios básicos de las artes y el diseño, así como conceptos básicos de museología y museografía con los cuales los estudiantes realizan el montaje de una exposición de sus trabajos artísticos), mediante una mirada crítica de su entorno para que el alumno pueda apropiarse de su patrimonio artístico cultural.

El desarrollo del programa de estudios de la asignatura de artes visuales a nivel secundaria, para el Instituto Zaragoza, implica un reto ya que se requiere integrar

una visión pedagógica sobre la cultura, los usos, costumbres y tradiciones de los diferentes municipios en los que residen los estudiantes; para poder generar:

"El sentimiento positivo y de pertenencia que presentan las personas de un colectivo hacia la historia y expresiones materiales e inmateriales de su comunidad de origen y de la comunidad en la que pueden estar insertos; lo cual enmarca sus acciones a través de valores, actitudes, comportamientos, representaciones y significados, que configuran un modo de vivir, interpretar y reflexionar sobre la realidad y sí mismos, permitiéndoles generar cohesión y desarrollo social si es que estos rasgos son compartidos" (Vargas, 2013a, p. 19)[4]. para lo cual se hace indispensable aplicar diferentes estrategias pedagógico didácticas que nos permitan desarrollar esta identidad cultural, las cuales se desarrollarán más adelante en el modelo de gestión.

Una de las problemáticas a la que se enfrentó este proyecto es que la asignatura de artes visuales, era un taller de pintura al pastel, que privilegiaba la cantidad y la habilidad en el manejo de los materiales sobre un aprendizaje significativo acerca de la cultura y las artes, que se desarrollaba de la siguiente manera:

> Al año por cada grupo de secundaria, se revisan un total de nueve unidades, en las cuales se reproducía el mismo modo de trabajo durante todo el año lectivo; que era: pegar en el pizarrón un cromo de cualquier pintura y que los alumnos la reprodujeran en su cuaderno de papel marquilla, por medio de la técnica del pastel.

---

[4] Claudia Marcela Vargas Ortiz De Zevallos: Magíster en Educación con mención en Currículo por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Licenciada en Educación de la misma casa de estudios. Con diploma de Segunda Especialidad en Educación Inclusiva y Atención a la Diversidad. Experiencia de aula en educación primaria y en asesoría y capacitación de docentes en temas de planificación curricular. Asistente de la Coordinación Académica de la Dirección de Formación Continua de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Por lo cual en el trayecto la elaboración de los nuevos planes y programas y posteriormente su ejecución se enfrentaron diferentes situaciones las cuales debieron ser revisadas conforme se fueron presentando, como se explica en el Capítulo IV de este caso.

2.2 Justificación

La importancia de este proyecto es que los jóvenes se acerquen y valoren los aspectos culturales de su entorno por medio de diferentes propuestas de actividades que les deje una experiencia de aprendizaje significativo acerca del arte y la cultura.

El valor de la renovación del programa de artes visuales radica en que el arte tiene la facultad de mejorar la calidad de vida de las personas y las comunidades, a partir de la libre expresión, interpretación y difusión de su cultura que incluye sus costumbres, tradiciones y su propio patrimonio. Esta ha sido una herramienta para poder impulsar el desarrollo tanto emocional como intelectual de quienes dentro de la expresión artística encuentran un lenguaje desde donde representar y comprender el mundo, dando oportunidad al estudiante de desarrollar todo su potencial creativo utilizando los recursos locales a su alcance y formulando propuestas pedagógicas en el sentido de obtener diferentes beneficios en el desarrollo de su misma cultura (tanto económicos, como sociales, identitarios y de apego a su cultura).

Por lo cual un programa de educación media básica de artes visuales, no debería estar enfocado solo al desarrollo psicomotriz de nuestros estudiantes, si no a desarrollar sus capacidades creativas y aplicarlas a diferentes proyectos relacionados con la cultura, el arte y el patrimonio, tanto personales como de equipo y dentro de su comunidad, mismos que se establecen dentro de los objetivos de las guías para el aprendizaje de la SEP.

Así mismo en materia de cultura el caso aporta a los estudiantes de la asignatura competencias que encuadran a las artes y la cultura dentro de un contexto educacional; que en otros institutos no se llega a tocar ya que no cuentan con un gestor cultural que les aporte el conocimiento y técnicas para poder desarrollar programas educativos de esta índole, si no que generalmente los docentes que se encuentran impartiendo asignaturas parecidas, tienen una formación docente encaminada a la enseñanza de las artes mediante la reproducción de obras artísticas clásicas. Como fue el caso de la materia de "artísticas" que se impartió durante tanto tiempo a nivel secundaria, en la cual se organizaba un conjunto de estudiantes para interpretar obras instrumentales con flauta dulce y guitarra, y que por experiencia propia, no todos los estudiantes tenían la habilidad de interpretar un instrumento, sin embargo se veían obligados a tratar de ejecutar cualquier melodía sin los resultados idóneos, lo que daba como resultado un rechazo a la asignatura o que se le tomara a la ligera.

Otro punto importante de este proyecto radica en una oportunidad para que el gestor cultural al desarrollar los planes y programas de nivel básico, pueda ir más allá de los espacios en los que generalmente se desenvuelve, que son en el nivel de educación superior, al insertarse en programas de licenciatura y maestría, teniendo poca oportunidad para enfocar sus conocimientos y habilidades en el sector educacional básico; entonces a partir de este nuevo enfoque, se busca formar y crear experiencias significativas de aprendizaje para que los estudiantes desde niveles básicos se identifiquen y se apropien de la cultura, y de esta manera le encuentren un uso y la desarrollen dentro de su contexto cultural pudiendo a largo plazo generar un bienestar propio y de su comunidad basado en el reforzamiento de la identidad cultural y generando interés por las expresiones artísticas tanto locales como nacionales , al verse reflejado en su patrimonio y así apropiarse de él, por medio de la realización de actividades que sean de su agrado.

Es importante a destacar que por medio del desarrollo de este caso se da apoyo al perfil de egreso del estudiante en el ámbito de la apreciación y expresión artísticas enfocándose en el análisis, la realización y sobre todo la identificación de los derechos culturales de los estudiantes basado en sus diferentes contextos, costumbres y tradiciones, posibilitando el aprendizaje de su cultura, la autogestión y el conocimiento de sí mismos a partir de sus valores culturales.

2.3 Objetivo general

Desarrollar el programa educativo de Artes Visuales del Instituto Zaragoza, para que a partir de estrategias pedagógicas y de gestión cultural se promuevan habilidades en el estudiante para el fortalecimiento de sus lazos culturales y patrimoniales. Mediante de la apreciación, la identificación y el quehacer artístico.

2.4 Objetivos específicos

a) Desarrollar un programa educativo de la materia de artes visuales de los grados primero, segundo y tercero de secundaria apegados a los ejes, temas, y aprendizajes señalados por la SEP, con una propuesta basada en la perspectiva del gestor cultural, insertándose en este nivel educativo.

b) Generar experiencias artísticas significativas que despierten el interés en el estudiante por su propia cultura y su propio patrimonio y que coadyuven a su conocimiento, acercamiento, apropiación y valoración.

Capítulo III: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

3.1 Conceptos de cultura, patrimonio y arte.

> *"La cultura según U.N.E.S.C.O. (1982) asentado en su documento de la Conferencia sobre Políticas Culturales « ... puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.»"* [5]

La cultura por medio del arte en todas sus manifestaciones y a través de la historia ha coadyuvado a vivir en una renovación constante de valores y ha promovido hábitos estéticos de apreciación del patrimonio; por lo cual ha tenido un papel primordial dentro de la sociedad en constante cambio, así como en la educación que aunque prevalezcan hoy en día como entes separados es necesario regenerar este vínculo ya que esta unión es la que da forma y sentido al patrimonio, transformando discursos para renovarlos, reubicarlos o eliminarlos en función del tiempo y espacio

---

[5] U.N.E.S.C.O. (1982). Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales. https://culturalrights.net. https://culturalrights.net p. 1

en el cual se manifiesten y en la carga simbólica contenida en estos mismos, así como el significado que cada generación le atribuya.

Por otro lado, desde el ámbito de la sociología la cultura es vista como lo plantea Salvador Giner, (en Sociología de1969 y 1976): *"...Básicamente la cultura consiste en contenidos de conocimiento y pautas de conducta que han sido socialmente aprendidos. La cultura, pues, requiere un proceso de aprendizaje, el cual es social, lo que no sólo quiere decir que nace de la interacción humana, sino que la cultura consiste en patrones comunes a una colectividad. Estos patrones o pautas, no obstante, son abstractos: la cultura se manifiesta en conducta concreta y en sus resultados, los cuales no son, en sí mismos, cultura. Alcanzamos el concepto de cultura, y sus diversos aspectos, a través de sus resultados tangibles que son acciones sociales y sus efectos. Ambos obedecen a normas, creencias, actitudes; y a éstas llegamos por inducción… La cultura tiene los siguientes elementos: los aspectos cognitivos, las creencias, los valores, las normas, los signos y los modos no normativos de conducta..."* Es entonces que la cultura se encuentra integrada en los sistemas educacionales a partir de normas y valores que se generan dentro de cada contexto y aportan al enriquecimiento tanto de conocimientos por parte de esta disciplina, como a el enriquecimiento de las costumbres y tradiciones por medio de la replica de diferentes patrones de conducta que de una u otra forma reproducen y estimulan ese acercamiento cultural, y que son transmitidos de generación en generación y recaen en otro concepto necesario de explicar para este caso, que es el patrimonio.

El patrimonio visto desde la perspectiva de la cultura es *"una invención y una construcción social" ya que "ninguna invención adquiere autoridad hasta que no se legitima como construcción social". "Dicho de otra manera, podríamos afirmar que existe un solo patrimonio cultural humano, constituido por todas las creaciones de la especie, desde un sistema de adaptación tecnológica, hasta un sistema de creencias y rituales, pasando por un itinerario de exploración artística de la*

existencia o por un sistema científico de estudio de las partículas subatómicas, incluso por todos los <errores> y los <horrores> cometidos a lo largo de la historia y por el aprendizaje que de ellos hemos sido capaces de obtener"[6].

Otro concepto de patrimonio es el que se asienta en "La Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), en su 17a, reunión celebrada en París del 17 de octubre al 21 de noviembre de 1972, aprobó la Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural. De acuerdo a esta convención, que nuestro país suscribió el 23 de febrero de 1984:

"El patrimonio cultural representa lo que tenemos derecho a heredar de nuestros predecesores y nuestra obligación de conservarlo a su vez para las generaciones futuras…[por lo que] los pueblos tienen la responsabilidad de asegurar su protección."

Patrimonio Cultural es entonces una construcción sociocultural que adquiere valor y sentido por medio de los procesos de significación que el propio individuo o comunidad han generado entorno a este, lo cual impulsa su cuidado y conservación.

En un primer momento el origen del Patrimonio Cultural tendría lugar con el Humanismo del Renacimiento, dado que es entonces cuando comienza a existir un interés por el pasado, pero también por la proyección del hombre hacia el futuro. Poco después se define al patrimonio cultural como los monumentos, conjuntos de construcciones y sitios con valor histórico, estético, arqueológico, científico, etnológico y antropológico. Posteriormente se incluyeron otras categorías como son los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social, es decir, el patrimonio cultural intangible,

---

[6]ARQUEOWEB. Revista sobre arqueología en internet 9(2), 2008
Patrimonio cultural: diferentes perspectivas, Angélica García López, UCM.

dentro del cual también se encuentra inserta la memoria oral que es transmitida de generación en generación a través de canciones, cuentos y leyendas y que reafirman la práctica de sus tradiciones y costumbres.

Por otro lado, y complementario al concepto de patrimonio, están los espacios en donde se da a conocer y se tiene contacto con sus diferentes manifestaciones, uno de ellos es el museo, el cuál es una institución multifacética dentro de la que se resguarda una infinita diversidad de obras, información y conocimiento, asumida como patrimonio cultural y que está allí para hablarnos no solo de nuestro pasado, si no de nuestro presente y en muchas ocasiones hasta de nuestro futuro. Así como hay diferentes tipos de materiales que se resguardan dentro de los museos, también hay una diversidad de instituciones museales dispuestas a hacernos llegar diferente información y conocimiento, dependiendo del rubro, país, región o comunidad en donde se encuentren enmarcadas, de este modo es como cumplen con su misión de difundir el patrimonio de la humanidad, llámese patrimonio cultural, artístico, o científico.

El museo puede fungir como una institución de la cual la sociedad se pueda apropiar y manejar a su favor, como punto de encuentro, como contenedor de información y conocimiento, así como divulgador de todo lo contenido, convirtiéndose en una entidad que se pone al servicio de la educación.

Es importante revisar estos puntos ya que dentro de la propuesta para la asignatura de Artes Visuales se plantea el conocimiento y visita virtual a diferentes instituciones culturales, para que los estudiantes conozcan el patrimonio que se resguarda en cada uno de ellos y puedan formarse un criterio propio de la riqueza que existe en instituciones de este tipo, tanto a nivel local, nacional e internacional.

Los generadores e interpretes de la cultura no son pocos ni se acotan a una definición o concepto, pero si deben armonizar al ritmo de una melodía que tienen que bailar

lo más rítmicamente posible para poder generar un desarrollo social. Así en este siglo surge otro concepto, que es el de las industrias culturales que a la par de los demás profesionales del arte, buscan intervenir de una manera en que se haga del arte un sistema de producción que aporte bienestar a la sociedad, aunque con sus propias reglas y riesgos, ya que las industrias culturales creadas a la fecha en muchas ocasiones, como cualquier otra industria caen en la explotación del sector primario, por ejemplo en la agropecuaria, son los campesinos; en este caso, son los artistas, los productores de obra que un día la industria cultural a partir de ese entramado que maneja de disciplinas y profesiones puede ensalzarlo y enaltecerlo y al otro día aniquilarlo, según convenga a sus fines.

Por esto mismo hay que estar pendientes del Estado y de qué nuevas propuestas de políticas culturales y legislación en materia de cultura se han emitido o actualizado para que el sector de la cultura en donde se encuentran inmersas estas industrias, crezcan de manera armónica junto con todos sus integrantes en sus diferentes niveles productivos, para que desde el sector primario, intermediarios, y el usuario final salgan beneficiados y no como suele suceder, que el beneficio sea para unos cuantos.

Por lo anterior se hace necesario impulsar nuevos proyectos productivos dentro de la cultura, que se puedan llevar a cabo cada día por más gestores culturales; que enriquezcan el modo de ver la cultura desde diferentes perspectivas, ya sea desde los espacios museales, desde la comunidad o la educación que es una de las principales disciplinas que aportan a este caso. Así de este modo tocando de trasfondo a los individuos que conforman una sociedad desde diferentes perspectivas, tomando en cuenta que no solamente en espacios institucionales es en donde se desarrolla la cultura, si no que la cultura es la que propicia su espacio propio, ampliando sus horizontes de expresión en cualquier lugar que logre intervenir, dando como consecuencia que en cualquier contexto social nos podamos encontrar con expresiones artísticas o culturales, como en el ámbito educativo que es uno de los mas confluidos por estas manifestaciones culturales y que por medio

de una asignatura enfocada a este rubro pueden ser encaminadas a producir un aprendizaje significativo por medio de diferentes expresiones y conocimientos artísticos y así se vuelva un medio para apreciar la cultura y el patrimonio.

Así mismo la cultura se encuentra íntimamente ligada a las preferencias estéticas intrínsecas dentro del arte y al poder desarrollar por medio de este, la creatividad e imaginación, sentimientos y sensibilidades que posteriormente se ocuparán como medio de expresión y difusión de la misma cultura. Como refiere Lucina Jiménez[7] en su libro, Educación artística, cultura y ciudadanía (2015): *"El arte como experiencia liberadora ha de contribuir a canalizar la energía social y a crear nuevas formas de comunicación intercultural, y de convivencia..."*.[8]

3.2 Gestión cultural.

La gestión cultural es un campo disciplinar pluricultural e interdisciplinar y se puede definir como un campo de estudio que proporciona herramientas para crear, desarrollar, emprender, gestionar y evaluar proyectos en el ámbito de la cultura y

---

[7] Lucina Jiménez es Doctora en Ciencias Antropológicas. Experta en política cultural de la Comisión de Cultura de la organización mundial Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (CGLU) para la Agenda 21 de la cultura. Miembro del Grupo de Expertos en Gobernanza para la Cultura y el Desarrollo de UNESCO, desde 2011. Miembro del Comité Científico de la Universidad Internacional de la Paz, Suiza. Premio Internazionale Universum Donna 2017. Premio Ángel de la Ciudad, 2018, por su contribución a los derechos culturales. Fundó y dirigió, ConArte, organización que impulsa la educación en artes y para la paz en escuelas públicas y comunidades de alta marginalidad en vínculo con el desarrollo urbano, la seguridad ciudadana y la igualdad de género.
Como consultora internacional en cultura y desarrollo, políticas artísticas y cultura de paz ha colaborado en más de 10 países y ciudades de América Latina, Europa y África. Fue Directora General del Centro Nacional de las Artes y Directora Técnica del Programa Cultural de las Fronteras, y de la Coordinación Nacional de Descentralización del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), hoy Secretaría de Cultura. Autora de Políticas culturales en transición, Democracia cultural, Gestión cultural y lectura en tiempos de diversidad y Arte para la convivencia y educación para la paz, entre otros.

[8] Pimentel, L. G., Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura, Aguirre, I., & Arriaga, I. A. (2009). Educación artística, cultura y ciudadanía. Fondo de Cultura Económica.

las artes, que pueden ser aplicados tanto en el sector público como en el sector privado, pueden ser desarrollados por un individuo, un colectivo, o una comunidad.

Este concepto ha sido tratado de definir partiendo desde diferentes enfoques, como son la profesionalización, los ámbitos de acción, su instrumentación, su propia injerencia sociopolítica, de difusión y artístico competencial, pero al abarcar temas tan bastos en las diferentes expresiones artísticas y ser tan joven el concepto; mínimamente en países de habla hispana no se ha llegado a un acuerdo, sin embargo, países europeos como Francia proponen definirla de la siguiente manera, se reproduce:

> *"La Gestión Cultural abarca el conjunto de saberes y de prácticas de gestión en los ámbitos de las artes y la cultura. En tanto que ciencia, la gestión refleja un corpus de teorías, de conocimientos y de métodos prestados de la economía, las humanidades, las ciencias sociales, el márqueting, de las ciencias de la administración, de las finanzas, etc. La gestión cultural, en el sentido más amplio, remite a un campo (o de un sistema de actividades) y de productos (materiales e inmateriales) así como servicios "que no son mercancías o servicios como los demás (UNESCO)".* [9]

Otra definición de gestión cultural es la encontrada en UNESCO- OEI-IBERFORMAT, 2005,p 11 es la siguiente:

"La gestión cultural es sin duda un campo emergente, con una gran fuerza dinámica, tanto la óptica de favorecedora de la cohesión y el desarrollo de las sociedades, como desde la perspectiva de la cultura como generadora de riqueza y empleo. Ciertos conceptos acuñados en los últimos años – controvertidos en algunos casos – como los derechos culturales y la gestión

[9] González, A., & Andrés, L. B. (2015). 3.1 Gestión Cultural. http://atalayagestioncultural.es. http://atalayagestioncultural.es/capitulo/gestion-cultural/gestion-cultural

de la diversidad cultural, "la cultura da trabajo" o la excepción cultural, terminan por explicar el creciente interés por este campo profesional"

Por lo tanto la gestión cultural, debe responder a las demandas de cada contexto en el cual deba actuar, y así adecuarse a cualquier ámbito de la cultura, creadores y proyectos creativos; ya que esta es la materia prima de la cultura; así la gestión cultural trabaja para la sociedad, para que la cultura se sitúe en un espacio desde el cual pueda seguir construyendo el entramado social, y llegue a una infinidad de públicos y actores, ya sea para su goce y disfrute o también para formarlos y especializarlos y así poder ampliar sus alcances y seguir reproduciendo diferentes formas de procesos creativos y artísticos; como es el caso de su inserción en la educación y no solo en el nivel superior, si no lograr tener la visión para poder insertarla y generar propuestas y proyectos encaminados a diferentes niveles educativos.

