

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Maestría en Educación Cultural y Artística

**Guía metodológica e implementación web para el desarrollo de las destrezas
en la asignatura de Educación Cultural Artística del nivel bachillerato**


Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Magíster en
Educación Cultural y Artística

Autor:

Fabián Luis Matute Tenemaza

Director:

Patricio Ismael Carpio Padilla

ORCID:  0000-0001-7200-9264

Cuenca, Ecuador

2023-08-10

Resumen

El presente trabajo de titulación propone la creación de guías metodológicas instructivas para la enseñanza de los temas de la asignatura de Educación Cultural Artística (ECA) en el nivel de bachillerato. A través de un sistema procesual teórico-práctico, el docente a cargo de la asignatura tendrá a su disposición un recurso para impartir un currículo flexible con contenidos mínimos adecuados a la necesidad o realidad del entorno de su estudiantado. Para acceder a las guías se diseñó el sitio *www.eduartistico.com*, pensado en función de los requerimientos de docentes, estudiantes e interesados en la materia. El usuario puede observar, escuchar y descargar el material de forma gratuita y en varios formatos (PDF, JPG, presentaciones interactivas, audiovisual). El sitio web contiene, además, un apartado dedicado a la difusión del arte y la cultura a nivel local, nacional e internacional, un calendario de eventos culturales donde el docente de ECA o directivos pueden programar salidas pedagógicas o gestionar eventos dentro de la institución. Por otra parte, se crearon botones a redes sociales como: YouTube, Instagram o Facebook para la difusión de trabajos realizados a lo largo del curso y la consecuente formación de una comunidad consumidora de propuestas artísticas. La metodología utilizada en esta investigación fue analítica, con un enfoque cualitativo aplicado a profesores de Educación Cultural Artístico, estos resultados permitieron diseñar el material acorde a las necesidades del usuario, y a la vez proponiendo nuevas formas de la difusión de la cultura.

Palabras clave: metodología, cultura, arte, habilidad, educación

Abstract

This degree project proposes the creation of instructional methodological guides for teaching the topics of the subject of Artistic Cultural Education (ECA) at the high school level. Through a theoretical-practical procedural system, the teacher in charge of the subject will have at his disposal a resource to teach a flexible curriculum with minimum contents adequate to the needs or reality of his students' environment. To access the guides, the site www.eduartistico.com was designed to meet the requirements of teachers, students and those interested in the subject. The user can watch, listen and download the material free of charge and in various formats (PDF, JPG, interactive presentations, audiovisual). The website also contains a section dedicated to the dissemination of art and culture at the local, national and international level, a calendar of cultural events where ECA teachers or directors can schedule educational outings or manage events within the institution. On the other hand, buttons to social networks such as: YouTube, Instagram or Facebook were created for the dissemination of works carried out throughout the course and the consequent formation of a community that consumes artistic proposals. The methodology used in this research was analytical, with a qualitative approach applied to teachers of Artistic Cultural Education, these results allowed designing the material according to the user's needs, and at the same time proposing new ways of disseminating culture.

Keywords: methodology, culture, art, skill, education

Índice de contenido

Introducción	10
Capítulo I	13
1.1 Antecedentes y contexto histórico de la Educación Cultural Artística.....	13
1.2 Las TIC, su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje	13
1.3 E-learning	14
1.4 La educación artística y el internet como medio de enseñanza	15
1.4.1 La web 2.0 y 3.0 en la educación artística	15
1.4.2 Elementos esenciales para el desarrollo de un sitio web educativo	16
1.5 Fundamentos del currículo ECA y su relación con otras asignaturas.....	16
1.5.1 Las artes plásticas y visuales en la educación	17
1.5.2 El teatro en la educación.....	17
1.5.3 La música en la educación.....	18
1.5.4 Emociones, arte, creatividad, espiritualidad en la enseñanza de las artes	18
Capítulo II	20
2.1 Metodología de Investigación	20
2.2 Tipo de Investigación	20
2.3 Enfoque investigativo.....	20
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
2.5 Tratamiento de la información.....	21
2.6 1. Fase de planificación	21
2.7 2. Fase de acción - observación	21
2.8 3. Fase de reflexión-comprobación.....	21
Capítulo III	22
3.1 Objetivos de la Guía Didáctica Digital	22
3.1.1 Docente	22
3.1.2 Estudiante.....	22
3.2 Mapa de contenidos conceptuales.....	23
3.3 Planificación Curricular Anual (PCA).....	27
3.4 (PCA) Primero de Bachillerato General unificado, Bloque 1 El Yo y la Identidad ..	28
3.4.1 Producciones artísticas.....	32
3.4.2 Portafolio	34
3.4.3 Autoaprendizaje.....	37
3.4.4 Observaciones de obras artísticas	39

3.4.5	Cómic y Novela Gráfica	41
3.4.6	Renovación y remezcla.....	44
3.5	(PCA) Primero de Bachillerato General Unificado, Bloque 2 El Encuentro Con Otros, la Alteridad.....	46
3.5.1	Obras musicales y escénicas.....	49
3.5.2	Proyecto colectivos artísticos.....	52
3.5.3	Historias reales o inventadas	54
3.5.4	Composiciones musicales.....	56
3.5.5	Grafitis y Arte Urbano	59
3.6	(PCA) Primero de Bachillerato General Unificado, 3 El Entorno: espacio tiempos y objetos.....	61
3.6.1	Artistas contemporáneos	64
3.6.2	Patrimonio artístico	66
3.6.3	Espacios y escenarios dedicados al arte	68
3.6.4	Culturas ancestrales	70
3.7	(PCA) Segundo de Bachillerato General Unificado, Bloque 1 El Yo y La Identidad.....	73
3.7.1	Procesos de Creación Artística.....	76
3.7.2	Gestos y expresiones	78
3.7.3	Procesos de creación e interpretación artística.....	80
3.8	(PCA) Segundo de Bachillerato General Unificado, Boque 2 El Encuentro Con Otros, la Alteridad.....	82
3.8.1	Procesos artísticos, creativos y composiciones o representaciones colectivas	86
3.8.2	Mitos, historias y leyendas.....	88
3.8.3	Bandas sonoras.....	91
3.9	(PCA) Segundo de Bachillerato General Unificado, Bloque 3 El Entorno: espacio, tiempos y objetos	92
3.9.1	Presentaciones Audio Visuales.....	96
3.9.2	Historia del Cine	99
3.9.3	Arte Cinético	102
3.9.4	Manifestaciones musicales tradicionales	104
3.9.5	Obras de la cultura ecuatoriana	106
3.9.6	Profesiones artísticas.....	109
Capítulo IV	111
4.1	Necesidades del usuario.....	111
4.2	Requerimientos de contenido	112

4.3	Arquitectura de la información	113
4.4	Diseño de interfaz.....	113
4.5	Implementación	116
4.6	Análisis de los Resultados	117
4.6.1	Utilización de las herramientas TIC's	118
4.6.2	Manejo de las TIC's por los docentes	119
4.6.3	Manejo de las TIC's por los estudiantes.....	119
4.6.4	Desventajas de las TIC's en la enseñanza de ECA	119
4.6.5	Promoción de la cultura local	120
4.6.6	Temas de mayor interés cultural	120
4.6.7	Participación estudiantil	120
	Conclusiones	121
	Recomendaciones	122
	Referencias.....	123
	Anexos.....	132

Índice de figuras

Figura 1 Codificación Currículo de ECA.....	24
Figura 2 Mapa del sitio.....	113
Figura 3 Interfaz página de Inicio.....	114
Figura 4 Interfaz de página primero y segundo de BGU.....	114
Figura 5 Interfaz página para desarrollar la destreza.....	115
Figura 6 Interfaz página del docente.....	116
Figura 7 Red Semántica.....	118

Índice de tablas

Tabla 1 Codificación de las Destrezas, Bloque 1 El Yo y la Identidad.....	25
Tabla 2 Codificación de las Destrezas, Bloque 2 Encuentro con otros la Alteridad.....	26
Tabla 3 Codificación de las Destrezas, Bloque 3 Encuentro Tiempo y Espacios.....	27
Tabla 4 PCA de Primero de BGU Bloque 1 El Yo y la Identidad.....	28
Tabla 5 PCA de Primero de BGU Bloque 2 Encuentro con otros la Alteridad.....	46
Tabla 6 PCA de Primero de BGU Bloque 3 Espacio Tiempos y Objetos	61
Tabla 7 PCA de Segundo de BGU Bloque 1 El Yo y la Identidad	73
Tabla 8 PCA de Segundo de BGU Bloque 2 Encuentro con otros la Alteridad	83
Tabla 9 PCA de Segundo de BGU Bloque 3 Espacio Tiempos y Objeto	93

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada a:

Mi esposa Paula, quien, con su ayuda y apoyo incondicional, su eterna paciencia, amor y esfuerzo me permitió alcanzar mis metas, gracias por ser el pilar fundamental de nuestro hogar.

Mis hijos David y Daniel, por su cariño, ocurrencias, y porque durante todo este camino fueron la luz que irradiaba de alegría en todo momento.

Introducción

Pocos textos que funcionan como recursos didácticos para el docente cuentan con el aval del Ministerio de Educación ecuatoriano. Durante la pandemia por Covid-19 se prohibió la comercialización de este tipo de material según el artículo 38 del Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-MINEDUC-2020-00044-A del 14 de septiembre de 2020, por su alto costo o por la logística que implicaba su distribución.

Además, determinados manuales o guías solo se limitan a actividades como el llenado de hojas, hecho que incide negativamente en el verdadero sentido de la educación artística. Mesías (2019) en su libro *Educación Artística Sensible. Cartografía contemporánea para arteducadores* traza mapas afectivos que estimulan los aprendizajes artísticos más allá de la asignatura, mediante prácticas, experiencias creativas y acciones artísticas que provocan, a su vez, una interrelación entre pensamiento, emoción y acción, al convertir al estudiante en un participante activo singular.

Los docentes de Educación Cultural Artística (ECA), por su parte, al no poseer un texto guía para la asignatura, aprobado por el Ministerio de Educación, deben diseñar sus propios materiales didácticos de forma intuitiva, utilizando el currículo como única herramienta para su planificación. Al no tener formación en todas las áreas temáticas enfrentan dificultades al momento de planear actividades. Esta materia, al estructurarse en varias áreas de estudio (música, danza, teatro, artes visuales en general), complica la labor docente debido a que muchos son especialistas en un área específica y enfocan su proceso de enseñanza aprendizaje desde esa perspectiva unívoca; por ejemplo: si se tiene formación musical, el maestro direcciona sus prácticas docentes a un proyecto musical, dejando de lado a las otras áreas.

Sin dudas, el currículo ecuatoriano para bachillerato no posee un enfoque claro de los contenidos a trabajar, hecho que provoca que el área artística en los centros educativos se maneje desde distintas metodologías y por lo tanto se cree confusión entre los docentes encargados de la materia. En ocasiones no se cuenta con un docente experto en ECA, o en el mejor de los casos con uno con formación multidisciplinar en el arte en general. La asignación de esta carga horaria se establece de acuerdo a la necesidad de la institución; resulta común que varios profesores sean responsables de impartir la materia, por lo que se pierde la continuidad del proceso de la enseñanza en el campo artístico (Vintimilla-Cordero, 2019).

Al momento de compartir materiales en plataformas virtuales como grupos de WhatsApp, correos electrónicos o redes sociales, los docentes en general, según Pérez-Ortega (2017),

demuestran cierto grado de inoperancia en el manejo de archivos y formatos. En este sentido, el sitio web como guía didáctica para docentes y estudiantes en la materia de ECA solucionará en cierta medida los problemas mencionados anteriormente y permitirá por medio del ordenador o dispositivo electrónico interactuar y conectarse a través de links; así como sugerir, seleccionar y compartir información entre los sujetos implicados en este proceso (Irrazabal et al., 2015). Los contenidos desarrollados toman como base al Currículo de ECA 2016, en el cual se promueve la interrelación entre estudiantes y docentes. En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel importante, ya que funcionan como un canal de comunicación que transmite conocimiento.

El sitio web resulta, entonces, un producto del presente trabajo de investigación, que tiene la intencionalidad de convertirse en una herramienta para docentes y estudiantes de bachillerato, para facilitar la construcción del conocimiento (Barriga & Andrade, 2012).

Por otro lado, la utilización de la web TIC crea un aprendizaje activo en los estudiantes, pues los vuelve independiente y críticos a la hora de tomar decisiones sobre las actividades a trabajar (Montilla & Montilla Coronado Martín, 2016).

Así, esta web también servirá como un recurso metodológico, donde se argumentarán y analizarán las destrezas ECA para docentes con y sin formación artística, teniendo en cuenta procedimientos y pasos para la efectiva ejecución de la clase, potenciada y complementada por los contenidos mínimos de cada área del conocimiento artístico (Pino-Torrens & Urías-Arbolaez, 2021).

Objetivos General

Elaborar una propuesta didáctica para el desarrollo de las destrezas en la asignatura de Educación Cultural Artística del nivel de bachillerato para los docentes y estudiante

Objetivos Específicos

Realizar guías instructivas metodológicas dirigidas a docentes de Educación Cultural Artística del nivel de bachillerato para la enseñanza aprendizaje de la asignatura.

Implementar una página web con el fin de informar sobre la propuesta didáctica.

Crear un blog informativo sobre las diversas curiosidades y fechas conmemorativas que estén relacionadas con la asignatura de Educación Cultural Artística.

Incentivar al colectivo artístico de las instrucciones educativas del nivel bachillerato, a la utilización de las propuestas didácticas; para publicar sus diferentes experiencias en las redes sociales creadas para la misma.

Capítulo I

1.1 Antecedentes y contexto histórico de la Educación Cultural Artística

La reforma curricular de 1996, donde se establece a la educación como obligatoria y estructurada por áreas de conocimiento, propone la denominación de la asignatura de Cultura Estética (Herrera & Cochancela, 2020). En consecuencia, solo se impartía en la educación general básica, es decir, desde el jardín de infantes hasta tercer curso. Si la institución ofertaba bachillerato técnico o especialidad de físico-matemático hasta tercero de bachillerato, recibía el nombre de Dibujo Técnico.

En tanto, la reforma de 2010 privilegia las denominadas materias básicas: Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales y Matemáticas; por consiguiente, Cultura Estética quedó relegada a seguir aplicando el currículo de 1996, dominado por el campo del dibujo técnico, artístico y la música, manejados de forma independiente según el perfil académico del docente.

En 2012 Cultura Estética aparece por primera vez en el tronco común de las materias del nivel de bachillerato, en primero y segundo, respectivamente, y pasa a denominarse Educación Artística, en la cual se integran las artes visuales, escénicas y musicales. Sin embargo, en los otros subniveles de educación general básica sigue llamándose Cultura Estética, y conserva los contenidos de la reforma de 1996.

Con esta nueva propuesta académica en bachillerato, cada docente debía realizar un cuadernillo de trabajo donde integrara todas las artes, con los contenidos propuestos por el Ministerio de Educación. El material elaborado se entregaba a centros de copiados o a un estudiante para que lo reprodujera para el resto, ya que el existente en Internet resultaba muy extenso, especie de investigación del ensayo error (Floss Manuals, 2011).

1.2 Las TIC, su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje

El impacto de las TIC resulta notable en la sociedad del conocimiento, pues ha posibilitado cambios ante el acceso a la información, como un efecto masivo y multiplicador (Hernández, 2017). El docente que las domine optimizará sus procesos pedagógicos, a través de la creación de metodologías innovadoras que facilitarán un aprendizaje activo para formar estudiantes independientes y críticos.

Por lo tanto, el conectivismo funge como una teoría del aprendizaje para la era digital, ya que los procesos de enseñanza aprendizaje están en constante cambio (Gutiérrez, 2012). Siemens (2014) declara:

El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.

- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión. (p. 7)

1.3 E-learning

Por su parte, el E-learning, traducido como aprendizaje desde la web, ha superado los límites geográficos para la educación, pues los procesos de enseñanza aprendizaje han roto esquemas en cuanto a la forma tradicional de enseñar. La web se convierte en la contenedora de esta infraestructura para desarrollar la enseñanza no presencial (García, 2005).

El E-learning está presente en la creación de aulas virtuales, colaboraciones digitales y enseñanza virtual en general. Lozano (2021), quien propone un triángulo del E-learning: la tecnología (software), los contenidos (de qué trata el curso) y los servicios (los tutores), toma como centro de estas interacciones al estudiante.

En la actualidad varias universidades ofertan programas de pregrado y posgrado online y apuestan por el E-learning, una de ellas es la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), en España. Fundada en 2009, de sostenimiento privado totalmente online y con sede central en Logroño, tiene presencia además en México, Colombia, Ecuador y Perú. La mayor parte de su población estudiantil es principalmente latinoamericana (Lozano, 2021).

1.4 La educación artística y el internet como medio de enseñanza

La interacción de educación artística e internet para procesos de enseñanza aprendizaje se erige con vital importancia en esta sociedad digital. A diario se publican aplicaciones o web diseñadas con este fin, desde la orientación en historia del arte a la interacción en lugares de forma virtual; es decir, la visita guiada a centros culturales, sin descuidar la creación propia de obras.

En los últimos años nuevas experiencias estéticas incluyen a las TIC como plataformas o medios de expresión, gracias a la alta variedad de dispositivos y aplicaciones cada vez más versátiles y fáciles de utilizar, lo que ha provocado una especie de democratización del arte, ya que los sujetos pueden realizar sus propias creaciones, incluso sin contar con una educación formal en la materia (Giráldez & Pimentel, 2021).

Sin embargo, el individuo en proceso de formación escolarizada debe tener referentes en los cuales basarse; es aquí donde la astucia del docente debe tomar fuerza para guiar al estudiante, utilizando como aliado su conocimiento previo para crear la obra. En este mundo globalizado y mediado por la tecnología, el docente ya no solo funge como facilitador de conocimiento, sino que proporciona al estudiante un espacio para construir significados a partir de la información a la que tiene acceso a diario (Giráldez & Pimentel, 2011).

1.4.1 La web 2.0 y 3.0 en la educación artística

En la década de los 90 del siglo XX la Web 1.0 estaba compuesta por páginas estáticas de solo lectura, donde no se podía publicar ningún comentario. Más tarde, en la primera década del siglo XXI la Web 2.0 se mueve en función del usuario como creador de contenido, por medio de herramientas como foros, blogs o wiki. Este tipo de webs no demandaba de conocimiento en programación para poder publicar contenido escrito. De esta manera, el usuario tiene libre acceso y es participante activo, creando así redes de conocimiento y patentizando una real comunicación entre humanos por medio de la red. Con la aparición del E-learning 2.0 los participantes acceden a la experiencia de leer y escribir sobre un tema en específico, desarrollando la metodología constructivista en comunidad y fomentando así el trabajo colaborativo (Area, 2012).

Con la Web 2.0 aparecen las redes sociales: Facebook, Instagram, YouTube, Pinterest, WhatsApp, entre otras, para la creación de contenido. Entre sus ventajas se encuentra el acceso gratuito, el ser amigables con el usuario y la posibilidad de interactuar en tiempo real. Por otro lado, estas redes se han transformado en el sentido de que, para tener acceso a ellas se solicita una suscripción, y los datos que se proporcionen quedan grabados, lo que

representa no solo una forma de ganar dinero, sino de controlar el contenido que puede ser publicado (Thompson, 2021).

No puede negarse el beneficio de la Web 2.0 para la Educación artística, debido a que permite salir, por decirlo así, de las cuatro paredes del aula; pues un blog, galería virtual o red social le facilitan al docente y al estudiante una interacción más efectiva con su público objetivo.

En la actualidad se constata un proceso de transición a la Web 3.0. Aunque las grandes potencias están trabajando en el metaverso, el pago con criptomonedas se ha convertido en usual.

1.4.2 Elementos esenciales para el desarrollo de un sitio web educativo

El método ADDIE (compuesto por las fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) se destaca como el más usado para la creación de webs educativas. En este orden, en la etapa 1) Análisis: se definen las teorías y los objetivos de la instrucción, se plantea la problemática y sus posibles soluciones; 2) Diseño: se elaboran los instrumentos para resolver la problemática y se plantean las estrategias para completar los objetivos trazados, debe ser sistemáticos y precisos; 3) Desarrollo: se crean los recursos de contenido webs educativas para desarrollar un aprendizaje más concreto, es la fase de la instrucción misma del curso; 4) Implementación: la formación propia del estudiante resulta decisiva para la entrega eficaz de la instrucción, es decir, la aplicación de las nuevas herramientas; y, 5) Evaluación: en la formativa el proceso de evaluación se desarrolla entre las diferentes fases, y en la sumativa se valoran los resultados al final del proceso (Oana, 2022).

La aplicación del método ADDIE en la creación de sitios webs educativos debe tomar en cuenta la usabilidad y accesibilidad que un sitio busca, como el objetivo del para qué fue creado y el uso sencillo, sin limitaciones. De esta manera el usuario tiene una experiencia agradable al navegar por la página web (Serrano, 2009). A este uso se le suman ciertos agentes pedagógicos como las competencias docentes, el diseño instruccional y la arquitectura del sitio.

1.5 Fundamentos del currículo ECA y su relación con otras asignaturas

La creación artística humana se establece a partir de diferentes aristas: visual, musical o escenográfica. Caeiro-Rodríguez (2018) argumentan que la interdisciplinariedad es un componente de la asignatura de ECA, puesto que, de forma directa o indirecta, su planificación está ligada a las áreas fundamentales del currículo; como, por ejemplo: Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Matemáticas o Estudios Sociales. De esta manera, la ECA desarrolla en el estudiante las habilidades del pensamiento crítico contempladas en el

currículo de educación 2016: observar, explorar, planificar, predecir, indagar, investigar, experimentar y registrar.

El área de ECA promueve espacios de participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales compaginadas con el conocimiento científico. Fomenta, además, el disfrute y el respeto por los diferentes puntos de vista a la hora de interpretar la obra artística que, a su vez se construye a partir de una serie de supuestos que se han de tomar en cuenta para la interpretación de los distintos elementos del currículo, es decir, los objetivos, destrezas con criterios de desempeño y estándares de aprendizaje.

1.5.1 Las artes plásticas y visuales en la educación

Hoy se muestra un conflicto entre la enseñanza de las artes tradicionales de la plástica versus las artes digitales, pues el dibujo y pintura de lápices o pinceles puede trabajarse con pintura digital; la escultura en arcilla, metal o piedra puede modelarse en 3D. A estas formas de expresión se han sumado técnicas como la fotografía y el video, populares gracias al uso de las TIC en la infancia y adolescencia. La posibilidad de producir, consumir y analizar desde diferentes técnicas y herramientas de las artes visuales produce una experiencia crítica de la información visual; desde esta perspectiva el docente debe potenciar y educar (Mascarell, 2020).

Como aducen Gutiérrez y Fernández (2018), el arte visual permite la apreciación de imágenes, objetos y espacios; así como el conocimiento de diferentes materiales desde un enfoque crítico. En este sentido, las artes visuales diseñan escenarios que permiten al sujeto vivir el arte en plena autonomía durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta atmósfera de conocimiento crea un ambiente de originalidad desde esa experiencia visual y kinestésica, en lo individual y colectivo, desde las ideas que puedan transmitir los artistas a los niños y adolescentes durante el desarrollo de proyectos artísticos.

1.5.2 El teatro en la educación.

Las actividades lúdicas interactúan en la base del aprendizaje teatral. La Pedagogía teatral trabaja sobre aspectos afectivos, cognitivos, perceptivos, psicomotrices, sociales y verbales, por medio de las tres "C": cuerpo, corazón y cerebro (Hervitz, 2018). Así, el teatro dentro del aula crea lazos de compañerismo, afectividad y empatía entre los estudiantes, aun entre los grupos más heterogéneos. El arte teatral puede aplicarse en todo momento, desde la investigación formal hasta el juego, con base en los objetivos trazados de la clase o proyecto artístico. Por otro lado, las dramatizaciones dentro del aula pueden impulsar la comprensión o reflexión de ciertos temas complejos para niños o adolescentes (Méndez, 2021). El

denominado Teatro Aplicado (TA) trabaja estrechamente con el teatro/drama en temas sociales e inclusivos, una práctica alternativa desarrollada en espacios no convencionales con intención transformadora (Sedano, 2019).

1.5.3 La música en la educación

La música aplicada a procesos de enseñanza aprendizaje mejora el desarrollo cognitivo; los estudiantes elaboran mapas mentales y desarrollan su componente sensorial y motriz, ya que los sentidos se encargan de recibir la información que proviene del entorno, donde la música deviene el estímulo principal. La música puede ser el vehículo para el desarrollo integral del estudiante en la parte social, emocional, afectiva, motriz, del lenguaje, así como de la capacidad de lectura y escritura (Veleceta-Espinoza, 2020).

Las instituciones públicas que no dispongan de un área específica para interpretar música deben considerar que los instrumentos musicales no son la única manera de ejecutarla. El cuerpo humano puede fungir como instrumento: la voz, el golpeteo con las manos, los muslos o el rechinar de los dedos permiten el desarrollo de nuevas habilidades como el ritmo, el tiempo, el espacio y su eficaz interrelación (Veleceta-Espinoza, 2020).

Por lo tanto, la educación musical se conforma como un mecanismo de utilidad para el desarrollo de la educación intercultural en los contextos educativos (Olcina-Sempere et al., 2020). Con esta herramienta puede diferenciarse claramente a qué etnia o región pertenecen ciertos grupos sociales; así también conocer los orígenes y evolución de los diferentes géneros musicales.

1.5.4 Emociones, arte, creatividad, espiritualidad en la enseñanza de las artes

Los contenidos curriculares correspondientes a las áreas han estado influenciados por la cultura occidental, ello ha impuesto forma de pensar, sentir, actuar, ello ha convertido el arte en significados monotéticos, sin embargo, esto ha traído como consecuencia el cuestionamiento a los modelos de aprendizaje en el cual se ha visto la necesidad de volcar la mirada hacia el pasado, ello con la finalidad de perpetuar la estética y manifestaciones de las culturas ancestrales de nuestro territorio (Pauta , Mansutti , & Collado , 2023).

En la academia, muchas veces las emociones no son tomadas en cuenta para la enseñanza de ECA, pues los docentes no cuentan con pleno conocimiento sobre su importancia para mantener el proceso de enseñanza aprendizaje en el arte son los estudiantes los que muestran distintos tipos de emociones durante las clases, sin embargo, los docentes deben ser capaces de manejarlas y orientar al grupo hacia una educación basada en el gusto u el placer. Como lo afirma el autor (Flores, 2010) el placer es una condición esencial para el

aprendizaje, por el contrario, el miedo puede obstaculizar el conocimiento, mientras que el placer involucra a la escucha activa con la coordinación de coordinaciones.

Las emociones representan un elemento indispensable en la vida del ser humano, a nivel académico es difícil imaginarse una clase en la que el docente no brinde importancia a la felicidad, sobre todo cuando se trata del arte, teatro, danza, pues esta emoción representa sobre todo si se trata de una clase de arte, es el teatro y la danza, los puntos de partida para propiciar un estado de paz y armonía en el grupo, y con ello ser capaces de contrarrestar aquellos sentimientos que conducen al temor y exclusión de los demás (Fernández , 2006).

