



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA



PROYECTO INTEGRADOR 3° A 11°

A. NOMBRE DEL PROYECTO

EL CUERPO Y EL ARTE

B. GRADO

1° A 11°

C. ÁREAS INTEGRADAS

ÉTICA, RELIGIÓN, SOCIALES, CIENCIAS NATURALES, LENGUA CASTELLANA, EDUCACIÓN FÍSICA, MATEMÁTICAS.

D. FECHA

INICIA EN ENERO

E. SITUACIÓN PROBLEMA:

Cómo vivir la educación artística y estética y cultural a partir de la experiencia corporal en los estudiantes de la I. E. I E

F. DESCRIPCIÓN Y PROPÓSITO DE PROYECTO (Fin en mente – Iniciar con un plan – Hábito 2 – Proyecto Líder en mi)

Es importante trabajar la educación la educación artística y estética a partir de la experiencia corporal en los estudiantes de la I. E. I E, debido a la poca valoración que se tiene de su propio cuerpo y el de los demás, es necesario incentivar el conocimiento fisiológico, ético, social en relación con el entorno, espiritual y comunicativo y geométrico del cuerpo

Consideren la posibilidad de un referente conceptual; con éste, explicitarían los principales contenidos que respaldan o sustentan desde el punto de vista conceptual la respuesta a la pregunta del proyecto.

G. COMPETENCIA

Interpretativa: Lectura y análisis de emociones, movimientos, posturas, sensaciones, constituciones físicas y diferentes formas de comunicación individual y colectiva.

Argumentativa: Explicaciones coherentes de emociones, movimientos, posturas, sensaciones, constituciones físicas y diferentes formas de comunicación individual y colectiva.

Propositiva: Crea y transforma emociones, movimientos, posturas, sensaciones, constituciones físicas y diferentes formas de comunicación individual y colectiva que permitan mejorar la calidad de vida y la relación con su entorno.

H. **ESPECIFICACIONES DE DESEMPEÑO**

Percepción de relaciones interpersonales y su sentido en el contexto social
Atención al detalle en la calidad de los movimientos y la expresión corporal.

Promoción de la idea que los problemas pueden tener muchas soluciones y las preguntas muchas respuestas.

Desarrollo de la habilidad para cambiar la direccionalidad cuando aún se está en proceso.

Desarrollo de la habilidad para tomar decisiones en ausencia de reglas.

Imaginación y contexto como fuente de contenido.

Habilidad para visualizar situaciones y predecir lo que resultaría con una serie de acciones planeadas.

Habilidad para desenvolverse dentro de las limitaciones de un contexto.

Habilidad para percibir y enfocar el mundo desde un punto de vista ético y estético.

Conciencia e incorporación de las bases aritméticas y geométricas en relación al uso y manejo del cuerpo en la expresión corporal.

A. **GUÍA PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO (Primero lo primero - Hábito 3 – Proyecto Líder en mí)**

Tiempo	Recursos	Metas
Semana 1	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes.	Desarrollar la capacidad de escucha.
Semana 2	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes.	Reconocer y valorar su cuerpo como ser autónomo.
Semana 3	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música.	Respetar y valorar el

	Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes.	cuerpo del otro.
Semana 4	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes.	Reconocer el cuerpo como medio de expresión y comunicación.
Semana 5	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes.	Desarrollar actividades corporales como propuestas artísticas en el entorno social y cultural.
Semana 6	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes.	Identificar diferentes manifestaciones culturales que involucran el cuerpo.
Semana 7	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes.	Retomar las diferentes manifestaciones culturales que involucran el cuerpo para la elaboración de propuestas.
Semana 8	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes.	Experimentar con su propio cuerpo las habilidades corporales
Semana 9	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes.	Proponer actividades desde su propia inventiva.
Semana 10	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes.	Proponer actividades desde su propia inventiva.
Semana 11	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes	Reflexionar y argumentar frente a las propuestas propias y de sus

		compañeros
Semana 12	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes	Conceptualizar
Semana 13	Aula de clase, cuaderno, patio salón, auditorio, cancha y patio de recreo, imágenes, gráficas, sonidos y música. Herramientas tecnológica, grabadora, video beam, Tablet, computadores, cronometro y el recurso humano, docentes, facilitadores y estudiantes	Autoevaluar y co-evaluar las experiencias.

B. SITUACIONES DIDÁCTICAS – ACTIVIDADES (Sinergia – Cooperación creativa – Hábito 6 –Proyecto Líder en mi) Dinámicas Se describen las actividades secuenciales del proyecto de los alumnos (as) Estas orientan la ejecución del proyecto.

Semana	Actividad	Metas
1	Ejercicio rítmico corporal.	Desarrollar la capacidad de escucha.
2	Ejercicios y juegos de auto-imagen y auto-concepto.	Reconocer y valorar su cuerpo como ser autónomo.
3	Actividades de reconocimiento físico del cuerpo.	Respetar y valorar el cuerpo del otro.
4	Narración e interpretación de historias, eventos y conceptos por medio de diferentes técnicas de expresión corporal.	Reconocer el cuerpo como medio de expresión y comunicación.
5	Elaborar propuestas de danza, dramatización, musidramas, pantomima, fono-mímica, entre otras.	Desarrollar actividades corporales como propuestas artísticas en el entorno social y cultural.
6	Audiciones, proyecciones, consultas, investigaciones.	Identificar diferentes manifestaciones culturales que involucran el cuerpo.
7	Elaboración y experimentación de propuestas corporales propias y existentes.	Retomar las diferentes manifestaciones culturales que involucran el cuerpo para la elaboración de propuestas.
8	Socialización de las propuestas.	Socializar las actividades realizadas.
9	Exposiciones, debates, ensayos, (orales y escritos).	Reflexionar y argumentar frente a las propuestas propias y de sus compañeros.
10	Creación y caracterización de personajes.	Reconocer el cuerpo desde sus características y múltiples dimensiones.
11	Conversatorio y puesta en escena sobre los personajes creados y caracterizados con anterioridad.	Desarrollar la actitud propositiva e interpretativa puesta en escena.

12	Redacción y lectura crítica reflexiva.	Elaborar y redactar textos con los conceptos específicos del área.
13	Autoevaluación y co-evaluación de las experiencias	Retroalimentar y emitir juicios de valor.

C. EVALUACIÓN (Pensar Ganar-Ganar – Hábito 4 – Proyecto líder en mi)

Proceso de aprendizaje y producto final - Habilidades cognitivas, habilidades sociales, y afectivas, habilidades meta cognitivas

- A. Evaluar el proceso ejecutado: Actividades desarrolladas al inicio de cada proyecto
- B. Evaluar los resultados finales: Logros y dificultades de los alumnos/as en el aprendizaje. Durante el desarrollo de las actividades
- C. Detectar logros y dificultades: La participación de los alumnos/as y del docente. Al final del proyecto