En ese sentido una de las tantas tareas de la gestión cultural es la difusión de las artes y la cultura, en cualquiera de sus expresiones. Para poder llegar a determinados públicos, que es un conjunto de personas interesadas en participar en determinadas prácticas.

Dentro del ámbito educativo en el cual se requiere generar acercamiento y apropiación cultural, del mismo modo que en otras manifestaciones culturales, tiene resultados a mediano y largo plazo, ya que es un proceso de reconocimiento de la propia cultura y el patrimonio a través de aprender y aplicar diferentes expresiones artísticas lo cual no es muy alentador para las políticas que se manejan de manera inmediatista y/o la oferta y demanda cultural actual, aunque partiendo de esta aseveración en un futuro no muy distante se podría contar con individuos que hayan tenido un mayor y mejor contacto con la cultura y las artes.

Exactamente durante la educación secundaria los jóvenes dependen mucho de los diferentes mediadores que intervienen en su formación, tanto en el ámbito familiar como en el escolar y es aquí donde el gestor cultural puede intervenir, generando planes de estudios que ayuden a incrementar el contacto y conocimiento de los estudiantes con las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, importante es también generarles un gusto y apropiación de estos, que se verá reflejada posteriormente en adultos que interaccionen de manera habitual con la cultura, que sean interpretes o generadores.

Muy a menudo dentro del ámbito escolar hay diversas actividades culturales, pero pocas experiencias significativas que realmente acerquen al estudiante a su cultura y su patrimonio, que es lo que se trata de generar con la asignatura de artes visuales proponiendo estrategias pedagógicas para que el estudiante pueda interiorizar diferentes experiencias llevadas a cabo en el aula para que posteriormente se lo lleve como un aprendizaje y experiencia significativa.

De esta manera y viéndolo desde la perspectiva de la educación: el gestor cultural se inserta en este ámbito diseñando medios pedagógicos-culturales, que aporten experiencias significativas a los jóvenes mediante la enseñanza de las artes visuales asignatura que se estructura tanto con medios teóricos, que es el conocimiento del patrimonio, la inserción del patrimonio en un contexto museal, o exposiciones, lo cual lleva a tocar materias como son la museología, museografía, conservación, etc., como por medios prácticos, que es el conocimiento de diferentes disciplinas de las artes visuales, como son la escultura, grabado, pintura y dibujo, fotografía, performance, etc., y además de conocer diferentes técnicas y materiales que los ayudarán a desarrollar obra artística personal y/o colectiva.

3.3 El rol del gestor cultural

Partiendo una reflexión elaborada por Alfons Martinell,[10] en su documento denominado formación en gestión cultural en Iberoamérica: reflexiones y situación; realiza un contenido de cuáles deberían ser los saberes adquiridos por un gestor cultural:

> *1.- Aportes teóricos a la reflexión sociocultural (antropología social, comunicación social, etc.).)*
>
> *2.- Instrumentos de análisis de la realidad (estadística, mercadotecnia).*
>
> *3.- Bases jurídicas y económicas del área socio cultural.*
>
> *4.- Conocimiento sobre políticas socioculturales.*
>
> *5.- Planificación, programación, gestión.*
>
> *6.- Gestión de recursos humanos.*
>
> *7.- Conocimiento del área disciplinar. Se refiere al sector artístico o cultural en el que actuará el gestor preferentemente.*
>
> *8.- Conocimientos técnicos específicos (Expresión oral o escrita, idiomas, informática, diseño gráfico, protocolo, etc.).*[11]

El gestor cultural se inserta en este caso, como un tipo de puente entre cultura, arte, educación y sociedad; este, plantea diferentes proyectos que podrían abarcar un complejo entramado por lo que debe contar con competencias multidisciplinarias que lo lleven a tener un acercamiento y conocimiento de diferentes disciplinas como

---

[10] Alfons Martinell Sempere, (1948). Actualmente profesor jubilado de la Universidad de Girona. Director honorífico de la Cátedra Unesco: «Políticas Culturales y Cooperación». Colaborador de la Red Española para el Desarrollo Sostenible (REDS) (Sustainable Development Solutions Network), SDSN donde dirije el grupo de trabajo sobre Cultura y Desarrollo Sostenible. Miembro de la Junta Directiva del Cercle de Cultura de Barcelona

[11] Martinell, A. https://sic.cultura.gob.mx/documentos/1197.pdf (artículo recuperado de internet)

es administración, gestión, emprendimiento, políticas culturales, financiación, dirección, cooperación, educación, etc.; no aseverando que en este sentido sea un erudito de todos los conocimientos tan bastos de las diferentes disciplinas, si no que pueda integrar entre sus saberes las herramientas adecuadas para poder identificar diferentes problemáticas que recaería en alguna de las disciplinas antes citadas para poderlas canalizar de la mejor forma hacia el experto en cuestión. Tomando en cuenta que cada proyecto en esencia, aunque se genere un modelo de gestión con estrategias encaminadas al desarrollo de cultura, similares a otros, tendrá diferentes matices dependiendo de las disciplinas que en el se integren; no es lo mismo realizar un proyecto encaminado al rescate y preservación patrimonio en donde interfiera la biología que en donde interfiera la oralidad.

El gestor cultural se inserta ya sea en una institución en este caso educativa, o dentro de una comunidad. Su labor contribuye a hacer siempre presente una determinada parte de la cultura en ese lugar en específico, así como a promover y vincular valores con el patrimonio, la cultura y las artes.

En ese sentido es interesante revisar cómo se puede insertar en el ámbito educativo y específicamente a nivel básico y medio básico, que es la etapa formativa de los estudiantes, en la cual se les puede involucrar con valores que los lleven a acercarse a la cultura y las artes, por medio de planes de estudio que en sus contenidos los puedan formar como mismos actores y creativos en diferentes áreas artísticas. Y así generar pertenencia e identidad cultural que los lleve a un reconocimiento de sus costumbres y tradiciones y que les sirva de medio de anclaje para poder, proyectarlas y arraigarlas, en su entorno; esto por medio de asignaturas que promuevan la sensibilización y arraigo de la cultura y las artes, como puede ser la propuesta para la asignatura de artes visuales en el Instituto Zaragoza.

Propuesta tal que muy pocos gestores llevan a cabo, ya que la formación de gestores, aunque se inserta en el ámbito educacional se encuentra alejado de los niveles

básicos, en donde debería de comenzar esa búsqueda por el desarrollo y apropiación de la cultura y el arte.

3.4 Educación y cultura

Generalmente y por lógica, la cultura debiera generarse dentro de la comunidad, ya que dentro de esta se llevan a cabo diferentes procesos, sean afectivos, sociales, económicos o de educación; pero en una gran cantidad de países la relación entre cultura y educación se desarrolla al revés; así, la cultura depende de la educación, específicamente por el diseño del orden de gobierno y cómo influye en estos ámbitos. En ese sentido, en muchos países la cultura se desarrolla de manera separada o paralela, rompiendo este frágil vínculo que debería ser resuelto de manera permanente y no diversificarse cada vez más; con cada cambio de gobierno, y que estos dos sectores finalmente queden remitidos y trastocados a placer de la burocracia; cosa que afecta el desarrollo de la cultura, como es en el caso de nuestro país.

Así las escuelas ya sean públicas o privadas se enfrentan a retos de manera permanente para construir aprendizajes significativos que los lleven a tener una continuidad en el sentido de ser un punto de socialización, comunicación, y de transmisión y aplicación del conocimiento, así como contenedoras de cultura. Debería entonces éste ser un sitio de encuentro entre cultura y educación y ayudar a fortalecer este vínculo. Ya que por medio de esta relación, más los procesos de comunicación que se desarrollan dentro de las aulas se alienta a la construcción de conocimientos y significación que puede ser un factor de transformación al generar una vinculación con nuevos contextos socioculturales que es lo que nos da como resultado la diversidad cultural existente dentro de la escuela y así por medio de procesos poder realizar la conexión y adaptación de todos los individuos integrantes de este entorno y como resultado darse cuenta de la importancia que tiene la cultura en este medio.

Es entonces que se hace la reflexión de ¿qué es lo que realmente se necesita para poder generar cultura dentro de un ámbito escolar? ya que la escuela tanto en México, como en otras latitudes se concentra en la estandarización del conocimiento, siendo que debería más bien centrarse en el tipo de habilidades y competencias que cada individuo pueda desarrollar de manera particular enriqueciendo de esta manera el colectivo y sobre todo siempre buscando el bien y beneficio común, aportando cada uno su conocimiento e interactuando social y culturalmente con el resto de los individuos de una comunidad. Siendo así que al estudiante no solo se le eduque para conseguir buenas notas o un título, si no educarlo para la vida, para que se desarrolle dentro de su comunidad, se arraigue a esta mediante conocimiento que sea significativo en materia de cultura, tradiciones, costumbres y desarrollo social, para que en un futuro pueda proyectar y difundir toda esta riqueza de su pueblo o comunidad hacia esta sociedad globalizada.

Un punto importante a observar es que en materia de educación y específicamente en *"la educación artística… es que favorece el desarrollo integral de las personas desde la primera infancia y brinda*[12]*:*

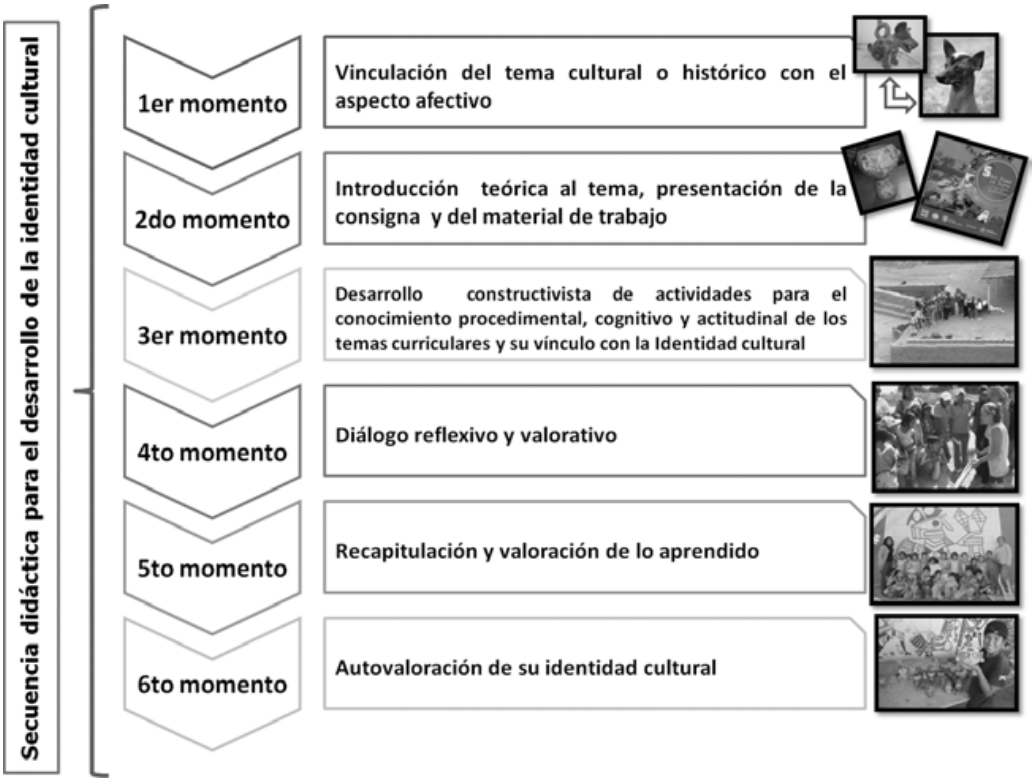
[12] Porqué enseñar arte y cómo hacerlo, caja de herramientas de educación artística, Consejo Nacional para la cultura y las Artes, Gobierno de Chile 2016 p.15

En el mismo sentido, y enfocándonos en la pedagogía, Díaz-Barriga (2002) observa que existen diferentes estrategias didácticas que contribuyen al desarrollo de conocimientos, de los cuales considera 4 que son las más importantes:

Estrategias para generar o activar conocimientos previos:	permiten recuperar e identificar los conocimientos previos de los alumnos ante un tema específico; o esclarecer las intenciones educativas del docente en la sesión de clase. Utilizadas al inicio de la sesión de aprendizaje.
Estrategias para facilitar la adquisición del conocimiento:	son utilizadas por el docente y permiten al alumno establecer enlaces entre los conocimientos previos y la nueva información, así como mejorar la codificación y organización de la información a aprender.
Estrategias para el desarrollo de contenidos procedimentales, habilidades cognitivas y habilidades psicomotrices:	permiten que el alumno analice situaciones, sintetice información, aplique sus conocimientos, utilice herramientas, transfiera lo aprendido en otras situaciones cotidianas, busque autónomamente nuevas formas de aprender y reflexione sobre sus procesos.
Estrategias para la adquisición de actitudes, valores y normas:	permiten aprender a saber convivir con los demás. Busca que el alumno pueda percibir situaciones de su entorno (las cuales podrían convertirse en dilemas morales), tome conciencia de ellas,

	emita juicios valorativos argumentados, defina valores o antivalores encontrados; intercambie opiniones para obtener diferentes puntos de vista; se organice para poner en práctica acciones que le permita alcanzar diferentes fines, etc.

Del mismo modo en que el docente debe aplicar estas diferentes estrategias tanto para el desarrollo de sus clases, así como para generar el aprendizaje esperado en sus alumnos encontramos en este cuadro propuesto por Vargas (2013b) una secuencia didáctica en seis momentos para el desarrollo de la identidad cultural:



Otros de los retos a los cuales se enfrenta la educación actual, es que se necesita de diferentes tipos de perfiles en la formación docente que se inserten y se replanteen su papel en la educación; empero no podemos imaginar una revolución de la educación a nivel de las instituciones ya que ellas dependen, como ya habíamos aclarado en párrafos anteriores, del orden de gobierno que puede llegar a ser muy pesado y verse rebasado por lineamientos que él mismo propone y que a final de cuentas no se cumplen por lo intrincado de su redacción y propuestas; es entonces que por medio de los formadores de docentes y las innovaciones que se vayan realizando en las diferentes casas de estudio en materia de educación, como se podría alcanzar metas contundentes referente a la inserción y apropiación de la cultura en los medios educativos, basándose en diferentes estrategias pedagógicas, para hacer visible algo con lo que convivimos a diario pero que ha sido fragmentado y desvinculado de su origen por los diferentes sistemas de gobierno: la comunidad.

Aunado a ello y siguiendo en la línea de la profesionalización en el campo de la formación docente otros desencuentros que se han dado en el hilo conector entre cultura y educación es exactamente la profesionalización dentro de la cultura y en específico de la gestión, ya que se desarticula cada vez más del ámbito educativo desde la visión de los gestores culturales, ya que a la escuela la consideran como un espacio de transmisión de conocimientos dejando de lado la formación integral de los individuos lejos de cualquier expresión artístico cultural, y solo para poder ser insertados en el ámbito laboral; pero que en realidad cada día sus resultados son más discutibles, ya que se están formando individuos acéfalos que obedecen a un orden mayor que ellos, y solamente a eso, en donde si se dicta que es rojo, aunque sea verde, se acepta sumisamente el color impuesto, aunque sea opuesto.

En México en los últimos años, oficialmente a partir de 2018 (aunque la propuesta se viene trabajando desde años anteriores), surge un planteamiento esperanzador en donde con las nuevas reformas educativas dentro de la SEP, se establecieron nuevos

contenidos en educación artística, por primera vez en la historia, los cuales fueron elaborados por pedagogos y artistas vinculados con niños, jóvenes y otros profesionales de la educación; esto está poniendo en evidencia la necesidad de transformar la formación docente y estructurar y articular la malla curricular de las materias de educación artística para todos los niveles de educación, especialmente para el nivel básico que es en donde realmente los niños y jóvenes necesitan de una guía, ya que es allí en donde comienzan a interactuar con una diversidad cultural y se encuentran en un constante bombardeo acerca de otras culturas, que va modificando su pensamiento y apego a su propia cultura, a la cultura de su comunidad, su cultura madre.

3.5 Tres casos de reestructuración educativa

Los diferentes sistemas educativos a nivel mundial se esfuerzan por tener éxito y esto mismo depende de múltiples factores, como son la capacitación docente, la inclusión de las tecnologías en el aula, acompañamiento emocional y estrategias pedagógicas y didácticas desarrolladas para cada caso.

Son pocos los sistemas educativos los que son exitosos a nivel mundial que han puesto su mirada en invertir en sus procesos, modificando sistemas educacionales desarticulados que se basaban en políticas añejas que necesitaban reestructurarse y vincularse con la sociedad actual. Un ejemplo es el caso de Finlandia, sistema en el cual, las horas lectivas de asistencia a clases se ha reducido a 5 horas por día, sin tareas ni actividades extras, lo que hace que el educando invierta el tiempo en actividades que estimulen su desarrollo individual y su apego a la comunidad. Esta propuesta se basa en el aprendizaje mediante el juego que estimula su creatividad para la resolución de problemas en sus diferentes actividades académicas, tanto como para su vida cotidiana.

Otro caso de éxito es Holanda, en el cual la cultura es el eje principal en el desarrollo educacional, así mismo se practica la equidad en todos los niveles socio económicos del país que posibilitan el acceso a diferentes formas de bienestar tanto como económico, emocional o de acercamiento a la cultura y las artes; acercando de igual manera a todos los individuos a la tecnología, para tener las mismas oportunidades con base en una “educación inclusiva” y “colaborativa”.

En ambos casos la reestructuración de sus sistemas educacionales, no fueron a corto plazo; si no que fueron años de investigación, propuestas y esfuerzos ininterrumpidos lo que los llevó a tener éxito, como también sucede en el caso de Brasil que hoy en día es uno de los países de Latinoamérica con un sistema educativo fortalecido, a este país le llevó más de 18 años y varias generaciones, llegar al punto donde se encuentra actualmente.

Por tal motivo las nueva propuestas que se llevan a cabo dentro del gobierno de la Cuarta transformación pudiesen ser una punta de lanza para originar cambios de fondo que podrían aportar a este acercamiento tan necesario entre arte, cultura y educación, siempre y cuando se le pueda dar seguimiento a través del tiempo y con planes y metas a largo plazo que no sean interrumpidas por los diferentes cambios en la estructura gubernamental; lo que realmente implica un reto mayor y una incertidumbre a largo plazo, sin embargo, necesaria ya que en la educación de nuestros pueblos y ese acercamiento a su cultura y su patrimonio es en donde radica nuestra supervivencia.