En concordancia al párrafo anterior Valdez (2022) señala que las emociones son importantes en el ámbito educativo, pues las mismas definen el estado de ánimo del estudiante, es importante estudiar las emociones básicas de manera que puedan ser comprendidas y analizadas desde su significado y por tanto conocer su aporte al ámbito educativo. En el arte las emociones son un pilar fundamental pues permiten que el aula de clase tenga sentido, conocer los espacios escolares representa una oportunidad para la creación de vínculos de armonía y calma con los demás, partiendo del hecho que la educación genera procesos en las conductas emocionales y sentimientos en los demás un ejemplo de ello es la danza y el trato los que permiten crear una clase dinámica y alegre.

Los docentes que impartan la asignatura de ECA deben partir por concientizar sobre la importancia de conocer a donde desean llegar con su enseñanza y como sus métodos van a incidir en la calidad de vida de los estudiantes tanto dentro y fuera del aula, pues la finalidad de este proceso es generar aprendizajes claros mediante el arte, pues de llevarlo a la práctica no habría ningún sentido enseñar sin antes indagar sobre los conocimientos previos con los que ya cuentan los estudiantes (Bermudez & Coronel , 2021).

En Ecuador la enseñanza de las artes comprenden también el lenguaje etnográfico en los cuales interactúan dimensiones objetivas como lo son: (volúmenes, escenarios, sonidos, colores, signos: solos o combinados) con dimensiones intersubjetivas (introspección emocional, creativa y espontánea de los artistas) ambos permiten la reivindicación de lo social con un entorno relacional, la cultura no solo es parte de las prácticas humanas sino involucran también seres del universo (Descola, 2014). Por su parte Pauta et al. (2023) concuerdan que los seres humanos y los seres del universo se comunican entre sí por las prácticas artísticas, por tanto, las artes son la materialización de filosofías y cosmovisiones las cuales se convierten en un instrumento de comunicación entre seres humanos y las entidades no humanas de los universos, esto según la concepción de cada cultura.

El estudio de Valdez (2022) señala que la cultura ecuatoriana se centra en torno a su filosofía andina Sumak Kawsay, es importante mencionar que los distintos periodos prehispánicos, coloniales y contemporáneos representan el punto de partida en el arte ecuatoriano y esto llevado a la práctica pedagógica, es importante comprender hacia dónde vamos, a dónde venimos y donde estamos, por tanto, aporta que debe darse una formación en los educadores del arte que parte desde la revalorización de los saberes, prácticas, costumbres y manifestaciones artísticas del pasado ecuatoriano, para lo cual es indispensable conocer las épocas: prehispánica, colonial y contemporánea.

Capítulo II

2.1 Metodología de Investigación

La educación artística conjuntamente con el desarrollo de las TICS tiene la necesidad de incluir aspectos creativos desde las perspectivas pedagógicas, didácticas y de evaluación que respondan a las necesidades de enseñanza-aprendizaje en el contexto actual.

2.2 Tipo de Investigación

Esta investigación se fundamenta en una metodología analítico, el cual parte del conocimiento general de la realidad para la distinción del conocimiento y clasificar los elementos que forman parte de esta y de las interrelaciones que sostienen entre sí, la premisa de este método es que, a partir de todo lo absoluto, es posible conocer y explicar las características de cada una de las partes de una realidad y las relaciones que se presentan dentro de ella (Abreu, 2014).

2.3 Enfoque investigativo

El enfoque de la investigación fue cualitativo. Para Dzul (2014) este enfoque tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible que promueve una re conceptualización de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se dan en la asignatura 'Educación Cultural y Artística' (ECA) de los currículos de educación a través de las TIC's de manera específica un sitio web.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En este estudio se recurrió a una observación participante, de acuerdo a Hernández., et al (2014) la misma implica la acción del observador, su subjetividad y reciprocidad, además los sujetos pueden manifestar sentimientos, tener sensaciones y poder comunicarlas, además incrementa el interés en buscar las experiencias subjetivas y afectivas de las personas desde una aproximación hermenéutica.

La información fue recolectada gracias a los diarios de campo, esto permitió contar con una fuente de ayuda para enriquecer las relaciones teórico práctico y con ello fortalecer los argumentos acerca de lo evidenciado. Según Alzate (2008) el diario de campo representa una herramienta que permite sistematizar la práctica investigativa, comprender, enriquecer y transformar estos resultados.

Para analizar el impacto de la Guía Metodológica se aplicó una entrevista semiestructurada a los docentes ello con la intención de obtener los resultados conocer las fortalezas y los posibles aspectos a mejorar se consideró conocer las percepciones de los docentes sobre el sitio web, sus beneficios, su nivel de conocimiento, y sus posibles mejoras.

2.5 Tratamiento de la información

Las entrevistas fueron tabuladas en el programa ATLAS TI (versión de prueba), los resultados fueron organizados por categorías mismas que permitieron crear una red semántica.

La Propuesta Metodológica respondió a las siguientes fases:

2.6 1. Fase de planificación

Primero, se centró en la problemática ya identificada, la cual se quiere modificar por lo que, para empezar a trabajar aquella situación se inició con el diagnóstico del problema una vez identificadas las principales debilidades en la enseñanza de ECA a nivel de bachillerato, se procedió con el diseño de la página web, gracias a los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas por los estudiantes a partir de su trayectoria educativa, es importante mencionar que se propició el uso responsable de los dispositivos digitales enfatizando en la participación estudiantil y dejando de lado el rol pasivo sobre todo los estudiantes como consumidores de la tecnología.

2.7 2. Fase de acción - observación

Esta etapa, se procedió con el diseño de la Guía Metodológica en la cual se abordó las principales actividades a implementarse en clases tomando en cuenta las destrezas y habilidades que debe adquirir el estudiante de bachillerato según el currículo del Ministerio de Educación.

2.8 3. Fase de reflexión-comprobación.

La guía metodológica también incluyó una rúbrica para evaluar conforme a los lineamientos del Ministerio de Educación ya en la última fase se realizará un proceso de reflexión sobre el uso de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje de la ECA, ello a través de la aplicación de una entrevista semiestructurada a 10 docentes del área que laboran en instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca, y con ello conocer sus principales

percepciones, opiniones, apreciaciones sobre el uso del sitio web como espacio de aprendizaje y difusión cultural.

Capítulo III

Propuesta Metodológica

3.1 Objetivos de la Guía Didáctica Digital

La presente guía pretende dar respuesta a ciertas dudas que los docentes de ECA muestran al momento de proponer actividades durante el proceso de enseñanza aprendizaje en bachillerato, ya sea porque no cuenta con la formación académica o por otra circunstancia. El currículo de la ECA se trabajará desde un ámbito integral, pues no se pretende crear artistas; sino más bien espacios que promuevan el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales (Ministerio de Educación, 2016).

Consecuentemente, se promocionan experiencias y vivencias enfocadas en la reflexión, construcción y aplicación del conocimiento artístico, donde la evaluación y autoevaluación crearán diálogos permanentes entre actores de la comunidad educativa, fortaleciendo así contenidos que el docente dispone a la hora de resolver o dirigir una clase, al centrarse en los aprendizajes significativos que todo estudiante puede experimentar en su vida escolar.

Esta herramienta pedagógica mediante una página web impulsa el crecimiento de habilidades y competencias digitales, generando el uso responsable de los dispositivos digitales donde se optimiza el pensamiento computacional, abandonando el rol pasivo como consumidores de tecnología y al convertirse en analistas y creadores de contenido según su entorno (Abad et al., 2021).

3.1.1 Docente

Sin dudas, el docente contemporáneo utiliza herramientas digitales (Bustos & Gómez, 2018). El manejo de diversas plataformas conlleva que la información publicada en estos portales sea de carácter formal y veraz al momento de comunicar, a tal punto que la necesidad del docente como usuario sea guiar a los estudiantes durante el proceso.

3.1.2 Estudiante

Por su parte, el estudiante requiere que el acceso a la información sea sostenido, para no sentirse excluido por no tener la posibilidad de usar internet o por no poseer un dispositivo las 24 horas del día. Los componentes de la interfaz deben mostrar un diseño adecuado, así

como una información clara y coherente para la creación de un ambiente familiar donde el usuario pueda interactuar (Mayol et al., 2019).

3.2 Mapa de contenidos conceptuales

En este subnivel de educación a los estudiantes se les guía en los procesos para que puedan realizar proyectos y productos artísticos, el contenido conceptual está estructurado en 3 bloques curriculares divididos en dimensiones:

“1 dimensión personal y afectiva-emocional (el yo: la identidad). 2 dimensiones social y relacional (el encuentro con otros: la alteridad) 3 Dimensión simbólica y cognitiva (el entorno: espacio, tiempo y objetos)”. (Ministerio de Educación, 2016, p. 56.). Las destrezas, por su parte, están catalogadas como imprescindibles y deseables; las primeras deben cumplirse de forma obligatoria durante el año lectivo y las segundas pueden trabajarse en la medida de las posibilidades del estudiante, sin dejar la guía del docente.

Por otra parte, el currículo de la ECA plantea ejes transversales que sugieren al estudiante cómo participar en la clase según sus destrezas:

Observar: además de ser literal en la acción, engloba los sentidos de percepción como escuchar y sentir; de esta manera los estudiantes deberán aportar con sus ideas, emociones, asociándolas con experiencias personales, sociales o culturales.

Explorar y expresar: proceso de búsqueda constante y experimentación vinculado a las distintas dimensiones de la expresión: la interpretación y la creación.

Indagar e investigar: desarrolla habilidades que permitan buscar y organizar información e incorporarla de manera significativa a los propios esquemas del conocimiento.

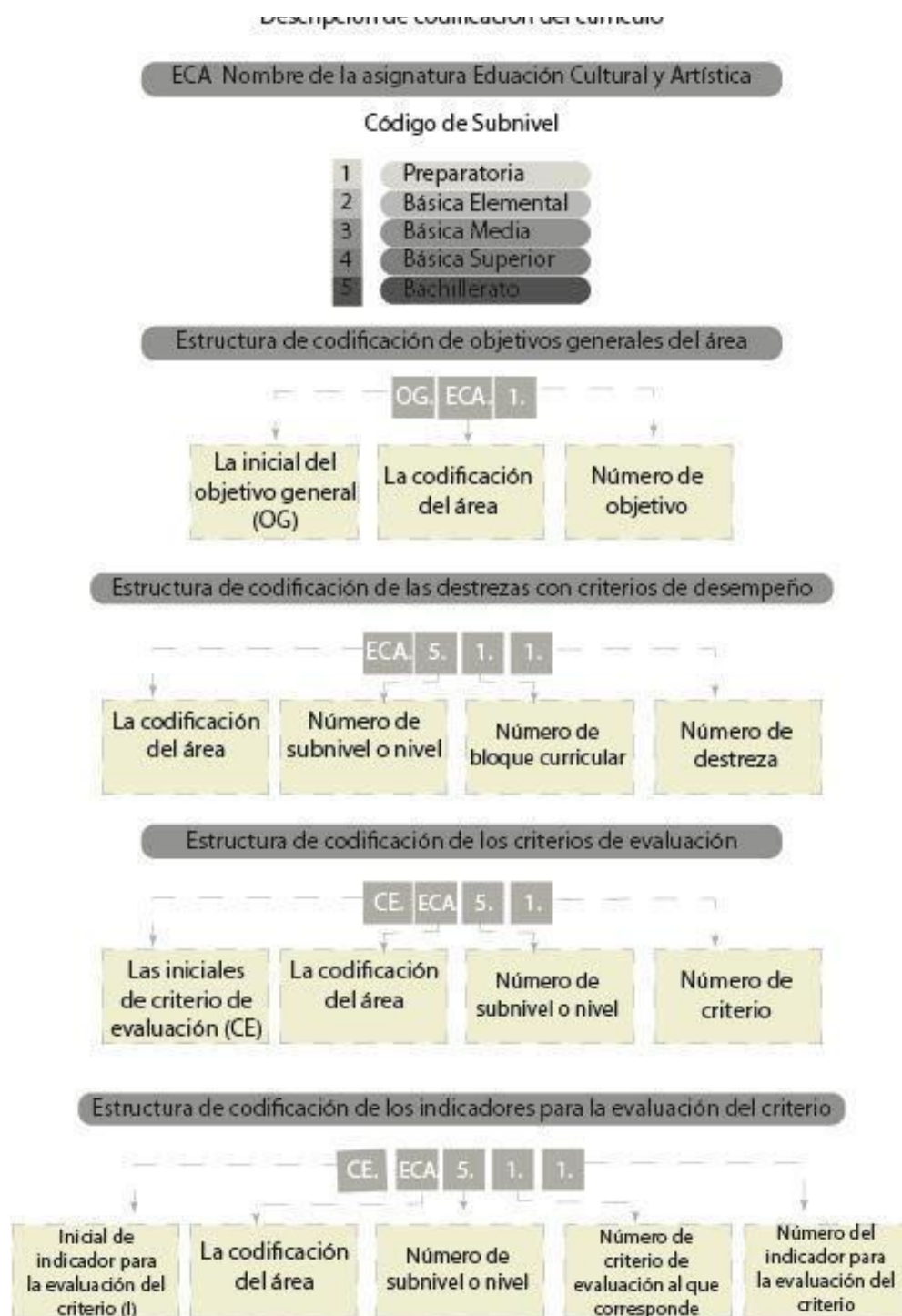
Convivir y participar: están presentes tanto en los procesos dentro como fuera del aula, crean el vínculo entre el contexto escolar y otros espacios como museos o auditorios.

Dicha estructura también contiene los objetivos generales (O.B.), que justifican de forma conjunta los aprendizajes del área a lo largo de la Educación General, Básica y Bachillerato. En tanto, los Criterios de evaluación (C.E.) expresan el tipo y grado del aprendizaje, y los Indicadores de evaluación (I.) se sincronizan según el criterio de evaluación.

Desde el enfoque del Ministerio de Educación (2016), de acuerdo con la edad de los estudiantes se establecen los siguientes niveles: 1 preparatoria, 2 básica elemental, 3 básica media, 4 básica superior, 5 bachillerato.

A continuación, en la Figura 1 se explica brevemente cómo se codifica esta estructura desde los objetivos generales del área, las destrezas y criterios de evaluación:

Figura 1
Codificación Currículo de ECA



Las siguientes tablas 1, 2 y 3 se basan en la guía didáctica de ECA publicada por el Ministerio de Educación (2017).

Tabla 1
Codificación de las Destrezas, Bloque 1 El Yo y la Identidad

Nivel de Educación	de Acción	Contenido	Código Destreza	Criterio de Evaluación	Indicador de Evaluación
1ro BGU	Convivir y participar	Producciones artísticas	ECA.5.1.1*	CE.ECA.5.3	I.ECA.5.3.1
1ro BGU	Explora y expresa	Portafolio	ECA.5.1.9*	CE.ECA.5.4	I.ECA.5.4.1
1ro BGU	Indagar e investigar	Autoaprendizaje	ECA.5.1.7*	CE.ECA.5.3	I.ECA.5.3.5
1ro BGU	Observar	Observaciones de obras artísticas	ECA.5.1.3	CE.ECA.5.1	I.ECA.5.1.1
1ro BGU	Explora y expresa	Comic y novela gráfica	ECA.5.1.8	CE.ECA.5.4	I.ECA.5.4.3
1ro BGU	Explora y expresa	Renovación y remezcla	ECA.5.1.5	CE.ECA.5.2	I.ECA.5.2.2
2do BGU	Explora y expresa	Proceso de creación artística	ECA.5.1.2*	CE.ECA.5.3	I.ECA.5.3.1
2do BGU	Explora y expresa	Portafolio	ECA.5.1.9*	CE.ECA.5.4	I.ECA.5.4.1
2do BGU	Indagar y explorar	Gestos y expresiones	ECA.5.1.4	CE.ECA.5.1	I.ECA.5.1.3
2do BGU	Explora y expresa	Procesos de creación e interpretación artística	ECA.5.1.6	CE.ECA.5.3	I.ECA.5.3.2

Nota. *Son las destrezas imprescindibles que el currículo propone que se cumplan durante el año escolar.

Tabla 2
Codificación las Destrezas, Bloque 2 Encuentro con otros, la Alteridad

Nivel de Educación	Acción	Contenido	Código Destreza	Criterio de Evolución	Indicador de Evaluación
1ro BGU	Convivir y participar	Obras musicales y escénicas	ECA.5.2.1*	CE.ECA 5.3	I.ECA 5.3.5
1ro BGU	Convivir y participar	Proyectos artísticos colectivos	ECA 5.2.3*	CE.ECA.5.3	I.ECA.5.3.5
1ro BGU	Explora y expresa	Historias reales o inventadas	ECA 5.2.2 ECA 5.2.4	CE.ECA. 5.3 CE.ECA. 5.3	I.ECA.5.3.3 I.ECA.5.3.3
1ro BGU	Indagar e investigar	Composiciones musicales	ECA 5.2.8*	CE.ECA.5.1	I.ECA.5.1.3
1ro BGU	Explora y expresa	Grafitis y arte urbano	ECA.5.2.10	CE.ECA.5.3	I.ECA.5.3.1
2do BGU	Explora y expresa	Procesos creativos y composiciones o representaciones colectivos	ECA.5.2.5* ECA.5.2.6	CE.ECA.5.3 CE.ECA.5.3	I.ECA.5.3.6 I.ECA.5.3.1
2do BGU	Explora y expresa	Mitos, historias y leyendas	ECA.5.2.7*	CE.ECA.5.2	I.ECA.5.2.1
2do BGU	Explora y expresa	Bandas sonoras	ECA.5.2.9	CE.ECA.5.2	I.ECA.5.2.2

Nota. *Son las destrezas imprescindibles que el currículo propone que se cumplan durante el año escolar.

Tabla 3
Codificación las Destrezas, Bloque 3 Encuentro Tiempo y Espacio

Nivel de Educación	Acción	Contenido	Código Destreza	Criterio de Evolución	Indicador de Evaluación
1ro BGU	Indagar e investigar	Artistas contemporáneos	ECA.5.3.9*	CE.ECA.5.1	I.ECA.5.1.1
1ro BGU	Observar	Patrimonio artístico	ECA 5.3.5*	CE.ECA.5.1	I.ECA.5.1.3
1ro BGU	Indagar e investigar	Espacios y escenarios dedicados al arte	ECA 5.3.6*	CE.ECA. 5.4	I.ECA.5.4.2
1ro BGU	Convivir y participar	Culturas ancestrales	ECA 5.3.2 ECA 5.3.10	CE.ECA.5.1	I.ECA.5.1.1
2do BGU	Explora y expresa	Presentaciones audiovisuales	ECA.5.3.1*	CE.ECA.5.2	I.ECA.5.2.1
2do BGU	Convivir y participar	Historia del cine	ECA 5.3.3	CE.ECA.5.1	I.ECA.5.1.3
2do BGU	Observar	Arte cinético	ECA 5.3.8	CE.ECA.5.1	I.ECA 5.1.3
2do BGU	Convivir y participar	Manifestaciones musicales tradicionales	ECA 5.3.7*	CE.ECA.5.1	I.ECA 5.1.2
2do BGU	Observar	Obras de la cultura ecuatoriana	ECA 5.3.4	CE.ECA.5.1	I.ECA 5.1.3
2do BGU	Explora y expresa	Profesiones artísticas	ECA5.3.11*	CE.ECA.5.4	I.ECA.5.4.1

Nota. *Son las destrezas imprescindibles que el currículo propone que se cumplan durante el año escolar.

3.3 Planificación Curricular Anual (PCA)

Proyección anual del docente traducida como guía metodológica del contenido que va a trabajar durante el año lectivo, donde programa su material. La planificación es un componente imprescindible en el proceso educativo, en este mundo cambiante se hace preciso vincular esta práctica docente innovadora que busca formar estudiantes reflexivos, analíticos, con criterio propio, capaces de decidir frente a los miembros de una comunidad. Los elementos que componen este documento son:

- Datos informativos: nombre del docente, año lectivo, área académica, asignatura, grado o curso, bloque curricular, fechas, desarrollo.

- Objetivos generales: según el currículo y los específicos de acuerdo a la destreza a desarrollar.
- La destreza con la que se va trabajando de forma secuencial.
- Estrategias metodológicas empleadas para el desarrollo de la destreza.
- Bibliografía: debe incluir un listado del material bibliográfico virtual que se requiera para la temática a desarrollar.

En definitiva, la planificación es un espacio de libertad y es la propuesta a sus estudiantes, a los cuales anima, incentiva y promulga el liderazgo pedagógico (España et al., 2021).

3.4 (PCA) Primero de Bachillerato General unificado, Bloque 1 El Yo y la Identidad

Para la siguiente propuesta de PCA se ha realizado un esquema mostrado en la Tabla 4, debido a que el Ministerio de Educación en los últimos años ha cambiado en varias ocasiones los formatos de planificación; pero ha conservado los apartados de objetivos generales, contenido, destreza, objetivos específicos y estrategias metodológicas.

Tabla 4

PCA de Primero BGU, Bloque 1 El Yo y la Identidad

Contenido	Objetivo General	Destreza con criterio de desempeño	Objetivos de la destreza	Orientaciones de metodológicas
Producciones Artísticas	OG.ECA.7	Realizar producciones artísticas: un dibujo, una escultura, a partir de temas de interés personal o social, cuestionamientos, preocupaciones o ideas relevantes para la juventud (Ref. ECA.5.1.1.)” (Ministerio de Educación, 2016, p .148).	Realizar obras artísticas proponiendo diferentes puntos de vista, utilizando la técnica del cadáver exquisito. *Participar activamente durante el proceso de la realización de la obra de forma grupal.	Observe la galería de imágenes publicada en la página web. Realice preguntas exploratorias acerca del tema. ¿Qué le llamó más la atención de esta técnica? ¿Alguna vez ha visto algo similar? ¿Qué temas en particular le gusta dibujar? ¿De lo observado qué obra te gustó o te disgustó y por qué?

Portafolio	OG.ECA.7	<p>“ECA.5.1.9. Elaborar un portafolio digital que reúna una muestra de las creaciones artísticas propias o en las que ha participado el estudiante y añadir una breve explicación, valoración o comentario sobre cada obra” (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).</p>	<p>Crear un portafolio artístico personal de forma digital y física, con todos los trabajos realizados en los años anteriores. *Realizar un portafolio virtual de forma colectiva utilizando la aplicación padlet.</p>	<p>Trabajo grupal aplicando la técnica del Cadáver Exquisito. Preguntas exploratorias. En clase se pregunta a los estudiantes: ¿Qué es un portafolio o qué entiende por portafolio? ¿Qué es un portafolio artístico? Todas las respuestas de los estudiantes anotarlas en el pizarrón. Establecer la definición de portafolio artístico. Utilice cualquier medio de digitalización para escanear las obras y usarlas para crear. Lluvia de ideas, construye el concepto de expresión artística con base en preguntas. ¿Han escuchado las palabras expresión artística? ¿Has tenido experiencias artísticas previas? Establecer la diferencia entre técnica y expresión artística.</p>
Auto aprendizaje	OG.ECA.7	<p>“ECA.5.1.7. Identificar un ámbito o forma de expresión artística de interés (cerámica, joyería, mimo, percusión corporal, videoarte, etc.), utilizar recursos para el autoaprendizaje (libros, videos, aprendizaje entre pares, consulta a especialistas) y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos</p>	<p>Investigar y conocer expresiones artísticas de acuerdo a su interés; indague sobre el tema escogido. Crear diálogos y debates sobre la información investigada.</p>	<p>Lluvia de ideas, construye el concepto de expresión artística con base en preguntas. ¿Han escuchado las palabras expresión artística? ¿Has tenido experiencias artísticas previas? Establecer la diferencia entre técnica y expresión artística.</p>

en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico” (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).

Generar preguntas de forma general para establecer posibles propuestas en la presente actividad.

¿Qué expresión artística te gustó y por qué?

¿Has escuchado el nombre de algún artista?

¿Si tuviera que vivir del arte, que expresión artística escogerías?

Investigación de forma autónoma sobre la expresión artística que más te guste con su respectiva técnica.

Observaciones de obras artísticas	OG.ECA.5	<p>“ECA.5.1.3. Expresar las opiniones y sentimientos que suscita la observación de obras artísticas de diferentes características, a través de la participación en diálogos o la elaboración de breves críticas escritas”. (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).</p>	Realizar el análisis descriptivo de una obra artística, conociendo el contexto histórico en el que fue realizada.	<p>Observar obras artísticas publicadas en la web. Conversar sobre las obras observadas, crear un debate. Explicar en qué consiste el análisis descriptivo e interpretativo en obras artísticas. Utilizar una ficha de observación.</p>
-----------------------------------	----------	---	---	--

Cómic y novela gráfica	OG.ECA.1	<p>“ECA.5.1.8. Seleccionar un cómic o</p>	Conocer la historia del cómic y su	Observar videos sobre la historia del
------------------------	----------	---	------------------------------------	---------------------------------------

	<p>una novela gráfica, proceso para comic desde la crear finales realizarlo. prehistoria hasta la alternativos para la Crear un comic de actualidad. historia y elaborar una una historia Analizar los estilos de nueva versión con un conocida y cómo se dibuja el programa informático proponer un final comic y sus géneros. de creación de cómics alternativo. Conocer los o de animación” elementos del comic y (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).</p>		
<p>Renovación y OG.ECA.7 remezcla</p>	<p>“ECA.5.1.5. Reelaborar ideas y transformar producciones de otros creadores a través de procesos de renovación o remezcla, superando estereotipos y convencionalismos en las propias creaciones y mostrando actitudes de flexibilidad e interés por la experimentación” (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).</p>	<p>Crear una nueva versión de obras artísticas, utilizando técnicas no convencionales, con material reciclado.</p>	<p>Utilizar un archivo digital con fragmentos de obras artísticas previamente editadas, explicar el origen de las obras escogidas y su contexto, crear un diálogo con los estudiantes sobre posibles nuevos entornos o contextos para la creación con la técnica de la renovación y remezcla artística. Lluvia de ideas a través de la formulación de la siguiente pregunta: ¿Cómo utilizaría las obras de otra persona sin que se vuelva una copia?</p>

Nota

*Los objetivos generales (O.G.) que propone el Ministerio de Educación se copian textualmente en cada destreza, dependiendo de los Criterios de Evaluación (C.E.) e Indicadores de Evaluación (I.E.); para este bloque los (O.G.) a utilizar son CA.1, OG.ECA.5 y OG.ECA.7

- OG.ECA.1. Valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de diferentes lenguajes.
- OG.ECA.5. Aprender de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar, como público, de manera personal, informada y comprometida.
- OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte. (Ministerio de Educación, 2016, p .59)

**Son las destrezas básicas imprescindibles que el currículo propone que se debe cumplir durante el año escolar.

3.4.1 Producciones artísticas

Un producto artístico debe mostrar un estilo propio, debe partir de una experiencia estética que despierte interés permanente para comprender cómo y desde qué posición se crea (Nogué-Font, 2020).

Según el currículo de la ECA resulta imprescindible “Realizar producciones artísticas, un dibujo, una escultura, a partir de temas de interés personal o social, cuestionamientos, preocupaciones o ideas relevantes para la juventud (Ref. ECA.5.1.1.)” (Ministerio de Educación, 2016, p .148).

Eje transversal Convivir y participar.

Duración: 3 sesiones.

Objetivo específico:

Realizar obras artísticas proponiendo diferentes puntos de vista, utilizando la técnica del cadáver exquisito.

Participar activamente durante el proceso de la realización de la obra de forma grupal.

Crear obras personalizadas, guiándose en dibujos propuestos.

Criterio de evaluación “CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas, vivencias y emociones” (Ministerio de Educación, 2016, p. 155).

Indicador de evaluación “I.ECA.5.3.1. “Organiza de manera coherente un proceso de creación artística o un evento cultural, y hace un esfuerzo por mantener sus fases, realizando los ajustes necesarios cuando se presentan problemas. (J.4., S.4.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 156).

Materiales: pliegos de cartulina blanca, material para realizar ilustraciones, cinta adhesiva, hojas de papel bond A4.

Referencias importantes

Una producción artística puede plantearse desde el juego, donde fluyen las emociones y espontaneidad del participante. La técnica a aplicarse es el Cadáver Exquisito (en francés: *cadavre exquis*), que tuvo su origen en la poesía surrealista y que consistía en escribir palabras y doblar el papel dejando visible la última palabra, el siguiente participante tenía que escribir en relación con la palabra visible, esto se repetía hasta que todos los participantes pudieran intervenir.

Los artistas surrealistas en 1925 utilizaron este método para crear obras en conjunto; así, Yves Tanguy, Marcel Duchamp, Jacques Prévert, Benjamin Péret, Pierre Reverdy y André Breton aplicaron estas prácticas a dibujos, en los cuales el primer participante hacía una ilustración y luego doblaba la hoja, dejando visible un pequeño rastro que luego el siguiente participante tomaba como referencia para continuar con el dibujo. El resultado suelen ser pinturas unitarias pero incoherentes, caracterizadas por el despliegue de figuras extrañas. Actualmente, muchos artistas utilizan este método para producir arte, una de estas tendencias es el grafiti (HISOUR Arte Cultura Historia, s/f).

Estrategias Metodológicas

Observe la galería de imágenes publicadas en la página web.

Realice preguntas exploratorias acerca del tema:

¿Qué le llamó más la atención de esta técnica?

¿Alguna vez ha visto algo similar?

¿Qué temas en particular le gusta dibujar?

Desarrollo

Previo a la sesión 1, observe la información en el sitio: <https://eduartistico.com/index.php/1ro-bgu/>, aquí encontrará una pequeña galería de imágenes de obras sobre esta técnica.

Sesión 1

Si tiene la posibilidad, proyecte la información en clase, a manera de retroalimentación, o imprima las imágenes que están en la web.

1. Responder a las preguntas sobre lo observado:

¿Qué le llamó más la atención de esta técnica? ¿Alguna vez ha visto algo similar?

¿Qué temas en particular le gusta dibujar?

2. Conformar grupos de entre 4 a 5 personas.
3. Entregar un pliego de cartulina color blanco doblado según el número de integrantes.
4. Dibujar o ilustrar temas actuales de la sociedad o dibujos de interés personal, cada participante tendrá alrededor de 15 minutos.

Sesión 2

5. Terminado la participación de cada estudiante, despliegue la cartulina y entre todos los integrantes pintar de color a la obra producida.
6. Terminado el producto artístico, realice una pequeña presentación, el docente será el encargado de hacer el registro fotográfico y compartir el grupo o red social de su preferencia. Esta obra servirá como base para realizar la actividad de la sesión 3.

Previo al inicio de la sesión 3 colocar los trabajos en un papel donde puedan observarlos todos los estudiantes.

Sesión 3

7. A continuación, dibujar en una hoja de papel bond los elementos que más le llamen la atención y creen su producción artística personalizada.
8. Presentación de los trabajos.

3.4.2 Portafolio

Determinados estudiantes que ostentan destrezas en el dibujo y la pintura gustan por guardar sus creaciones desde la infancia. Este archivo personal da fe de la evolución de su técnica, de manera que se vuelven autocríticos de su trabajo; con ayuda de la tecnología estos archivos se pueden digitalizar y publicar en plataformas virtuales para que su alcance sea mayor.

Destreza según currículo de ECA es básico, imprescindible, “ECA.5.1.9. Elaborar un portafolio digital que reúna una muestra de las creaciones artísticas propias o en las que ha participado el estudiante y añadir una breve explicación, valoración o comentario sobre cada una de las obras” (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).

Eje transversal: Explora y expresa.

Duración: 2 sesiones

Objetivos específicos

Crear un portafolio artístico personal de forma digital y física, con todos los trabajos realizados en años anteriores.

Realizar un portafolio virtual de forma colectiva utilizando aplicación padlet.

Criterio de evaluación “CE.ECA.5.4. Valora el uso de medios audiovisuales y recursos tecnológicos en la creación artística, y utiliza estos medios para la creación, producción y difusión de obras propias” (Ministerio de Educación, 2016, p. 157).

Indicador de evaluación “I.ECA.5.4.1. Selecciona, ordena y reúne muestras significativas de las producciones realizadas en un portafolio, blog, catálogo u otro recurso digital adecuado para presentar y reflexionar sobre las creaciones artísticas propias. (I.4., S.3.)”. (Ministerio de Educación, 2016, p. 157).

Recursos: archivo personal de imágenes o ilustraciones realizadas, pizarra, marcadores, hojas de papel bond, lápices de colores.

Referencias importantes

En el mundo de las artes visuales, un portafolio artístico resulta de vital importancia para dar a conocer al artista, pues se conforma como la muestra más representativa del trabajo que permite mostrar el estilo, técnicas y temáticas asumidas (Luz Viajera Educación Artística Online, 2020). Existen dos formas de diseñar un portafolio, la primera: colocar las obras o fotografías de las mismas en una carpeta; la segunda: crear un portafolio digital.

Estrategias metodológicas

Preguntas exploratorias:

¿Qué es un portafolio, o qué entiende por portafolio?

¿Qué es un portafolio artístico?

Todas las respuestas de los estudiantes anotarlas en el pizarrón.

Establecer la definición de qué es un portafolio artístico.

Desarrollo

Previo a la sesión 1, los estudiantes deberán explorar su habitación o lugar de confort de su hogar, y escoger trabajos que hayan realizado en los últimos días o en años anteriores, estos pueden ser en diferentes técnicas de ilustración, o fotografías de alguna actividad artística en la hayan participado.

Sesión 1

1. Cree un ambiente ameno.
2. Contestar las preguntas: ¿Qué es un portafolio, o que entiende por portafolio? ¿Qué es un portafolio artístico?
3. Crear una definición corta de portafolio.
4. Anímelos a que ante se exprese y muestre a la clase su mejor trabajo.
5. Clasifiquen el material de trabajo según la técnica, tamaño y años de creación.
6. Diseñar una cédula de identificación para cada obra, en la cual debe constar: título, autor/a, técnica y año de creación.
7. Organice los trabajos desde el más antiguo hasta el más reciente.

Sesión 2

8. Una vez organizado el material, los estudiantes deberán realizar una portada para este portafolio.

Sesión Autónoma (Realizar en casa)

9. Con el material listo, pida que digitalicen las obras.
10. Con el material digitalizado cree una galería mediante aplicaciones de su agrado. Se sugiere utilizar la siguiente: <https://es.padlet.com/> para publicar un portafolio entre todos los estudiantes. Puede observar el siguiente video para crear un muro artístico: <https://youtu.be/0fElehou2dc>
11. El docente imprimirá o pedirá a un estudiante que lo imprima como evidencia del trabajo.

Publicación de toda la materia en formato PDF e impreso.

3.4.3 Autoaprendizaje

En la adolescencia, ciertos cambios en el entorno social y emocional marcan los procesos personales y profesionales del individuo. Esta etapa del desarrollo resulta vital para la conformación de la identidad individual o colectiva. Aquí se erige como un elemento clave la gestión del tiempo, donde la educación artística se convierte en un ente mediador (Calderón et al., 2020). En consecuencia, los adolescentes buscan profundizar sus conocimientos sobre un tema en particular relacionado con las artes, ya que la moda, juegos, alimentación, deportes y actividades recreativas pueden alcanzar una connotación gráfica.

Destreza según currículo de ECA:

“ECA.5.1.7. Identificar un ámbito o forma de expresión artística de interés (cerámica, joyería, mimo, percusión corporal, video arte, etc.), utilizar recursos para el autoaprendizaje (libros, videos, aprendizaje entre pares, consulta a especialistas) y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico”. (Ministerio de Educación, 2016, p .148)

Eje transversal: Indagar e investigar

Duración: 2 sesiones

Objetivos específicos:

Investigar y conocer expresiones artísticas de acuerdo a su interés e indague sobre el tema escogido.

Crear diálogos y debates sobre la información investigada.

Criterio de evaluación “CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas, vivencias y emociones” (Ministerio de Educación, 2016, p. 155).

Indicador de evaluación “1.ECA.5.3.5. Asume el trabajo compartido con responsabilidad, respetando las intervenciones y aportaciones de los demás, y colaborando en la elaboración de un proyecto artístico colectivo, desde la idea inicial hasta su conclusión. (S.1., S.4.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 156).

Recursos: pizarra, marcadores, lápices de colores, hojas impresas cartulina de formato A3.

Referencias importantes

En el campo de la educación artística se plantean nuevos retos en cuanto a la formación continua y sistémica del estudiante que implican un estilo de aprendizaje vivencial, creativo y autónomo. En este mismo orden de ideas, el docente se convierte en mediador de las experiencias de los alumnos, quienes indagarán e investigarán sobre sus gustos en las expresiones artísticas (Fernández et al., 2019). Para aquellos que aún no tengan definido en qué ámbito artístico pueden trabajar, el docente establecerá pautas para que decidan.

Estrategias metodológicas

Lluvia de ideas: construye el concepto de expresión artística con base en las preguntas: ¿Has escuchado las palabras expresión artística? ¿Has tenido experiencias artísticas previas? Establecer la diferencia entre técnica y expresión artística.

Generar preguntas de forma general para establecer posibles propuestas en la presente actividad.

¿Qué expresión artística te gustó y por qué? ¿Has escuchado el nombre de algún artista? ¿Si tuvieras que vivir del arte, qué expresión artística escogerías para hacerlo? Investigar sobre la expresión artística que más te guste con su respectiva técnica.

Recursos materiales de ilustración: lápiz, borrador, lápices de colores, hojas de papel bond A4.

Desarrollo

Sesión 1

1. Crear el concepto de expresión artística.
2. Definir cuáles son las diferentes expresiones artísticas y sus técnicas correspondientes; simultáneamente, crear un ordenador gráfico enlistando las técnicas artísticas que los estudiantes puedan indicar.
3. Mencionar algunas técnicas artísticas que los estudiantes no hayan aludido e incluirlas en la lista.
4. Contestes las siguientes preguntas:
 - ¿Qué expresión artística te gustó y por qué?
 - ¿Has escuchado el nombre de algún artista?
 - ¿Si tuviera que vivir del arte, qué expresión artística escogería?
5. A continuación, crear grupos de acuerdo a lo respondido, según los intereses, compuestos por 4 personas y en una misma técnica artística, si en una técnica tiene más de 4 personas, divida de forma equiparada.

6. Los estudiantes deberán investigar sobre la técnica escogida, el material investigado debe traerse impreso o escrito en hojas para la siguiente sesión.

Sesión 2

7. Con el material investigado, realizar una pequeña presentación que contenga: nombre, técnica, breve descripción, artistas relevantes de la técnica, mostrar tres ejemplos.
8. Basándose en los ejemplos investigados, en una cartulina de formato A3 crear una ilustración que represente la expresión artística investigada.

Presentación del trabajo: el tiempo que se otorgue a cada grupo dependerá del número de grupos en el aula.

3.4.4 Observaciones de obras artísticas

La observación de obras de artísticas promueve nuevas posibilidades de aprendizaje, al tomar en consideración experiencias y conocimientos previos del estudiante, y al proponer su reflexión sobre los aspectos físicos y conceptuales de la obra en cuestión (Polanco, 2020). Cabe mencionar que existen obras de grado objetivo y otras de grado subjetivo, que el estudiante tiene que analizar para una buena apreciación.

Destreza según currículo de ECA es básico, deseable “ECA.5.1.3. Expresar las opiniones y sentimientos que suscita la observación de obras artísticas de diferentes características, a través de la participación en diálogos o la elaboración de breves críticas escritas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).

Eje transversal: Observar

Duración: 2 sesiones

Objetivo específico

Realizar el análisis descriptivo de una obra artística, conociendo el contexto histórico en el que fue realizada.

Criterio de evaluación “CE.ECA.5.1. Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, y mostrando una actitud de interés y receptividad hacia las opiniones ajenas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 152).

Recurso: obras impresas en formato A4, hojas de papel bond, ficha de observación.

Indicador de evaluación “I.ECA.5.1.1. Reconoce y describe los elementos, personajes, símbolos, técnicas e ideas principales de producciones artísticas de distintas épocas y culturas, y las asocia con formas de pensar, movimientos estéticos y modas. (I.2., S.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p .153).

Referencias importantes

La observación debe centrarse en dos aspectos: descriptivo e interpretativo.

En el descriptivo el docente debe ejecutar un acercamiento al aspecto compositivo de la obra y al contexto histórico en el que fue realizada.

En el interpretativo, de carácter subjetivo, se aprecian las emociones, sentimientos y actitudes de los personajes.

Estrategias metodológicas

Observar obras artísticas publicadas en www.eduartistico.com

Crear un debate sobre lo observado.

Explicar en qué consiste el análisis descriptivo e interpretativo en obras artísticas. Utilizar una ficha de observación.

Observar un video: Cómo analizar una obra de arte.

Desarrollar

Previo a la clase observar el material publicado en la web eduartisca.com/1robgu; si cree necesario lo puede imprimir.

Asigne una obra a cada estudiante para que la imprima en formato A4 a color.

Imprimir la ficha de observación: <https://eduartistico.com/index.php/1ro-bgu/>

Sesión 1

1. Colocar las obras impresas en un lugar donde toda la clase las pueda observar o si tiene la posibilidad, proyéctelas.
2. Conversar sobre las obras expuestas.
3. Observar el video: Cómo analizar una obra de arte en <https://youtu.be/OrGQXZWR0NU>

4. Establecer: consiste en los análisis descriptivo e interpretativo, una vez establecido los conceptos realizar el análisis de una obra aplicando la ficha de observación propuesta, se recomienda ejecutarlo con una obra expuesta para su mejor comprensión.

Sesión 2

5. Conforme un grupo de 2 a 3 estudiantes, asigne 2 obras a cada grupo para su análisis descriptivo e interpretativo.
6. Mencione los aspectos a considerar para el análisis descriptivo: autor, técnica, título, dimensiones, año de creación, temática, color, formas, elementos compositivos, descripción de la escena presentada (contexto histórico). Para el análisis interpretativo: qué emociones, sentimientos y actitudes de los personajes trasmite al espectador. El tiempo para esta actividad será de 20 minutos.
7. Con lo explicado en el punto 6, realice el llenado de la ficha de observación poniendo en práctica sus conocimientos de cómo observar obras artísticas.

Esta parte de la actividad se realizará de forma autónoma, el estudiante deberá realizar la investigación de 3 a 5 obras más, aplicando la ficha de observación correspondiente.

3.4.5 Cómics y Novela Gráfica

El cómic y la novela gráfica, adecuados perfectamente al entorno actual, son reproducidos en todos los medios tecnológicos, a tal punto de que no necesariamente se relacionan con el papel impreso. Desde el punto de vista didáctico, las posibilidades educativas y formativas que ofrece el cómic y la novela gráfica son diversas, desde su representación que conlleva un alto grado iconográfico, y que permite alcanzar un aprendizaje significativo en el caso de los contenidos históricos (Gómez & Ruiz-Bañuls, 2016).

Destreza según currículo de ECA es básico, deseable “ECA.5.1.8. Seleccionar un cómic o una novela gráfica, crear finales alternativos para la historia y elaborar una nueva versión con un programa informático de creación de cómics o de animación” (Ministerio de Educación, 2016, p. 152).

Eje transversal: Explorar expresar

Duración: 7 sesiones

Objetivo específico:

Conocer la historia del cómic y su proceso para diseñarlo.

Crear un cómic de una historia conocida y proponer un final alternativo.

Criterio de evaluación “CE.ECA.5.4. Valora el uso de medios audiovisuales y recursos tecnológicos en la creación artística, y utiliza estos medios para la creación, producción y difusión de obras propias” (Ministerio de Educación, 2016, p. 157).

Indicador de evaluación “I.ECA.5.4.3. Reconoce el papel que desempeñan las tecnologías de la información y la comunicación a la hora de crear, almacenar, distribuir y acceder a manifestaciones culturales y artísticas, y utilizarlas para las creaciones y la difusión del propio trabajo. (I.1., I.3., S.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 157).

Recursos: hojas de papel bond A4, lápices de colores, láminas impresas, goma, cartulina.

Material impreso

Referencias importantes

El cómic y la novela gráfica poseen similitudes y diferencias; las primeras: el uso, combinación de ilustraciones y palabras para contar una historia; las segundas: las novelas gráficas suelen ser largas y con tramas complejas y se publican una sola vez, mientras que el cómic cuenta historias cortas o divididas en varios números publicados (Miss Techin, 2019).

Estrategias metodológicas

Observar videos sobre la historia del cómic desde su nacimiento hasta la actualidad.

Analizar los estilos de cómo se dibuja el cómic y sus géneros.

Conocer los elementos del cómic y explicarlos.

Diseñar y elaborar un pequeño tríptico donde se sintetice toda la información.

Desarrollo

Previo al inicio de esta clase pida a los estudiantes que visualicen el video publicado en la web <https://eduartistico.com/index.php/1ro-bgu/>

Sobre lo observado, los estudiantes deben realizar una investigación sobre un personaje de acuerdo a su gusto y que contenga: año de creación, autor y alguna curiosidad.

Sesión 1

- 1 En conjunto con los estudiantes en la pizarra, realice una línea tiempo donde se exponga la información observada en el video.
- 2 Ubicar en la línea de tiempo al personaje investigado, a través de su nombre, año de publicación, creador y trama principal.

Previo a la sesión 2 deben observar el video sobre los estilos, géneros y elementos del cómic:
https://youtu.be/Yry2TYxb_NA

Sesión 2

- 3 Realice en conjunto con los estudiantes un pequeño ordenador gráfico sobre los estilos, géneros y elementos del cómic, cada estudiante deberá tomar nota sobre lo expuesto.

Sesión 3

- 4 Con toda la información compilada, elabore un tríptico que contenga cada aspecto analizado y realice una breve línea de tiempo sobre la historia del cómic, estilos, géneros y elementos. En este tríptico deberá estar presente el personaje investigado previo a la sesión 1.

Previo a la sesión 4, deben disponer de una hoja de papel bond A4, materiales para ilustrar o dibujar.

Descargar el material de: <https://eduartistico.com/index.php/1ro-bgu/> e imprimirlo.

Sesión 4

- 5 Realizar un boceto de un cuento popular, mito o leyenda y aplicarle el formato descargado de la web anteriormente mencionada, desde el espacio 1 al 7.
Para dibujar la historia debe aplicar elementos del cómic como viñetas, tipos de planos, ángulo de visión y recursos gráficos.

Sesión 5

- 6 En los espacios (viñetas) que no se dibujó en la sesión 4 deberán crear un final alternativo ilustrado de la historia propuesta.

Sesión 6

- 7 Diseñar el producto final del comic con base en el boceto realizado en las sesiones 5 y 6, se sugiere el formato A5, así como diferentes técnicas de ilustración, esto dependerá del grado de habilidad que tenga el estudiante.

Sesión 7

8 Presentación de los trabajos.

3.4.6 Renovación y remezcla

Todo artista tiene influencia de otro, o se basa en algo ya existente para crear obras; dicho de otra manera, en la actualidad, culturalmente hablando, resulta común apoyarse en material creado, proponiendo una reinención o remezclas del material, sin necesidad de caer en la copia. Así, buena parte del patrimonio simbólico digital es creado gracias a estas prácticas; pero con ciertas particularidades que lo vuelve original ante la mayoría de personas, creando un ambiente crítico y reflexivo. Muchas de las aproximaciones académicas que se han desarrollado en torno al remix, coinciden en postularlo como una práctica o estrategia creativa (Martínez, 2016).

Destreza según currículo de ECA es básico, deseable “ECA.5.1.5. Reelaborar ideas y transformar producciones de otros creadores a través de procesos de renovación o remezcla, superando estereotipos y convencionalismos en las propias creaciones y mostrando actitudes de flexibilidad e interés por la experimentación” (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).

Eje transversal: Explora y expresa

Duración: 3 sesiones

Objetivo específico

Crear una nueva versión de obras artísticas a partir de técnicas no convencionales y material reciclado.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.2. Reconoce obras de diferentes artistas (femeninas y masculinos) y manifestaciones culturales del presente y del pasado, valorando la diversidad y la coexistencia de distintas formas de expresión, y colabora en su conservación y renovación” (Ministerio de Educación, 2016, p. 154).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.2.2. Reelabora ideas, transforma producciones de otras personas y plantea múltiples soluciones para la renovación o remezcla de producciones artísticas preexistentes. (I.3., S.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 154).

Referencias importantes

La renovación y remezcla conforman lenguajes artísticos contemporáneos, por ejemplo: el collage (recortar y pegar imágenes de revistas o periódicos), las obras digitales (fotografía o

imágenes de obras icónicas del mundo del arte) o la música o material audiovisual obtenidos de cualquier plataforma digital. La apropiación genera nuevos discursos en torno a estos elementos, de esta manera se crea una nueva obra, generalmente paródica, práctica habitual de muchos artistas de fama mundial desde la primera mitad del siglo XX hasta la actualidad (Fossatti, 2015).

Por ejemplo, la obra de Richard Hamilton de 1956 *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* (en español: *¿Qué es lo que hace que las casas de hoy sean tan diferentes y tan atractivas?*), un collage de fotografías que cuestiona el consumismo humano; o Marcel Duchamp con su *L.H.O.O.Q.* (1919) y Fernando Botero con su *Mona Lisa* (1978), en las cuales estos artistas proponen una nueva versión de la icónica obra de Leonardo Da Vinci.

Estrategias metodológicas

Utilizar un archivo digital con fragmentos de obras artísticas previamente editadas, explicar el origen de las obras escogidas y su contexto, crear un diálogo con los estudiantes sobre posible nuevos entornos o contextos para la creación con la técnica de la renovación y remezcla artística.

Lluvia de ideas a través de la siguiente pregunta: *¿Cómo utilizaría las obras de otra persona sin que se vuelva una copia?*

Recursos: material descargado de la web impreso, lápices de colores, cartulina, formato A3, goma, tijeras, páginas de revista o periódicos, diversos colores, material reciclable en general.

Desarrollo

Previo a la clase: Renovación y Remezcla

Pida a los estudiantes que impriman el material que se encuentra la web <https://eduartistico.com/index.php/1ro-bgu/> Asigne una obra a cada estudiante para que la imprima en formato A4 a color, que servirá como punto de referencia para comenzar la clase.

Sesión 1

1. Exponga las obras asignadas para esta actividad y pida a los estudiantes que expresen: *¿Qué les trasmite cada obra?*
2. Crear un debate formulando la siguiente pregunta: *¿Cómo utilizaría las obras de otra persona sin que se vuelva una copia?* Copie todas las posturas de los estudiantes.

3. Explicar la técnica del collage, con la que se va a resolver el trabajo, el soporte será un formato A3 de cartulina.

Sesión 2

4. Utilizando como referencia el material propuesto para esta actividad, los estudiantes deben diseñar posibles escenarios para representar su trabajo final, este debe realizarse con material reciclado.
5. Con el material descargado recorte las figuras a necesitar, puede proponer más figuras si lo desea.

Sesión 3

Plantear una pequeña exposición en clase con todos los trabajos, cada estudiante debe explicar su producto artístico.

3.5 (PCA) Primero de Bachillerato General Unificado, Bloque 2 El Encuentro Con Otros, la Alteridad

Para la siguiente propuesta de PCA se ha diseñado un esquema mostrado en la Tabla 5, debido a que el Ministerio de Educación en los últimos años ha cambiado en varias ocasiones los formatos de planificación; pero ha mantenido los apartados: Objetivos generales, Contenido, Destreza, Objetivos específicos y Estrategias metodológicas.

Tabla 5

PCA de Primero BGU, Bloque 2 Encuentro con Otros, la Alteridad

Contenido	Objetivo General	Destreza con criterio de desempeño	Objetivos específicos de la destreza	Orientaciones metodológicas
Obras musicales y escénicas	OG.ECA.4	“ECA.5.2.1 Seleccionar, ensayar e interpretar obras musicales y escénicas (teatro, musicales, títeres, danza, ópera, etc.) asumiendo distintos roles (actor, director, escenógrafo, etc.) y contribuyendo a la consecución del resultado esperado” (Ministerio de Educación, 2016, p. 159).	Crear una versión teatral para títeres o personas, utilizando cuentos, mitos, leyendas del argot popular o temas actuales.	Metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es el trabajo en grupo de forma colaborativa para producir un producto final en común.