3.6 Innovación en un medio educativo

Así como constantemente se innova en el ámbito de la cultura, para poder adecuarse a cada época; también existen diferentes estrategias para innovar en el ámbito educativo-pedagógico, innovar en la educación es alterar o reestructurar los procesos de enseñanza aprendizaje, introduciendo novedades para poder refrescar

la oferta educativa dependiendo de los factores, sociopolíticos e ideológicos culturales, referentes de cada momento histórico vivido por las sociedades, como se revisó en el tema anterior en tres casos a nivel mundial dentro de los cuales se reestructuró su sistema educativo, implementando diferentes innovaciones.

En materia educativa existen muchas maneras de innovar, por ejemplo reestructurando las metodologías que se usan en el ámbito escolar desde hace muchos años y que no se han revisado a conciencia, por otro lado involucrando diferentes escenarios y nuevos contextos en los cuales la educación necesita renovarse con ideas, procesos y estrategias que sean introducidas de manera adecuada en el ambiente escolar y *" mediante las cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes"... "La innovación no es una actividad determinada, sino un proceso, un largo viaje o trayecto, que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional de los docentes. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos de intervenciones, y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje".* [13] Lo cual subraya de igual manera lo tratado en el anterior apartado referente a la nueva propuesta de las materias de educación artística, hecha por la SEP.

Todas estas propuestas por supuesto además de que a través de los años se han ido modificando y renovando, proponiendo diferentes innovaciones educativas, también se encuentran fundamentadas en diferentes teorías como es el caso de la propuesta por Paulo Freire[14], a través de su "pedagogía crítica", a la cual Lucina Jiménez hace referencia en varios de sus textos acerca de cultura y educación; dentro

---

[13] Carbonell, J. (2002). *La aventura de innovar, el cambio en la escuela.* Morata. P. 14

[14] Paulo Reglus Neves Freire fue un pedagogo y filósofo brasileño, destacado defensor de la pedagogía crítica. Es conocido por su influyente trabajo Pedagogía del oprimido, que generalmente se considera uno de los textos fundamentales del movimiento de pedagogía crítica.

de esta teoría se propone que existen dos modelos educativos que son totalmente opuestos:

1.- El modelo bancario en el cual se supone que existe un educador que lo sabe todo y de un estudiante que lo ignora todo. El docente es el depositante y el alumno el depositario de todo el conocimiento que en su momento trasmite el docente. El educando entonces forma una parte pasiva en este modelo educativo y contra el cual Freire propuso el siguiente modelo.

2.- El modelo liberador que es una tarea educativa en la cual se plantea que tanto el educador como el educando saben y aprende a la vez que enseñan, entonces la enseñanza en este modelo, se entiende como una actividad que problematiza, crítica e investigativa; que tiene por objeto desvelar una realidad la cual nos de una visión más objetiva de nuestro mundo. Dentro de este modelo, se educa para la libertad, para ser autónomos y autogestivos, para aprender a aprehender, por medio del diálogo que dé un sentido crítico del mundo que rodea al ser humano y que a partir de esto haya reacción por medio de diferentes acciones encaminadas a seguir enriqueciendo ese auto aprendizaje.

En ese sentido y es específico dentro de este caso de estudio al realizar las propuestas de planes y programas se tomó en cuenta el modelo liberador, de Paulo Freire; ya que, aplicando estas teorías, se da por resultado una constante innovación en el modo de enseñanza aprendizaje, partiendo de la premisa que “tanto docente como alumno aprenden de manera conjunta y continua”.

Entonces innovación educativa son todos los cambios que realiza el docente y que nacen desde su actitud inconformista ante el análisis de la impartición de una determinada asignatura y cómo mejorar sus procesos para que provoque en el alumno un aprendizaje significativo que lo lleve a cumplir con el propósito de la asignatura que esté estudiando, observando adecuadamente los contenidos de la

propuesta por medio de diferentes acciones y materiales didácticos que los harán reafirmar su conocimiento de manera adecuada.

Así mismo la innovación pedagógica tiene muy en cuenta diferentes factores que influyen en el proceso de la enseñanza aprendizaje, como son: clima institucional, propósitos, actitudes y valores, contenidos, acciones, métodos, recursos y evaluación.

Para la resolución de este caso la innovación educativa nos aporta lo siguiente:

1.- Desde el punto de vista metodológico, propuesta de diferentes estrategias creativas para mejorar el rendimiento escolar por medio de estrategias de aprendizaje, hábitos y técnicas de estudio de modo personalizado para la asignatura de artes visuales.

2.- Generar una guía certera y adecuadamente construida a partir de lo estudiado en la asignatura, para que tanto el alumno como el docente se sientan seguros del conocimiento impartido y recibido, analizando los alcances personales de cada estudiante bajo el principio de que “nadie quede fuera y no dejar nadie atrás”.

3.- Referente al desarrollo de contenidos, el alumno puede estar en contacto con múltiples ítems, específicamente para esta asignatura los que le ayuden a interpretar apropiarse y transmitir la identidad nacional a través de diferentes acciones que aporten a su desarrollo y al del país. Siendo una persona social; conociendo su región, investigando su cultura y tradiciones, valorando y apropiándose del patrimonio artístico - cultural.

Así y a manera de conclusión dentro de este punto, la cultura forma una parte interesante en los diferentes factores de innovación, ya que es la que emana de la comunidad y por medio de la cual se establecen los valores de los educandos que

transportan desde sus casas al ámbito escolar aportando esta diversidad a los medios pedagógicos propuestos.

3.7 Las reformas de la educación en la 4T

Durante este nuevo ciclo administrativo (2018-2024) se proponen cambios en los diferentes organismos que rige el gobierno uno de ellos es el área educativa, dentro de la cual se realiza una iniciativa propuesta por el estado mexicano, a la que se le nombra "La Nueva Escuela Mexicana" en ésta se implementan nuevas políticas educativas a nivel nacional. Es presentada en diciembre de 2018 y está diseñada para derogar la implementada en 2013. Los cambios propuestos son encontrados en el Acuerdo Educativo Nacional y modifican el orden legislativo, laboral y pedagógico de el sector educativo nacional.

Tiene como objetivo sentar bases para un nuevo modelo educativo, y aunque este acuerdo ya se está aplicando desde su emisión en el Diario Oficial de la Federación,[15] formalmente la "Nueva Escuela Mexicana" se instaurará a partir del ciclo escolar 2021-2022.

Las características más importantes del Acuerdo Educativo Nacional son las siguientes:[16]

- Es el resultado de una consulta realizada a docentes, directivos sociedad civil y estudiantes.
- En esta se reconoce a los docentes como agentes de transformación social.

---

[15] Para su consulta completa: https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2019/07/hacia-una-nueva-escuela-mexicana.pdf

[16] Artículo recuperado de internet: https://mexico.unir.net/vive-unir/nueva-escuela-mexicana-que-es-caracteristicas-importantes/

- Propone diferentes soluciones tanto administrativas como laborales para que el docente desempeñe de mejor manera su trabajo.
- El Acuerdo otorga principal interés hacia los alumnos para aprovechar al máximo la educación impartida por el Estado.
- Indica que los principios básicos de la educación pública son: integridad, equidad y excelencia.
- Identifica el concepto de educación integral al incluir en los planes de estudio la identificación de valores acordes al respeto y disciplina educacional, así como la integración de actividades deportivas y artísticas.
- Dentro de la educación integral se fomenta la armonía, solidaridad, trabajo en equipo y empatía.
- Se reconoce la diversidad cultural y étnica de nuestro con sus diversas necesidades tanto regionales como nacionales y que estas deben ser armónicas en el país contexto educativo nacional.
- Se promueve la equidad a nivel nacional para evitar las desigualdades sociales, tanto de enero, como regionales.

He aquí en donde se encuentra el parte aguas para la nueva propuesta de la asignatura de artes visuales que se inserta dentro del Instituto Zaragoza, ya que por lo propuesto por estas reformas da cabida a la modificación, y desarrollo de los planes de estudio adecuándolos a las horas lectivas propuestas que aunque aun en proceso de aprobación, dentro del ámbito educativo se recomiendan aplicar mediante su inserción dentro de los planes y programas de trabajo propuestos por la SEP que se estructuran y aplican en los diferentes niveles educacionales; partiendo de lo siguiente.

3.8 La Nueva Escuela Mexicana

La Nueva Escuela Mexicana es la implementación de una *"educación profundamente humanista, científica y tecnológica"*[17].

Su objetivo es el desarrollo armónico de todas las facultades del ser humano, así como el fomento del respeto de los derechos, de las libertades y de una cultura de paz y solidaridad internacional.

Para conseguirlo promoverá valores como la honestidad y empleará todos los recursos necesarios para la mejora continua de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En su plan y programa de estudios se incluyen conocimientos y capacidades relacionados con la perspectiva de género, las ciencias, las humanidades, el civismo, la tecnología, las lenguas indígenas, el deporte, la educación sexual y el cuidado del medio ambiente y el patrimonio cultural de la nación.

3.9 Guías para el desarrollo de Planes y programas propuestos por la SEP

Dentro del siguiente anexo se toma la literatura que sirvió para adecuar a la asignatura los Aprendizajes Clave para la educación integral, con enfoque hacia las artes, y en específico para artes visuales, educación secundaria:

> ***"Artes en la educación secundaria:*** *En secundaria, la carga horaria del área de Artes se extiende a tres horas a la semana. Se ofrecen programas de estudio de Artes Visuales, Danza, Música y Teatro con el fin de que cada escuela elija, con base en las fortalezas profesionales de su profesorado, la disciplina artística que se*

[17] La Nueva Escuela Mexicana: qué es y cuáles son sus características más importantes. (2019, 21 marzo). UNIR. https://mexico.unir.net/vive-unir/nueva-escuela-mexicana-que-es-caracteristicas-importantes/

impartirá. Puede darse el caso de que existan escuelas que estén en posibilidades de ofrecer dos o más programas de Artes como parte del currículo obligatorio, en cuyo caso, los estudiantes podrán optar por la que más les interese, siempre y cuando cursen la misma disciplina durante los tres grados de secundaria.

En ese sentido, en el Instituto Zaragoza por sus características físicas, y de perfil tanto de sus docentes, como de sus estudiantes, se propone implementar el programa de educación artística, enfocado al área de las "Artes Visuales" para lo cual su desarrollo se basa en la siguiente literatura:

"Artes visuales. Enfoque pedagógico: *Los programas de Artes Visuales en secundaria buscan que los estudiantes profundicen en los conocimientos, habilidades y estrategias propias de este lenguaje artístico, al practicar y experimentar con materiales diversos, al tiempo que amplían su bagaje cultural y proponen sus propias creaciones, con las que podrán expresar su punto de vista sobre diversas temáticas…El trabajo con el lenguaje artístico de Artes visuales se basa en la conformación de una comunidad de aprendizaje colectivo donde todos los estudiantes participan en la conceptualización, planeación y desarrollo de proyectos artísticos de forma individual o colectiva, así como en la organización y distribución de tareas y responsabilidades para el montaje de una muestra pública (exposición), respetando las diferencias y similitudes de contexto, pensamiento y maneras de expresar ideas a través de la práctica artística. En este sentido, la comunidad de aprendizaje colectivo indaga, observa, compara, se pregunta, reflexiona, explora, intercambia, propone y se comunica durante el ciclo escolar, entendiendo el salón de clases y su entorno como un laboratorio. Para ello es importante que el docente se conciba como*

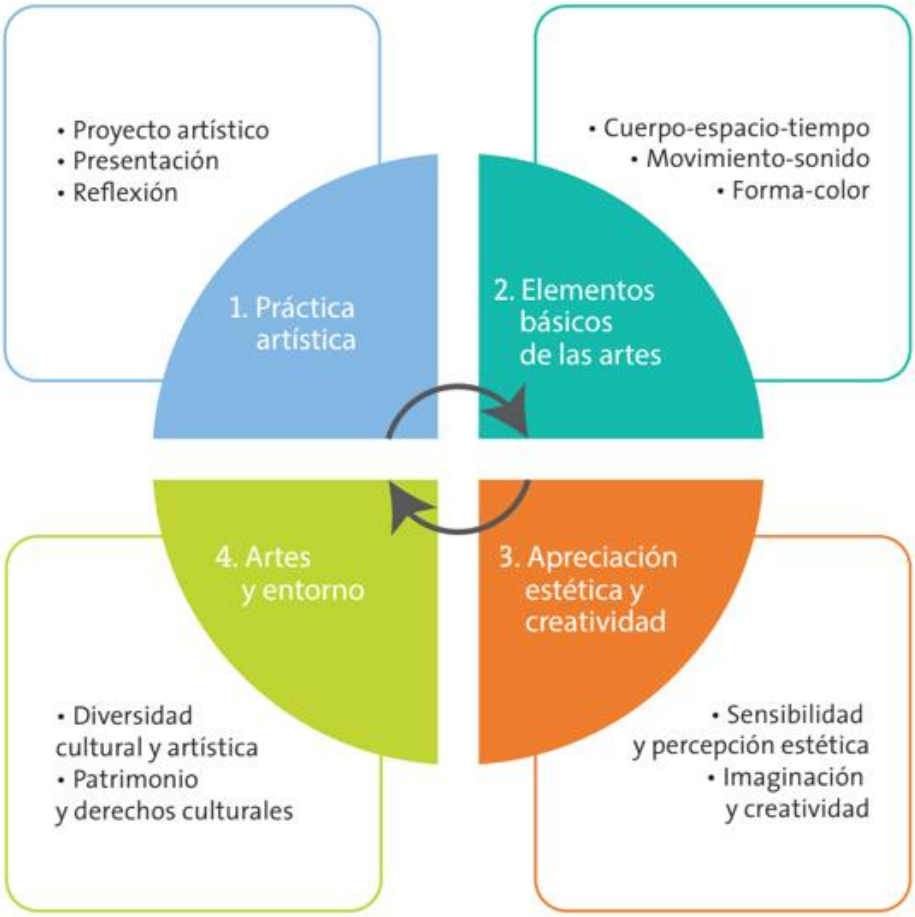
> *un generador de situaciones de aprendizaje que, por medio de retos y problemas que sean resueltos de manera creativa utilizando las artes visuales, permitan al estudiante reconocerse a sí mismo, el mundo que habita y la cultura… Es importante destacar que los programas no consideran como meta el dominio de las técnicas de las artes visuales, sino el acercamiento a diversas formas de expresión y el desarrollo de un pensamiento artístico".*[18]

Dentro de estas guías de estudio se desarrollan cuatro ejes en los cuales deberá basarse la asignatura: [19]

---

[18] Aprendizajes Clave para la educación integral (Artes): Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación SEP (2017) pp. 180-181

[19] Aprendizajes Clave para la educación integral (Artes): Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación SEP (2017) pp. 170



Sabedores de estos ejes se procedió a desarrollarlos mediante la bibliografía propuesta dentro de las guías y por el mismo docente.

A continuación, se exponen los ejes, temas y aprendizajes esperados que se tomaron en cuenta el desarrollo de los planes y programas de artes visuales para el instituto Zaragoza, mismos que son extraídos de las guías de aprendizaje.

EJES	Temas	ARTES VISUALES. SECUNDARIA. 1º Aprendizajes esperados
PRÁCTICA ARTÍSTICA	**Proyecto artístico**	• Observa y compara piezas artísticas de lugares, técnicas y épocas diversas, para proponer en colectivo el tema para la exposición artística. • Investiga las etapas para la realización del montaje de una exposición artística.
	Presentación	• Elabora ejercicios artísticos explorando los elementos básicos de las artes, así como los materiales y técnicas de las artes visuales, para elaborar una obra artística de manera individual o en grupo. • Identifica las tareas y acciones necesarias en la planeación y realización de una exhibición artística.
	Reflexión	• Debate en colectivo respecto al proceso de montaje del proyecto artístico, para compartir su experiencia desde la planeación hasta la presentación en público.
ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES	**Cuerpo-espacio-tiempo**	• Explora la dimensión y las características del espacio a partir de la interacción corporal en distintos tiempos.
	Movimiento-sonido	• Explora las calidades y cualidades del movimiento y el sonido para comunicar emociones y diversas situaciones.
	Forma-color	• Reconoce en su entorno los elementos básicos de las artes, para identificar las propiedades de la forma. • Elabora un círculo cromático para comprender conceptos básicos de la teoría del color.
APRECIACIÓN ESTÉTICA Y CREATIVIDAD	**Sensibilidad y percepción estética**	• Explica las ideas y sentimientos que le provocan experimentar y observar diversas manifestaciones de aristas visuales mexicanos.
	Imaginación y creatividad	• Realiza propuestas para utilizar materiales no convencionales y soluciones originales dentro del proyecto artístico a desarrollar. • Propone alternativas de temas para el desarrollo de su proyecto como resultado de un proceso personal de indagación.
ARTES Y ENTORNO	**Diversidad cultural y artística**	• Reconoce manifestaciones de las artes plásticas y visuales de distintas épocas y lugares, para conocer la diversidad creativa.
	Patrimonio y derechos culturales	• Visita monumentos, zonas arqueológicas o museos y observa espectáculos artísticos variados, para ejercer su derecho al acceso y disfrute de los bienes culturales.

EJES	Temas	ARTES VISUALES. SECUNDARIA. 2º Aprendizajes esperados
PRÁCTICA ARTÍSTICA	**Proyecto artístico**	• Observa y compara piezas artísticas de múltiples lugares, técnicas y épocas, para proponer en colectivo el tema para la exposición artística. • Investiga las etapas para la realización del montaje de una exposición artística.
	Presentación	• Elabora ejercicios artísticos explorando los elementos básicos de las artes, los materiales y técnicas de las artes visuales para elaborar una obra artística individual o colectiva. • Organiza las tareas y acciones necesarias en la planeación y realización de una exhibición artística.
	Reflexión	• Debate en colectivo respecto al proceso de montaje del proyecto artístico, para compartir su experiencia desde la planeación hasta la presentación en público.
ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES	**Cuerpo-espacio-tiempo**	• Utiliza el espacio a partir de la interacción cuerpo-tiempo, para explorar sus posibilidades expresivas.
	Movimiento-sonido	• Experimenta las calidades y cualidades del sonido para crear ambientes con diferentes emociones.
	Forma-color	• Analiza su entorno para identificar los recursos de la imagen publicitaria. • Utiliza los conceptos básicos de la teoría del color para elaborar gradaciones cromáticas.
APRECIACIÓN ESTÉTICA Y CREATIVIDAD	**Sensibilidad y percepción estética**	• Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.
	Imaginación y creatividad	• Propone una disposición original de los elementos, materiales y técnicas de las artes visuales, para resolver retos de una manera novedosa.
ARTES Y ENTORNO	**Diversidad cultural y artística**	• Investiga los trabajos más importantes de algunos artistas visuales de la región o de su país, para reconocer sus características como patrimonio cultural. • Investiga los trabajos más importantes de artistas visuales mexicanos, así como de la diversidad cultural y nacional de México.
	Patrimonio y derechos culturales	• Visita monumentos, zonas arqueológicas o museos y observa espectáculos artísticos variados, con el fin de reconocer que el acceso y disfrute de los bienes culturales y artísticos es su derecho.

EJES	Temas	ARTES VISUALES. SECUNDARIA. 3º Aprendizajes esperados
PRÁCTICA ARTÍSTICA	**Proyecto artístico**	•Examina en grupo distintas expresiones artísticas de las Artes Visuales que fueron realizadas de forma colectiva, para identificar su significado, historia y contexto. •Investiga las etapas para la realización del montaje de una exposición artística, para identificar las actividades que realizan el curador, el museógrafo y el mediador en la planeación y montaje de una exposición artística.
	Presentación	•Elabora ejercicios artísticos explorando materiales y técnicas de las artes plásticas o para desarrollar un proyecto artístico colectivo. •Participa en las tareas y acciones necesarias en la planeación y realización de una exhibición artística.
	Reflexión	•Debate en colectivo respecto al proceso de montaje del proyecto artístico, para compartir su experiencia desde la planeación hasta la presentación en público. •Reconoce la importancia del trabajo colectivo y la labor de los profesionales involucrados en una exhibición artística.
ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES	**Cuerpo-espacio-tiempo**	•Explora las relaciones de proximidad, acciones y diseños espaciales.
	Movimiento-sonido	•Experimenta las calidades y cualidades del sonido para producir movimiento.
	Forma-color	•Imagina formas que puede tener el sonido a partir de piezas de arte sonoro. •Identifica tonos, saturación y luminosidad del color en su entorno para comprender conceptos básicos de la teoría del color.
APRECIACIÓN ESTÉTICA Y CREATIVIDAD	**Sensibilidad y percepción estética**	•Interpreta sus emociones y sensaciones para escribir lo que experimenta al observar una variedad de manifestaciones contemporáneas de las artes visuales.
	Imaginación y creatividad	•Realiza una propuesta museográfica para presentar su proyecto artístico de una manera original, en la que utiliza materiales de reuso y efímeros.
ARTES Y ENTORNO	**Diversidad cultural y artística**	•Investiga algunas manifestaciones de arte colectivo contemporáneo para explicar sus características estéticas y sociales, así como sus significados artísticos. •Indaga algunos trabajos colectivos de artes visuales y plásticos, para reconocer la importancia del arte colectivo en la sociedad actual, y aprecia sus cualidades estéticas. •Reconoce las manifestaciones populares como parte del patrimonio y la diversidad cultural de su país.
	Patrimonio y derechos culturales	•Visita monumentos, zonas arqueológicas o museos y observa espectáculos artísticos variados con el fin de ejercer su derecho a la cultura y las artes, al participar y disfrutar de eventos culturales.

20

[20] Aprendizajes Clave para la educación integral (Artes): Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación SEP (2017) pp. 182-184

Capítulo IV: MODELO DE GESTIÓN EDUCATIVO PARA EL ARTE Y EL PATRIMONIO

4.1 Modelo de Gestión

El modelo de gestión que se propuso para solventar la problemática del presente estudio de caso tuvo que mediar entre diferentes estrategias pedagógicas artísticas y de gestión, y entre los tan variables actores que intervienen en el desarrollo de estructuras educativas, como son modelos administrativos y educacionales, así como generar el vínculo del sector artístico cultural con el área educativa; para poder desarrollar adecuadamente las propuestas.

De igual manera se realizó un análisis de los planes de estudio elaborados hasta la fecha en diferentes instituciones educativas, en específico los que competen al área de las artes, en el rubro de las artes visuales, para tener un punto de partida teórico-metodológico e histórico de lo que se ha impartido durante los últimos años a los alumnos de este nivel de estudios, lo cual dio como resultado que en muchos de ellos solo se enseñaba la práctica de las artes y no en si conocimientos que tuvieran que ver con desarrollo y conocimiento de teorías del arte y la cultura y su manera de inserción en la sociedad; por lo cual el estudiante tenía una desvinculación o una inserción inadecuada en el ámbito artístico, conociendo sólo una parte la actividad artística cultural: la interpretación. No teniendo entonces una idea específica de los diferentes actores que integran el desarrollo de cultura; por ello se hicieron nuevas propuestas partiendo del planteamiento que se hace desde la SEP, en materia de desarrollo de planes y programas de estudio para la asignatura de artes visuales; el cual llevó a generar un replanteamiento en la educación desde el punto de vista de generar una sensibilización artístico cultural y aunado a esto se podría obtener de igual manera un desarrollo de públicos para las artes, pero no solo dejar el tema a

este nivel, si no que los estudiantes sean, además de espectadores; participantes y desarrolladores de la propia cultura, que por medio de la asignatura se den cuenta de lo importante que es este vínculo y tenga un acercamiento distinto y enriquecedor hacia su cultura y hacia su patrimonio cultural, partiendo de que no tendrían contacto "probablemente" con todo este planteamiento, hasta su vida adulta, o si lo tuviesen, solo fuera en el ámbito de públicos y fuera de una entidad educativa, acercándose a la cultura por medio de las diferentes industrias culturales que se basan generalmente sólo en la captación de recursos económicos con una bandera cultural y que meramente se enfocan a la industria del entretenimiento, como son cines y espectáculos. Partiendo de esto lo que se busca mediante la asignatura, es que los estudiantes tengan un acercamiento real con su cultura y patrimonio propio.

La asignatura se estructuró para que el estudiante conociera e interactuara con conceptos de arte, artes visuales, y sus disciplinas, conceptos de cultura, de patrimonio, de patrimonio cultural y artístico, patrimonio tangible e intangible que a la par en la asignatura de formación cívica y ética solo se tocaban de manera muy resumida, por medio de pequeños conceptos tomados de Wikipedia y no adentrándose y analizando el concepto a fondo. Claro está, acorde a las capacidades de aprendizaje de los estudiantes de este nivel educativo.

El modelo de gestión utilizado en este caso por sus características implica conjuntar diferentes procesos académicos y pedagógicos, con procesos de creación y aplicación del conocimiento al ámbito artístico cultural que recaería finalmente en un proceso de gestión para promover la sensibilización y acercamiento del joven a la cultura y el arte, que además de ser partícipes, sean actores y desarrolladores de este rubro; y como consecuencia de esto la creación de públicos jóvenes a mediano y largo plazo, que sean conocedores de cultura propia y ajena, que les de un punto de partida y les forme un sentido crítico frente al conocimiento de las artes, y que los ayude a generar nuevos procesos cognitivos mediante el desarrollo de su

creatividad para tomar y resolver situaciones que se les presenten dentro de su vida cotidiana, dentro de su comunidad y su propia cultura.

La inserción del gestor cultural es importante en el ámbito educativo, ya que aporta conocimientos y estrategias para poder estructurar programas de estudio enfocados en las artes, haciendo énfasis en el patrimonio cultural y todo lo que se relaciona con su cuidado, conocimiento y acercamiento, a una comunidad estudiantil, para así finalmente poderla desarrollar en el ámbito de la cultura y que potencialmente en su vida adulta sean los consumidores y/o generadores de cultura

De este modo se detalla la experiencia de gestión en la elaboración de planes y programas de estudio para nivel medio básico con enfoque en las artes visuales mediante la implementación de los siguientes puntos:

- Se examinó la problemática y los factores de contexto que propiciaron el planteamiento del caso para proponer y estructurar diferentes soluciones.

- Se analizaron los planes y programas propuestos por la SEP para nivel medio y proponer adecuaciones dependiendo del perfil del estudiante e instalaciones.

- Se analizaron las estrategias educativas vigentes y propuestas por diferentes teóricos de la pedagogía, en específico tomando como base la pedagogía crítica propuesta por Paulo Freire, que es columna vertebral de este caso; y se propusieron nuevas estrategias para que dentro de las planeaciones se toque diferentes puntos acerca del desarrollo artístico y cultural, partiendo desde su visión dentro de su comunidad para poder generar acciones que los lleven a la apropiación de su patrimonio cultural, partiendo de conocer y aprender conceptos básicos de la cultura así como de sus diferentes actores, por ejemplo: conocer instituciones museales, qué es un museógrafo, qué es la museología y museografía, que es una exposición y cómo se realiza y su planteamiento y cómo

se lleva a cabo; cómo se inserta el museo en la comunidad, expresiones artísticas de su comunidad, de su estado y nación, y las interrelaciones con otros países que esto genera; entre otras. Todo en sintonía para que el alumno tenga un mayor acercamiento a su cultura y patrimonio y se dé cuenta del trabajo multidisciplinario que representa cada faceta de la cultura.

- A la par con lo anterior generar diferentes propuestas de solución pedagógica que ayuden al estudiante a reflexionar acerca del patrimonio cultural.

- En colegiados presentar resultados, para poder realizar adecuaciones, e integrar puntos faltantes en las planeaciones desde la perspectiva del modelo educativo que maneja el Instituto Zaragoza.

4.2 Problemática

La problemática que se buscó resolver al elaborar los planes y programas para nivel secundaria de la materia de artes visuales es proponer planes y programas adecuadamente estructurados para una asignatura por medio de la cual el alumno obtenga un acercamiento y conocimiento acerca de las artes visuales y no solo se lleve a casa conocimiento de diferentes técnicas de pintura, sino obtenga un marco teórico y referencial que le sirva en su formación académica para que posteriormente, si requiere incursionar en cualquiera de las disciplinas del arte, tenga las bases suficientes para poder elegir con claridad, y si no, que le sirva para identificar diferentes formas del arte y de la cultura, desde diferentes movimientos artísticos, colores, formas, patrimonio, o hasta como desplazarse dentro de un espacio museal, basándose en los conocimientos otorgados en la materia en los bloques que se toca museología y museografía, generando un acercamiento a la cultura, el arte y el patrimonio, por medio del conocimiento otorgado dentro de la institución educativa.

Durante el proceso de implantar la nueva asignatura, se presentaron diferentes problemas al generar conflictos con los grados de segundo y tercero de secundaria, pues los educandos se encontraban acostumbrados a un ritmo de trabajo más pasivo, teniendo una actitud renuente a tomar conocimientos adicionales en esta asignatura, que ellos consideraban totalmente práctica y sin consideración teórica.

A continuación, se mencionan las problemáticas detectadas en los estudiantes que sirvieron de parámetro para la realización de la propuesta:

- No se contaba con habilidades cooperativas para llevar a cabo el apunte teórico de la clase.
- Se expresa la creencia de que la asignatura está basada únicamente en le dibujo, sin considerar un enfoque multidisciplinar.
- El estudiante se encontraba renuente a adquirir conocimientos teóricos.
- El estudiante se resistía a aprender el conocimiento otorgado en la materia de artes visuales.
- El estudiante se encontraba aferrado a que las artes visuales consisten en dibujar y colorear “mandalas”.
- El alumno no consideraba importante la historia del arte, argumentando que ya se les era impartida la asignatura de historia.
- Poco interés en temáticas referentes al patrimonio y la cultura.
- Creencia de que el museo como una institución que guarda solo cosas viejas y aburridas, y al mismo tiempo presentaba un total desconocimiento de estos espacios culturales.
- Algunos de los estudiantes recuerdan qué en su educación primaria al encontrarse de visita en espacios culturales, se les pedía copiar cédulas y fichas técnicas para justificar su asistencia; y que actualmente algunos de los hermanos de los estudiantes utilizan dispositivos móviles para tomar fotografías y justificar su asistencia.

- Carencia de los conocimientos necesarios para interactuar con una obra artística.
- Desapego a costumbres y tradiciones de su comunidad.
- Reconocimiento por medio del internet de culturas de otros países desvalorizando la propia.

Como se puede observar en los puntos anteriores los estudiantes tienen un interés y conocimiento mínimo acerca de la función de la cultura y el arte y el cuidado del patrimonio, debido al manejo erróneo de información en la enseñanza del arte que se les ha dado durante su educación primaria.

4.3 Resultados

Partiendo de lo anterior y en específico del planteamiento del problema y objetivos planteados al principio de este documento, se exponen los siguientes resultados que se comprobaron y se alcanzaron al poner en práctica este proyecto:

1. Los planes y programas de la asignatura de artes visuales, en los tres cursos de artes visuales, para primero, segundo y tercero de secundaria fueron estructurados de manera eficaz, enlazando la gestión cultural con la pedagogía, para poder otorgarles un panorama amplio y articulado del que hacer artístico, que los llevase a generar una apropiación de su cultura.

2. A través de cursar y finalizar la asignatura, obtuvieron un perfil con conocimientos del ámbito artístico, cultural, patrimonial y de usos y costumbres, adquiridos de su entorno y proyectados hacia su experiencia personal.

3. Se logró que el alumno realizara contacto con diferentes formas de expresión artística que lo llevase a un goce y disfrute de diferentes técnicas y corrientes

artísticas, a través de información otorgada por el docente, acerca de esta disciplina.

4. Se incentivó a los jóvenes a seguir conociendo, aprendiendo y vinculándose con los diferentes tipos de patrimonio cultural, ya sea tangible o intangible.

5. De esta manera se podrán desarrollar como individuos que a la larga serán generadores de su propia cultura.

6. Se logró que los jóvenes se volvieran actores, interpretes y creadores de su propia obra artística partiendo de la observación de diferentes sistemas simbólicos existentes en su comunidad para lograr darla a conocer al resto del mundo, mediante la exposición de su trabajo de manera presencial y virtual.

Se aclara que en esta asignatura no es recomendable tener un libro de texto, debido a que son varias las disciplinas artísticas que se revisan durante el periodo lectivo, por lo tanto es más conveniente que el docente cuente con varias fuentes bibliográficas y que las vaya adaptando, en función de las guías y las necesidades propias que observe para el desarrollo de la asignatura, por lo cual el alumno va construyendo una bitácora de lo aprendido, por medio de sus diferentes apuntes que toma clase con clase, y complementándola con diferentes prácticas y actividades, que de igual manera se encuentran enfocadas a enriquecer el conocimiento acerca de arte, cultura y patrimonio.

Partiendo de la explicación dada en párrafos anteriores, a continuación, se desglosa la propuesta para la Planeación Anual para la asignatura de Artes Visuales impartida en el Instituto Zaragoza.

4.4 Propuesta de planes y programas

Se presenta la planeación anual propuesta que apliqué para la asignatura de Artes Visuales en el ciclo escolar 2019-2020, en los tres grados de estudio, primero, segundo y tercero de secundaria, esto es el resultado del trabajo de gestión que se elaboró para reestructurar esta asignatura basado en los conocimientos obtenidos y desarrollados en la Maestría de Gestión del patrimonio Cultural impartida por la Universidad Iberoamericana, Campus Puebla, específicamente en los ya expuestos dentro del marco teórico conceptual de este documento; y adecuándolos a los ejes, temas y aprendizajes esperados por grado de estudios en nivel secundaria, propuestos por la Secretaría de Educación Pública que se encuentran dentro de su guía anual: "Aprendizajes claves para la educación secundaria 2019-2020", para que puedan ser consultados y aplicados a cada caso en específico.

Todo este trabajo de gestión fue revisado y aprobado en colegiado por el cuerpo académico del Instituto Zaragoza.

PRIMERO DE SECUNDARIA
ARTES VISUALES I
EL ESTUDIANTE: 1. Desarrolla la competencia artística y cultural a partir de los lenguajes, procesos y recursos de las artes. 2. Estimula su creatividad y curiosidad por las diferentes expresiones artísticas enfocándose en las artes visuales. 3. Elige expresar sus ideas y sentimientos a través de diferentes técnicas, formas, colores, texturas. Elabora ejercicios artísticos explorando los elementos básicos de las artes.

4. Explora la dimensión y las características del espacio a partir de la interacción corporal en distintos tiempos.
5. Realiza propuestas para utilizar materiales no convencionales y soluciones originales dentro del proyecto artístico a desarrollar.
6. Se da cuenta de la importancia a nivel histórico del arte y como repercute en nuestra vida cotidiana observa diferentes manifestaciones de artistas visuales mexicanos.
7. Toma conciencia de el mismo a través de la paciencia y dedicación que puede conllevar la creación de una obra artística.
8. Reconoce y disfruta el patrimonio cultural de México y el mundo.

OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA:

Objetivos declarativos o conceptuales (cognitivos):
El estudiante expresa sentimientos y posturas a través de sus creaciones artísticas, disfruta de todos los procesos para poder plasmar una pieza de arte, se sensibiliza a partir de la paciencia y concentración que este proceso requiere, así mismo esto, aunado a la destreza que se vaya adquiriendo clase con clase, se da cuenta y tiene oportunidad de comparar sus trabajos y evaluar su avance por el mismo.

Objetivos procedimentales (habilidades y destrezas):
Desarrolla diferentes técnicas de las artes visuales, y podrá tomar decisiones de qué técnica podrá aplicar para diferentes casos, y así comunicar de mejor manera su creación. Es capaz de identificar diferentes autores de las artes plásticas tanto nacionales e internacionales así como épocas y corrientes de las artes. Identifica a artistas visuales mexicanos.
Obtiene las herramientas básicas para elaborar una exposición.

Objetivos actitudinales:
Tiene la capacidad de reflexionar acerca de las artes visuales y dar su punto de vista de diferentes obras, puede observar objetivamente una obra de arte y analizar qué es lo que quiere expresar a través de ella, así como darle un propósito y sentido a lo que él proponga. Se involucra con las expresiones artísticas de nuestra época.

ACTIVIDADES Y TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN E INDAGACION EN EL CURSO:

Observa diferentes piezas artísticas de lugares, técnicas y diferentes épocas.
A través de lo anterior puede proponer diferentes piezas artísticas como manera de expresar, tanto sentimientos como un momento histórico. Tiene contacto con diferentes técnicas, formas, texturas y colores.
Aprende a tomar decisiones sobre cual técnica es mejor aplicar en cada caso.
Diferencia características sobre las diferentes técnicas artísticas.
Aprende las bases para montar una exposición colectiva.

ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS PARA LA REFLEXION DEL CONOCIMIENTO:

Analiza los diferentes procesos artísticos
Reflexiona el proceso de montaje de una exposición donde se involucrará tanto de manera individual como colectiva.

ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE HABITOS Y VALORES:

Respeta la cultura propia y ajena.
Valora y se identifica con su propia cultura.
Desarrolla hábitos que promueven el desarrollo cultural dentro de su comunidad.
Comparte con su familia la experiencia de clase a través de sus prácticas elaboradas.