Proyectos colectivos artísticos	OG.ECA.7	<p>“ECA.5.2.3. Diseñar y desarrollar pequeños proyectos artísticos colectivos centrados en un tema de interés individual o social (discriminación, contaminación sonora, género, etc.) previendo todas las fases del proceso, desde su creación hasta su difusión y presentación” (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).</p>	<p>Realizar un proyecto artístico, utilizando la técnica del estencil, abordando temas de la problemática social donde se expresará los diferentes puntos de vista de los estudiantes.</p>	<p>Explicar cómo se aplica la técnica del estencil. Establecer los intereses de cada estudiante. Plantear la problemática o el reto a resolver. Observación del registro fotográfico o audiovisual, de los proyectos con similar problemática y técnica, donde se plantean posibles soluciones al problema o reto planteado.</p>
Historias reales e inventadas	OG.ECA.7	<p>“ECA.5.2.2. Representar historias reales o inventadas a través de un guion gráfico, una secuencia sonora, representación teatral, creación corporal o video. ECA.5.2.4. Ensayar y grabar en video o audio distintas versiones de una improvisación o interpretación/representación artística (musical, dramática, corporal, etc.), revisar las diferentes versiones y reflexionar en grupo sobre los aspectos positivos y mejorables de cada una de ellas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).</p>	<p>Crear guiones técnicos y gráficos (story board) para realizar una pequeña producción audiovisual, basándose en historias reales o inventadas. Publicar las producciones realizadas en plataformas conocidas para su difusión al</p>	<p>Explorar e investigar historias reales e inventadas del entorno. Explicar cómo realizar un guion gráfico (story board) a partir de una historia y como este servirá para grabar un cortometraje utilizando para cualquier técnica cinematográfica. Observar videos de tras cámaras</p>

			<p>público en general.</p>	<p>(making of) de películas famosas. Imprimir y explicar cómo llenar el formato de un guion gráfico.</p>
<p>Composicion es musicales</p>	<p>OG.ECA.8</p>	<p>“ECA.5.2.8. Indagar sobre la música de compositores del repertorio clásico o popular, y componer una pieza o canción con un estilo similar al de los elegidos; ensayarla, grabarla y publicarla en una web o un blog para que los oyentes puedan escucharla y comentarla” (Ministerio de Educación, 2016, p. 154).</p>	<p>Conocer datos curiosos y relevantes de los compositores de la música clásica entre 1750 y 1820. Realizar una pequeña interpretación de música clásica o popular andina, siguiendo la percusión con el sonido que se produce al momento de rasgar el papel.</p>	<p>Preguntas exploratorias. Indagar información y elaborar infografías sobre datos curiosos de los compositores más relevantes de la historia clásicos y populares. Crear un archivo digital para difundir al final del proceso.</p>
<p>Grafitis y Arte Urbano</p>	<p>OG.ECA.8</p>	<p>“ECA.5.2.10. Producir grafitis y otras obras de arte urbano utilizando las técnicas apropiadas y respetando las normativas sobre su implementación en lugares públicos” (Ministerio de Educación, 2016, p. 155).</p>	<p>Conocer la obra de diferentes artistas del grafiti del medio, para familiarizarse con la técnica. Conocer las diferentes técnicas y estilos para</p>	<p>Preguntas exploratorias Observar obras del grafiti y sus distintos estilos. Crear un ambiente de confianza al compartir entre los estudiantes los trabajos.</p>

realizar un
grafiti, para
diseñar los
propios.
Realizar y
compartir los
diseños
efectuados en
clase.

*Los objetivos generales (O.G.) propuestos por el Ministerio de Educación se copian textualmente en cada destreza, dependiendo de los Criterios de Evaluación (C.E.) e Indicadores de Evaluación (I.E.). Para este bloque los (O.G.) a utilizar son: OG ECA.4., OG.ECA.7 y OG.ECA.8.

- OG.ECA.4. Asumir distintos roles y responsabilidades en proyectos de interpretación y/o creación colectiva, y usar argumentos fundamentados en la toma de decisiones, para llegar a acuerdos que posibiliten su consecución.
- OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.
- OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia (Ministerio de Educación, 2016, p. 59).

**Son las destrezas básicas imprescindibles que el currículo propone que se cumplan durante el año escolar.

3.5.1 Obras musicales y escénicas

Este tipo de obras está muy ligada a una enseñanza lúdica, motivadora e innovadora, ya que involucra a toda el aula. La puesta en escena del proyecto, de cierta manera, pone en evidencia el potencial de cada estudiante y su autodeterminación para resolver problemas en la vida real. Por otra parte, estas actividades en los procesos de enseñanza aprendizaje se vuelven un asunto interdisciplinar y colaborativo, debido a que en los diferentes momentos del montaje se filtra el conocimiento entre los creadores y se reafirma el protagonismo de todo el equipo (Peralta, 2019).

Destreza según currículo de ECA es básico, imprescindible

“ECA.5.2.1 Seleccionar, ensayar e interpretar obras musicales y escénicas (teatro, musicales, títeres, danza, ópera, etc.) asumiendo distintos roles (actor, director, escenógrafo, etc.) y contribuyendo a la consecución del resultado esperado” (Ministerio de Educación, 2016, p. 159).

Eje transversal: Convivir y participar

Duración: 9 sesiones

Objetivos específicos:

Crear e interpretar una versión teatral para títeres o personas, utilizando cuentos, mitos, leyendas del argot popular o temas actuales.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas, vivencias y emoción” (Ministerio de Educación, 2016, p. 155).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.3.5. Asume el trabajo compartido con responsabilidad, respetando las intervenciones y aportaciones de los demás, y colaborando en la elaboración de un proyecto artístico colectivo, desde la idea inicial hasta su conclusión. (S.1., S.4)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 156).

Referencias importantes

El teatro permite que el joven conozca sus capacidades y habilidades, así como el ambiente social en el que se desenvuelve (Escudero, 2019). Los teatros de títeres, una forma antigua de contar historias, posibilitan la mejora de la comprensión, las habilidades de comunicación, la inteligencia emocional y la creatividad del público de todas las edades. Los títeres pueden desarrollar habilidades cognitivas y manejo de emociones, particularmente al cubrir temas traumáticos o difíciles (Mármol, 2019).

Estrategias metodológicas

Metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): trabajo en grupo de forma colaborativo para producir un producto final en común.

Recursos: hojas de papel bond, parlantes, espacios abiertos, disfraces, maquillaje.

Desarrollo

Previo a la sesión 1, debe descargarse el documento PDF que explica cómo asumir los distintos roles y los pasos para el montaje de la obra teatral, sea dramatizada con estudiantes o títeres.

Sesión 1

1. Socialice, a través de la metodología ABP, la responsabilidad que tiene cada estudiante en el trabajo.
2. Socialice las posibles obras a interpretar.
3. Conforme grupos de 4 a 5 personas, cada grupo debe reunir y escoger un tema para ser interpretado, se sugiere que la asignación de los temas a trabajar sea por sorteo.

Previo a la sesión 2 los estudiantes deben recopilar información sobre el tema asignado.

Sesión 2

4. Entre todos los estudiantes deberán crear una breve historia con todos sus componentes narrativos: inicio, preámbulo, clímax y final.

Sesión 3

5. Distribuir el trabajo en roles de la siguiente manera: director, actores, escenógrafo, tramoyista. Además, el grupo deberá definir la tipología: dramatización o teatro de títeres.

Sesiones 4 y 5

6. Cada grupo trabajará de forma independiente según el rol que le haya tocado.

Sesión 6

7. Se trabaja en la puesta en escena de la obra, los estudiantes unirán todo el trabajo, realizarán el primer ensayo de su obra teatral, con efectos de sonido, escenografía, etc.

Sesión 7

8. Se realiza último ensayo previo a la presentación final.

Sesión 8

9. Presentación final de la obra teatral, se sugiere convocar como público a estudiantes de la institución, quienes medirán la calidad de la obra presentada.

Sesión 9

10. Conversatorio sobre la autoevaluación que servirá para mejorar futuras presentaciones.

3.5.2 Proyecto colectivos artísticos

El arte es una expresión sensible de la condición humana; también la estética presente en la cotidianidad, empezando por la propia naturaleza. El conocimiento, la experiencia, la sensibilidad, la percepción, la creatividad y la expresión artística son formas evidentes de habilidades cognitivas (Ministerio de Educación, 2018; Arribas, 2019).

Destreza según currículo de ECA es básico, imprescindible

“ECA.5.2.3. Diseñar y desarrollar pequeños proyectos artísticos colectivos centrados en un tema de interés individual o social (discriminación, contaminación sonora, género, etc.) previendo todas las fases del proceso, desde su creación hasta su difusión y presentación”. (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).

Eje transversal: Convivir y participar

Duración: 4 sesiones

Objetivo específico

Realizar un proyecto artístico mediante la técnica del estencil, abordando temas de la problemática social donde se expresará los diferentes puntos de vista de los estudiantes.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas, vivencias y emociones” (Ministerio de Educación, 2016, p. 155).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.3.5. Asume el trabajo compartido con responsabilidad, respetando las intervenciones y aportaciones de los demás, y colaborando en la elaboración de un proyecto artístico colectivo, desde la idea inicial hasta su conclusión”. (S.1., S.4.) (Ministerio de Educación, 2016, p. 156).

Referencias importantes

El trabajo con proyectos permite desarrollar actividades de aprendizaje interdisciplinarias en torno a un tema, crear ambientes fraternos entre estudiantes y facilitar tareas de indagación y exploración. Desde la perspectiva docente, el proyecto debe estar compuesto por los pasos 1 Tema, problemático, reto, 2 Observación, exploración y experimentación, búsqueda de información, partición en procesos lúdicos y recreativos. 3 Resolución del problema o reto, 4 Evaluación del proceso creativo, 5 Presentación del proyecto (Ministerio de Educación, 2018).

La técnica sugerida para el desarrollo de esta destreza es la del estencil, gracias a su versatilidad para abordar problemas sociales. El estencil es una plantilla realizada en plástico rígido como el del acetato, reparador de carpeta o material semejante ¿Cómo funciona?: se dibuja un diseño que permita apreciar la silueta, se recorta y aplica en tela, seda, madera, latón e incluso paredes, con pintura acrílica a base de agua, con una esponja o con un pincel de cerdas (Sánchez, 2021).

Estrategias metodológicas

Explicar cómo se aplica la técnica del estencil.

Establecer los intereses de cada estudiante.

Plantear la problemática o el reto a resolver.

Observación del registro fotográfico o audiovisual de proyectos con similar problemática y técnica, donde se planteen posibles soluciones al problema o reto.

Recursos: láminas o trabajos de estencil de artistas, hojas de papel bond, lápiz de grafito, borrador, láminas de acetato, separadores de carpetas, tijeras o cuchilla, esponjas, pintura acrílica o tempera de varios colores, tela, cartulina, figuras de vidrio, madera o latón.

Desarrollo

Sesión 1

1. Plantear la problemática o reto a cumplir, se sugiere trabajar con problemáticas sociales como el acoso escolar, la desnutrición infantil o la violencia de género.
2. Observar los registros fotográficos o audiovisuales sobre la técnica del estencil y proyectos artísticos de carácter urbano.
3. Investigar imágenes alusivas al tema escogido.
4. Realizar el boceto de los diseños a trabajar en el presente proyecto.

Sesión 2

5. Realizar los diseños definitivos sobre el acetato o separador de carpetas, recortarlos y ejecutar varias pruebas.

Sesión 3

6. Aplicar sobre diferentes soportes los diseños según crea necesario.

Sesión 4

7. Evaluación del proyecto y el proceso.

8. Exposición de los trabajos.

3.5.3 Historias reales o inventadas

El ser humano crea y consume ficción a partir de historias reales. La mayoría de narraciones provistas por el cine, los servicios de streaming o la televisión no muestran calidad estética. Paradójicamente, las noticias locales pueden dar origen a historias de ficción, si aún el caso no está resuelto la mente puede trasladarse a una realidad alterna. Por otro lado, las narraciones ficticias basadas en la realidad pueden trazar vehículos de transmisión social de conocimientos y de comportamientos, como, por ejemplo: una buena película infantil puede tener consecuencias prácticas inmediatas para niños y niñas (Barra, 2017).

Destreza según currículo de ECA es básico, deseable

ECA.5.2.2. Representar historias reales o inventadas a través de un guion gráfico, una secuencia sonora, una representación teatral, una creación corporal o un video.

ECA.5.2.4. Ensayar y grabar en video o audio distintas versiones de una improvisación o interpretación/representación artística (musical, dramática, corporal, etc.), revisar las diferentes versiones y reflexionar en grupo sobre los aspectos positivos y mejorables de cada una de ellas. (Ministerio de Educación, 2016, p. 149)

Eje transversal: Explora y expresa

Duración: 6 sesiones

Objetivo específico

Crear guiones técnicos y gráficos (story board) para una pequeña producción audiovisual, basándose en historias reales o inventadas.

Publicar las producciones en plataformas conocidas para su difusión al público en general.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas, vivencias y emociones” (Ministerio de Educación, 2016, p. 155).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.3.3. Desarrolla una nueva destreza o elabora una producción artística como resultado de un proceso de autoaprendizaje, utilizando fuentes seleccionadas por el estudiante. (I.4., S.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 154).

Referencias importantes

Esta destreza será optimizada a partir de una producción audiovisual sencilla, compuesta por tres pasos:

- 1) Preproducción: aquí nace la idea como historia, el guion gráfico técnico.
- 2) Rodaje y producción: grabación del proyecto audiovisual.
- 3) Posproducción: se edita el video, se coloca música de fondo, o todos los recursos necesarios para dar realce al proyecto audiovisual. (Aprendercine.com, 2019)

Antes de redactar el guion gráfico se debe responder a las siguientes preguntas: ¿De qué se trata la historia? ¿Qué quiero comunicar? ¿A qué género pertenece? ¿Cuáles son los personajes principales y secundarios? ¿Dónde se desarrolla la historia? Más tarde se describirán las acciones de forma puntual. En trabajos cortos se recomienda escribir 15 escenas y luego reducirlas a 10 u 8. Cabe mencionar que deben estar escritas en tiempo presente.

El guion gráfico presenta de forma secuencial y gráfica la historia a grabar, en definitiva, una serie de viñetas que responden a una secuencia y que determina el tipo de planos, diálogos y movimiento de la cámara a emplear (MissChatz, 2018).

Estrategias metodológicas

Explorar e investigar historias reales de ficción del entorno.

Explicar cómo redactar un guion gráfico (story board) a partir de una historia en función de grabar un cortometraje.

Observar videos de tras cámaras (making of) de películas famosas.

Imprimir y explicar cómo llenar el formato de un guion gráfico.

Recursos: hojas de papel bond, lápices de colores, Internet, material impreso, cámaras.

Desarrollo

Previo a la clase pida a los estudiantes que exploren historias de su entorno familiar.

Pida que impriman el documento PDF de la página web.

Sesión 1

1. Efectúe una breve explicación sobre el concepto de historia, cómo relatar y cómo dividir en escenas.
2. Conforme grupos de 4 a 5 personas.

3. Socialice en el grupo la información obtenida de la historia investigada.
4. De todo el material revisado realice una sola historia, los estudiantes deberán emplear los conectores correctos para que la historia tenga coherencia.

Sesión 2

5. Con base en la historia creada en la sesión 1, crear 15 escenas y luego reducirlas a 10.

Sesión 3

Explique qué es un guion gráfico (story board) con ejemplos aplicados.

6. Pida que llenen el formato del guion gráfico a partir de la información antes trabajada y especifiquen los tipos de planos, diálogos, movimiento de la cámara y posición de los personajes.

Sesión 4

Previo a la sección 3 pida que observen el video en el sitio <https://youtu.be/FuSBBRT0A6c> y luego sostengan un pequeño conversatorio de cómo este material puede aportar para la realización del trabajo.

7. Con toda la información ya en el papel, cada grupo deberá organizarse y definir los personajes principales y secundarios, el director, entre otros.
8. Antes de grabar el cortometraje realice ensayos de las escenas, con la ayuda de una cartulina negra, recortada a manera una ventana, simule que esta es la pantalla del celular o cámara que va a utilizar, en esta instancia puede aplicar el encuadre con los tipos de planos que pide el guion gráfico,

Sesión 5

9. Grabación del trabajo final

Previo a la sesión 6, para la posproducción del video pueden utilizarse diversos software o aplicaciones que faciliten el montaje y edición como Viva video o el editor Movie Maker del sistema operativo Windows. Se sugiere que la presentación se socialice a través de plataformas como YouTube, Vimeo o la red social de su preferencia.

Sesión 6

10. proyección de los videos.

3.5.4 Composiciones musicales

El docente de música emplea generalmente una metodología teórica, por lo que en ciertas ocasiones los estudiantes muestran actitudes negativas como el aburrimiento (Oriol, 2009).

Según Merino (2018), el ser humano conforme crece, marca ritmos y esta sensación sensorial la repite en todo momento, tal es el caso que llega a moverse al son de la música que escucha de su entorno, y no es necesario haber tenido una formación musical previa.

Destreza según currículo de ECA básico deseable

“ECA.5.2.8. Indagar sobre la música de compositores y compositoras del repertorio clásico o popular, y componer una pieza o canción con un estilo similar al de los compositores elegidos; ensayarla, grabarla y publicarla en una web o un blog para que los oyentes puedan escucharla y comentarla” (Ministerio de Educación, 2016, p. 154).

Eje transversal: Indagar e investigar

Duración: 6 sesiones

Objetivo específico

Conocer datos curiosos y relevantes de los compositores musicales de 1750 a 1820.

Realizar una pequeña interpretación de música clásica o popular andina, siguiendo la percusión con el sonido que se produce al momento de rasgar el papel.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.1. Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, y mostrando una actitud de interés y receptividad hacia las opiniones ajenas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.1.3. Investiga con autonomía manifestaciones culturales y artísticas de distintas épocas y contextos, y utiliza adecuadamente la información recogida de diferentes fuentes en debates, en la elaboración de críticas escritas, usando un lenguaje apropiado, y en la elaboración de producciones artísticas, audiovisuales y multimedia. (I.2., J.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Referencias importantes

Indagar sobre compositores clásicos como Sebastián Bach, Amadeus Mozart, Van Beethoven o Frédéric Chopin resulta de gran importancia, ya que sus obras han sido reinterpretadas por diferentes artistas en múltiples géneros musicales. En esta época clásica surgen la sonata, el concierto y la sinfonía (Kaunus, 2021).

Por su parte, la música popular andina puede convertirse en una experiencia enriquecedora tanto en lo histórico como en lo rítmico.

Estrategias metodológicas

Preguntas exploratorias.

Buscar información y elaborar infografías sobre datos curiosos de los compositores más relevantes de la historia, clásicos y populares.

Crear un archivo digital para difundir al final.

Observar el video “Los comediantes”.

Recursos: parlante, proyector multimedia, periódico, hojas de papel bond.

Desarrollo

Sesión 1

1. Efectúe las preguntas exploratorias: ¿Qué conoce de la música clásica? ¿Han escuchado música clásica en otras versiones o géneros musicales? ¿Qué compositores de música clásica conocen?
2. Con las respuestas obtenidas ejecute anotaciones de lo que llame la atención.
3. Con base en los apuntes realizados, pida que realicen una pequeña infografía en una hoja de papel bond A4,

Sesión 2

4. Reproduzca la música que está en la página web: eduartistico.com/1robgu.
5. Una vez que se familiaricen con los diferentes temas, conforme un grupo de 8 a 10 personas, pida que cada grupo escoja un tema para su interpretación.
6. Observe el siguiente video: <https://youtu.be/3iYqXjI6Etw>
7. Con lo observado pida a sus estudiantes que repliquen, pero utilizando la música escuchada anteriormente.

Sesión 3

8. Ensayar marcando el ritmo con la música previamente escogida y rasgando el papel.

Sesión 3

9. En este paso, los estudiantes se dispondrán a grabar un video por cada interpretación musical, donde se pueda apreciar cómo marcan el ritmo de la música escogida. En conjunto con los estudiantes, cree un ambiente minimalista para la grabación.

10. Grabe los videos y súbalos a las redes sociales de su preferencia para su divulgación final.

3.5.5 Grafitis y Arte Urbano

El grafiti en los últimos años se ha popularizado como una herramienta didáctica en la educación artística, sobre todo en los niveles superiores de educación. Muchos museos o centros culturales ven en esta técnica a un aliado estratégico para el desarrollo de proyectos culturales. Sin dudas, resulta un tema atrayente para la mayoría de jóvenes, quizás porque en su contexto aplicado expresa libertad, rebeldía o simplemente un estilo de vida (Pérez, 2017).

Destreza según currículo de ECA básico deseable “ECA.5.2.10. Producir grafitis y otras obras de arte urbano utilizando las técnicas apropiadas y respetando las normativas para utilizar lugares públicos” (Ministerio de Educación, 2016, p. 150).

Eje transversal: Explorar y expresar

Duración: 2 sesiones

Objetivo específico

Conocer la obra de diferentes artistas del grafiti para familiarizarse con la técnica.

Dominar las diferentes técnicas y estilos del grafiti.

Compartir los diseños realizados en clase.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas, vivencias y emociones” (Ministerio de Educación, 2016, p. 155).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.3.4. Conoce las técnicas, recursos y convenciones de los distintos lenguajes artísticos y los utiliza de forma adecuada en sus producciones, buscando soluciones y aplicando estrategias para expresar ideas, sentimientos y emociones. (I.2., S.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 156).

Referencias importantes

El grafiti, considerado un arte urbano, toma como soporte a las paredes y muros de la calle, de esta manera es visto por todos. Los artistas de este género pictórico por lo general son anónimos y puede tener diferentes objetivos temáticos (Bembibre, 2019).

Estrategias metodológicas

Preguntas exploratorias.

Observar obras del grafiti y sus distintos estilos.

Crear un ambiente de confianza al compartir entre los estudiantes los trabajos diseñados.

Recursos: lápices de colores, 1 hoja adhesiva de boom A4, marcadores de punta fina y punta gruesa.

Desarrollo

Previo a la sesión 1 de trabajo, pida a los estudiantes que descarguen la información de la página web eduartistico.com/1robgu

Sesión 1

1. Formule las siguientes preguntas exploratorias: ¿Conoce sobre el grafiti? ¿Ha visto o realizado grafiti en paredes?
2. Projete el video "Historia del Graffiti" (<https://youtu.be/TyYM-WqMh5I>)
3. Con el material descargado, observe los distintos estilos de grafiti, pida a los estudiantes que elijan el que más le guste y que realicen un pequeño boceto utilizando las tipografías y firmado con un nombre, sobrenombre o palabra en especial.

Sesión 2

Previo a la sesión 2 pida a los estudiantes lápices de colores, 1 hoja adhesiva de boom A4, marcadores de punta fina y punta gruesa.

4. Solicite que la hoja de papel boom adhesiva A4 sea dividida en 6 partes iguales, en cada parte el estudiante deberá recrear los grafitis que ejecutó en la sesión anterior, probando la cromática que más le guste.

Sesión 3

5. Con los diseños ya terminados, los estudiantes intercambiarán trabajos con sus compañeros.
6. Busque un lugar apropiado en el salón de clase, o en los patios de la institución para pegar los adhesivos.

Documente el último proceso con fotografías o videos y súbalo a la red social de su agrado.

3.6 (PCA) Primero de Bachillerato General Unificado, 3 El Entorno: espacio tiempos y objetos.

Para la siguiente propuesta de PCA se estructuró un esquema mostrado en la Tabla 6, debido a que el Ministerio de Educación en los últimos años ha cambiado en varias ocasiones los formatos de planificación, pero ha conservado los apartados de Objetivos generales, Contenido, Destreza, Objetivos específicos y Estrategias metodológicas.

Tabla 6

PCA de Primero BGU, Bloque 3 Espacio, Tiempo y Objetos

Contenido	Objetivos Generales	Destreza criterio desempeño	con de	Objetivos específicos de la destreza	Orientaciones metodológicas
Artistas contemporáneos	OG.ECA.5.	“ECA.5.3.9. Buscar información sobre distintas formas de expresión en el arte contemporáneo (arte de acción, body art, instalaciones, happening, video arte, acción poética, performance, etc.) y elaborar una presentación o cartel (impreso o digital) que reúna los datos más importantes y algunas imágenes o videos ilustrativos” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).	Buscar sobre	Conocer y establecer diálogos sobre orígenes del Arte Acción y sus distintas variaciones. Realizar infografías sintetizando la información proporcionada.	Observar videos de artistas sobre performance <i>Allan Kaprow obra 18 Happenind in 6 Parts</i> Marina Abramović <i>obras de MOMA 2010 y 'Rhythm 0' (1974).</i>
Patrimonio Artístico	OG.ECA.5	“ECA.5.3.5. Identificar y describir distintos tipos de manifestaciones y productos culturales y artísticos utilizando un lenguaje técnico,		Conocer el patrimonio artístico del Ecuador. Recrear obras del patrimonio artístico	Observar y conocer el patrimonio artístico material e inmaterial del Ecuador. Describir las obras expuestas.

	<p>expresando puntos de vista personales, y mostrando una actitud de escucha y receptividad hacia las opiniones de otras personas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).</p>	<p>aplicando técnicas de ilustración convencional y no convencional.</p>	<p>Crear mesas de trabajo y debatir de qué manera el patrimonio es importante para el desarrollo de la cultura. Realizar ilustraciones del patrimonio artístico del Ecuador.</p>
<p>Espacios y escenarios dedicados al arte</p> <p>OG.ECA .8.</p>	<p>“ECA.5.3.6. Reconocer y explicar diferentes maneras de entender y representar una idea, un sentimiento o una emoción en obras y manifestaciones artísticas y culturales de distintos momentos históricos y de diversas culturas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).</p>	<p>Conocer y recrear un museo temático de un periodo artístico de la música, artes plásticas o escénicas en un diorama. Conocer los conceptos básicos de museografía, para poder organizar el material que se puede exponer.</p>	<p>Observar los espacios y escenarios dedicados al arte. Preguntas exploratorias: ¿Alguna vez han visitado un museo o lugar dedicado al arte? ¿Qué le llamó más la atención? ¿Si usted fuese un museógrafo o curador, qué tipo de muestra de arte organizaría? Observación de videos documentales sobre historia del arte y la música: https://youtu.be/rUHxLrZwSIY; https://youtu.be/ClrH1H6r9YE</p>
<p>Culturas ancestrales.</p> <p>OG.ECA.2</p>	<p>“ECA.5.3.2. Utilizar fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales para investigar sobre</p>	<p>Realizar micro documentales sobre el arte de las culturas ancestrales utilizando</p>	<p>Analizar los vestigios arqueológicos de las culturas ancestrales del Ecuador.</p>

mitos, historias y réplicas de Observar y comparar leyendas de la figuras los objetos antiguos con memoria cultural del históricas, para los actuales. entorno, y elaborar un su difusión a la documento textual, comunidad visual o audiovisual educativa. que recoja los hallazgos” (Ministerio de Educación, 2016, p. 150).

ECA.5.3.10

Programar y realizar un evento cultural (exposición, representación artística, fiesta, concurso gastronómico, festival de cortos, etc.) en la escuela o en su entorno, considerando los valores de su comunidad”.

(Ministerio de Educación, 2016, p. 151).

-
1. Los objetivos generales (O.G.) que propone el Ministerio de Educación se copian textualmente en cada destreza, dependiendo de los Criterios de Evaluación (C.E.) e Indicadores de Evaluación (I.E.). Para este bloque los (O.G.) a utilizar son: OG ECA.2., OG.ECA.5 y OG.ECA.8.

OG.ECA.2. Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación.

OG.ECA.5. Apremiar de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar como público, de manera personal, informada y comprometida.

OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia. (Ministerio de Educación, 2016, p. 59)

2. *Son las destrezas básicas imprescindibles que el currículo propone que se cumplan durante el año escolar.

3.6.1 Artistas contemporáneos

Se precisa la creación de mesas de diálogo con los estudiantes para redescubrir los referentes del arte contemporáneo, de esta manera se crea un ejercicio curatorial, provocando la presentación de obras conocidas y por ende la experiencia se abre a personas afines (Waimberg, 2020).

Destreza según currículo de ECA básico imprescindible

ECA.5.3.9. “Buscar información sobre distintas formas de expresión en el arte contemporáneo (arte de acción, body art, instalaciones, happening, video arte, acción poética, performance, etc.) y elaborar una presentación o cartel (impreso o digital) que reúna los datos más importantes y algunas imágenes o videos ilustrativos” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).