TEMARIO DE LA ASIGNATURA

UNIDAD I	UNIDAD II	UNIDAD III
EJE: PRÁCTICA ARTÍSTICA	**EJE: ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES**	**EJE: ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES**
INTRODUCCIÓN A LAS ARTES VISUALES	**TÉCNICAS Y MATERIALES**	**ELEMENTOS BÁSICOS DE COMPOSICÓN DE LA OBRA ARTÍSTICA**
1. Proyecto artístico 2. ¿Qué son las artes visuales? 3. Códigos visuales en las artes visuales	1. Técnicas y materiales para las artes visuales 2. Técnicas y materiales para dibujo y pintura 3. Técnicas y materiales para escultura	1. Forma: punto 2. Forma: línea 3. Forma: plano 4. Movimiento y sonido

4. Reflexión acerca de cómo se utilizan los códigos visuales en la vida cotidiana 5. Debate colectivo	4. Técnicas y materiales para fotografía 5. Técnicas y materiales para grabado 6. Técnicas y materiales para arte digital 7. Técnicas mixtas	
UNIDAD IV	**UNIDAD V**	**UNIDAD VI**
EJE: ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES	**EJE: ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES: FORMA Y COLOR**	**EJE: APRECIACIÓN ESTÉTICA Y CREATIVIDAD**
COMPOSICIÓN	**TEORÍA DEL COLOR**	**UNIDAD DE PRÁCTICA**
1. ¿Qué es composición en las artes visuales? 2. Elementos de composición 2.1. Dirección 2.2. Movimiento 2.3. Espacio 2.4. Profundidad 2.5. Marco 2.6. Zona Aurea 2.7. Regla de los tercios 2.8. Combinación de composiciones	1. El color 2. Colores primarios, secundarios y terciarios 3. Circulo cromático 4. Colores fríos y colores cálidos 1.5 combinación de colores 5. Psicología del color: colores y estados de ánimo 6. Colores luz y colores pigmento 7. Refracción de la luz 8. Reflexión de la luz 9. Infrarrojo y ultravioleta	1. Desarrollo de obra artística 2. Luz 3. Colorido 4. Forma y color 5. Imaginario 6. Tradición 7. Representación personal y creatividad
UNIDAD VII	**UNIDAD VIII**	**UNIDAD IX**
EJE: ARTES Y ENTORNO: DIVERSIDAD CULTURAL Y ARTÍSTICA	**EJE: ARTES Y ENTORNO: PATRIMONIO Y DERECHOS CULTURALES**	**EJE: SENSIBILIDAD Y PERCEPCIÓN ESTÉTICA**
BREVE HISTÓRIA DEL ARTE	**PATRIMONIO Y DERECHOS CULTURALES**	**REPASO DE UNIDADES DE APRENDIZAJE**

1. Prehistoria 2. Culturas antiguas 3. Grecia y Roma 4. Medieval 5. Renacimiento 6. Barroco 7. Neoclásico 8. Romanticismo 9. Realismo 10. Impresionismo 11. Arte contemporáneo	1. Patrimonio y derechos culturales 2. La obra artística y su protección como patrimonio 3. Identificación de corrientes artísticas a través de la historia	1. Repaso unidad 1 2. Repaso unidad 2 3. Repaso unidad 3 4. Repaso unidad 4 5. Repaso unidad 5 6. Repaso unidad 6 7. Repaso unidad 7 8. Repaso unidad 8

SEGUNDO DE SECUNDARIA

PARA ARTES VISUALES II

EL ESTUDIANTE:

1. Desarrolla la competencia artística y cultural a partir de los lenguajes, procesos y recursos de las artes.
2. Estimula su creatividad y curiosidad por las diferentes expresiones artísticas enfocándose en las artes visuales.
3. Elige expresar sus ideas y sentimientos a través de diferentes técnicas, formas, colores, texturas.
4. Elabora ejercicios artísticos explorando los elementos básicos de las artes.
5. Explora la dimensión y las características del espacio a partir de la interacción corporal en distintos tiempos.
6. Realiza propuestas para utilizar materiales no convencionales y soluciones originales dentro del proyecto artístico a desarrollar.
7. Se da cuenta de la importancia a nivel histórico del arte y como repercute en nuestra vida cotidiana observa diferentes manifestaciones de artistas visuales mexicanos.
8. Toma conciencia de el mismo a través de la paciencia y dedicación que puede conllevar la creación de una obra artística.

9. Reconoce y disfruta el patrimonio cultural de México y el mundo.

OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA:

Objetivos declarativos o conceptuales (cognitivos):
El estudiante expresa sentimientos y posturas a través de sus creaciones artísticas, disfruta de todos los procesos para poder plasmar una pieza de arte, se sensibiliza a partir de la paciencia y concentración que este proceso requiere, así mismo esto aunado a la técnica que se vaya adquiriendo clase con clase, se da cuenta y tiene oportunidad de comparar sus trabajos y evaluar su avance por el mismo.

Objetivos procedimentales (habilidades y destrezas):
Desarrolla diferentes técnicas de las artes visuales, y podrá tomar decisiones de que técnica podríá aplicar para diferentes casos, para poder comunicar de mejor manera su creación. Es capaz de identificar diferentes autores de las artes plásticas tanto nacionales e internacionales así como las diferentes épocas y corrientes de las artes. Identifica a artistas visuales mexicanos. Se relaciona y sumerge en el patrimonio cultural de nuestro país.

Objetivos actitudinales:
Tiene la capacidad de reflexionar acerca de las artes visuales y dar su punto de vista de diferentes obras, puede observar objetivamente una obra de arte y analizar qué es lo que quiere expresar a través de ella, así como darle un propósito y sentido a lo que él proponga.

ACTIVIDADES Y TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN E INDAGACION EN EL CURSO:

Observa diferentes piezas artísticas de lugares, técnicas y diferentes épocas
A través de lo anterior puede proponer diferentes piezas artísticas como manera de expresar, tanto sentimientos como un momento histórico. Tiene contacto con diferentes técnicas, formas, texturas y colores.
Aprende a tomar decisiones sobre cual técnica es mejor aplicar en cada caso.
Diferencia características sobre las diferentes técnicas.
Aprende las bases para montar una obra colectiva.

ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS PARA LA REFLEXION DEL CONOCIMIENTO:

Analiza los diferentes procesos artísticos

Reflexiona el proceso de montaje de una exposición donde se involucrará tanto de manera individual como colectiva.

ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE HABITOS Y VALORES:

Respeta la cultura propia y ajena.

Valora y se identifica con su propia cultura.

Desarrolla hábitos que promueven el desarrollo cultural dentro de su comunidad.

Comparte con su familia la experiencia de clase a través de sus prácticas elaboradas.

TEMARIO DE LA ASIGNATURA

UNIDAD I	UNIDAD II	UNIDAD III
EJE: PRÁCTICA ARTISTICA	**EJE: PRÁCTICA ARTÍSTICA: PRESENTACIÓN**	**EJE: PRÁCTICA ARTÍSTICA: PRESENTACIÓN**
ARTES VISUALES: REPASO	**QUÉ ES UNA EXPOSICIÓN Y CÓMO ELABORARLA**	**MUSEOLOGÍA Y COLECCIONES**
1. Proyecto artístico 2. ¿Qué son las artes visuales? 3. Códigos visuales en las artes visuales 4. Reflexión acerca de cómo se utilizan los códigos visuales en la vida cotidiana 5. Debate colectivo	1. Qué es una exposición 2. Tipos de exposiciones 3. Exposiciones temporales 4. Exposiciones itinerantes 5. Exposiciones permanentes 6. Rotación de exposiciones por conservación 7 limpieza de una colección 7. Guion de la exposición 8. Espacio de la exposición	1. Apreciación del arte en la sala de exposición 2. ¿Qué es museología? 3. Museografía 4. Textos de apoyo 5. Iluminación 6. Conservación

UNIDAD IV	UNIDAD V	UNIDAD VI
EJE: ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES	**EJE: ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES**	**EJE: APRECIACIÓN ESTÉTICA Y CREATIVIDAD**
MUSEOLOGÍA Y GUIÓN MUSEOGRÁFICO	**COLOR FORMAS Y TEXTURAS APLICADOS A LA IMAGEN PUBLICITARIA**	**UNIDAD DE PRÁCTICA**
1. El guion museográfico 2. El espacio 3. Montaje museográfico 4. Consideraciones sobre el diseño museográfico 5. Elementos de montaje, medidas y altura	1. Características del color 2 ¿qué es una textura? 2. Texturas y formas 3. La imagen publicitaria 4. Composición en la imagen publicitaria 5. Tipografía y textos en la imagen publicitaria 6. Mensajes persuasivos en la 7. Imagen publicitaria	8. Desarrollo de obra artística 9. Luz 10. Colorido 11. Forma y color 12. Imaginario 13. Tradición 14. Representación personal y creatividad
UNIDAD VII	**UNIDAD VIII**	**UNIDAD IX**
EJE: DIVERSIDAD CULTURAL Y ARTÍSTICA	**EJE: ARTES Y ENTORNO**	**EJE: SENSIBILIDAD Y PERCEPCIÓN ARTÍSTICA**
HISTORIA DEL ARTE DE NUESTRO PAÍS	**PATRIMONIO Y DERECHOS CULTURALES**	**REPASO DE UNIDADES DE APRENDIZAJE**
1. Etapa prehispánica 2. Etapa colonial 3. Etapa del S.XIX 4. El siglo XX 5. Los muralistas 6. Influencias de otros países 7. La pintura en México 8. Escultura y arquitectura en México	1. Patrimonio y derechos culturales 2. ¿Qué es patrimonio cultural? 3. ¿Qué son los derechos culturales? 4. Patrimonio cultural en México 5. Patrimonio Cultural del estado de Tlaxcala	1. Repaso unidad 1 2. Repaso unidad 2 3. Repaso unidad 3 4. Repaso unidad 4 5. Repaso unidad 5 6. Repaso unidad 6 7. Repaso unidad 7 8. Repaso unidad 8

9. Arte contemporáneo 10. La fotografía como medio de expresión artística y comunicación		

TERCERO DE SECUNDARIA
ARTES VISUALES III

El estudiante:

1. Observa y analiza producciones artísticas que abordan el lenguaje abstracto tanto bidimensional como tridimensional.
   Desarrolla la competencia artística y cultural a partir de los lenguajes, procesos y recursos de las artes.
2. Estimula su creatividad y curiosidad por las diferentes expresiones artísticas enfocándose en las artes visuales.
   Elige expresar sus ideas y sentimientos a través de diferentes técnicas, formas, colores, texturas. Elabora ejercicios artísticos explorando los elementos básicos de las artes.
3. Explora la dimensión y las características del espacio a partir de la interacción corporal en distintos tiempos.
   Realiza propuestas para utilizar materiales no convencionales y soluciones originales dentro del proyecto artístico a desarrollar.
4. Se da cuenta de la importancia a nivel histórico del arte y como repercute en nuestra vida cotidiana observa diferentes manifestaciones de artistas visuales contemporáneos y de diferentes vanguardias.
5. Explora el contexto histórico que se da en las diferentes épocas, a través de las expresiones artísticas.
6. Toma conciencia de el mismo a través de la paciencia y dedicación que puede conllevar la creación de una obra artística.

7. Tiene un acercamiento al patrimonio cultural nacional y estatal, por medio del estudio y conocimientos teóricos cerca del patrimonio cultural y sus actores.

OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA:

Objetivos declarativos o conceptuales (cognitivos):
El estudiante expresa sentimientos y posturas a través de sus creaciones artísticas, disfruta de todos los procesos para poder plasmar una pieza de arte, se sensibiliza a partir de la paciencia y concentración que este proceso requiere, así mismo esto aunado a la técnica que se vaya adquiriendo clase con clase, se da cuenta y tiene oportunidad de comparar sus trabajos y evaluar su avance por el mismo.

Objetivos procedimentales (habilidades y destrezas):
Desarrolla diferentes técnicas de las artes visuales, y podrá tomar decisiones de que técnica podrá aplicar para diferentes casos, para poder comunicar de mejor manera su creación. Es capaz de identificar diferentes autores de las artes plásticas tanto nacionales e internacionales así como las diferentes épocas y corrientes de las artes. Identifica a artistas visuales mexicanos.

Objetivos actitudinales:
Tiene la capacidad de reflexionar acerca de las artes visuales y dar su punto de vista de diferentes obras, puede observar objetivamente una obra de arte y analizar qué es lo que quiere expresar a través de ella, así como darle un propósito y sentido a lo que él proponga.

ACTIVIDADES Y TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN E INDAGACION EN EL CURSO:

Observa diferentes piezas artísticas de lugares, técnicas y diferentes épocas
A través de lo anterior puede proponer diferentes piezas artísticas como manera de expresar, tanto sentimientos como un momento histórico. Tiene contacto con diferentes técnicas, formas, texturas y colores.
Aprende a tomar decisiones sobre cual técnica es mejor aplicar en cada caso.
Diferencia características sobre las diferentes técnicas.
Aprende las bases para montar una obra colectiva.

ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS PARA LA REFLEXION DEL CONOCIMIENTO:

Analiza los diferentes procesos artísticos
Reflexiona el proceso de montaje de una exposición donde se involucrará tanto de manera individual como colectiva.

ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE HABITOS Y VALORES:

Respeta la cultura propia y ajena.
Valora y se identifica con su propia cultura.
Desarrolla hábitos que promueven el desarrollo cultural dentro de su comunidad.
Comparte con su familia la experiencia de clase a través de sus prácticas elaboradas.

TEMARIO DE LA ASIGNATURA

UNIDAD I	UNIDAD II	UNIDAD III
EJE: PRÁCTICA ARTISTICA	**EJE: PRÁCTICA ARTÍSTICA**	**EJE: PRÁCTICA ARTÍSTICA: PRESENTACIÓN**
ARTES VISUALES: REPASO	**HISTORIA DEL ARTE EN MÉXICO**	**ARTE CONTEMPORÁNEO**
1. Proyecto artístico 2. ¿Qué son las artes visuales? 3. Códigos visuales en las artes visuales 4. Reflexión acerca de cómo se utilizan los códigos visuales en la vida cotidiana 5. Debate colectivo	1. Etapa prehispánica 2. Etapa colonial 3. El siglo xx 4. Los muralistas 5. Influencias de otros países 6. La pintura en México 7. Arte contemporáneo 8. No todo se reduce a Frida Kahlo: artistas visuales de nuestra época 9. Línea del tiempo	1. ¿Qué es arte contemporáneo? 2. Algunos exponentes del arte contemporáneo a. Cindy Sherman b. Yayoi kusama c. Damien hirt d. Yoko Ono e. Theaster Gates f. Frank Stella g. Tania Bruguera h. Alex Katz
UNIDAD IV	**UNIDAD V**	**UNIDAD VI**
EJE: ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES	**EJE: ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES**	**EJE: APRECIACIÓN ESTÉTICA Y CREATIVIDAD**

COLOR FORMAS Y TEXTURAS	COMPOSICIÓN MOVIMIENTO Y SONIDO	UNIDAD DE PRÁCTICA
1. Características del color 2 Como agregar texturas 2. Forma 3. La imagen publicitaria 4. La composición en la imagen publicitaria 5. Tipografía y textos en la imagen publicitaria 6. Mensajes persuasivos en la imagen publicitaria	1. Cuerpo, espacio y tiempo, repaso de composición 2. Movimiento y sonido: cómo ilustrar el sonido 3. Movimiento y sonido: cómo ilustrar el movimiento 4. Forma-color: conceptos básicos 5. Formas-color: saturación y luminosidad 6. Colores complementarios 7. Colores adyacentes 8. Colores fríos aplicados a una forma 9. Colores cálidos aplicados a una forma Relación entre forma, color, movimiento y sonido	1. Desarrollo de obra artística 2. Luz 3. Colorido 4. Forma y color 5. Imaginario 6. Tradición 7. Representación personal y creatividad
UNIDAD VII	**UNIDAD VIII**	**UNIDAD IX**
EJE: DIVERSIDAD CULTURAL Y ARTÍSTICA	**EJE: ARTES Y ENTORNO**	**EJE: SENSIBILIDAD Y PERCEPCIÓN ARTÍSTICA**
ARTE COLECTIVO	**PATRIMONIO Y DERECHOS CULTURALES**	**REPASO DE UNIDADES DE APRENDIZAJE**
1. Diversidad cultural y artística: Los artistas en la práctica individual y colectiva	1. Patrimonio y derechos culturales 2. ¿Qué es patrimonio cultural?	1. Repaso unidad 1 2. Repaso unidad 2 3. Repaso unidad 3 4. Repaso unidad 4 5. Repaso unidad 5

2. Los colectivos artísticos alrededor del mundo 3. Los colectivos artísticos en México y sus implicaciones sociales 4. 4 colectivos artísticos que están dando de que hablar en México 4.1. La PizTola 4.2. Colectivo Tomate 4.3. Tulum Arts Club 4.4. Salón Acme	3. ¿Qué son los derechos culturales? 4. Patrimonio cultural en México 5. Patrimonio Cultural del estado de Tlaxcala 6. Instituciones que se encargan de administrar el patrimonio cultural	6. Repaso unidad 6 7. Repaso unidad 7 8. Repaso unidad 8

4.5 Argumentación.

Como actividades de aprendizaje para el desarrollo de los planes y programas, se propusieron ejercicios por medio de los cuales se canalizara la energía de los chicos ejercicios cuales, de igual que manera les generen un aprendizaje eficaz; los que, debieron de resolver de forma lúdica ya que partiendo del documento *"El juego como estrategia lúdica de aprendizaje de Martha Ruth Cepeda: se entiende por juego como una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio a cualquier edad porque tiene un carácter universal pues atraviesa la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños y jóvenes".* El juego, la lúdica, insertados en el ámbito artístico y la cultura, tiene una aportación a la reconstrucción del tejido social, toda vez que representa el espacio donde se construye y expresa la identidad colectiva a través de proyectos culturales e iniciativas creativas, por lo cual se hace importante su inserción en el contexto escolar.

El desafío que implicó entonces la propuesta para la materia de artes es que fuera vista como una asignatura integrada al total de la malla curricular que se calificaría de la misma manera que las otra materias, así mismo que fuera aceptada como una materia formal, la cual aporta un conocimiento en el ámbito artístico, y que cabe hacer la comparación, por ejemplo con la materia de biología que aporta conocimiento al ámbito científico del alumno; y que ambas asignaturas tanto una como la otra aportan aplicación del conocimiento en su vida cotidiana; y que de esta forma la asignatura de artes visuales no se viera solo como una materia de relleno sin ninguna seriedad. Y al mismo tiempo que a partir de esta, se pudiese tener un aporte que reafirmara conocimientos de las otras asignaturas, de manera transversal, por ejemplo, artes visuales e historia, ya que en algún momento de los bloques propuestos para los tres grados, se toca historia del arte, entonces las dos asignaturas se refuerzan y se complementan; o con la asignatura de formación cívica y ética a partir de la cual se genera el interés y cuidado del patrimonio cultural, y toma parte de la legislación para monumentos históricos, lo cual refuerza este concepto en la materia de artes visuales; otra materia complementaria de manera transversal, también es geografía, ya que sitúa a los jóvenes además del contexto histórico (tomado como referente la materia de historia), en el contexto geográfico y el patrimonio tanto tangible como intangible, que compete a cada país, pudiendo así dar paso al conocimiento y estudio del patrimonio cultural de México.

Dentro de los planes y programas otorgados por la SEPE, se propone integrar bloques de aprendizaje por medio de los cuales el alumno conozca y se involucre con el patrimonio cultural, punto de coincidencia con la maestría en Gestión del patrimonio cultural, que cursé, y de la cual tomó el conocimiento de las diferentes materias para aplicarlo al desarrollo de las actividades propuestas en la asignatura de artes visuales, dentro de la cual se asignaron diferentes lecturas y la realización de dibujos y maquetas que ejemplificara el patrimonio artístico como cultural con que se cuenta tanto de manera local y regional, como estatal y nacional.

Esto a manera de solucionar la problemática que se genera en la institución ya que, entre sus políticas del cuidado de los alumnos y confidencialidad de datos, no se permite hacer visitas que conlleven salir de esta, específicamente por cuestiones de seguridad. Así que entonces se tuvo que llevar el patrimonio a la Institución, por medio de la proyección de diapositivas, o por medio de ejercicios en donde el alumno de manera lúdica identificara los diferentes tipos de patrimonio; complementario a esto se otorgó al alumno información acerca de cómo se desenvuelven diferentes instituciones culturales como son los museos y cuáles son sus principales actores y como interactúan con la sociedad para el adecuado resguardo y difusión de sus contenidos.

Es importante mencionar que los grupos del instituto, además de ser numerosos se tienen que acomodar en un espacio reducido, lo cual también genera problemas para impartir las diferentes asignaturas, específicamente la de artes visuales ya que realmente se debería contar con espacios más amplios en los cuales el alumno se pudiese expresar con mayor libertad, empero a esta escasez de espacio el planteamiento de los materiales didácticos para el desarrollo de la materia tuvieron que ser analizados y adecuadamente seleccionados para que se utilizaran de manera eficaz y así obtener a un aprendizaje significativo, partiendo de economizar el espacio.