Eje transversal: Indagar e investigar

Duración: 2 sesiones

Eje transversal: Explora y expresa

Objetivo específico

Conocer y establecer diálogos sobre orígenes del Arte Acción y sus distintas variaciones.

Realizar infografías sintetizando la información proporcionada.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.1. Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, y mostrando una actitud de interés y receptividad hacia las opiniones ajenas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Indicador de evaluación: I.ECA.5.1.1. “Reconoce y describe los elementos, personajes, símbolos, técnicas e ideas principales de producciones artísticas de distintas épocas y

culturas, y las asocia con formas de pensar, movimientos estéticos y modas. (I.2., S.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Referencia importante

Los inicios del Arte acción se remontan a 1916 con el Dadaísmo. Para 1959, el estadounidense Allan Kaprow utiliza por primera vez la palabra *happening* en su pieza 18 Happenings in 6 Parts. En 1960 Yves Klein utiliza a modelos desnudos como pinceles, cubriéndolos de pintura azul y arrastrados por el lienzo a manera de sellos. En 1974 Marina Abramović con su obra *Rhythm 0* se ubica en una galería reconocida en Italia, y deja que los espectadores hagan con su cuerpo lo que les plazca, al tal punto de que su vida corrió peligro.

El happening como actividad performática produce varias corrientes artísticas como los Fluxus, el Body Paint, todos de concreción efímera; dicho de otra manera, solo se puede observar nuevamente mediante un registro fotográfico o videos (Calvo, 2015).

Estrategias metodológicas

Observar videos sobre los artistas mencionados anteriormente.

Recursos: proyector, medio pliego de cartulina de colores, hojas de papel bond, lápices de colores.

Desarrollo

Previo a la sesión 1 descargue el material en formato PFD de: <https://eduartistico.com/index.php/1ro-bgu/> y observar los videos del performance.

Sesión 1

1. Si tiene la posibilidad, lleve un proyector al aula; a manera de retroalimentación proyecte los videos o explique brevemente de qué se trata el Arte acción.
2. Creación de grupos de 4 a 5 personas.

Sesión 2

3. Trabajar en grupo, crear infografías: en un medio pliego de cartulina ilustre el Arte acción en sus diversas posibilidades, la información para realizar la actividad está en el material descargado, la infografía debe contener lo siguiente: biografía del artista, 2 obras representativas y comentario de una de ellas.
4. Con los trabajos, crear una línea de tiempo desde lo más antiguo hasta el más reciente.

5. Presentación de las infografías.

3.6.2 Patrimonio artístico

El patrimonio es la herencia cultural de un pueblo o Estado que se transmite a generaciones futuras y que está determinado por valores como la autenticidad e integridad. En ciertos casos el patrimonio artístico de un pueblo no es renovable en su estado puro; pero su esencia sigue latente con las personas que lo reviven, por lo que se debe preservar adecuadamente (Ministerio Coordinador de Patrimonio, 2012).

Destreza según currículo de ECA básico imprescindible

“ECA.5.3.5. Identificar y describir distintos tipos de manifestaciones y productos culturales y artísticos utilizando un lenguaje técnico, expresando puntos de vista personales, y mostrando una actitud de escucha y receptividad hacia las opiniones de otras personas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).

Eje transversal: Observar

Duración: 2 sesiones

Objetivo específico

Conocer el patrimonio artístico del Ecuador.

Recrear obras del patrimonio artístico aplicando técnicas de ilustración convencional y no convencional.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.1. Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, y mostrando una actitud de interés y receptividad hacia las opiniones ajenas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.1.3. Investiga con autonomía manifestaciones culturales y artísticas de distintas épocas y contextos, y utiliza adecuadamente la información recogida de diferentes fuentes en debates, en la elaboración de críticas escritas, usando un lenguaje apropiado, y en la elaboración de producciones artísticas, audiovisuales y multimedia. (I.2., J.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Referencias importantes

El patrimonio material e inmaterial contiene valores simbólicos, estéticos e históricos que representan un claro nexo entre el pasado y el presente. Determinados objetos llenos de

significados resultan fundamentales para la cosmovisión de los pueblos (Ministerio Coordinador de Patrimonio, 2012).

De acuerdo con el artículo 379 de la Constitución de la República del Ecuador (2008), son parte del patrimonio cultural tangible e intangible:

1. Las lenguas, formas de expresión, tradición oral y diversas manifestaciones y creaciones culturales, incluyendo las de carácter ritual, festivo y productivo.
2. Las edificaciones, espacios y conjuntos urbanos, monumentos, sitios naturales, caminos, jardines y paisajes que constituyan referentes de identidad para los pueblos o que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico.
3. Los documentos, objetos, colecciones, archivos, bibliotecas y museos que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico
4. Las creaciones artísticas, científicas y tecnológicas. (p. 115)

En este sentido, el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural clasifica al patrimonio en natural y cultural.

Patrimonio cultural: mueble, inmueble, documental, arqueológico, inmaterial.

Estrategias metodológicas

Observar videos y conocer el patrimonio artístico, material e inmaterial del Ecuador.

Describir las obras expuestas.

Crear mesas de trabajo y debatir de qué manera el patrimonio es importante para el desarrollo de la cultura.

Realizar ilustraciones del patrimonio artístico del Ecuador.

Recursos: material descargado, cartulina de color blanco, lápices de colores, marcadores, temperas, acuarelas.

Desarrollo

Previo a la sesión 1 pida a los estudiantes que impriman el documento PDF.

Sesión 1

1. Observar los materiales audiovisuales: Patrimonio Cultural del Ecuador - Definición - clasificación y ejemplos ([https://youtu.be/ Q7SookKZ-U8](https://youtu.be/Q7SookKZ-U8)) y ¿Qué es el patrimonio cultural? (<https://youtu.be/wze5ixR4XNU>)
2. Análisis del documento y video sobre patrimonio cultural, los cuales lo describen y catalogan en material e inmaterial, escriba los conceptos principales.
Citar referencias reales del entorno, por ejemplo: arquitectura representativa, pintura, escultura, fiesta popular, etcétera.
3. Con los ejemplos citados, en conjunto ir catalogando de acuerdo a la información ya establecida.
4. De los ejemplos citados deberá escoger uno y realizar un boceto, aplicando cualquier técnica de ilustración.

Previa a la sesión 2, investigar datos relevantes e imágenes sobre el ejemplo escogido, que le servirán como referencia para realizar el trabajo final.

Sesión 2

5. Divida una cartulina gruesa de color blanco, formato A5, en dos partes iguales en forma horizontal; en la mitad izquierda realice el boceto y con las imágenes de referencia detalle según sea necesario. En la mitad derecha escriba la información más relevante: nombre, autor, años de creación, algún dato curioso.
6. Presentación: cada estudiante expondrá su trabajo.

3.6.3 Espacios y escenarios dedicados al arte

Desde una perspectiva museística, conocer nuevos espacios y escenarios dedicados al arte posibilita un aprendizaje más activo y significativo. Por ende, debe apostarse por una educación conjunta entre escuela y museos, creando experiencias en un contexto activo de permanente descubrimiento e investigación, donde los estudiantes observen, manipulen y trabajen los mismos contenidos curriculares, pero de diferente manera. Para ello resulta necesario estimular sentimientos y emociones artísticas (Montiel, 2020).

Gracias a la emergencia sanitaria por Covid-19, las actividades museísticas se trasladaron a entornos virtuales, muchos museos o centros culturales optaron por proponer visitas guiadas, pero de forma virtual, a tal punto de convertirse hoy día en una opción más para poder conocer estos espacios.

Destreza según currículo de ECA básico imprescindible

“ECA.5.3.6. Reconocer y explicar diferentes maneras de entender y representar una idea, un sentimiento o una emoción en obras y manifestaciones artísticas y culturales de distintos momentos históricos y de diversas culturas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).

Eje transversal: Indagar e investigar

Duración: 2 sesiones

Objetivo específico

Conocer y recrear un museo temático de un periodo artístico de la música, artes plásticas o artes escénicas en un diorama.

Conocer los conceptos básicos sobre museografía, para poder organizar el material a exponer.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.4. Valora el uso de medios audiovisuales y recursos tecnológicos en la creación artística, y utiliza estos medios para la creación, producción y difusión de obras propias” (Ministerio de Educación, 2016, p. 157).

Indicador de evaluación

I.ECA.5.4.2. Utiliza diferentes recursos audiovisuales y tecnológicos en la elaboración de catálogos de profesiones relacionadas con el arte y la cultura, la producción de audiovisuales en las que algunos profesionales ofrezcan testimonios sobre su trabajo, y la difusión de jornadas y otros eventos que ayuden a conocer el trabajo de artistas y agentes de la cultura. (I.3., S.3.). (Ministerio de Educación, 2016, p. 157)

Referencia importante

La museología estudia la historia y su rol en la sociedad, desde su investigación hasta su forma de conservación. En tanto, la museografía es la técnica práctica por la cual funciona un museo; dicho de otra manera, son los principios técnicos que utiliza el museógrafo o curador para diseñar, distribuir y organizar los objetos dentro del espacio físico destinado para una exposición sea de arte, ciencia, deportes etc. (Eve Museos e Innovación, 2020).

Por su parte, un diorama no es más que una maqueta o escena a escala que representa el mundo real o imaginario; los dioramas buscan el mayor realismo y similitud con lo que se quiere representar (todominiaturas.com, 2022).

Recursos: videos, material impreso, lápices de colores, marcadores, cartulina de colores.

Estrategias metodológicas

Observar diversos espacios y escenarios dedicados al arte.

Preguntas exploratorias: ¿Has visitado un museo o lugar dedicado al arte? ¿Qué le llamó más la atención? ¿Si usted fuese un museógrafo o curador, qué tipo de muestra de arte organizaría?

Observación de los videos documentales colgados en los siguientes sitios: <https://youtu.be/rUHxLrZwSIY> y <https://youtu.be/ClrH1H6r9YE>

Desarrollo

Previo a la clase pida que los estudiantes descarguen de la página. <https://eduartistico.com/index.php/1ro-bgu> el documento PDF y que lo impriman.

Sesión 1

1. Explique qué es la museología, museografía y museógrafo, plantee las siguientes preguntas: ¿Has visitado un museo o lugar dedicado al arte? ¿Qué le llamó más la atención? ¿Si usted fuese un museógrafo o curador, qué tipo de muestra de arte organizaría?
2. Realizar un diorama y explicar cómo armar la estructura base, apoyándose en la información del documento descargado.
3. Observa los videos: <https://youtu.be/rUHxLrZwSIY> y <https://youtu.be/ClrH1H6r9YE> y tome apuntes.
4. De la información obtenida, investigar a profundidad sobre algún tema de interés al ver los videos, como: la biografía de un artista, tendencias artísticas o género musical.

Sesión 2

5. A partir del diorama base ya armado, diseñar una muestra del tema investigado, la cual debe contener información relevante sobre el tema.

Sesión 3

6. Exponer el diorama de forma didáctica.

3.6.4 Culturas ancestrales

Ecuador posee un gran tesoro inmaterial: los saberes de las culturas ancestrales que se mantienen latentes gracias a su versatilidad. Con la ayuda de la tecnología el arte ancestral ya no está encapsulado, sino que ha buscado nuevos consumidores a través de plataformas audiovisuales (Arte Ancestral, 2015).

Destreza según currículo de ECA básico, deseable

ECA.5.3.2. “Utilizar fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales para investigar sobre mitos, historias y leyendas de la memoria cultural del entorno, y elaborar un documento textual, visual o audiovisual que recoja los hallazgos” (Ministerio de Educación, 2016, p. 150).

ECA.5.3.10 Programar y realizar un evento cultural (exposición, representación artística, fiesta, concurso gastronómico, festival de cortos, etc.) en la escuela o en su entorno, considerando los valores de su comunidad” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).

Eje transversal: Convivir y participar

Duración: 3 sesiones

Objetivo específico

Realizar micro-documentales sobre el arte de las culturas ancestrales utilizando réplicas de figuras históricas, para su difusión a la comunidad educativa.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.1. Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, y mostrando una actitud de interés y receptividad hacia las opiniones ajenas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.1.1. Reconoce y describe los elementos, personajes, símbolos, técnicas e ideas principales de producciones artísticas de distintas épocas y culturas, y las asocia con formas de pensar, movimientos estéticos y modas. (I.2., S.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Referencias importantes

El arte precolombino ecuatoriano merece un aprendizaje multidisciplinar desde la Geografía, la Antropología, la Historia del Arte, la Arqueología y la Etnología. En este sentido, puede partirse del periodo Formativo, Desarrollo Regional y de Integración. Las culturas que sobresalieron con sus saberes ancestrales son: periodo formativo (Valdivia, Machalilla, Chorrera), Desarrollo Regional (Jama-Coaque, La Tolita, Bahía, Guangala) e Integración (Manteña, Panzaleo). El arte ancestral brinda pistas sobre el uso de materiales especiales, la forma de cómo se trabajan, los diseños e ideas que expresan. El desarrollo de esta destreza llevará a descubrir nuevas formas iconográficas, colores, volúmenes, técnicas y su aplicación (Guamán, 2015).

Estrategias metodológicas

Analizar los diferentes vestigios arqueológicos de las culturas ancestrales del Ecuador.

Observar y comparar los objetos que utilizaron en la antigüedad con los actuales.

Recursos: documento PDF, foami moldeable, cámara, hojas de papel bond A4.

Desarrollo

Previo a la sesión 1, descargar el documento PDF.

Sesión 1

1. Con el material descargado, analizar y realizar una línea de tiempo.
2. Conformar grupos de trabajo de 3 a 4 personas, cada grupo escogerá una cultura ancestral del Ecuador para investigar en detalle sus vestigios arqueológicos representativos.
3. Organizar, definiendo los roles que desempeñarán los miembros de cada grupo como presentador del micro-documental, investigador, ilustrador o director. Los que tengan el rol de ilustradores realizan los dibujos del material investigado, los presentadores redactarán el texto narrativo que servirá de guion para el micro-documental, el director organizará al grupo durante todo el proceso y editará el video final.
4. El grupo debe realizar un pequeño story board de 6 escenas, que servirá como base para el micro-documental.

Previo a la sesión 2, el investigador deberá traer el material visual: obras, utensilios, tejidos, costumbres y textos que referencien lo investigado.

Sesión 2

5. Entre todos, con el foami moldeable elaborar las réplicas de objetos que utilizaron las culturas ancestrales, parte más importante del micro-documental.
6. Con todo el material realizar un pequeño ensayo antes de grabar las escenas del micro documental, este debe coincidir con el story board.
7. Grabar el micro-documental.

Previo a la sesión 3, la persona que cumpla el rol de director deberá realizar la edición del video, colocarle título animado, música de fondo y efectos de transición.

Sesión 3

8. Proyectar los videos.
9. Auto-evaluación, contestar las siguientes preguntas: ¿Cómo te pareció esta experiencia? ¿Cuáles de los elementos presentados se te hace familiar? ¿Cuál de los utensilios elaborados se siguen utilizando en la actualidad? ¿De los saberes ancestrales cuáles se mantienen en la actualidad?
10. En una hoja de papel bond A4 diseñar un utensilio que se use a diario, pero que tenga cualquier motivo o estilo de las culturas ancestrales del Ecuador, como, por ejemplo: tomatodos, camisetas, esferos, llaveros o vasos.

3.7 (PCA) Segundo de Bachillerato General Unificado, Bloque 1 El Yo y La Identidad.

Para la siguiente propuesta de PCA se trazó un esquema mostrado en la Tabla 7, debido a que el Ministerio de Educación en los últimos años ha cambiado en varias ocasiones los formatos de planificación; pero no los apartados de Objetivos generales, Contenido, Destreza, Objetivos específicos y Estrategias metodológicas.

Tabla 7

PCA de Segundo BGU, Bloque 1 El Yo y la Identidad

Contenido	Objetivo General	Destreza con criterio de desempeño	Objetivos específicos de la destreza	Orientaciones metodológicas
Procesos de creación artística	OG.ECA.7	“ECA.5.1.2. Autoevaluarse durante los procesos de creación artística usando criterios técnicos, reconociendo las propias emociones y realizando los ajustes necesarios para lograr el producto deseado” (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).	Potencializar las diferentes aptitudes artísticas que presenta el estudiante de acuerdo a sus capacidades creadoras. Participar en experiencias artísticas utilizando el dibujo y la música como fuentes	Escribir frases o palabras al azar, la que se les venga en ese momento a la mente. Escuchar con los ojos cerrados las palabras escritas por cada estudiante, esta acción permitirá a los estudiantes concentrarse e imaginarse las mismas. Observar obras famosas del arte en

			<p>inspiración, sus diferentes para elaborar contextos, y un producto asociarlas con las palabras escuchadas. De las palabras mencionadas anote 10 e intente formar un concepto o frase con estas.</p>
Portafolio	OG.ECA.7	<p>“ECA.5.1.9. Elaborar un portafolio digital que reúna una muestra de las creaciones artísticas propias o en las que haya participado el estudiante y añadir una breve explicación, valoración o comentario sobre cada una de las obras” (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).</p>	<p>Previa a esta clase pida a los estudiantes que exploren su habitación o lugar de confort de su hogar, y escojan trabajos que hayan realizado en los últimos días o en años anteriores, estos pueden ser en diferentes técnicas de ilustración. En clase preguntar a los estudiantes: ¿Qué es un portafolio o qué entiende por portafolio? ¿Qué es un portafolio artístico? Todas las respuestas de los estudiantes anotarlas en el pizarrón. Establezca con ellos la definición de portafolio artístico.</p>
Gesto y expresiones	OG.ECA.5	<p>“ECA.5.1.4. Investigar cómo diferentes artistas han representado o</p>	<p>Recrear obras artísticas famosas, e Observar obras pictóricas en sus diferentes épocas.</p>

	<p>documentado a través del dibujo o la fotografía, gestos y expresiones que nacen de las emociones personales en momentos específicos (maternidad, guerras, celebraciones, etc.) y elaborar una serie de dibujos o fotografías relacionados con un momento o tema concreto” (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).</p>	<p>interpretarlas con sus gestos y expresiones, utilizando el cuerpo como medio de la representación . Conocer el contexto histórico y social de las diferentes obras artísticas observadas.</p>	<p>Analizar el contexto histórico y social de las obras observadas. Crear debates o diálogos sobre los diferentes gestos y expresiones que presentan los personajes de las diferentes obras.</p>
<p>Procesos de creación e interpretación artística</p>	<p>OG.ECA.8 “ECA.5.1.6. Planificar de forma razonada los procesos propios de creación o interpretación artística, considerando las necesidades de expresión y comunicación, y elaborar un guion con los pasos a seguir y los recursos necesarios” (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).</p>	<p>Realizar un autorretrato interpretativo, utilizar fotografías con posturas poco convencionales y con hilos de colores, estableciendo formas y contornos de acuerdo al modelo propuesto.</p>	<p>Observación del trabajo con esculturas de alambres. Picasso, Giacometti, Tinguely y el Constructivismo Ruso. Ejercicios de simplificación de la forma con fotos de objetos y retratos.</p>

*Los objetivos generales (O.G.) que propone el Ministerio de Educación se copian textualmente en cada destreza, dependiendo de los Criterios de Evaluación (C.E.) e Indicadores de Evaluación (I.E.). Para este bloque los (O.G.) a utilizar son: OG ECA.5, OG.ECA.7 y OG.ECA.8.

- OG.ECA.5. Apreciar de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar, como público, de manera personal, informada y comprometida.

- OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.
- OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia (Ministerio de Educación, 2016, p .59).

**Son las destrezas básicas imprescindibles que el currículo propone que se cumplan durante el año escolar.

3.7.1 Procesos de Creación Artística

El proceso de creación artística potencia actitudes musicales y visuales. El estudiante aprende de una forma activa e incorpora la información de sus experiencias y conocimiento, que luego le servirá para elaborar juicios sobre lo vivido. Más bien asimila datos sin limitarse a los proporcionados por los profesores (Foote et al., 1992).

Destreza según currículo de ECA básico imprescindible “ECA.5.1.2. Autoevaluarse durante los procesos de creación artística usando criterios técnicos, reconociendo las propias emociones y realizando los ajustes necesarios para lograr el producto deseado” (Ministerio de Educación, 2016, p .148).

Eje transversal: Explora y expresa.

Duración: 2 sesiones

Objetivo específico

Potencializar las aptitudes artísticas que presenta el estudiante de acuerdo con sus capacidades creadoras.

Participar en experiencias artísticas utilizando al dibujo y a la música como fuentes de inspiración, para elaborar un producto final.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas, vivencias y emociones” (Ministerio de Educación, 2016, p .155).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.3.1. Organiza de manera coherente un proceso de creación artística o un evento cultural, y hace un esfuerzo por mantener sus fases, realizando los

ajustes necesarios cuando se presentan problemas. (J.4., S.4.)" (Ministerio de Educación, 2016, p. 156).

Referencias importantes

Las personas desarrollan su creatividad para solucionar un problema, sea de forma colectiva o individual (Martínez, 2015). La preparación es una fase mental donde el estudiante conoce de forma reflexiva, piensa y se imagina posibles situaciones con los conceptos preconcebidos a lo largo de su vida. En tanto, en la incubación el estudiante se cuestiona sobre el problema planteado y propone posibles soluciones, realiza los primeros bocetos.

En la denominada Iluminación se define la solución, las ideas cobran sentido, afina detalles, se tiene decidido que se va situación. En la Resolución se trabaja la parte práctica del proceso y se crea el objeto artístico. En la Evaluación se realiza una autoevaluación sobre el proceso creativo de forma reflexiva, individual y grupal.

Estrategias metodológicas

Escribir en un papel 2 a 3 palabras, la que se les venga en ese momento a la mente.

Escuchar con los ojos cerrados las palabras escritas por cada estudiante, esta acción facilitará la concentración.

Observar obras famosas del arte en sus diferentes contextos, y asociarlas con las palabras escuchadas.

De las palabras mencionadas anote 10 e intente formar un concepto o frase con estas.

Recursos: materiales de ilustración, lápices de colores, lápiz HB, borradores, marcadores, tijeras.

Desarrollo

Sesión 1

Fase: Preparación

1. Pida a los estudiantes que en un papel escriban 2 a 3 palabras, lo que se les venga en ese momento a la mente.
2. Dé lectura a las palabras escritas por los estudiantes; mientras lo hace, pida que los estudiantes cierren los ojos y se concentre en lo leído.

3. Pida que escriban 5 palabras de la lista leída y que busquen otra que rime con la escogida.

Fase: Incubación

4. Escoger 3 rimas y formar una historia, si lo cree necesario el estudiante puede cambiar la palabra.

Fase: Iluminación

5. Realizar un story board de 5 escenas.

Sesión 2

Fase: Resolución

6. Con el material obtenido, elabore un breve comic en formato A5, con su respectiva portada (puede aplicar la técnica de ilustración que más le guste).

Fase: Evaluación

7. Exponga los trabajos.

Recursos: materiales de ilustración.

3.7.2 Gestos y expresiones

Los gestos y expresiones de cierta manera comunican de forma no verbal. El ambiente interactúa con las variables de la personalidad, pues los individuos se condicionan en los espacios culturales y sociales (Mallada, 2009).

En este sentido, las personas, al ser fotografiadas realizan gestos o expresiones propias del momento, de forma consciente o inconsciente, expresan su estado de ánimo, muchas de las veces inmortalizado.

Destreza según currículo de ECA es básico, deseable

ECA.5.1.4. Investigar cómo diferentes artistas han representado o documentado, a través del dibujo o la fotografía, gestos y expresiones que nacen de las emociones personales en momentos específicos (maternidad, guerras, celebraciones, etc.) y elaborar una serie de dibujos o fotografías relacionados con un momento o tema concreto” (Ministerio de Educación, 2016, p .148).

Contenido: Gestos y expresiones

Eje transversal: Indagar y explorar

Duración: 4 sesiones

Objetivo específico

Recrear obras artísticas famosas e interpretarlas con sus gestos y expresiones, utilizando el cuerpo como medio de la representación.

Conocer el contexto histórico y social de las diferentes obras artísticas observadas.

Destreza con criterio de desempeño

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.1. Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, y mostrando una actitud de interés y receptividad hacia las opiniones ajenas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.1.3. Investiga con autonomía manifestaciones culturales y artísticas de distintas épocas y contextos, y utiliza adecuadamente la información recogida de diferentes fuentes en debates, en la elaboración de críticas escritas, usando un lenguaje apropiado, y en la elaboración de producciones artísticas, audiovisuales y multimedia. (I.2., J.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Referencia importante

Para el desarrollo de la destreza se analizarán fotografías de obras artísticas expresivas, y se instará a un debate sobre el contexto que pudo provocar cierta expresión o gesto de los personajes. Si es verdad, solo observar y dar una opinión sobre el contexto histórico puede ser un poco monótono y aburrido. Se propone una representación de obras con la técnica tableaux vivants (cuadro viviente) en el que el participante es parte de una actividad.

Estrategias metodológicas

Observar obras pictóricas en sus diferentes épocas.

Analizar el contexto histórico y social de las obras observadas.

Crear debates o diálogos sobre los diferentes gestos y expresiones que presentan los personajes de las diferentes obras.

Recursos: maquillaje, vestimenta de acuerdo a la obra a representar, material impreso.

Desarrollo

Previo al inicio de la actividad, pida a los estudiantes que observen la galería presente en www.eduartistico/2dobgu o pida que descarguen e imprimen el documento disponible en la misma página.

Sesión 1

1. Projete la galería de imágenes y lea la ficha técnica de cada obra. Realice una mención histórica o social.
2. Realizar el análisis histórico y social de las obras.
3. De todas las obras observadas, pida que formen grupos, estos deben ser de acuerdo al número de personajes que se encuentren en las obras.
4. Asigne roles a cada estudiante sobre los personajes a representar.

Sesión 2

5. Realice el primer ensayo de la representación.

Previo a la sesión 3, investigar información relevante sobre la obra escogida: personaje histórico, autor, contexto histórico social.

Sesión 3

A cada grupo se les dará un tiempo estimado para que se disfracen y poder realizar la representación.

6. Previo a la representación, cada grupo deberá exponer su material investigado.
7. Presentación de los grupos.

Asigne a un estudiante que realice un registro fotográfico para su posterior publicación en cualquier red social de su agrado.

3.7.3 Procesos de creación e interpretación artística

Tomando como referencia el título del bloque curricular: “El yo, la identidad”, se puede crear una obra artística inspirada en el sujeto mismo, sin la necesidad de fotografías con posturas predeterminadas donde el autor esté presente de forma implícita (Flor, 2020).

Destreza según currículo de ECA es básico deseable “ECA.5.1.6. Planificar de forma razonada los procesos propios de creación o interpretación artística, considerando las necesidades de expresión y comunicación, y elaborar un guion con los pasos a seguir y los recursos necesarios” (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).

Eje transversal: Explorar y expresar

Duración: 3 sesiones

Objetivo

Realizar un autorretrato interpretativo, utilizando fotografías con posturas poco convencionales y con hilos de colores, estableciendo formas y contornos de acuerdo al modelo propuesto.

Criterio de evaluación “CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas, vivencias y emociones” (Ministerio de Educación, 2016, p .155).

Indicador de evaluación

I.ECA.5.3.2. Argumenta razonadamente el proceso seguido en la elaboración de una producción artística o en la organización de un evento cultural, valora y autoevalúa su propio trabajo, y propone modificaciones y mejoras como resultado del proceso de autorreflexión y del intercambio de ideas con el público u otros especialistas. (I.1.,J.3.) (Ministerio de Educación, 2016, p .156).

Referencias importantes

El análisis morfológico consiste en la descomposición de la forma en elementos básicos (Torreblanca, 2017). Este método permite observar desde distintos puntos de vista las diferentes formas posibles. Todo este proceso puede traspasarse a un soporte definitivo como alambre o hilo, para crear una obra de carácter escultórico como Picasso, Giacometti, Tinguely y el Constructivismo Ruso (Tzeitel Escultora, 2020).

Estrategias metodológicas

Observación de esculturas de alambres de Picasso, Giacometti, Tinguely y el Constructivismo Ruso.

Ejercicios de simplificación de la forma con fotos de objetos y retratos.

Recursos: fotografía impresa en formato A4, rostro o retrato a ser interpretado, papel, calco, hilo escolar, goma, funda plástica, lápiz.

Desarrollo

Sesión 1

1 Explique en qué consiste el análisis morfológico en los procesos creativos.

- 2 En una hoja A4, pida que realicen la descomposición morfológica de 5 objetos, en las formas básicas de uso cotidiano que usen con frecuencia.
- 3 Con el resultado del ejercicio anterior crear una composición nueva utilizando las formas que más le llamaron la atención.

Sesión 2

Previo a la sesión 2 disponer de una fotografía impresa en formato A4, rostro o retrato a ser interpretado, papel calco, hilo escolar, goma, funda plástica y lápiz.

- 4 Redibujar la fotografía colocando el papel calco sobre la fotografía del rostro, este proceso se deberá realizar con lápiz.
- 5 Con el redibujo obtenido, definir las formas con un marcador negro o pintura de color negro, este proceso permitirá interpretar de mejor manera las partes más sobresalientes del rostro.
- 6 Con el diseño ya definido, colocar dentro de la funda transparente. Con el hilo previamente engomado, ir repasando sobre el dibujo y dejarlo secar.

Sesión 3

- 7 Con el trabajo seco, despegar de la funda el hilo, este debe estar duro.
- 8 Recorte pedazos pequeños de foami a manera de una base, pegue unos con otros hasta crear unas 3 capas, repita este proceso al menos 4 veces.
- 9 Pegar un punto estratégico según su diseño, este paso creará un sentido de tridimensionalidad a la obra.
- 10 Pegar en el papel o cartulina de colores, pida que rellenen ciertas partes del trabajo.
- 11 Con el trabajo ya intervenido, pida que peguen un soporte rígido, el fondo lo puede seguir complementando con diseños y colores a su elección,
- 12 Presentación de los trabajos terminados.

3.8 (PCA) Segundo de Bachillerato General Unificado, Boque 2 El Encuentro Con Otros, la Alteridad

Para la siguiente propuesta de PCA se diseñó un esquema mostrado en la Tabla 8, debido a que el Ministerio de Educación en los últimos años ha cambiado en varias ocasiones los formatos de planificación; pero no los apartados de Objetivos generales, Contenido, Destreza, Objetivos específicos y Estrategias metodológicas.

Tabla 8

PCA de Segundo BGU, Bloque 2 Encuentro con Otros, la Alteridad

Contenido	Objetivos Generales	Destreza con criterio de desempeño	Objetivos específicos de la destreza	Orientaciones metodológicas
Procesos creativos y composiciones o representaciones colectivas	OG.ECA.8	<p>“ECA.5.2.5. Documentar, con fotografías, dibujos, registros sonoros o audiovisuales, los procesos creativos y las exposiciones o representaciones colectivas realizadas, y crear catálogos, programas radiofónicos, cortos u otros productos que den cuenta de los mismos.</p> <p>ECA.5.2.6. Participar en las distintas fases del proceso creativo (identificar un tema, investigar, explorar opciones, seleccionar y desarrollar ideas, recibir críticas, revisar y perfeccionar, interpretar o exponer), crear una obra original (de danza, música,</p>	<p>Crear obras artísticas individuales y grupales, según los sonidos escuchados, por medio de coreografías improvisadas, utilizando el método Dalcroze.</p>	<p>Escuchar música de diferentes géneros musicales. Utilizar diferentes modulaciones de sonido. Dibujar las sensaciones que se produce, creando coreografías según el ritmo.</p>

		<p>escultura, pintura, cine, etc.), presentarla y debatir los resultados con la audiencia, con un artista invitado, un crítico u otro especialista” (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).</p>	
<p>Mitos, historias y leyendas</p>	<p>OG.ECA.2</p>	<p>“ECA.5.2.7. Leer u observar distintas versiones de la representación de un mito, historias o leyendas populares, y crear, interpretar y grabar en video una versión propia, contextualizándola en un momento cultural e histórico contemporáneo; revisar la adaptación, debatir acerca de las opciones creativas y comentar qué elementos de la historia permanecieron iguales y cuáles cambiaron” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).</p>	<p>Realizar una adaptación de un mito, historia o leyenda popular y crear una nueva versión aplicando la técnica del motion comic. Observar trabajos realizados con motion comic. Investigar un mito, leyenda o historia para crear su adaptación. Dialogar sobre las diferentes posibilidades del motion comic para la presentación de otros trabajos.</p>

Bandas sonoras	OG.ECA.7	<p>“ECA.5.2.9. Observar una selección de spots o clips de video (comerciales, políticos, etc.), considerar qué tipos de música se utilizan para despertar o manipular una respuesta emocional, y usar la información obtenida para seleccionar y reemplazar la banda sonora por otras que creen estados emocionales distintos” (Ministerio de Educación, 2016, p. 150).</p>	<p>Realizar historias con imágenes o fotografías, utilizando extracto musical de sonidos o bandas sonoras de diferentes películas, para cesaciones en el espectador.</p>	<p>Escuchar frases y música icónicas de películas famosas. Crear debates de cómo utilizaría las freces o música en situación de la vida diaria. Preguntas asociativas: ¿Qué música o sonido se le hace familiar y que le recuerda al escucharlos? ¿Qué sentimiento le transmite al escuchar el sonido o música de ciertas películas?</p>
----------------	----------	---	--	--

*Los objetivos generales (O.G.) que propone el Ministerio de Educación se copian textualmente en cada destreza, dependiendo de los Criterios de Evaluación (C.E.) e Indicadores de Evaluación (I.E.). Para este bloque los (O.G.) a utilizar son: OG ECA.2, OG.ECA.7 y OG.ECA.8

OG.ECA.2. Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros.

OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.

OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia. (Ministerio de Educación, 2016, p .59).

**Son las destrezas básicas imprescindibles que el currículo propone que se cumplan durante el año escolar.

3.8.1 Procesos artísticos, creativos y composiciones o representaciones colectivas

Las experiencias musicales en el aula fabrican una atmósfera de seguridad en los estudiantes, un entorno de confort. El plus musical convierte a la clase en un lugar para el autodescubrimiento, la aceptación, la reflexión, la imaginación e integración social (Vernia, 2018).

Destreza según currículo de ECA es básico, imprescindible

ECA.5.2.5. Documentar, con fotografías, dibujos, registros sonoros o audiovisuales, los procesos creativos y las exposiciones o representaciones colectivas realizadas, y crear catálogos, programas radiofónicos, cortos u otros productos que den cuenta de los mismos.

ECA.5.2.6. Participar en las distintas fases del proceso creativo (identificar un tema, investigar, explorar opciones, seleccionar y desarrollar ideas, recibir críticas, revisar y perfeccionar, interpretar o exponer), crear una obra original (de danza, música, escultura, pintura, cine, etc.), presentarla y debatir los resultados con la audiencia, con un artista invitado, un crítico u otro especialista (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).

Eje transversal: Explora y expresa

Duración: 4 sesiones

Objetivo específico

Crear obras artísticas individuales y grupales, según los sonidos escuchados, por medio de coreografías improvisadas, utilizando el método Dalcroze.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas, vivencias y emociones” (Ministerio de Educación, 2016, p .155).

Indicador de evaluación

“I.ECA.5.3.6. Selecciona los recursos más adecuados (fotografía, presentaciones multimedia, documentos escritos, videos, etc.) para documentar los procesos de

creación artística o los eventos culturales, y los publica y difunde utilizando los medios adecuados. (I.3., S.3.).

I.ECA.5.3.1. Organiza de manera coherente un proceso de creación artística o un evento cultural, y hace un esfuerzo por mantener sus fases, realizando los ajustes necesarios cuando se presentan problemas. (J.4., S.4.)” (Ministerio de Educación, 2016, p .156).

Referencias importantes

El método Dalcroze se basa en la coordinación de los sonidos y movimientos, de tal modo que la actividad corporal despliegue imágenes mentales de los sonidos. El principal objetivo es desarrollar el oído musical, los sentidos melódicos, tonales y armónicos a través del movimiento muscular, ya que el cuerpo funciona como medio de representación de cualquier elemento musical, del ritmo, la melodía, la dinámica, la armonía y la forma.

Así, la rítmica Dalcroze toma como centro a la improvisación, mediante la cual el estudiante camina libremente y cuando empieza la música adapta poco a poco su marcha al compás del ritmo, introduciendo los valores de las notas (Pearson, 2017). En este caso, el método Dalcroze se complementará con la representación de forma gráfica del sonido captado por el estudiante.

Estrategias metodológicas

Escuchar música de diferentes géneros musicales.

Utilizar diferentes modulaciones de sonido.

Dibujar las sensaciones que se produce, creando coreografías según el ritmo de la música.

Desarrollo

Sesión 1

1. Explique en qué consiste el método Dalcroze.
2. Reproduzca los sonidos, en una hoja de papel bond A4 ejecute la interpretación de sonidos dibujándolos con lápiz o lápices de colores de acuerdo a las sensaciones según el método Dalcroze.
3. Repita el proceso 2; utilizando esta vez música, la cual contenga variaciones rítmicas.

Sesión 2

4. Con el resultado de la interpretación gráfica de los sonidos, realizar más énfasis en las partes que le llamen la atención.
5. En una nueva hoja en blanco, pida que extraiga los dibujos en los cuales le puso más énfasis creando así una nueva composición, el estudiante puede darle una variación según crea necesario.

Sesión 3

6. Previo al inicio de la sesión 2 los estudiantes deberán tener el siguiente material: hoja formato A3 (29,7 x 42 cm) o A2 (42 x 59,4 cm), marcadores gruesos, pincel, pintura acrílica o tempera de cualquier color, cinta adhesiva.
7. Es importante que todos los estudiantes posean el formato de un solo tamaño, se sugiere trabajar con el formato más grande (A2), este tamaño le dará mayor posibilidad de aplicación de método. Pida que los marcadores, temperas y demás materiales estén al alcance.
8. Pida que coloquen o fijen soporte, en este caso la cartulina en la pared de forma segura.
9. De la indicación, se sugiere que antes de la intervención en el soporte de forma definitiva, realice dos ensayos previos para que el estudiante se familiarice con su espacio y la aplicación sea más segura.
10. Luego de los ensayos pida que cada estudiante realice su trabajo al ritmo de la música, realizando los trazos, utilizando materiales de forma alternada.
11. Una vez terminada la experiencia, genere un pequeño debate sobre sensaciones durante el proceso.
12. Presentación del trabajo.

Recursos: hoja formato A3 (29,7 x 42 cm) o A2 (42 x 59,4 cm), marcadores gruesos, pincel, lápiz, pintura acrílica o tempera de cualquier color, cinta adhesiva.

3.8.2 Mitos, historias y leyendas

Los mitos, historias y leyendas crean la identidad propia de un grupo a nivel local, regional o nacional; pueden ser interpretados de diferentes maneras, al constituir la base de los imaginarios colectivos, y al poseer un carácter pedagógico (Mena et al., 2009).

Destreza según currículo de ECA es básico, deseable

ECA.5.2.7. Leer u observar distintas versiones de la representación de un mito, historias o leyendas populares, y crear, interpretar y grabar en video una versión propia, contextualizándola en un momento cultural e histórico contemporáneo; revisar la adaptación, debatir acerca de las opciones creativas y comentar qué elementos de

la historia permanecieron iguales y cuáles cambiaron (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).

Eje transversal: Explorar y expresar

Duración: 5 sesiones

Objetivo específico

Realizar una adaptación de un mito, historia o leyenda populares, creando una nueva versión aplicando la técnica del motion comic, a través de una fotonovela.

Criterio de Evaluación “CE.ECA.5.2. Reconoce obras de diferentes artistas (femeninas y masculinos) y manifestaciones culturales del presente y del pasado, valorando la diversidad y la coexistencia de distintas formas de expresión, y colabora en su conservación y renovación” (Ministerio de Educación, 2016, p. 154).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.2.2. Reelabora ideas, transforma producciones de otras personas y plantea múltiples soluciones para la renovación o remezcla de producciones artísticas preexistentes. (I.3., S.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 154).

Referencias importantes

Con el pasar del tiempo los mitos, leyendas o historias que simbolizan a un lugar pueden variar, debido a que muchos han sido utilizados para graficar o recrear situaciones socio-políticas de un momento en específico, en cuanto a personajes, lugares o acontecimientos. Dichas creencias populares subsisten gracias a su constante repetición, actualización, adaptación y revitalización (Artieda, 2020).

Una leyenda se define como una narración de carácter tradicional transmitida de forma oral y basada en acontecimientos, lugares o personajes del pasado. En tanto, un mito está conformado por narraciones simbólicas y de carácter tradicional que intentan explicar fenómenos naturales, sobrenaturales, creencias religiosas, el origen del universo o de otros seres (Morales, 2021).

Un motion comic es un comic en movimiento, una forma de animación compuesta por viñetas impresas o ilustradas con efectos de sonido (Motion comic, 2022).

Estrategias metodológicas

Observar trabajos realizados de motion comic.

Investigar un mito, leyenda o historia para crear su adaptación.

Dialogar sobre las diferentes posibilidades del motion comic para la representación de otros trabajos.

Recursos: material de ilustración, teléfono móvil para grabar audio.

Desarrollo

Previo a la sesión 1 los estudiantes deberán observar los ejemplos publicados en la página web: <https://eduartistico.com/index.php/2do-bgu/>

Pida que investiguen un mito, leyenda o historia corta que sea de su agrado.

Sesión 1

1. Dialogar con los estudiantes sobre los videos previamente observados. Establecer el concepto de motion comic.
2. Socializar el mito, la leyenda o historia que hayan investigado.
3. Realizar la adaptación en seis viñetas que resuman la investigación.

Sesión 2

4. Acompañe a cada escena o viñeta con formato A7 (7,4 × 10,5 cm) con la información correspondiente.

Sesión 3

5. Con el material ilustrado extraer la información de cada viñeta en una hoja, crear una narración cronológica.

Sesión 4

6. Con el material listo, pida al estudiante leer la narración en voz alta y pasar de forma conjunta con las viñetas, observe si la narración coincide con la viñeta, realice las pruebas necesarias hasta que la narración coincida con las viñetas.
7. Puede ejecutar la animación de la siguiente manera, observe el video "Salvado por la campana" en https://youtu.be/xEt91km_KBc

Sesión 5

8. Presentación de los trabajos, esto pueden ser publicados en la red social y/o proyectados en clase.
9. Dialogar sobre la experiencia de hacer un motion comic y explicar cuáles partes fueron adaptadas.

3.8.3 Bandas sonoras

A lo largo del ciclo vital humano varios sonidos pueden marcar etapas. La música incide en todas las dimensiones de la persona: física, emocional, mental, social y espiritual (Marcé et al., 2018). Por otra parte, la música o los sonidos en el cine describen claramente lo que en imágenes y palabras se hace difícil interpretar (Porta, 1998).

Destreza según currículo de ECA es básico, deseable

ECA.5.2.9. Observar una selección de spots o clips de video (comerciales, políticos, etc.), considerar qué tipos de música se utiliza para despertar o manipular una respuesta emocional, y usar la información obtenida para seleccionar y reemplazar la banda sonora por otras que creen estados emocionales distintos (Ministerio de Educación, 2016, p.150).

Eje transversal: Explora y expresa

Duración: 2 sesiones.

Objetivo específico

Realizar historias con imágenes o fotografías, utilizando extracto de sonidos o bandas sonoras de diferentes películas, para crear cesaciones en el espectador.

Criterio de evaluación “CE.ECA.5.2. Reconoce obras de diferentes artistas (femeninas y masculinos) y manifestaciones culturales del presente y del pasado, valorando la diversidad y la coexistencia de distintas formas de expresión, y colabora en su conservación y renovación” (Ministerio de Educación, 2016, p. 154).

Indicador de evaluación “I.ECA.5.2.2. Reelabora ideas, transforma producciones de otras personas y plantea múltiples soluciones para la renovación o remezcla de producciones artísticas preexistentes. (I.3., S.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 154).

Referencias importantes

El término banda sonora nació con el cine, específicamente en la era del cine mudo, cuando un músico con su piano acompañaba a lo largo de la película, y en momentos clave intensificaba su intervención dando el toque emotivo a la escena según correspondiera. Con el crecimiento de esta industria, se ha vuelto indispensable. La banda sonora está compuesta por sonidos que acompañan y dan sentido a una obra: disparos, ruidos de lluvia, diálogos y sonidos ambientales (Morais, 2022).

Estrategias metodológicas

Escuchar frases y música icónicas de películas famosas.

Crear debates de cómo utilizarían las frases o la música en una situación de la vida diaria.

Preguntas asociativas: ¿Qué música o sonido se le hace familiar y qué le recuerda al escucharlas? ¿Qué sentimiento le transmite al escuchar el sonido o música de ciertas películas?

Recursos: grabadora, materiales de ilustración.

Desarrollo

Sesión 1

1. En conjunto con los estudiantes, escuche las siguientes frases y conteste: ¿Qué te recuerda al escuchar la música o sonido? ¿Se te hace familiar algún sonido o frase? Ver el siguiente link: <https://youtu.be/MVQLzEIQFzQ>
2. Escuchar la banda sonora y contestar la siguiente pregunta: ¿Qué sentimiento le transmiten los siguientes sonidos o música de películas? Apoyarse en el siguiente recurso: <https://youtu.be/GSKyamL78dQ>

El paso 1 y 2 lo pueden realizar en una hoja de papel bond.

Sesión 2

3. Crear un diálogo sobre lo escuchado.
4. Realizar la ilustración de 3 imágenes y definir qué tipo de música podría animarlas.

Para terminar la actividad, pida que los estudiantes realicen en montaje de sus trabajos con las imágenes y el extracto de la música que hayan escogido.

Se sugiere trabajar en la aplicación Viva video que tiene su versión gratuita en el siguiente link: https://youtu.be/5sxh_t-aFXw

3.9 (PCA) Segundo de Bachillerato General Unificado, Bloque 3 El Entorno: espacio, tiempos y objetos

Para la siguiente propuesta de PCA se ha realizado un esquema mostrado en la Tabla 9, debido a que el Ministerio de Educación en los últimos años ha cambiado en varias ocasiones los formatos de planificación; pero no los apartados de Objetivos generales, Contenido, Destreza, Objetivos específicos y Estrategias metodológicas.

Tabla 9

PCA de Segundo BGU, Bloque 3 Espacio, Tiempo y Objetos

Contenido	Objetivos Generales	Destreza con criterio de desempeño	Objetivos específicos de la destreza	Orientaciones metodológicas
Presentaciones Audio Visuales	OG.ECA.5	“ECA.5.3.1. Investigar, analizar y comparar los recursos usados por artistas, compositores, coreógrafos, dramaturgos, etc. para comunicar determinadas ideas, temas o conceptos (la naturaleza, eventos históricos, problemáticas sociales, optimismo, pesimismo, etc.) y para despertar emociones o sentimientos (alegría, tristeza, tensión, ira, etc.) en los oyentes o espectadores, y crear presentaciones multimedia que ilustren cómo se consigue el efecto deseado en cada forma de expresión artística” (Ministerio de Educación, 2016, p. 150).	Crear una presentación audiovisual de un tema de interés, utilizando plataformas interactivas del medio como Canva, Genially, entre otras y difundir los trabajos en las redes sociales de su preferencia.	Observar videos, cómo se puede realizar presentaciones audiovisuales. Investigar sobre temas de las diferentes expresiones artísticas. Dialogar constantemente entre docente y estudiantes sobre el contenido a presentar.
Historia del Cine	OG.ECA.5	“ECA.5.3.3. Identificar y describir los elementos fundamentales (imagen, tiempo, movimiento, sonido e iluminación) y las ideas principales, símbolos, personajes y mensajes de obras teatrales y producciones	Observar películas ecuatorianas y realizar el análisis del contexto socio político y económico de la historia.	Leer las sinopsis y observar los tráileres de las películas de producción nacional. Crear fichas técnicas de los diferentes films con

		cinematográficas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 150).	Conocer las curiosidades que pudieron haber tenido los actores durante el rodaje de la película.	la información recopilada. Preguntas para realizar el análisis personal de la película.
Arte Cinético	OG.ECA.8	“ECA.5.3.8. Asociar determinadas manifestaciones culturales y artísticas con formas de pensar, modas o movimientos estéticos del presente y del pasado, y elaborar carteles impresos o digitales que muestren la relación entre los distintos elementos” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).	Conocer las posibilidades que presenta esta tendencia artística en sus diferentes representaciones. Crear obras de arte cinético utilizando cartulinas y siluetas de objetos, provocando el movimiento controlado por el accionar de las manos.	Observar videos sobre arte cinético. Realizar una obra cinética utilizando la técnica del dibujo para producir el movimiento. Pregunta exploratoria: ¿Cómo se imagina una obra cinética y cómo la realizaría?
Manifestaciones musicales tradicionales	OG.ECA.8	“ECA.5.3.7. Analizar y valorar producciones artísticas y eventos culturales usando criterios técnicos y reconociendo las emociones que estos suscitan, y escribir críticas o comentarios para un periódico escolar, un blog personal o colectivo, una red social, etc., adecuando	Crea micro documentales utilizando materia fotográfica, audiovisual de las manifestaciones musicales tradicionales que existen en	Escuchar los diferentes ritmos de la música popular ecuatoriana. Conocer la historia de cada ritmo sobre la música popular ecuatoriana.

		<p>el lenguaje al medio utilizado” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).</p>	<p>nuestro entorno para su difusión en diferentes plataformas digitales.</p>
<p>Obras de la cultura ecuatoriana</p>	<p>OG.ECA.2</p>	<p>“ECA.5.3.4. Reconocer a artistas y agentes culturales (individuales; femeninos y masculinos; colectivos; institucionales; etc.), obras y manifestaciones culturales del Ecuador, y relacionarlos con sus contextos históricos y sociales”</p>	<p>Conocer las diferentes instituciones que se dedican al fomento y la difusión de las artes en general del Ecuador. Observar y reconocer las obras artísticas de la plástica ecuatoriana a través del armado de rompecabezas, cubo de fotos (photo cube).</p>
<p>Profesiones artísticas</p>	<p>OG.ECA.3</p>	<p>“ECA.5.3.11. Investigar sobre los procesos formativos para dedicarse profesionalmente a distintos ámbitos del arte o la cultura y sobre la vida y el trabajo de algunos profesionales y elaborar videos con entrevistas breves o documentales que ilustren distintas opciones” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).</p>	

*Los objetivos generales (O.G.) que propone el Ministerio de Educación se copian textualmente en cada destreza, dependiendo de los Criterios de Evaluación (C.E.) e Indicadores de Evaluación (I.E.). Para este bloque los (O.G.) a utilizar son: OG ECA.2, OG.ECA.3, OG.ECA.5 y OG.ECA.8.

- OG.ECA.2. Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación.
- OG.ECA.3. Considerar el papel que desempeñan los conocimientos y habilidades artísticos en la vida personal y laboral, y explicar sus funciones en el desempeño de distintas profesiones.
- OG.ECA.5. Apreciar de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar, como público, de manera personal, informada y comprometida.
- OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia (Ministerio de Educación, 2016, p. 59).

**Son las destrezas básicas imprescindibles que el currículo propone que se cumplan durante el año escolar.

3.9.1 Presentaciones Audio Visuales

Las presentaciones audiovisuales son muy prácticas al momento de presentar un tema, pues edifican un cierto atractivo sobre el mensaje a comunicar. Esta metodología innovadora crea ambientes académicos de integración y reduce la presión del autor frente a la audiencia; de esta manera se genera una gran flexibilidad durante la explicación, añadiendo funciones de carácter didáctico e interactuando con el espectador (Rajas & Bastidas, 2017).

Destreza según currículo de ECA es básico, imprescindible

ECA.5.3.1. Investigar, analizar y comparar los recursos usados por artistas, compositores, coreógrafos, dramaturgos, etc. para comunicar determinadas ideas, temas o conceptos (la naturaleza, eventos históricos, problemáticas sociales, optimismo, pesimismo, etc.) y para despertar emociones o sentimientos (alegría, tristeza, tensión, ira, etc.) en los oyentes o espectadores, y crear presentaciones

multimedia que ilustren cómo se consigue el efecto deseado en cada forma de expresión artística. (Ministerio de Educación, 2016, p. 150)

Eje transversal: Explora y expresa

Duración: 2 sesiones

Objetivo específico

Crear una presentación audiovisual de un tema de interés, utilizando plataformas interactivas del medio como Canva, Genially, entre otras, y difundir los trabajos en las redes sociales de su preferencia.

Criterio de evaluación “CE.ECA.5.2. Reconoce obras de diferentes artistas (femeninas y masculinos) y manifestaciones culturales del presente y del pasado, valorando la diversidad y la coexistencia de distintas formas de expresión, y colabora en su conservación y renovación” (Ministerio de Educación, 2016, p .154).

Indicador de evaluación “I.ECA.5.2.1. Observa producciones artísticas (artes visuales, cine, publicidad, fotografía, música, teatro, etc.) de distintas características, reflexiona sobre los recursos utilizados para expresar ideas y para generar emociones en el espectador, y crea presentaciones, sonorizaciones y otras producciones para explicar o aplicar lo aprendido durante los procesos de observación. (S.3., I.1.)” (Ministerio de Educación, 2016, p .154).

Referencias importantes

El presentador deberá ser didáctico, convincente, claro, simple y directo, al momento de presentar el tema con su contenido; deberá plantear cómo hacer que su presentación audiovisual sea interesante, que instruya y al mismo tiempo incentive su buen uso.

El tema debe ser novedoso y enfocarse al público al cual va dirigido; por otra parte, las imágenes juegan un papel importante al momento de presentar, ya que serán el vínculo para el desarrollo del discurso. Debe utilizarse, además, una tipografía sencilla, con colores que contrasten con el fondo para su fácil lectura. La buena distribución de los elementos durante la presentación crea una atmosfera de equilibrio y armonía para el espectador (Sánchez, 2008).