Un punto muy importante dentro de la asignatura es crear conciencia y sensibilidad al estudiante, acerca de los usos, costumbres y tradiciones tanto de su comunidad como a nivel regional, así mismo que tenga un mayor conocimiento y apropiación de su cultura y del patrimonio cultural que representa, para poder llegar a tener una visión crítica de la cultura a nivel nacional y hasta global. Sin perder de esta manera su identificación con lo local y comunitario.

Las estrategias didácticas que se tomaron en cuenta para que los alumnos tuvieran un mejor nivel de aceptación de la asignatura que como se comentó en el punto anterior para ellos “artes visuales significaba solo dibujar” son las siguientes:

- Se retoma el cuaderno de dibujo que se utilizaba en la anterior materia, dándole un enfoque diferente, incluyendo en a las artes gráficas y el diseño editorial, para que como resultado tuvieran un cuaderno a manera de cuento ilustrado, paginado y con actividades específicas a realizar en cada sesión, que se cotejan por medio de una rúbrica para cada ejercicio.

- Se realiza una explicación didáctica a manera de historia, sobre diferentes temas de las artes visuales para que el alumno tome interés en el tema y posteriormente se da un apunte para mayor compresión, aunado a esto se requiere al alumno que ilustre lo aprendido en un espacio en específico de su formato en la libreta, el cual sesión con sesión se va requiriendo en diferente forma, para que tenga diferentes perspectivas para utilizar su formato, se integran los ejemplos en el punto 4.6 de este documento.

- Otro sistema que se implementó para el adecuado control de los temas vistos en la asignatura como ya se había mencionado con anterioridad son las rúbricas, que es pegando cada una con su título, por hoja y/o por página, lo contenido en la rúbrica son el tema a ver en clase, así como los aspectos a evaluar. Generando a partir de esto una disciplina tanto en el docente como en el alumno además de saber con antelación que tema se verá en la siguiente sesión, generar una evaluación continua.

Por lo antes expuesto, fue un reto reestructurar el programa de estudio, así como adecuar y renovar las planeaciones anuales para poder integrar todos los objetivos y estructura de la nueva escuela mexicana que tuvo muy atinadamente hacer un programa integral, para que el estudiante no solo conozca las artes visuales, si no que tenga un acercamiento a diferentes expresiones artísticas dependiendo del perfil educacional que se imparte en cada institución, tocando puntos sensibles, acerca de ¿Qué es el patrimonio cultural? y cómo darse cuenta de que se está involucrado con

éste directamente, con la idiosincrasia, culturas y tradiciones de cada persona, para así respetarlo y cuidar de él. La base de este planteamiento sin duda es la aplicación de los conocimientos obtenidos en la maestría en Gestión del Patrimonio Cultural, impartida por la Universidad Iberoamericana, campus Puebla, ya que hay varios puntos de convergencia con las materias impartidas en ésta y las actuales propuestas que plantea la SEP, para la estructuración de los planes y programas de educación artística en específico artes visuales, a nivel medio básico.

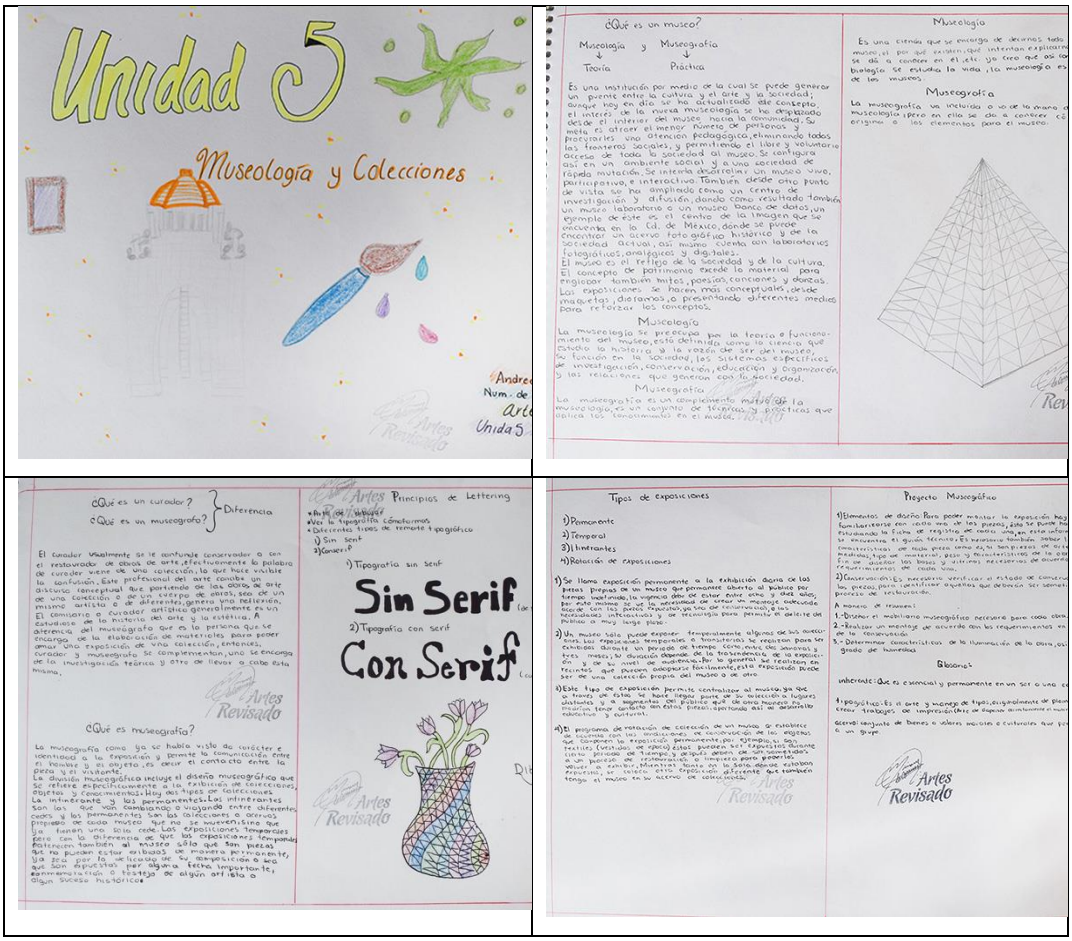
La nueva propuesta de planes y programas que integran la asignatura de artes visuales para el Instituto Zaragoza es una manera de innovar en materia educativa ya que los temas que se integran a partir de la reforma educativa revisada a partir de 2018 nunca se habían tocado a este nivel, temas que confluyen a vincularse de diferentes maneras con cuestiones de patrimonio cultural material e inmaterial, así como con conceptos de museografía y museología y por supuesto el arte y la cultura; que sin haber estudiado estas materias durante la Maestría de Gestión del Patrimonio Cultural, sería complicado tener un panorama más amplio para hacer propuestas que tengan relación con estas disciplinas.

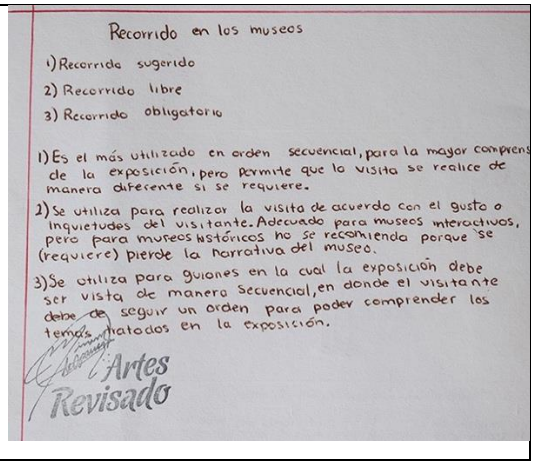
Frente a este panorama, entonces un gestor cultural se puede insertar en el sector de la educación proponiendo estrategias que lleven a analizar, planear, proponer e implementar proyectos que les sea útil a los estudiantes de este nivel académico y que les facilite su desarrollo en el ámbito de las artes, otorgándoles las herramientas necesarias para conocer y apropiarse de su patrimonio cultural, para así mejorar el enfoque que se tiene de éste y cuán amplio puede ser; realmente se podría decir que es interesante que a este nivel comiencen a involucrarse con temas de gestión cultural y que a partir de la información otorgada a temprana edad se les genere un gusto por el ámbito cultural y artístico, desarrollando así actores y públicos objetivo para las artes y la cultura.

4.6 Resultado del desarrollo en clases del plan y programa para cada grupo

EJEMPLOS DE TRABAJO EN CLASE.

Estos son algunos resultados del trabajo en clase para los tres grados de estudio.





Recorrido en los museos

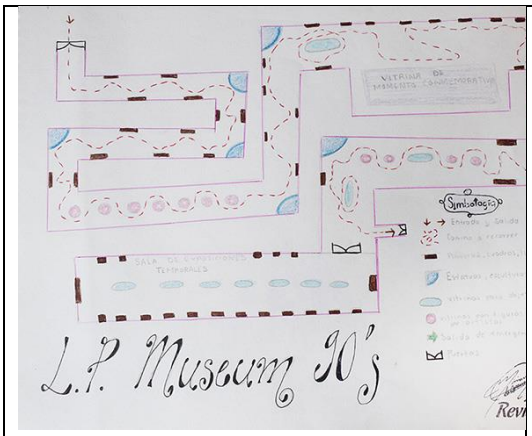
1) Recorrido sugerido
2) Recorrido libre
3) Recorrido obligatorio

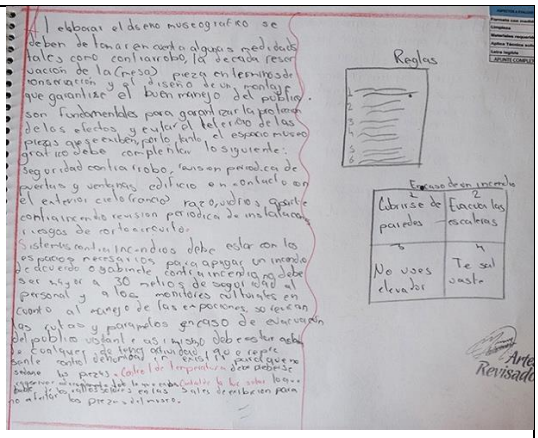
1) Es el más utilizado en orden secuencial, para la mayor compren de la exposición, pero permite que lo visita se realice de manera diferente si se requiere.

2) Se utiliza para realizar la visita de acuerdo con el gusto o inquietudes del visitante. Adecuado para museos interactivos, pero para museos históricos no se recomienda porque se (requiere) pierde la narrativa del museo.

3) Se utiliza para guiones en la cual la exposición debe ser vista de manera secuencial, en donde el visitante debe de seguir un orden para poder comprender los temas tratados en la exposición.

Artes
Revisado





Al elaborar el diseño museográfico se deben de tomar en cuenta algunas medidas tales como contra robo, la decoración reservación de la (pieza) pieza en términos de conservación y el diseño de un montaje que garantice el buen manejo del público. son fundamentales para garantizar la protección de los efectos y evitar el deterioro de las piezas que exibe, por lo tanto el espacio museográfico debe contener lo siguiente:

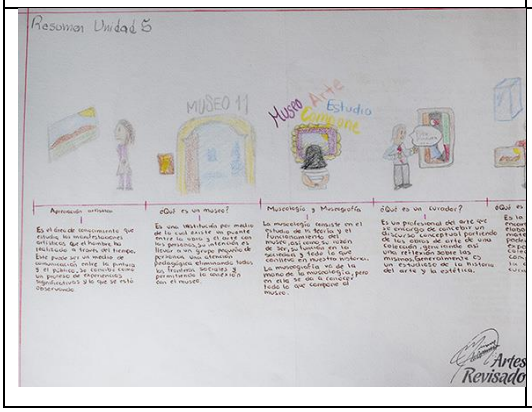
Seguridad contra robo, revisión periódica de puertas y ventanas, edificio en contacto con el exterior cielo raso, vidrios, aparte contra incendio revisión periódica de instalaciones, riesgos de corto circuitos.

Sistemas contra incendios debe estar con los espacios necesarios para apagar un incendio de acuerdo a sobre contra incendio no debe ser alejar a 30 metros de seguridad al personal y a los mentores visitantes en cuanto al manejo de las exposiciones se refieren las rutas y pasillos en caso de evacuación del publico visitante es ir hacia debe estar de cualquier de tipos obstáculo, existe no o repre sente contra delincuencia, pues que no estorbe las piezas. Cuidar las temperaturas deben estar entre los 18 a 20 grados logrados. Iluminación, utilizar focos sulfos distribución para no afectar las piezas del museo.

Reglas

Cubrirse de paredes	Evacuar las escaleras
No usar elevador	Te sal vaste

Artes
Revisado



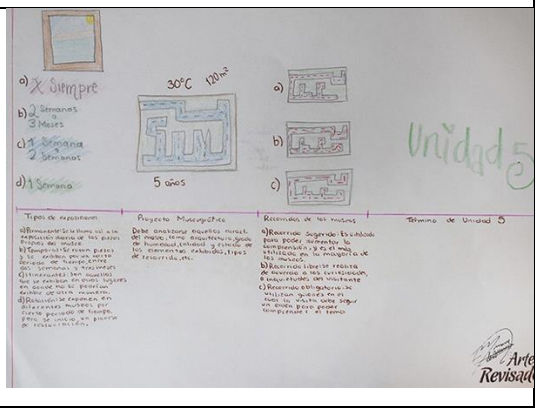
Resumen Unidad 5

MUSEO 11

Museo Arte Estudio Comune

Apreciación artística	¿Qué es un museo?	Museología y Museografía	¿Qué es un curador?	¿Qué es
Es el área de conocimiento que estudia las manifestaciones artísticas que el hombre ha hecho, del tiempo. Este puede ser un medio comunicación entre los puntos y el público, las técnicas como un puntos de expresiones significativas y lo que se esto observando.	Es una institución por medio de la cual existe un puente entre la obra y el arte con el humanismo, un espacio de investigación, un espacio de personas, una conexión pedagógica, conociendo todas las tendencias sociales y permitiendo la interacción con el museo.	La museología trabaja en el ámbito de lo teórico y el museo. La museografía se sabe de su funcionamiento en su sistema y todo lo que conviene en nuestro museo. La museografía es de la mano de la museología, pero en ella se da la conexión todo lo que compone al museo.	Es un profesional del arte que se encarga de concebir un discurso conceptual partiendo de las obras de arte de una colección, igualmente así una reflexión sobre las mismas, generalmente es un estudioso de la historia del arte y la estética.	Es la

Artes
Revisado



a) X Siempre
b) 2 Semanas 3 Meses
c) 1 Semana 2 Semanas
d) 1 Semana

30°C 120m²

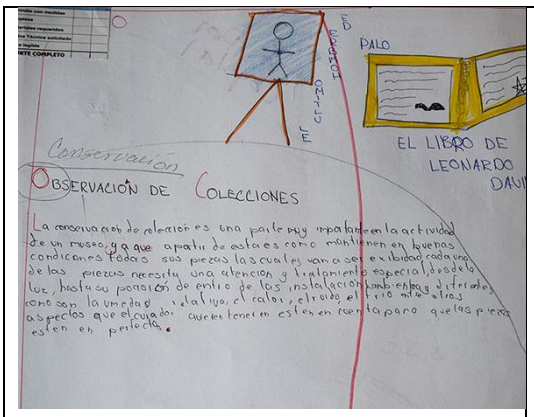
5 años

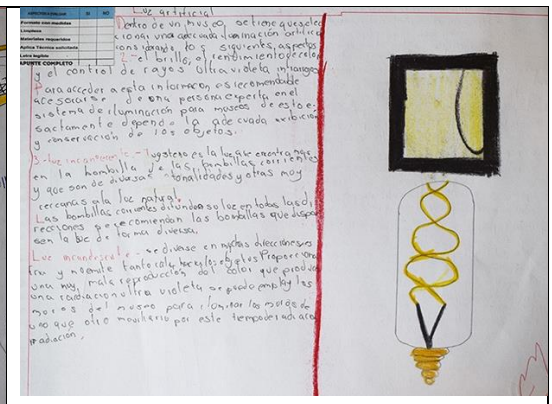
a)
b)
c)

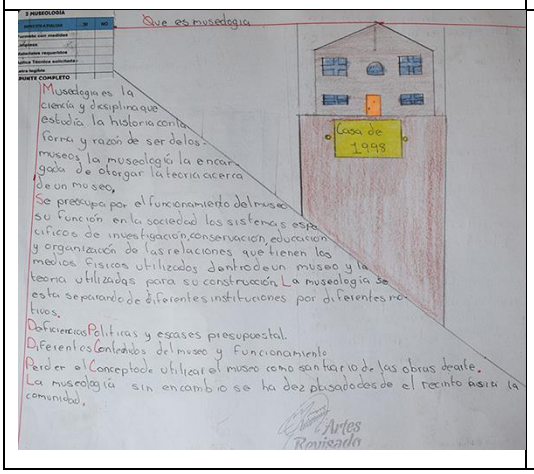
Unidad 5

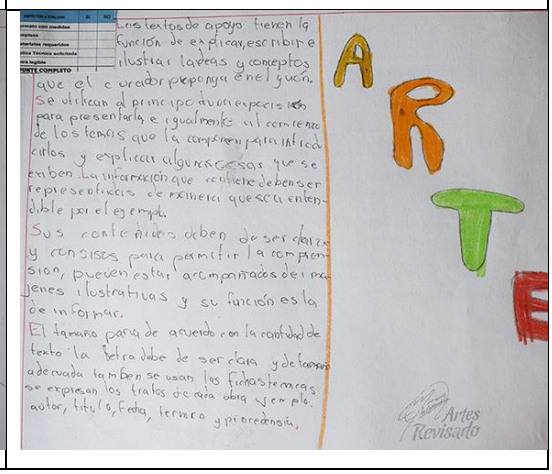
Tipos de exposiciones	Proyecto Museográfico	Recomidos de los museos	Término de Unidad 5
a) Permanente: Si tiene un a exposición dentro de los pasos de Museología. b) Temporal: Si tiene pasos y se exhiben por un tiempo determinado. c) Itinerante: Son museos que se exhiben en diversos lugares en donde no hay espacios. d) Rotativa: Se exponen en diversos museos por cierto periodo de tiempo, pero se cuenta un punto de restauración.	Debe analizar aspectos: mercado del museo, tiene arquitectura, grado de humanidad, entidad y cierto de elementos, relevancia, tipos de teoría, etc.	a) Recorrido sugerido: Es estudiado para poder aumentar la comprensión y es el más utilizado en la mayoría de los museos. b) Recorrido libre: Se refiere de manera a los turistas, a inquietudes del visitante. c) Recorrido obligatorio: Se visitan guiados en el museo, existe cierto orden para poder comprender el tema.	