Estrategias metodológicas

Observar videos sobre cómo se puede realizar presentaciones audiovisuales.

Investigar sobre temas de las diferentes expresiones artísticas.

Diálogo entre docente y estudiantes sobre el contenido a presentar.

Recursos: hojas de papel bond A4, grabadora, materiales de ilustración, material impreso.

Desarrollo

Sesión 1

1. Realizar una breve explicación sobre las presentaciones audiovisuales, mostrar el ejemplo del siguiente recurso: <https://youtu.be/89w36oEMHbs>
2. Mencionar en términos generales qué es una expresión artística.
3. Entre los mencionados en el punto 1 y 2, pida que los estudiantes definan un tema al tratar en la presentación audiovisual.
4. Crear un pequeño borrador que se pueda presentar.

Previo a la sesión 2 los estudiantes deberán investigar sobre el tema escogido, se sugiere que el número de diapositivas sea máximo 6.

Para garantizar la comprensión del material audiovisual a presentar, se recomienda conformar un pequeño banco de preguntas sobre el tema.

Sesión 2

5. Con la información del tema escogido, realice un boceto de cómo va a estar distribuido el contenido; en este paso el estudiante deberá acomodar sus ideas y redactarlas, para que al momento de la presentación realice la narración correspondiente.
6. Realizar el bosquejo final de cómo puede estar distribuido el material en cada diapositiva.

Sesión 3

7. Previo a la presentación final, realizar ensayos con el material definitivo a presentar.
8. Escoger el tema o temas musicales que acompañarán a la presentación audiovisual.
9. El paso 9 se ejecuta de forma autónoma, los estudiantes realizarán el montaje de todo el material en formato de video con su respectiva narración, se sugiere emplear aplicaciones o software.

Según el criterio del docente, puede dar un tiempo estimado para cada presentación audiovisual, se recomienda que no se supere los 2 minutos.

Cómo diseñar una presentación audiovisual con Canva e InShot:

<https://youtu.be/viqnP4rv49Y>

Cómo hacer un video en PowerPoint con diapositivas y música (tipo powtoon):

<https://youtu.be/POYtcOU9Lfk>

10. Publicar la presentación.

3.9.2 Historia del Cine

El cine no es una diversión de las sociedades modernas, sino más bien un instrumento didáctico que en los últimos años ha tomado fuerza al desarrollar un tema social o político. Este tipo de metodología forma parte de una estrategia para el análisis grupal. Un gran número de profesores se apoya en narrativas visuales buscando la reflexión propia de los estudiantes (Hernández & Hernández, 2022).

Destreza según currículo de ECA es básico, imprescindible “ECA.5.3.3. Identificar y describir los elementos fundamentales (imagen, tiempo, movimiento, sonido e iluminación) y las ideas principales, símbolos, personajes y mensajes de obras teatrales y producciones cinematográficas” (Ministerio de Educación, 2016, p .150).

Eje transversal: Convivir y participar

Duración: 3 sesiones

Objetivo específico

Observar películas de producción ecuatoriana y realizar el análisis del contexto socio-político y económico.

Conocer las curiosidades que pudieron haber tenido los actores durante el rodaje de la película.

Realizar el resumen de la película observada, creando un story boar de 10 escenas.

Criterio de evaluación “CE.ECA.5.1. Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, y mostrando una actitud de interés y receptividad hacia las opiniones ajenas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Indicador de evaluación

I.ECA.5.1.3. Investiga con autonomía manifestaciones culturales y artísticas de distintas épocas y contextos, y utiliza adecuadamente la información recogida de

diferentes fuentes en debates, en la elaboración de críticas escritas, usando un lenguaje apropiado, y en la elaboración de producciones artísticas, audiovisuales y multimedia. (I.2., J.3.) (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Referencias importantes

El cine utiliza imágenes en movimiento para contar historias o transmitir ideas y emociones. Con el uso de la tecnología se pueden crear efectos especiales, sonidos y música para mejorar la experiencia visual y auditiva del espectador. Por consiguiente, este medio es popular y accesible al entretenimiento y es una forma de comunicar mensajes e influir en la cultura.

Elementos que componen una producción cinematográfica:

Guion: documento que contiene el argumento del film y la especificación de las acciones que serán filmadas, a su vez, se divide en literario, técnico y gráfico.

El guion literario indica o guía al elenco de actores sobre las escenas de la película.

El guion técnico muestra al equipo de producción sobre cómo estarán dispuestas las diferentes escenografías en cada escena.

El guion gráfico es un conjunto de ilustraciones a manera de comic que crea una continuidad gráfica del film, es conocido como el story board.

La toma es la captura de la escena, está compuesta por imagen y sonido, y contiene el encuadre, tipo de plano, ángulo de visión y movimiento de cámara.

Sonido: instrumentos que captan los efectos sonoros de la producción, desde la parte natural a la musicalización del film.

Iluminación: tiene la misma funcionalidad que el sonido, pero al nivel de la imagen, en sí constituye los aspectos técnicos del cómo se va a observar la toma final.

Montaje y edición: compilación de todas las materias de la siguiente manera: el montaje ordena las escenas grabadas y crea el sentido narrativo del film; por su parte, la edición se encarga de los cortes de la escena, la colocación de los efectos visuales y la banda sonora (Quatre Films, 2022).

Estrategias metodológicas

Leer las sinopsis y observar los tráileres de las películas de producción nacional.

Crear fichas técnicas de los diferentes films con la información recopilada.

Preguntas para realizar el análisis personal de la película.

Recursos: proyectos, fichas de observación, hojas de papel bond A4, material investigado, goma, tijeras.

Desarrollo

Sesión 1

1. Observar el video ¿Qué es el lenguaje cinematográfico?

<https://youtu.be/gqRB0Wx3xE0>, este video servirá para familiarizarse con los términos cinematográficos. Pida que realicen las anotaciones que creen necesarias para recordar dichos términos.

2. Observar los tráileres de las siguientes películas de producción ecuatoriana,

Amor en tiempos de likes (Alejandro Lalaleo) <https://youtu.be/4YRtRiHijZM>

A tus espaldas (Tito Jara) <https://youtu.be/TN8kiZReubc>

Pescador (Sebastián Cordero) <https://youtu.be/Jm4jqMYOrjY>

Qué Tan lejos (Tania Hermida) <https://youtu.be/DWYLyKvH3WY>

Dedicada a mi ex (Jorge Ulloa) <https://youtu.be/hU2DASqjvi4>

Sin muertos no hay carnaval (Sebastián Cordero) <https://youtu.be/W5Mfa0f7PT8>

Pida que realicen el análisis subjetivo de una película, la que sea de su agrado, respondiendo las siguientes preguntas: ¿En qué época y lugar se desarrolla la película? ¿Qué mensaje transmite la película? ¿Qué tipo de iluminación se utiliza? ¿Qué tema social trata la película?

Previo a la sesión 2, pida que en compañía de su familia observen una de las películas presentadas en clase, esta puede ser la escogida para el análisis en el paso 2. Luego de observarla, el estudiante deberá investigar fotografías de la película. Pueden ser de 4 a 6 fotografías impresas en formato A4.

Sesión 2

3. Con las imágenes investigadas, pida que realicen un cartel que represente la película observada con su respectivo título.

Previo a la sesión 3 el estudiante deberá imprimir el material para esta actividad de la siguiente dirección <https://eduartistico.com/index.php/2do-bgu/>

Sesión 3

4. Con el material impreso, el estudiante deberá dibujar un story board de 10 escenas de la película observada.
5. Presentación de los trabajos.

Recursos: proyectos, fichas de observación, hojas de papel bond A4, material investigado, goma, tijeras.

3.9.3 Arte Cinético

Desde que el hombre comenzó a comunicarse tuvo la necesidad de representar la realidad de forma fidedigna, cuidando los detalles en sus expresiones. La representatividad del movimiento fue su prioridad, desde las pinturas prehistóricas hasta el Futurismo, concentrado en el movimiento, pero con una perspectiva mecánica progresista. Más tarde, la escultura cinética propuesta por Alexander Calder crea nuevas formas de representación (Martín, 2019).

Destreza según currículo de ECA es básico, deseable

“ECA.5.3.8. Asociar determinadas manifestaciones culturales y artísticas con formas de pensar, modas o movimientos estéticos del presente y del pasado, y elaborar carteles impresos o digitales que muestren la relación entre los distintos elementos” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).

Eje transversal: Observar

Duración: 3 sesiones

Objetivo específico

Conocer las posibilidades que presenta esta tendencia artística en sus diferentes representaciones.

Crear obras de arte cinético utilizando cartulinas y siluetas de objetos, provocando el movimiento controlado por el accionar de las manos.

Criterio de evaluación

CE. ECA.5.1. Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, y mostrando una actitud de interés y receptividad hacia las opiniones ajenas. (Ministerio de Educación, 2016, p. 153)

Indicador de evaluación

I. ECA.5.1.3. Investiga con autonomía manifestaciones culturales y artísticas de distintas épocas y contextos, y utiliza adecuadamente la información recogida de diferentes fuentes en debates, en la elaboración de críticas escritas, usando un lenguaje apropiado, y en la elaboración de producciones artísticas, audiovisuales y multimedia. (I.2., J.3.). (Ministerio de Educación, 2016, p. 153)

Referencias importantes

El arte cinético hace referencia a la estética del movimiento, concepto empleado por Naum Gabo en 1920. La definición acompañó a su primera obra cinética, una varilla de acero movida por un motor de vapor; pero no es hasta 1955 que Alexander Calder presentó los móviles, objetos suspendidos en el aire a través de alambre o cuerdas que se mueven por la acción del viento. Existen varias formas de arte cinético:

Estables: tipo de escultura que necesita que el espectador la rodee para captar la sensación de movimiento.

Móviles: producen un movimiento real, accionado por fuerzas en constante cambio.

Penetrables: el espectador se interna dentro de la obra y experimenta el movimiento (Ansareo, 2020).

Estrategias metodológicas

Observar videos sobre el arte cinético.

Realizar una obra cinética utilizando la técnica del dibujo para producir el movimiento.

Pregunta exploratoria: ¿Cómo se imagina una obra cinética y cómo la realizaría?

Recursos: marcadores de color negro, cartulina blanca, tijeras, lápiz, papel bond A4, acetato, goma.

Desarrollo

Sesión 1

1. Observar video sobre arte cinético: <https://youtu.be/pA85dtz3bNE> o explique en qué consiste este arte siguiendo referencias importantes de la presente guía.
2. Realice la siguiente pregunta exploratoria: ¿Cómo se imagina una obra cinética y cómo la realizaría? Pida que le diseñen una pequeña propuesta.

Previo a la sesión 2 pida a los estudiantes que descarguen el material del siguiente link <https://eduartistico.com/index.php/2do-bgu/> referente al arte cinético, este material debe ser impreso en cartulina para un mejor resultado.

Sesión 2

3. Del material descargado pida que realice los cortes como indica la lámina.
4. En una hoja A4 pidan que realicen el dibujo de 2 siluetas de figuras geométricas, pero con la siguiente indicación: una debe estar bien definida y la otra dar la sensación de deformidad.
5. Utilizando la lámina recortada, colóquela sobre las figuras dibujadas, una parte será visible.
6. En la parte visible de las figuras marcar con el lápiz.
7. Una vez marcado, retire la cartulina que está por arriba y pinte con pintura negra o marcador las figuras marcadas con el lápiz.
8. Pida que recorten la forma geométrica a manera de un rompecabezas en tiras, pegue las tiras sobre una cartulina de color de su preferencia, se recomienda que sea de color blanco, para pegar coloque una sobre otra, la ubicación de las tiras recortadas debe ser de manera consecutiva, pero alternando las tiras de cada figura; es decir, primero el fragmento de la figura sin deformación y luego la deformada, así sucesivamente hasta terminar todas las partes de las figuras.
9. La primera cartulina recortada colóquela sobre los diseños y muévela de derecha a izquierda, dará un efecto de movimiento.
10. El paso 10 se realizará de forma autónoma, pida que realice el mismo procedimiento desde el paso 5 hasta el 8, esta vez con tres imágenes que presenten la misma secuencia de movimiento, estos diseños lo pueden descargar de la página: <https://eduartistico.com/index.php/2do-bgu/> referente al arte cinético.

Sesión 3

11. Presentación, autoevaluación.

3.9.4 Manifestaciones musicales tradicionales

Ecuador ostenta una gran diversidad musical, donde cada rítmica tiene su característica y su forma de interpretación (Ortega, 2019).

Destreza según currículo de ECA es básico, imprescindible

“ECA.5.3.7. Analizar y valorar producciones artísticas y eventos culturales usando criterios técnicos y reconociendo las emociones que estos suscitan, y escribir críticas

o comentarios para un periódico escolar, un blog personal o colectivo, una red social, etc., adecuando el lenguaje al medio utilizado” (Ministerio de Educación, 2016, p .151).

Eje transversal: Convivir y participar

Duración: 5 sesiones

Objetivo específico

Crea micro documental utilizando material fotográfico o audiovisual de las manifestaciones musicales tradicionales que existen en nuestro entorno para su difusión en diferentes plataformas digitales.

Criterio de evaluación: “CE. ECA.5.1. Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, y mostrando una actitud de interés y receptividad hacia las opiniones ajenas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Indicador de evaluación

“I.ECA.5.1.3. Investiga con autonomía manifestaciones culturales y artísticas de distintas épocas y contextos, y utiliza adecuadamente la información recogida de diferentes fuentes en debates, en la elaboración de críticas escritas, usando un lenguaje apropiado, y en la elaboración de producciones artísticas, audiovisuales y multimedia. (I.2., J.3.).” (Ministerio de Educación, 2016, p .153).

Referencias importantes

La música popular es la organización de sonidos consumida e interpretada por grupos sociales específicos. Las melodías populares que conforman la tradición ecuatoriana son el resultado de la fusión de elementos plurinacionales entre indígenas y coloniales europeos, es decir, producto de un mestizaje. La música considerada como de salón del siglo XIX (vals, polka o cuadrilla), devoró los sonidos nativos o se fusionó creando géneros musicales con una singularidad propia, esta variedad rítmica fue poco conocida fuera del país: pasillo, sanjuanito, yaraví, albazo, capishca, tonada, yumbo, moño, amorfino y bomba. Por otro lado, la resistencia a la colonia fue recia en el caso de los Shuar, Awá, Chachi, Épera, Zápara o Siona, quienes mantienen en cierta medida su coherencia sonora ancestral (Alvarado, 2020).

Estrategias metodológicas

Escuchar los ritmos de la música popular ecuatoriana.

Conocer la historia de cada ritmo popular ecuatoriano.

Recursos: grabadora, material para confección de ropa como papel, foami, maquillaje.

Desarrollo

Sesión 1

1. Escuchar temas y ritmos de la música popular ecuatoriana en el siguiente video: <https://youtu.be/-Bli60T0hLY> escriba que género o ritmo es.
2. Escuchar nuevamente, pero esta vez catalogue los ritmos escuchados, compare la respuesta que dio anteriormente.
3. De la música escuchada escoja un ritmo.

Previo a la sesión 2, investigar sobre el ritmo escogido y proponga una pequeña coreografía.

Sesión 2

4. Confirmar grupos de trabajo, este dependerá de la música que va a interpretar.
5. Realizar un ensayo con la música que escogió, puede confeccionar ropa de papel, cartón para la presentación final.

Sesión 3

6. Diseñar la vestimenta, ensayar con los trajes puestos.

Sesión 4

7. Realice un pequeño ensayo.

Sesión 5

8. Presentación: previo a la representación del baile cada grupo ejecutará una breve explicación histórica del ritmo a representar, de esta manera el espectador se irá familiarizando con lo que va observar y escuchar. La intervención de cada grupo durará un tiempo no mayor a 6 minutos.

3.9.5 Obras de la cultura ecuatoriana

Desde un punto de vista profesional, la educación en artes y cultura responde a múltiples posibilidades en cuanto a la formación universitaria, autoaprendizaje de forma empírica, en espacios no formales (taller, escuelas, grupos y asociaciones). La profesionalización de estas personas que se dedican a la difusión del arte crea ambientes sostenibles en una sociedad poca consumidora de cultura (De la Vega, 2021).

Eje transversal: Observar

Objetivos específicos

Conocer las instituciones que se dedican al fomento y difusión de las artes en general del Ecuador.

Observar y reconocer las obras artísticas de la plástica ecuatoriana a través del armado de rompecabezas, cubo de fotos (photo cube).

Conocer a los artistas de la plástica ecuatoriana y sus obras, para crear diálogos o debates sobre las diferentes expresiones artísticas, desde su tiempo y entorno social.

Destreza según currículo de ECA es básico, imprescindible “ECA.5.3.4. Reconocer a artistas y agentes culturales (individuales; femeninos y masculinos; colectivos; institucionales; etc.), obras y manifestaciones culturales del Ecuador, y relacionarlos con sus contextos históricos y sociales” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).

Criterio de evaluación “CE.ECA.5.1. Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, y mostrando una actitud de interés y receptividad hacia las opiniones ajenas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Indicador de evaluación

I.ECA.5.1.3. Investiga con autonomía manifestaciones culturales y artísticas de distintas épocas y contextos, y utiliza adecuadamente la información recogida de diferentes fuentes en debates, en la elaboración de críticas escritas, usando un lenguaje apropiado, y en la elaboración de producciones artísticas, audiovisuales y multimedia. (I.2., J.3.) (Ministerio de Educación, 2016, p. 153).

Referencias importantes

En Ecuador, la Ley Orgánica de Cultura, vigente desde el 30 de diciembre de 2016, promueve y coordina las políticas culturales con normativas que guían a las instituciones, entidades, organizaciones, colectivos e individuos. Los objetivos de esta ley son incentivar la libre creación artística y su producción, difusión y distribución, promoviendo el disfrute de servicios culturales, salvaguardando la memoria social y el patrimonio cultural. El encargado de dichos procesos es el Ministerio de Cultura y Patrimonio, de esta entidad se derivan:

Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión: creada en 1944 con el propósito de promover, estimular el desarrollo cultural y libertad de pensamiento. A lo largo de los años se ha fortalecido como institución, es así que tiene 5 áreas de especialización: la cinemateca, fomento a la cultura, museo, biblioteca y publicaciones.

Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación: se encarga de la distribución de recursos económicos para fomentar el arte y la cultura en Ecuador.

Instituto del Cine y Creación Audiovisual: controla de forma técnica la difusión de los contenidos audiovisuales y creaciones cinematográficas de producción nacional.

Orquesta sinfónica del Ecuador: institución más alta en representar la música académica en el Ecuador, fundada el 26 de noviembre de 1949 (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2023).

Estrategias metodológicas

Observar videos sobre las instituciones dedicadas a la difusión del arte y la cultura en Ecuador.

Organizar debates sobre cómo gestionar un evento cultural.

Investigar sobre las obras pictóricas o trayectorias artísticas de los artistas ecuatorianos.

Recursos: videos, proyectos, material impreso, fotografías.

Desarrollo

1. Observar el video sobre las instituciones culturales del Ecuador.
2. Organice un debate y conteste las siguientes preguntas: ¿De lo observado, usted reconoce o se le hace familiar algunas de estas instituciones culturales? ¿Si fuera un gestor cultural, cómo gestionaría su proyecto artístico?
3. Realice un pequeño esquema u organizador grafico explicando qué función cumplen las instituciones culturales. Dejar espacios para que añada 2 instituciones más que no hayan sido mencionadas y que se dediquen a la gestión cultural de sostenimiento público o privado.
4. Crear una lista con el nombre de artistas ecuatorianos, especificando a qué expresión artística pertenecen. escoja un artista e investigue su propuesta artística, descargue e imprima las imágenes: 12 en total, cada imagen debe tener sus referencias como título, año, técnica o de qué se trata, una de ellas debe ser una fotografía del artista investigado, las imágenes deben ser de 16 cm x 16 cm.

Sesión 2

Previo a la sesión 2, descargar el material de <https://eduartistico.com/index.php/2do-bgu/> esta es la plantilla para armar el cubo de fotos (photo cube), imprima en cartulina formato A4 de color oscuro 8 plantillas de la misma o también la puede dibujar. Esto cubos deben estar armados según el video: <https://youtu.be/86jpru-hOU>

5. Con los cubos ya ensamblados, enumerar cada cara, para al momento de presentar se cree una secuencia de tiempo.
6. Pegue las fotografías en el siguiente orden, en la primera cara ubique la fotografía del artista a ser presentado, en las siguientes caras coloque las imágenes de forma ascendente, es decir, desde los primeros años como artista hasta la imagen más reciente, esta secuencia permitirá ver la evolución y trayectoria profesional.
7. Presentación, cada participante explicará la trayectoria artística y moverá el cubo según se avance en la exposición.

3.9.6 Profesiones artísticas

El estudio del arte y su creador va más allá de la estética. La economía de la cultura intenta explicar cómo funciona el mercado artístico en sus fundamentos productivos, comerciales y laborales (Daza et al., 2019).

Destreza según currículo de ECA es básico imprescindible “ECA.5.3.11. Investigar sobre los procesos formativos para dedicarse profesionalmente a distintos ámbitos del arte o la cultura y sobre la vida y el trabajo de algunos profesionales y elaborar videos con entrevistas breves o documentales que ilustren distintas opciones” (Ministerio de Educación, 2016, p. 151).

Eje transversal: Indagar e investigar

Duración: 2 sesiones

Objetivo específico

Conocer las diversas profesiones artísticas que existen en la actualidad, sus campo laboral e instituciones que la profesionalizan.

Criterio de evaluación: “CE.ECA.5.4. Valora el uso de medios audiovisuales y recursos tecnológicos en la creación artística, y utiliza estos medios para la creación, producción y difusión de obras propias”. (Ministerio de Educación, 2016, p. 157).

Indicador de evaluación: “I.ECA.5.4.1. Selecciona, ordena y reúne muestras significativas de las producciones realizadas en un portafolio, blog, catálogo u otro recurso digital adecuado

para presentar y reflexionar sobre las creaciones artísticas propias. (I.4., S.3.)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 157).

Referencias importantes

Las profesiones artísticas son aquellas que involucran la creatividad y la expresión artística. Algunas de las profesiones artísticas más comunes son:

Artes Plásticas: pintor, escultor, dibujante, fotógrafo, diseñador, ilustrador, artista del grafiti, grabador.

Artes Escénicas: actor, bailarín, coreógrafo, dramaturgo, escenógrafo, guionista, maquillador, tramoyista.

Artes Musicales: cantante, compositor, músico, arreglista, productor musical, ejecución musical.

Nuevas artes: productor de cine, animador digital, escritor, guionista de cine.

Estrategias metodológicas

Investigar sobre las profesiones artísticas.

Observar videos.

Recursos: material impreso, material para la ilustración.

Desarrollo

Sesión 1

1. Observar videos sobre las diferentes profesiones artísticas: <https://youtu.be/e-WPMZPXiTs>
2. Contestar las siguientes preguntas: ¿Qué profesiones artísticas te llamaron más la atención? ¿Alguna vez has realizado alguna actividad artística relacionada con la profesión expuesta? Exponer preguntas contestadas.
3. Conformar grupos de 2 a 3 integrantes, según la respuesta de la primera pregunta. Converse con los miembros del grupo donde deberán escoger una profesión artística en concreto para realizar una investigación más detallada.
4. Definir qué campos a investigar, estos pueden ser:
Describir en qué consiste la profesión artística.
Artistas más representativos.

Obras que representen a la profesión artística.

¿Qué institución académica la oferta?

Algunas curiosidades que pueda tener.

Previo a la sesión 2 descargar el documento que se encuentra en:

<https://eduartistico.com/index.php/2do-bgu/>

Sesión 2

5. En el grupo, socializar el material investigado y definir el material a utilizar.
6. Con el material investigado, diseñar un tríptico informativo, para el diseño puede guiarse en el material descargado o proponer un diseño nuevo.

Sesión 3

7. Cada grupo realizará la presentación de su trabajo, se sugiere que el grupo reproduzca el material diseñado para ser repartido a todas los integrantes del aula, de ser posible cada grupo deberá traer material extra para su presentación, como herramientas o vestimenta.

Capítulo IV

4.1 Necesidades del usuario

Las necesidades del usuario son múltiples: la accesibilidad al material sin tener que registrarse, tener un correo electrónico o crearse un usuario.

Para el docente esta guía será de gran ayuda en el desarrollo de la clase; por su versatilidad puede ser adaptada de acuerdo con su realidad institucional según el currículo de ECA de este nivel, más aún si no tiene conocimiento del tema o no posee la formación académica necesaria.

En el caso de los estudiantes, el uso de la web les permitirá consultar de forma permanente y profundizar los conocimientos. Existen varias situaciones en las cuales este usuario se le complica el asistir a clases de forma normal, es así que con una breve inducción por parte de sus mismos compañeros o docente puede orientarse y familiarizarse con temas que está trabajando. De esta manera podrá trabajar de forma diferenciada hasta que alcance los aprendizajes; por otra parte, existen los casos de vulnerabilidad, por enfermedad o situaciones de índole personal que impiden asistir con normalidad, la web será la herramienta que le permitirá trabajar de forma autónoma desarrollando las diferentes destrezas.

4.2 Requerimientos de contenido

En el portal web se publicará material de uso libre y gratuito, constituido por documentos Word, documentos PDF, Infografías, presentaciones interactivas elaboradas con ayuda de otras plataformas, pero vinculadas a la web; así también videos, audios e imágenes de libre uso. Todo este material podrá ser utilizado por el docente del área de ECA en el nivel de bachillerato y a su vez podrá ser sub direccionado a los estudiantes de acuerdo al tema que se esté trabajando.

La web dispondrá de cuatro páginas: Inicio, Primero BGU, Segundo BGU y Docente; a esta se suma iconos que re-direccionan a redes sociales como Facebook, Instagram o YouTube. A continuación, se detalla el contenido y la fusión que cumple dentro de la web:

Página de Inicio: para uso docente y estudiantil, se publicarán noticias de interés referentes a la educación artística, al ámbito actual del mundo en general; así también se contará con una pequeña agenda cultural de la localidad. El objetivo de esta página es fomentar el sentido de pertinencia en las artes y que no se relegue a un aula, sino más bien cree diferentes escenarios para el gusto artístico.