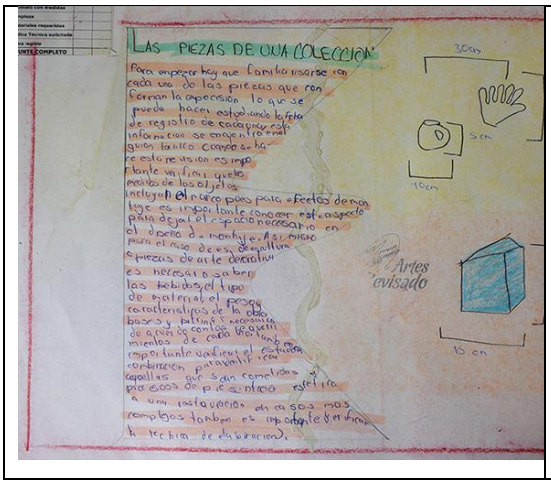
Artes
Revisado

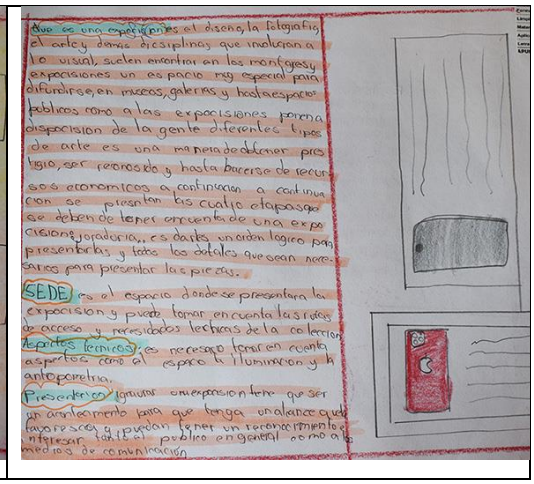

PALO
EL LIBRO DE LEONARDO DAVI
Conservación
OBSERVACIÓN DE COLECCIONES

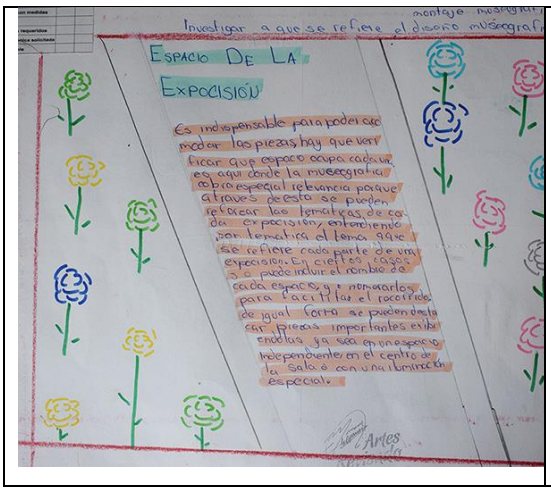



Que es museología
Casa de 1995


ARTE


LAS PIEZAS DE UNA COLECCIÓN
30cm
5cm
10cm
15 cm





4.7 Estrategias aplicadas durante el confinamiento COVID-19

El modo de trabajo que se llevó a cabo durante la emergencia sanitaria por el virus Sars-COV-2 (COVID-19), fue mediante la plataforma classroom, la clase presencial se sustituye por un documento con instrucciones claras y precisas para que el alumno pueda realizar la tarea asignada, de la manera más adecuada. Se hizo de esta manera para que el alumno pudiese tener el documento a la mano y lo pudiese leer cuantas veces quisiera para realizar la actividad adecuadamente, en algunas asignaturas se realizaron videos y sesiones de video conferencias para aclarar dudas, no fue el caso de la asignatura de artes visuales, por lo sencillo de los ejercicios, que más adelante se inserta un ejemplo con sus resultados.

Otra medida que se tomó durante este periodo lectivo en línea, fue trabajar a un tercio de capacidad de lo que se venía trabajando en clase, por lo cual se planteó un trabajo que el alumno pudiese realizar en una sola sesión de una hora en lugar de tres horas a la semana, y así no le costase trabajo adecuarse a la plataforma.

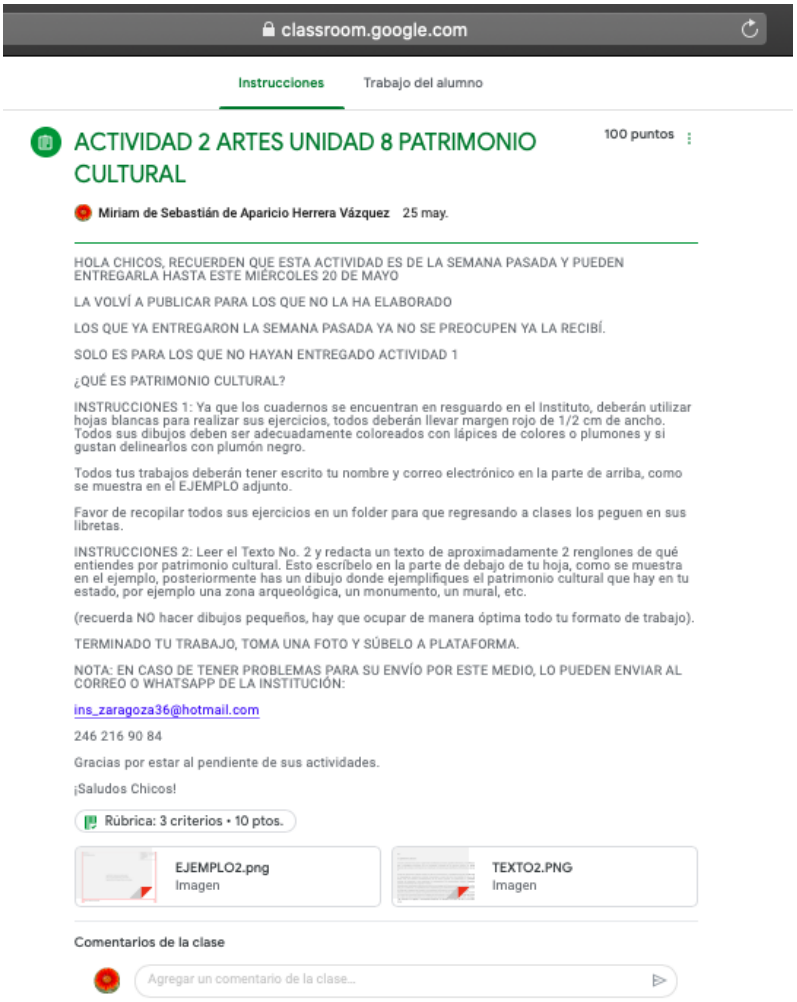
Esto también se planteó para qué de manera progresiva en todas sus materias, se pudiese ir subiendo de manera escalonada el ritmo de trabajo hasta encontrar un punto de equilibrio entre el trabajo con el cual pudiese cumplir el alumno en todas

sus asignaturas sin llegar a saturarse, y de igual manera previendo la carga de trabajo que pudiese manejar el docente para cada asignatura, dando cumplimiento y finalizando adecuadamente el año lectivo.

Se encontró que los alumnos de secundaria no pudieron subir su ritmo de trabajo en otras asignaturas, aunque en la asignatura de artes visuales la mayoría cumplió en tiempo y forma y con el tiempo sobrado, se decidió no dejar más asignaciones a la semana, de manera que tuvieran tiempo para otras asignaturas, que se hacen más complejas en su aprendizaje, como por ejemplo matemáticas en específico resolución de problemas alfa numéricos y en español, comprensión lectora. Ejes de aprendizaje en los cuáles se enfoca la SEP, ya que la mayoría de los alumnos tienen deficiencias en estos dos, así mismo en estas asignaturas además de su trabajo semanal se les pidió una carpeta de evidencias al final del año escolar.

Partiendo de esto surge la siguiente reflexión en cuanto al manejo de medios digitales de los jóvenes, ya que se tiene la creencia de que ellos manejan la tecnología mucho mejor que las personas adultas, porque nacieron ya en esta era digital, lo cual que con esta situación, se demostró que no es cierto; les cuesta mucho trabajo y ocurrieron muchísimos episodios de estrés y de angustia en los cuales, tanto docentes como alumnos sintieron y refirieron que el ritmo de trabajo fue mucho mayor que dar clases presenciales. A lo que personalmente y en mi muy humilde opinión lo que sucedió fue un proceso de adecuación a algo nuevo, fue salir de nuestra rutina y de nuestra zona de confort, pasar de algo que ya hacíamos quizás hasta mecánicamente, algo que ya sabíamos hacer y que era parte de nuestra vida diaria; a otra situación en la cual tendríamos que esforzarnos en pensar en cómo replantear en específico pasar de las clases presenciales a una manera digital, no fue algo fácil y menos en el tiempo “exprés” que se requirió; empero tan solo en el Instituto Zaragoza, supieron manejar de manera humana y desde la perspectiva de apoyar tanto al personal académico como a los alumnos, por lo cual cerramos el año lectivo de manera muy satisfactoria.

Ejemplo de asignación de tarea en plataforma classroom:



classroom.google.com

Instrucciones | Trabajo del alumno

ACTIVIDAD 2 ARTES UNIDAD 8 PATRIMONIO CULTURAL

100 puntos

Miriam de Sebastián de Aparicio Herrera Vázquez 25 may.

HOLA CHICOS, RECUERDEN QUE ESTA ACTIVIDAD ES DE LA SEMANA PASADA Y PUEDEN ENTREGARLA HASTA ESTE MIÉRCOLES 20 DE MAYO

LA VOLVÍ A PUBLICAR PARA LOS QUE NO LA HA ELABORADO

LOS QUE YA ENTREGARON LA SEMANA PASADA YA NO SE PREOCUPEN YA LA RECIBÍ.

SOLO ES PARA LOS QUE NO HAYAN ENTREGADO ACTIVIDAD 1

¿QUÉ ES PATRIMONIO CULTURAL?

INSTRUCCIONES 1: Ya que los cuadernos se encuentran en resguardo en el Instituto, deberán utilizar hojas blancas para realizar sus ejercicios, todos deberán llevar margen rojo de 1/2 cm de ancho. Todos sus dibujos deben ser adecuadamente coloreados con lápices de colores o plumones y si gustan delinearlos con plumón negro.

Todos tus trabajos deberán tener escrito tu nombre y correo electrónico en la parte de arriba, como se muestra en el EJEMPLO adjunto.

Favor de recopilar todos sus ejercicios en un folder para que regresando a clases los peguen en sus libretas.

INSTRUCCIONES 2: Leer el Texto No. 2 y redacta un texto de aproximadamente 2 renglones de qué entiendes por patrimonio cultural. Esto escríbelo en la parte de debajo de tu hoja, como se muestra en el ejemplo, posteriormente has un dibujo donde ejemplifiques el patrimonio cultural que hay en tu estado, por ejemplo una zona arqueológica, un monumento, un mural, etc.

(recuerda NO hacer dibujos pequeños, hay que ocupar de manera óptima todo tu formato de trabajo).

TERMINADO TU TRABAJO, TOMA UNA FOTO Y SÚBELO A PLATAFORMA.

NOTA: EN CASO DE TENER PROBLEMAS PARA SU ENVÍO POR ESTE MEDIO, LO PUEDEN ENVIAR AL CORREO O WHATSAPP DE LA INSTITUCIÓN:

ins_zaragoza36@hotmail.com

246 216 90 84

Gracias por estar al pendiente de sus actividades.

¡Saludos Chicos!

Rúbrica: 3 criterios • 10 ptos.

EJEMPLO2.png
Imagen

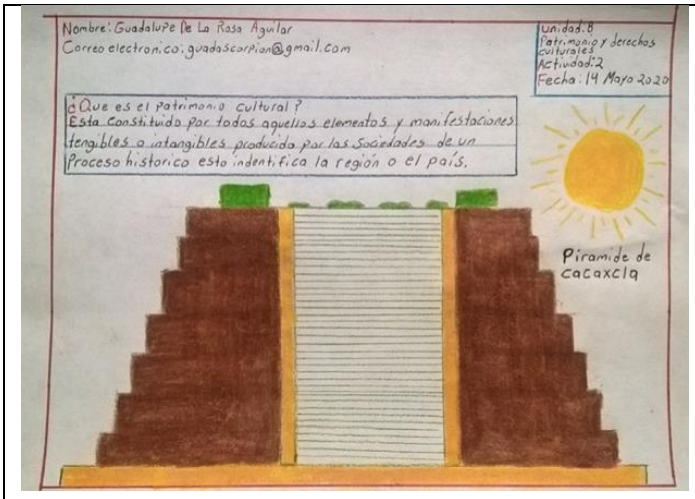
TEXTO2.PNG
Imagen

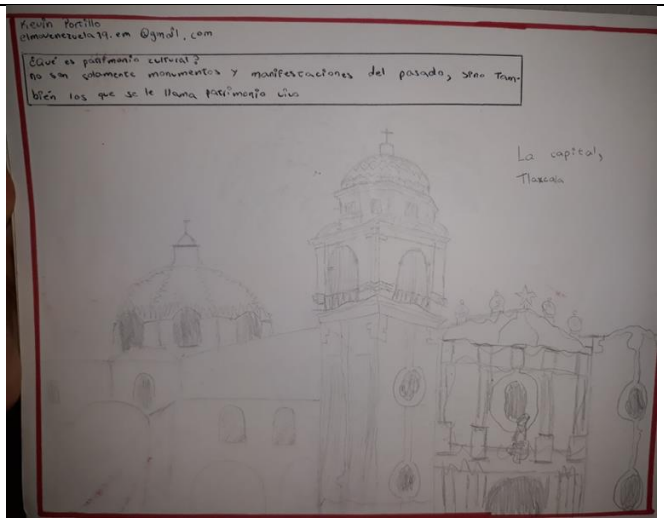
Comentarios de la clase

Agregar un comentario de la clase...

4.8 Resultados de la asignatura durante el trabajo en línea

Ejemplo de trabajos entregados de la asignación:





CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES PARA ALUMNO Y DOCENTE

5.1 Recomendaciones para las instituciones que tomen este modelo de gestión educativo.

La propuesta para poder integrar este caso de estudio en las aulas se retoma en el sentido de que partiendo de su análisis puede ser un material de discusión y aprendizaje para trabajar desde una perspectiva pedagógico cultural que aporte a la maestría en Gestión del Patrimonio Cultural una experiencia enriquecedora al analizar su inserción en otros niveles de estudio.

Entonces este caso también puede abordarse desde la perspectiva pedagógica y contribuir a la formación de nuevos gestores culturales que se interesen en esa área a desarrollar.

Otro enfoque es el de innovación pedagógica, que requiere de docentes no solo especializados en una asignatura si no que este mismo docente se pueda apoyar en un grupo multidisciplinario que coadyuve al desarrollo de esta, y así abrir nuevas propuestas de desarrollo de programas académicos vistos desde diferentes perspectivas, para que los estudiantes tengan una visión más amplia de su cultura y de su patrimonio con una educación que los acerque a su compresión, apropiación y valoración.

Se aconseja también que al desarrollar el programa educativo se tome muy en cuenta el contexto, tanto social y cultura, como geográfico, en donde se encuentre enmarcada la institución a la cual se aplicaría. De igual manera que se analice el caso para observar si es viable implementar la materia con un enfoque a las artes visuales, o si la escuela, la población escolar, las instalaciones y los docentes mismos se adecuan para tener una práctica de las artes no solo enfocada a este rubro, si no que podrían integrarse otras expresiones de las artes como danza, teatro o música, respectivamente con su parte teórico-práctica, y así se pueda de igual manera acercarse al patrimonio cultural no solo partiendo de la interpretación, si no

de un concienzudo análisis del porqué y para qué las diferentes expresiones artísticas, cuando surgen y en que contextos se desarrollan cada una de ellas.

Este caso debe entenderse como una opción de solución a la problemática expuesta en los anteriores capítulos, partiendo de ello se debe enfocar su estudio para concretizar y aportar cuantos productos más sean necesarios dependiendo de las nuevas propuestas para desarrollar casos similares, que se enriquezcan mutuamente partiendo de la teoría y la práctica propuesta en cada uno por separado.

Partiendo de esto, el alumno deberá reflexionar, proponer e incorporar conocimientos para poder analizar y generar diferentes criterios para el desarrollo del trabajo de otros estudios de caso similares partiendo del desarrollo de una gestión cultural aplicada al ámbito educativo.

La discusión en clase se puede realizar partiendo de revisar diferente teoría que complemente este caso de estudio:

a) Fondo Nacional de Desarrollo de la educación Peruana, *Guía de Formulación de Proyectos de Innovación Pedagógica* (2011), donde permite conocer de manera general una guía para la formulación de proyectos de innovación en la educación.

b) Se recomienda también entrar en la página www.gestioncultural.org, portal Iberoamericano de Gestión cultural.

c) Otro portal que ayudó al desarrollo de este estudio de caso y que podría aportar a cualquier estudio de caso similar que se realice en un futuro, es el: Manual Atalaya, Apoyo a la Gestión Cultural, www.atalayagestioncultural.es, en donde se revisaron diferentes.

d) Paula Denver Restrepo y Amparo Carrizosa, Manual básico de montaje museográfico, que es un compendio de conceptos que ayudan a la práctica museográfica.

e) Lucina Jiménez, Imanol Aguirre y Lucia G. Pimentel, también hacen un real aporte a la relación cultura- educación dentro de su libro: Educación Artística, cultura y ciudadanía.

f) José Luis Mariscal Orozco, Formación y Capacitación de los gestores culturales, ayudó a esclarecer la inserción del gestor cultural en los diferentes ámbitos, tanto sociales, como artístico y administrativos y tomar como punto de partida esto, para la propuesta de su inserción en el ámbito educativo a nivel medio básico.

g) Se recomienda también para ahondar en el concepto de patrimonio cultural y gestión cultural, leer a Alfons Martinell.

h) Se recomienda leer a Paulo Freire, es específico su obra: *Pedagogía del oprimido*. Nueva York: Herder y Herder, 1970., La acción cultural para la libertad y otros escritos. Traducción de Claudia Schilling, Buenos Aires: Tierra Nueva, 1975.

Se realizó registro y difusión del material.

5.2 Recomendaciones generales

La práctica de la gestión cultural rebasa fronteras tanto educativas como de investigación y propuestas de desarrollo, es una disciplina que puede ejecutarse en muchísimos contextos, y uno de ellos es el educativo, la propuesta de este modelo de gestión es inducir a los estudiantes desde temprana edad, para poder desarrollarlos propios actores de la cultura, el arte y el patrimonio; generando de esta manera un desarrollo más humano y sensible para con las artes y la cultura.

Es importante mencionar que este estudio de caso no tiene un límite temporal, ya que con referencia a su desarrollo y el apoyo que se brindó a este, puede ir evolucionando y adaptándose a las nuevas necesidades de una sociedad que se

encuentra en constante evolución y al cual se le pueden aplicar tantas concepciones científicas, tecnológicas y artísticas que vayan surgiendo a través del tiempo aunado a las nuevas propuestas que se hagan en la Secretaría de Educación Pública para este grado de estudios, es un caso que puede ir mutando y enriqueciéndose desde diferentes perspectivas, es un caso que no está terminado, y que al igual que su tema de estudio, puede rehacerse muchas veces y de diferentes maneras dependiendo de la perspectiva que se le otorgue y del contexto en donde se aplique.

De igual manera en la práctica del gestor cultural se debe comprender la importancia de poder mediar entre los diferentes organismos tanto gubernamentales como privados para poder desarrollar su actividad y poder aplicarla a la conveniencia del desarrollo de la cultura, para poder tener un beneficio en común con todos los actores, generando conocimiento como manteniendo un proyecto por medio del cual se podrá auto gestionar recursos para poder vivir de, para y en la cultura.

Se espera que este estudio de caso sea una experiencia significativa que funja como detonador de otros proyectos similares para que en un futuro encontremos otros gestores culturales insertos en la educación, no solo a nivel superior, si no desde los niveles más básicos, generando una conciencia grupal y comunitaria del significado del arte y la cultura para nuestra sociedad y cómo a partir de ello generar un bienestar y desarrollo social partiendo de que la cultura nace, existe y se encuentra al servicio del hombre.

CONCLUSION

Este estudio de caso se desarrolló a partir de una problemática real y se aplicó y se sigue aplicando a los planes de estudio propuestos para el Instituto Zaragoza, por

medio de los cuales se generaron nuevas y diferentes propuestas para impartir la asignatura de Artes Visuales.

Personalmente fue enriquecedor realizar este proyecto, ya que, al iniciar mi labor docente en el Instituto, no planeaba acotar y aplicar los conocimientos adquiridos en la Maestría en Gestión del Patrimonio Cultural, si no que de igual manera a como fue mi educación media, en ese momento creía que podría ser una materia muy práctica, sin miras a un crecimiento tanto personal como grupal, como docente y como estudiante del patrimonio cultural. El parteaguas de esta propuesta de los planes educativos fue a partir de los bloques de trabajo propuestos por la Nueva Escuela Mexicana, dentro de la cual se tendrían que manejar conceptos básicos de cultura, patrimonio, arte, educación artística, entre otros, lo que permitió introducir la labor de un Gestor Cultural a la actividad pedagógica dando como resultado un modelo de gestión que se implementará y se enriquecerá año con año con los nuevos documentos propuestos por la SEP, así como por la actualización docente y principalmente con la labor del gestor cultural.

Las propuestas tendrán la necesidad de ir mutando y evolucionando a través del tiempo conforme vayan surgiendo nuevas necesidades así también podrán ir evolucionando este caso, es más evoluciona con cada generación que recibe la instrucción de la asignatura de artes visuales en el Instituto, ya que cada individuo conformante de un grupo nuevo, digiere el conocimiento de diferente manera que la generación anterior, entonces se va enriqueciendo con la experiencia de cada año lectivo, y de igual manera el docente también va proponiendo y adquiriendo un nuevo conocimiento al tratar con una diversidad de juventudes, que convergen en un solo espacio social de aprendizaje como lo es la escuela.

Al desarrollar este proyecto se pudo insertar el arte y la cultura en un ambiente educacional y que como se explicó en los párrafos anteriores, es una parte que se encuentra desvalorada, porque en México existe la cultura inmediatista, por medio

de la cual se requieren proyectos que generen una reacción inmediata y no a mediano o largo plazo, como lo es la educación.

Existe también una penosa desvinculación entre cultura y educación, aunque en los últimos años algunos esfuerzos convergen a revalorar y replantear este vínculo entre ellas. Y que puede ser reforzada a partir de la generación de proyectos pedagógico culturales, planteando acciones y metas para que las futuras generaciones tengan otra visión de la educación, a partir de la cultura.

La elaboración de estos planes de estudio no fue sencilla por el grado de complejidad y conocimiento que la materia necesita, ya que se requiere integrar tanto conocimiento de un gestor cultural, como de un artista y de un docente, que sea empático con la población de jóvenes entre los 12 y 15 años de edad, además de que su elaboración debe ser muy explicita.

Doy las gracias a los compañeros de academia del Instituto Zaragoza que me acompañaron en la realización de esta labor, ya que sin su consejo profesional, no pudiese haber terminado las planeaciones propuestas, también les doy las gracias a nuestros directores académicos por tantas horas de estudio y análisis de los diferentes temas de las materias impartidas que llevamos a cabo en los Consejos Técnicos Escolares, sin los cuales no habría un camino claro sobre el cual terminar de trazar la asignatura de Artes Visuales, de igual manera agradezco a mis directivos por la apertura que tuvieron para las nuevas propuestas para esta asignatura y la libertad de cátedra que me otorgaron.

Este estudio de caso me ha hecho reflexionar acerca del rumbo de la educación en México y que muchas veces se desvincula y se descontextualiza y específicamente de nuestros objetivos como gestores culturales insertos en la educación; que es educar jóvenes con valores que sean empáticos y participes de sus comunidades, de sus familias, que se relacionen con sus compañeros, con los docentes; y que por

medio de esta relación, se apropien de sus creencias y tradiciones que les han inculcado sus padres, sus abuelos, sus antepasados, ya que a partir de ello es como se desarrolla una sociedad y crece en beneficio de los propios individuos que la conformamos, generando cultura; y que a través de esta intervención de la gestión cultural poder lograr un gusto por el arte, por la cultura, haciéndolos partícipes de su patrimonio para finalmente crear en ellos un sentido estético que los lleve al goce y disfrute del patrimonio artístico, como actores, creadores o públicos.

BIBLIOGRAFÍA

Aprendizajes Clave para la educación integral (2017) *(Artes): Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación* p.p. 180- 213 México: Secretaría de Educación Pública.

Bonilla, R., Cavero, C., Rimari, W.(2011) *Guía de Formulación de Proyectos de Innovación Pedagógica.* Perú: Ministerio de Educación.

CECA-ICOM (2008). *Museos, educación y juventud, Memorias del V Encuentro Regional de América Latina y el Caribe sobre Educación y Acción Cultural de Museo.* Ministerio de Cultura. Museo Nacional de Colombia. Red Nacional de Museos.

Colomer J. *5.6 Estrategias para el desarrollo de públicos culturales*, recuperado de atalayagestioncultural.es

Consejo Nacional de Población y Vivienda Consulta online https://www.gob.mx/conapo

Del Álamo, E. *Los espacios de la Cultura*, recuperado de atalayagestioncultural.es

Desvallées A. Mairesse F. (2010) *Conceptos claves de museología*. ICOM

Dever, P., Carrizosa A. (2010) *Manual Básico de Montaje Museográfico*. Colombia: División de museografía Museo Nacional de Colombia.

Directorio Iberoamericano de Centros de Formación. UNESCO, OEI,

Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo, Manual Metodológico. Sostenibilidad del Patrimonio (2014) p.p. 109-118 Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de es.unesco.org

González A. Andrés L. *Gestión Cultural*, recuperado de atalayagestioncultural.es

INEGI. (2010). *Censo de Población y vivienda, México*. Consulta online.

La Nueva Escuela Mexicana NEM (2019). Recuperado de: educacionbasica.sep.gob.mx y mexico.unir.net

López, L. (2010). *Mi idea de museo*. Asociación Española de Museólogos Recuperado de www.museologia.net

Martinell, A. (2005). *Formación en Gestión Cultural y Políticas Culturales*

Martinell, A. *Modelos de gestión*, recuperado de atalayagestioncultural.es

Martínez, F., Castañeda M. (2014) *La identidad como patrimonio cultural intangible: Caso el alumno del nivel medio superior de la Universidad Autónoma del Estado de México*. México: Plantel "Netzahualcóyotl" de la Escuela Preparatoria.

Mosco, A. (2018). *Curaduría preventiva*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Periódico Oficial No. 36 Cuarta Sección, septiembre 7 del 2016 pp. 10-16

Revista museos #31 (2012). Publicación de la Subdirección Nacional de Museos. DIBAM. Chile.

Revista mexicana de investigación educativa No. 72 (2017). *La Escuela secundaria hoy: problemas y retos. Recuperado de biblat.unam.mx*

UNESCO. *Concepto de cultura para la gestión*, recuperado de atalayagestioncultural.es

Viladevall, M. (Comp.) (2003). *Gestión del patrimonio cultural: Realidades y retos*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Dirección General de Fomento Editorial.

Witker, R. (2017) *Enseñando Museografía*, recuperado de Archivo Churubusco. Publicación digital. Escuela Nacional de Conservación y Museografía. INAH. México.

Freire P. (1970) *Pedagogía del oprimido*. Nueva York.Herder y Herder

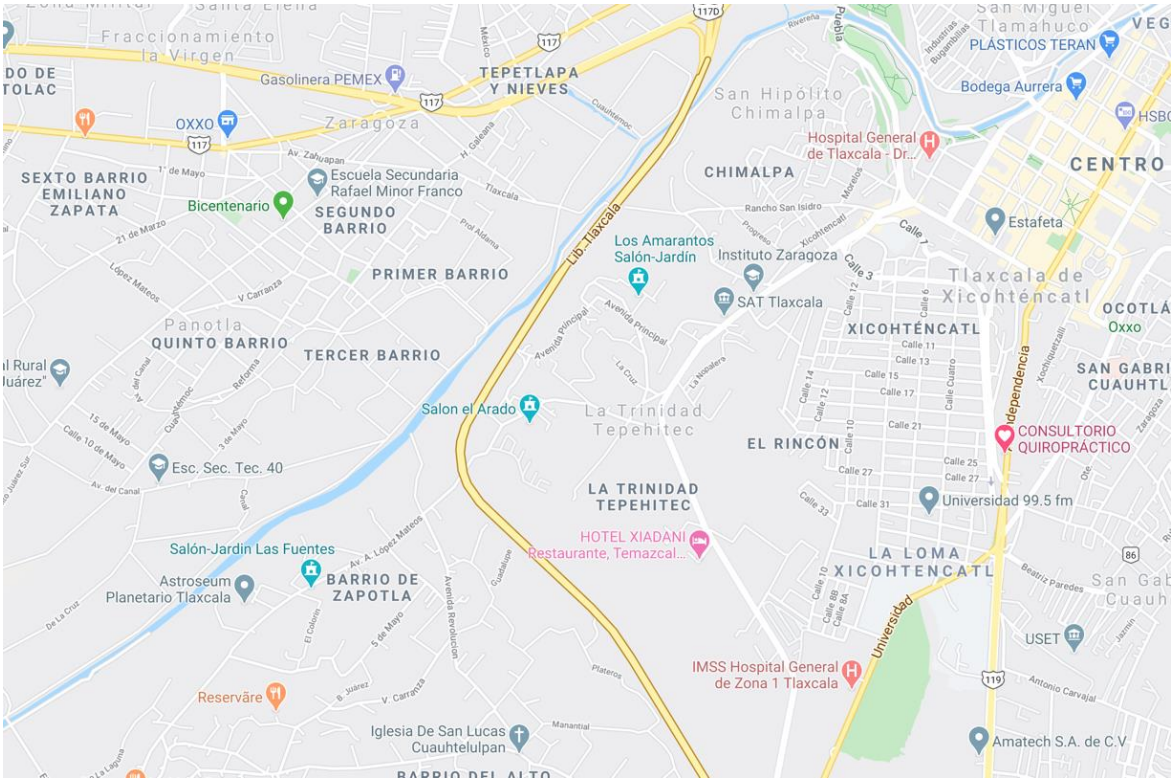
Freire P. (1975) *La acción cultural para la libertad y otros escritos.* Traducción de Claudia Schilling, Buenos Aires. Tierra Nueva.

Pimentel, L. (2009) *Educación artística, cultura y ciudadanía.* Fondo de Cultura Económica.

ANEXOS

MAPA

Mapa de localización de la Trinidad Tepehitec, y localidades con las que colinda, así como de ubicación del Instituto.



Google maps 2020

Plan de estudios para la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje en Educación Secundaria. Este plan de estudios dentro de las asignaturas optativas contempla la especialización en: Biología, español, física, formación ética y ciudadanía, geografía, historia, inglés, matemáticas y química. Para la educación artística se

integran dos asignaturas: educación artística (música, expresión corporal y danza) en quinto semestre; educación artística (artes visuales y teatro), en sexto semestre.

Se puede observar claramente que no existe una especialización en educación artística para la licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje en Educación Secundaria. Recuperado de internet: https://www.cevie-dgespe.com/index.php

1° Semestre	2° Semestre	3° Semestre	4° Semestre	5° Semestre	6° Semestre	7° Semestre	8° Semestre
El sujeto y su formación profesional como docente 4/4.5	Planeación educativa 4/4.5	Adecuación curricular 4/4.5	Teoría pedagógica 4/4.5	Herramientas básicas para la investigación educativa 4/4.5	Filosofía de la educación 4/4.5	Planeación y gestión educativa 4/4.5	Trabajo de titulación 4/3.6
Psicología del desarrollo infantil (0-12 años) 4/4.5	Bases psicológicas del aprendizaje 4/4.5	Ambientes de aprendizaje 4/4.5	Evaluación para el aprendizaje 4/4.5	Educación física 4/4.5	Diagnostico e intervención socioeducativa 4/4.5	Atención educativa para la inclusión 4/4.5	
Historia de la educación en México 4/4.5	Prácticas sociales del lenguaje 6/6.75	Procesos de alfabetización inicial 6/6.75	Estrategias didácticas con propósitos comunicativos 6/6.75	Producción de textos escritos 6/6.75	Educación geográfica 4/4.5	Aprendizaje y enseñanza de la geografía 4/4.5	
Panorama actual de la educación básica en México 4/4.5	Álgebra: su aprendizaje y enseñanza 6/6.75	Geometría: su aprendizaje y enseñanza 6/6.75	Procesamiento de información estadística 6/6.75	Educación artística (música, expresión corporal y danza) 4/4.5	Educación artística (artes visuales y teatro) 4/4.5		
Aritmética: su aprendizaje y enseñanza 6/6.75	Acercamiento a las ciencias naturales en la primaria 6/6.75	Ciencias naturales 6/6.75	Educación histórica en el aula 4/4.5	Educación histórica en diversos contextos 4/4.5	Formación cívica y ética 4/4.5	Formación ciudadana 4/4.5	Práctica profesional 20/6.4
Desarrollo físico y salud 4/4.5	Las TIC en la educación 4/4.5	La tecnología informática aplicada a los centros escolares 4/4.5	Inglés A1 4/4.5	Inglés A2 4/4.5	Optativo 4/4.5	Optativo 4/4.5	
Diversidad cultural y lingüística en México e interculturalidad 4/4.5	Procesos interculturales y bilingües en educación 4/4.5	Las lenguas originarias como objeto de estudio I 4/4.5	Las lenguas originarias como objeto de estudio II 4/4.5	Las lenguas originarias y su intervención pedagógica 4/4.5	Investigación educativa aplicada a las lenguas y culturas originarias 4/4.5	Investigación aplicada a la intervención pedagógica en contextos interculturales 4/4.5	
Observación y análisis de la práctica educativa 6/6.75	Observación y análisis de la práctica escolar 6/6.75	Iniciación al trabajo docente 6/6.75	Estrategias de trabajo docente 6/6.75	Trabajo docente e innovación 6/6.75	Proyectos de intervención socioeducativa 6/6.75	Práctica profesional 6/6.75	
36 hrs.	40 hrs.	40 hrs.	38 hrs.	36 hrs.	34 hrs.	30 hrs.	24 hrs.
						278 horas	296 créditos

Así mismo a continuación se anexa el programa de estudios para la enseñanza primaria, en el cual en la misma sintonía que el de secundaria, las bases para la enseñanza de la educación artística son revisadas en dos asignaturas para quinto y sexto semestre respectivamente.

Recuperado de internet: https://www.cevie-dgespe.com/index.php

1° Semestre	2° Semestre	3° Semestre	4° Semestre	5° Semestre	6° Semestre	7° Semestre	8° Semestre
El sujeto y su formación profesional como docente 4/4.5	Planeación educativa 4/4.5	Adecuación curricular 4/4.5	Teoría pedagógica 4/4.5	Herramientas básicas para la investigación educativa 4/4.5	Filosofía de la educación 4/4.5	Planeación y gestión educativa 4/4.5	Trabajo de titulación 4/3.6
Psicología del desarrollo infantil (0-12 años) 4/4.5	Bases psicológicas del aprendizaje 4/4.5	Ambientes de aprendizaje 4/4.5	Evaluación para el aprendizaje 4/4.5	Atención a la diversidad 4/4.5	Diagnostico e intervención socioeducativa 4/4.5	Atención educativa para la inclusión 4/4.5	Práctica profesional 20/6.4
Historia de la educación en México 4/4.5		Educación histórica en el aula 4/4.5	Educación histórica en diversos contextos 4/4.5	Educación física 4/4.5	Formación cívica y ética 4/4.5	Formación ciudadana 4/4.5	
Panorama actual de la educación básica en México 4/4.5	Prácticas sociales del lenguaje 6/6.75	Procesos de alfabetización inicial 6/6.75	Estrategias didácticas con propósitos educativos 6/6.75	Producción de textos escritos 6/6.75	Educación geográfica 4/4.5	Aprendizaje y enseñanza de la geografía 4/4.5	
Aritmética: su aprendizaje y enseñanza 6/6.75	Álgebra: su aprendizaje y enseñanza 6/6.75	Geometría: su aprendizaje y enseñanza 6/6.75	Procesamiento de información estadística 6/6.75	Educación artística (música, expresión corporal y danza) 4/4.5	Educación artística (artes visuales y teatro) 4/4.5		
Desarrollo físico y salud 4/4.5	Acercamiento a las ciencias naturales en la primaria 6/6.75	Ciencias naturales 6/6.75	Optativo 4/4.5	Optativo 4/4.5	Optativo 4/4.5	Optativo 4/4.5	
Las TIC en la educación 4/4.5	La tecnología informática aplicada a los centros escolares 4/4.5	Inglés A1 4/4.5	Inglés A2 4/4.5	Inglés B1- 4/4.5	Inglés B1 4/4.5	Inglés B2- 4/4.5	
Observación y análisis de la práctica educativa 6/6.75	Observación y análisis de la práctica escolar 6/6.75	Iniciación al trabajo docente 6/6.75	Estrategias de trabajo docente 6/6.75	Trabajo docente e innovación 6/6.75	Proyectos de intervención socioeducativa 6/6.75	Práctica profesional 6/6.75	
36 hrs.	36 hrs.	40 hrs.	38 hrs.	36 hrs.	34 hrs.	30 hrs.	24 hrs.
						274 horas	291 créditos

GLOSARIO

CULTURA

Conjunto de conocimientos e ideas no especializados adquiridos gracias al desarrollo de las facultades intelectuales, mediante la lectura, el estudio y el trabajo.

PATRIMONIO CULTURAL

El **patrimonio cultural** es la herencia cultural propia del pasado de una comunidad, mantenida hasta la actualidad y transmitida a las generaciones presentes.

ESTRATEGIA EDUCATIVA

Es el conjunto de acciones y procedimientos, mediante el empleo de métodos, técnicas, medios y recursos que el docente emplea para planificar, aplicar y evaluar de forma intencional, con el propósito de lograr eficazmente el proceso **educativo** en una situación de enseñanza-aprendizaje específica, según sea el modelo.

PLANES Y PROGRAMAS

"El plan de estudios y los programas son documentos guías que prescriben las finalidades, contenidos y acciones que son necesarios para llevar a cabo por parte del maestro y sus alumnos para desarrollar un currículum" (Casarini, 1999:8).
"El plan de estudios es la síntesis instrumental mediante la cual se seleccionan, organizan y ordenan, para fines de enseñanza, todos los aspectos de una profesión que se considera social y culturalmente valiosos, profesionalmente eficientes" (Glazman e Ibarrola,1978:13).

APRENDIZAJE CLAVE PARA LA EDUCACIÓN

Son materiales dirigidos a las educadoras, las maestras, los maestros, las madres y los padres de familia de educación preescolar, primaria y secundaria, dentro de las cuales se integran actividades diversas para poder tener un aprendizaje significatvo a lo largo del periodo lectivo.