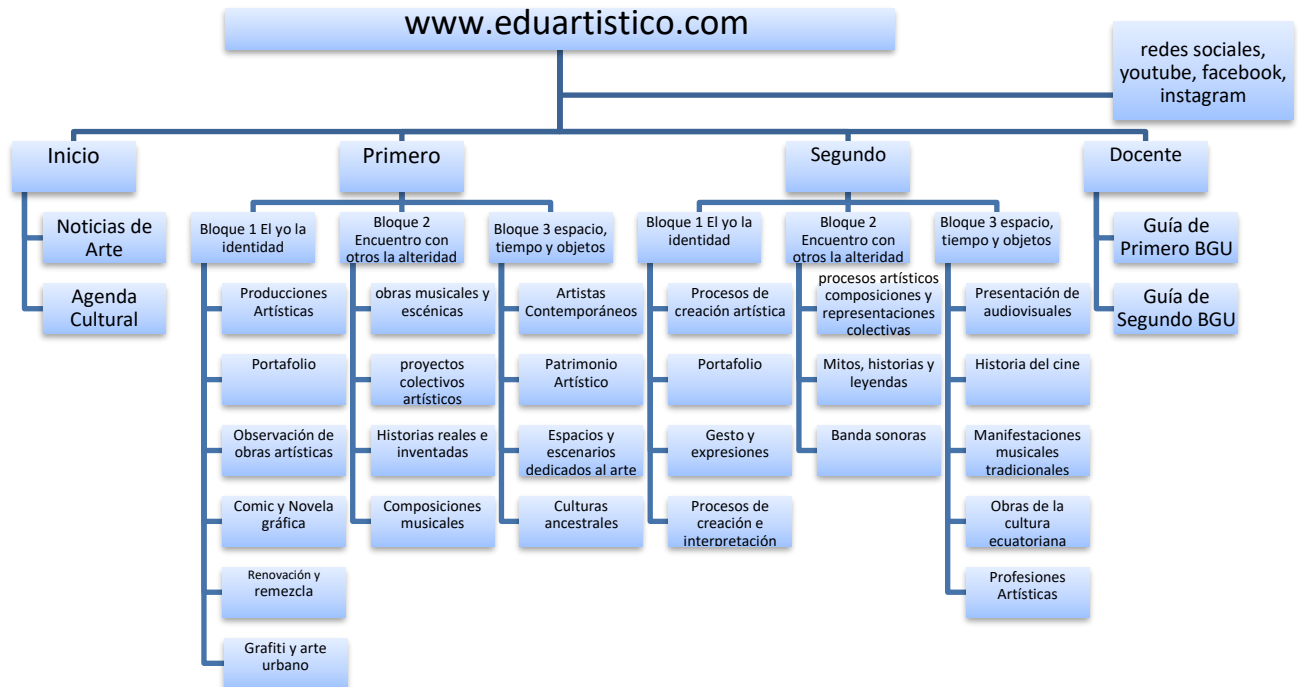
Primero BGU y Segundo BGU: estas páginas son para el uso del docente y estudiante, donde estarán los diferentes bloques curriculares pertenecientes al primero de bachillerato, según la guía metodológica de Educación Artística publicada por Ministerio de Educación en 2017. Al ingresar en un bloque en específico se direccionarán a subíndice, en donde estará el material diseñado: documentos Word, PDF, infografías, presentaciones interactivas, videos, audios y galería de imágenes.

Docente: esta página es de uso exclusivo del docente, dentro de este apartado estará publicada la guía metodológica, en la cual se explica en detalle los pasos que el docente debe seguir para desarrollar la destreza. Aquí también encontrará un material de apoyo que lo puede imprimir, el cual lo puede utilizar para realizar la planificación de acuerdo a la institución en la que labore.

Para el diseño e implementación del sitio web se utilizó metodología Jesse James Garrett quien en su libro "The Elements of User Experience" es una guía para quienes son desarrolladores web y no habla 5 fases o *planos* de la experiencia del usuario que son: la estrategia, contexto, estructura, esqueleto y superficie del sitio.

4.3 Arquitectura de la información

Figura 2
Mapa del sitio



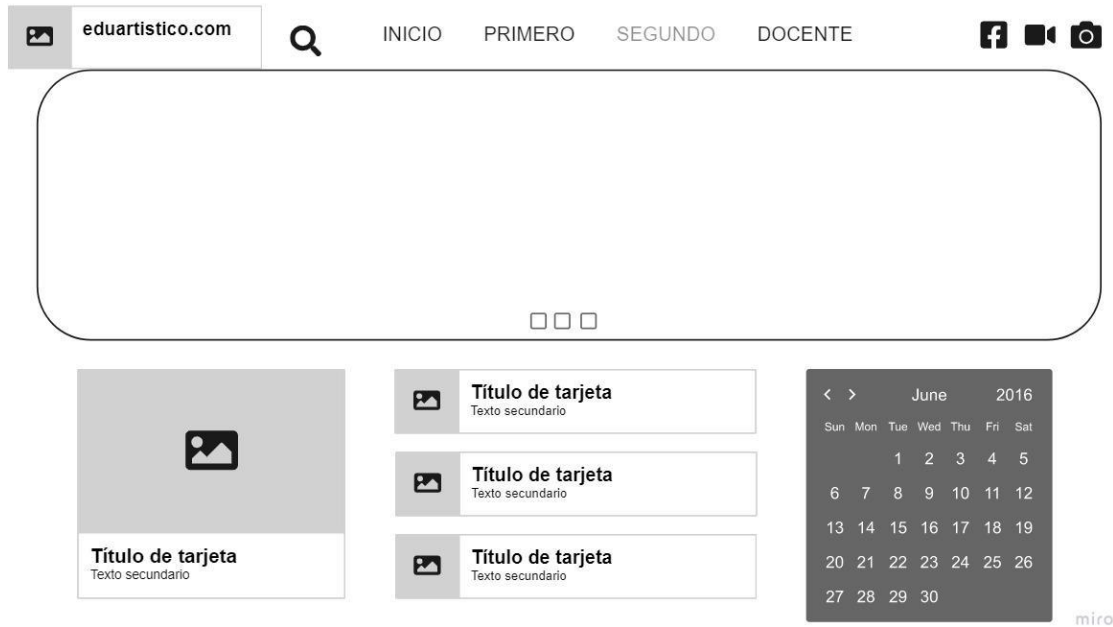
4.4 Diseño de interfaz

El diseño indica visualmente cómo van a estar dispuestos los elementos de la presente web, dándole al usuario una mejor comprensión de su operatividad.

En la página de Inicio se observa una distribución sobre los elementos antes mencionados, consta de una barra de menú, la cual será constante en las demás páginas del sitio, facilitando así su navegación. En segundo lugar, estará un pequeño banner donde se publicará contenido relevante concerniente a posibles eventos culturales a nivel local, y en un tercer bloque se publicará noticias sobre el mundo del arte o la educación artística de forma general, su tamaño variará según la fecha de publicación, el reciente en un icono más grande y las notas anteriores con foto e imagen pequeña.

Figura 3

Interfaz página de inicio



En las páginas de primero y segundo los elementos estarán dispuestos en el bloque curricular, acompañando una pequeña ilustración que representa el bloque y la destreza a trabajar; en la parte de la derecha estarán botones que permitirán descargar el material requerido en formato PDF o Word; este material se puede imprimir si el usuario lo desea.

Figura 4

Interfaz de página primero y segundo de BGU



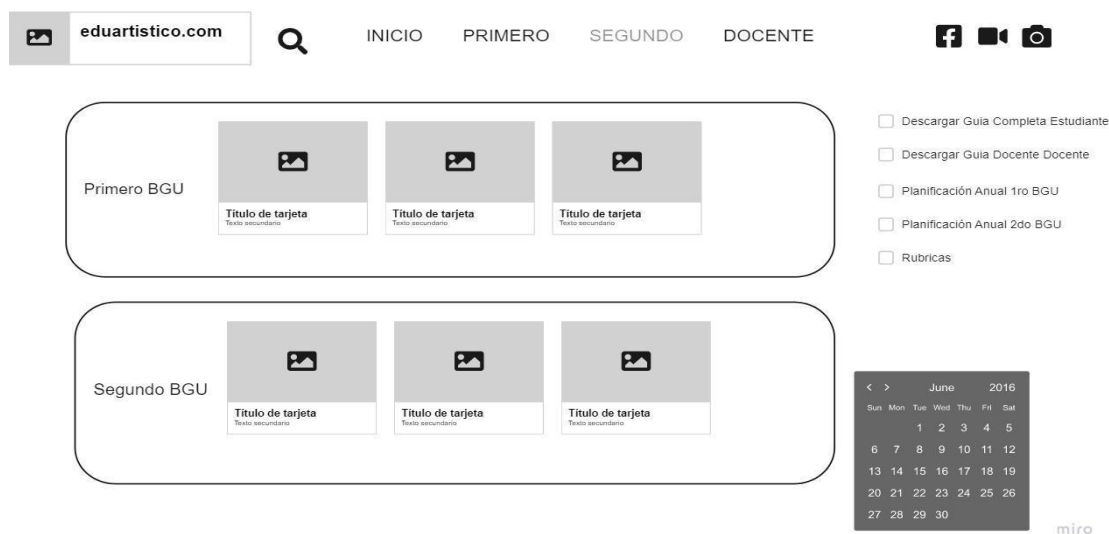
Al hacer clic en cualquier miniatura se direccionará a otra página en la cual se presentará la información concerniente a la destreza a trabajar en ese bloque, pero situará al usuario en el contenido requerido de acuerdo al contenido escogido, esta información estará acompañada de un multimedia que puede ser: galería de fotos, videos, audios o presentaciones interactivas.

Figura 5
Interfaz página para desarrollar la destreza



La página de docente es de uso exclusivo del maestro, quien podrá navegar la información publicada en este sitio sin tener que estar navegando por todo el sitio, los elementos a publicar están distribuidos en tres secciones, en las cuales según sea la necesidad del usuario podrá descargar todo el material o por partes sea en formato PDF o Word, así también las planificaciones anuales y rúbricas que ayudarán a evaluar al docente los procesos creativos de cada destreza, esta rúbrica se subirán en formato de Word para que el docente pueda aplicarla según su realidad institucional.

Figura 6
Interfaz página del docente



4.5 Implementación

En la implementación de la página web se trabajó bajo la dirección www.eduartisticos.com de acuerdo a la interfaz propuesta, con ligeros cambios en el diseño, debido a que la adaptabilidad en dispositivos móviles, el usuario se perdía en un momento de su utilización. En este sentido los elementos se mantuvieron, pero se les ha cambiado de lugar, mejorando la experiencia del usuario de la siguiente manera.

La página de inicio contempló el uso de un banner con slider, utilizando como eslogan para palabras clave que invitan al usuario a identificarse con el mismo. Dentro de esta página el apartado curiosidades artísticas, y noti arte crean un ambiente de frescura y se actualiza de manera constante, la parte del calendario de eventos da ese toque de vinculación con la sociedad que todo proyecto de similares características demanda.

Las páginas de primero y segundo tienen similar estructura, ya que varían las destrezas que se trabajan en cada nivel. En cada título de la unidad se le colocó un botón, que al momento de accionarlo se despliega el contenido del bloque curricular y al dar nuevamente clic, este se recoge, esto hace que el usuario no se sienta perdido en la página sino más bien sepa dónde se encuentra ubicado cada elemento.

En dispositivos móviles este botón es muy factible, debido a que las pantallas son muy pequeñas, cada destreza tiene una pequeña sombra de color que resalta a cada una, en este

sentido, el color que más se repite es el naranja, ya que según el currículo representa a las destrezas básicas imprescindibles, y a las que están de otro color representan a los ejes transversales que propone el mismo Ministerio de Educación. Para terminar, en cada destreza se presenta un botón “ver contenido”, este al ejecutarle se despliega una nueva página, aquí se encuentra publicado todo el material, como objetivos, referencias importantes, videos, galerías. Además, en este apartado existen botones que permiten descargar los documentos en PDF, o material adicional que el docente o estudiante necesiten.

En la página del Docente, de uso exclusivo, el material es el mismo de las páginas anteriores; pero el contenido está en una lista que al ejecutarse descarga automáticamente la guía del tema requerido, o a su vez dispone de un botón donde puede descargar todo el material del bloque.

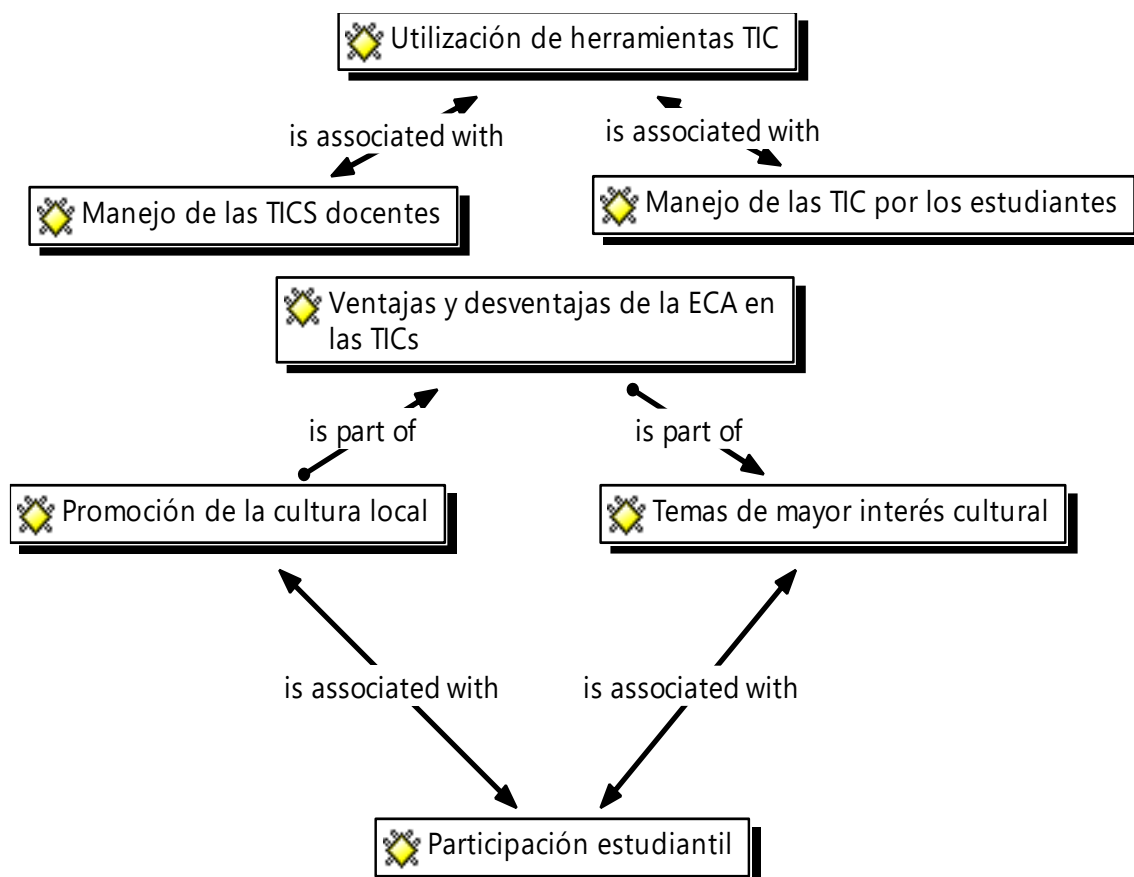
Páginas de Facebook, Instagram, YouTube: estos botones permiten la direccionalidad a la página exacta de las redes sociales, creando así el lazo que comunica al docente y estudiantes más allá del aula.

4.6 Análisis de los Resultados

Tomando en cuenta los datos encontrados en los diarios de campo y entrevistas semiestructuradas se procedió a realizar un análisis hermenéutico con el programa Atlas Ti (versión prueba). Se crearon redes o nodos comunicativos dando a conocer las percepciones en torno a la guía metodológica y sobre todo del uso de las TIC's para el proceso de enseñanza aprendizaje de ECA a nivel de bachillerato.

En la figura 1 se evidencian las principales percepciones en torno al uso de sitio web como espacio de aprendizaje de la cultura y como este espacio apoyado de herramientas TIC's aporta al proceso de enseñanza aprendizaje y su impacto a nivel curricular.

Figura 7
Red semántica



Fuente: ATLAS TI

4.6.1 Utilización de las herramientas TIC's

“En el manejo de las TIC un 90%, debido a que siempre sale algo novedoso que no siempre se está al tanto de su existencia. El apoyo por parte de la institución donde se labora es muy bajo, prohíben el uso de celulares a los estudiantes o si lo usan es con corresponsabilidad del docente, el internet no es para los estudiantes solo para los docentes” Como se puede apreciar a pesar que existe la necesidad de utilizar las TICs para el proceso de enseñanza aprendizaje de la ECA, los docentes mencionan que por parte de la institución educativa no existe el suficiente apoyo ya sea desde la capacitación o la dotación de recursos tecnológicos para los estudiantes. “El apoyo en estos temas por parte de la institución es escaso y en muchos de los casos nulo teniendo que buscar ayuda externa”. También se encontró que ante la inexistencia de apoyo por parte de la institución los docentes han buscado capacitarse por medios propios.

Así también se ha encontrado que los docentes consideran que las TIC's tienen un impacto positivo en el aprendizaje de ECA, a más de ello tiene que ver con la calidad educativa, por tanto es responsabilidad del docente implementarlas *“El docente como tal, tiene la obligación de cada día buscar nuevas maneras de enseñanza para que las clases sean más entretenidas y a la vez brindarles una educación de calidad, para eso el manejo de las Tic es necesaria y las empleo dentro de mis clases, el cual, me ha dado resultados positivos en su aprendizaje-enseñanza de mis alumnos a través de la materia de ECA”*.

Entre las herramientas TIC's más utilizadas por los docentes son aquellas que permiten la edición de video, plataforma CANVA, thatQuiz, Whiteboard. *“En el aula de clases están De forma muy limitada en algunas ocasiones se ha utilizado el vídeo o alguna plataforma como canva, ya que en la institución donde laboro no existen las condiciones en cuanto a equipos para utilizar dichos medios. Si las incluído en muchas de mis clases las que más utilizo son videos, presentaciones de diapositivas, Live WorkSheets, padlet, jamboard, puzzkeplanet, educadas y geneally”*.

4.6.2 Manejo de las TIC's por los docentes

“Considero que el manejo de las TIC es limitado, ya que no he tenido una instrucción de base que dedique a fortalecer esta área”. Como se puede apreciar el conocimiento que tienen los docentes en el manejo de las TIC's es medio y bajo. *“Me considero que tengo un buen manejo de las TIC”* sin embargo, los docentes señalan haberse capacitado para contar con un adecuado manejo de estas herramientas.

4.6.3 Manejo de las TIC's por los estudiantes

“Es novedoso incorporar esta herramienta ya que los jóvenes usan con frecuencia los dispositivos móviles y será más llamativo aprender de esta forma” Se aprecia que los jóvenes tienen un adecuado manejo de las TIC's, además es una oportunidad de sacar provecho en su aprendizaje.

4.6.4 Desventajas de las TIC's en la enseñanza de ECA

“Una desventaja no observar los detalles sobre las diferentes manifestaciones culturales, ventaja crear muchos canales de información”. *“Entre las ventajas está conocer mucha información, desventaja no vivir la experiencia propiamente dicha”*. Como se aprecia la principal ventaja de las TIC's en especial de las herramientas usadas en la creación del sitio web es conocer y compartir la información, sin embargo, el estudiante no viviría una experiencia artística desde su todo, pues se estaría evadiendo los sentimentalismos.

4.6.5 Promoción de la cultura local

“Son diversos, pero generalmente la mayoría se inclina por el dibujo y la pintura. Como también por las danzas y bailes tradicionales”. “Uno de los principales temas son los bailes folclóricos y las fechas de celebraciones ancestrales”. El sitio web representa un espacio en el cual se estaría retomando la cultura ancestral propia de nuestra cultura andina.

4.6.6 Temas de mayor interés cultural

Los docentes señalan que para los jóvenes los temas de mayor interés cultural son: los cómics, el arte urbano y los gráficos, se aprecia que estos temas son de interés propia de nuestra realidad contemporánea.

“El arte urbano, los gráficos, el cómic, la expresión artística y la creación de objetos por ser entretenidos y fáciles de desarrollar”. “Todos los temas artísticos son interesantes para los alumnos, depende de la manera que se les presente el tema, como un cuento, un chiste, un dato interesante, o cualquier muletilla que el profesor de manera inteligente pueda insertar a la materia para mantener una escucha activa”.

4.6.7 Participación estudiantil

“Tanto los estudiantes como profesores tienen acceso libre a información sobre la asignatura lo que genera mayor interés y pueden desarrollar sus propios procesos creativos observando los contenidos y obteniendo más información para realizar sus propios proyectos”. “Al tener un abanico de opciones el estudiante puede trabajar en el tema de su interés, para lo cual se puede desarrollar en base a grupos de trabajo por afinidad de tema, Rescatando el trabajo cooperativo y colaborativo”. Para los docentes el sitio web representa un espacio en la que tanto docentes como estudiantes participan activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Conclusiones

Se diseñó una serie de guías metodológicas para el desarrollo de las destrezas de ECA en el nivel de bachillerato, en la misma se consideró las destrezas que el estudiante de bachillerato debe adquirir en su proceso de aprendizaje.

El sitio web permitió incluir los beneficios de las TIC's en la enseñanza de ECA a nivel bachillerato, ello a partir de la interacción activa de los estudiantes a partir de la creación de las principales manifestaciones artísticas a nivel internacional y local, de esta manera se estaría promocionando la cultura y que la misma no se quede limitada a receptor contenido en el aula de clases.

Con respecto a las percepciones de los docentes entrevistados se conoció que consideran la necesidad de implementar estrategias basadas en las TIC's para la enseñanza de ECA en los estudiantes de bachillerato, pues durante sus clases se conoció que si bien es cierto hay un dominio digital por parte de los estudiantes, hay limitaciones en lo que respecta a su manejo en el ámbito pedagógico, por tanto, es una oportunidad para aprovechar la tecnología como medio de enseñanza.

Los docentes consideran que el sitio web permite a los estudiantes participar activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, al mismo tiempo que se estaría aportando a la difusión de un aprendizaje a nivel cultural y artístico.

En la actualidad, existen diversas plataformas virtuales que se dedican a la aplicación de diversos temas de la educación artística, aunque escasas se enfocan en la implementación y desarrollo de las destrezas de la Educación Cultural Artística. Por otra parte, las grandes editoriales diseñan plataformas que, aunque consideran el currículum de ECA como fundamento de su información, su acceso a menudo es exclusivo para aquellos que puedan adquirir el libro de forma impreso o comprar una membresía virtual, en este sentido, el presente material es de libre acceso y sin suscripción alguna.

La creación de redes sociales que complementan el portal web, resulta de suma importancia, dado que posibilitan la interacción libre de los usuarios, lo que les permite compartir su experiencia en su realidad, evidenciando resultados diversos.

Las presentes guías metodológicas pretenden a que docentes y estudiantes, inicien un proceso que se ajusta siempre al sentir del ejecutante. Por consiguiente, la aplicación de las destrezas está concebida para que los usuarios lo utilicen de forma aleatoria, acuerdo a su situación institucional, tal y como se demanda en el currículum de ECA.

Recomendaciones

Se sugiere capacitare continuamente a los docentes en las habilidades telemáticas de los diferentes software o página web, que proporcionen este tipo de contenidos

Compartir información relevante en medida de las posibilidades, para su aprendizaje constante respecto al que hacer cultural local e internacional.

La creación de espacios placenteros y de confianza, con el fin de que los estudiantes expresen su propio sentimiento, lo que propicia un aprendizaje significativo.

Observar los trabajos efectuados por diversas instituciones culturales o educativas en forma presencial, plataformas virtuales o medios de difusión que lo utilicen, con el fin de incentivar el mejoramiento del resultado de la propuesta inicial.

Crear grupos de estudios con otras instituciones educativas para organizar y participar activamente en los diferentes actos, culturas que involucren o toda la comunidad educativa.

Referencias

- Abreu, J. (2014). *El método de investigación*. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00044-A [Ministerio de Educación de Ecuador]. 14 de septiembre de 2020.
- Alvarado, J. (24 de junio de 2020). *Cápsula | Género social y música popular ecuatoriana*. Universidad de Cuenca. <https://www.ucuenca.edu.ec/component/content/article/265-espanol/investigacion/blog-de-ciencia/ano-2020/junio-2020/1643-musical>
- Alzate, T. (2008). *Una mediación pedagógica en educación*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación, 2 (3): 1-15: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2541Alzate.pdf>
- Ansareo, J. M. (17 de julio de 2020). El arte cinético y su interpretación del movimiento. *MediaLab*. <https://medialab.news/el-arte-cinetico-y-su-interpretacion-del-movimiento/>
- Aprendercine.com. (1 de marzo de 2019). *Producción audiovisual: fases, y consejos básicos*. <https://aprendercine.com/produccion-audiovisual/>
- Area, M. [sjtics]. (7 de junio de 2012). *Web 2.0 y Educación* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=5eU06-m6-wl>
- Arribas, C. (2019). *Modelos metodológicos en la expresión artística: ¿Qué ocurre con la Plástica en el trabajo por proyectos?* [Tesis de Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio de la Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41492/TFG-O-1834.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arte Ancestral. (2015). *Bienvenidos*. <http://mail.f-webmedia.com/arte/index.html#>
- Artieda, R. (2020). *Cantuña. Historia y leyenda, palabra y poder. Versiones de dominación y reivindicación*. Universidad Andina Simón Bolívar. <https://www.uasb.edu.ec/publicacion/cantuna-historia-y-leyenda-palabra-y-poder-versiones-de-dominacion-y-reivindicacion/>
- Barra, O. F. A. (2017). *La ficción de hechos reales Análisis de procesos de ficcionalización de hechos reales e históricos en el relato audiovisual literario* [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio de la Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/42160/1/T38640.pdf>

- Barriga, P. A., & Andrade, J. M. (2012). Digital tools for facilitating/improving knowledge construction. *Sistemas y Telemática*, 10(22), 115-124. <https://doi.org/10.18046/syt.v10i22.1267>
- Bembibre, C. (2019). *Definición de Graffiti*. Definición ABC. <https://www.definicionabc.com/general/graffiti.php>
- Bermudez, R., & Coronel, A. (2021). *La educación ambiental como aprendizaje significativo en las artes*. Obtenido de Repositorio Universidad de Guayaquil : <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/59928>
- Bustos, H. G., & Gómez, M. G. (2018). La competencia digital en docentes de preparatoria como medio para la innovación educativa. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, 26, 66-86. <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i26.2544>
- Caeiro-Rodríguez, M. (2018). Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: Proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(1), 159-177. <https://doi.org/10.5209/ARIS.57043>
- Calderón, C., Gustems-Carnicer, J., Calderón-Garrido, D., & Pujol, M. A. (2020). Personalidad adolescente y gestión del tiempo en educación artística. Una investigación aplicada. *ARTSEDUCA. Revista electrónica de Educación en las Artes*, 26, 158-167. <https://doi.org/10.6035/Artseduca.2020.26.13>
- Calvo, M. (21 de enero de 2015). *Acción 1960*. HA! <https://historia-arte.com/movimientos/accion>
- Constitución de la República del Ecuador [Const]. Art. 379. 20 de octubre de 2008 (Ecuador).
- Daza, G. S., Amado, J. R., & Álvarez, J. R. (2019). Los artistas y sus condiciones de trabajo. Una aproximación a su situación en México. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 7(21), 69-89. <https://revistas.unam.mx/index.php/entreciencias/article/view/69464/0>
- De la Vega, P. (2021). *Estado de la cuestión para abrir el diálogo: educación y condiciones de trabajo de artistas, gestores y otros trabajadores/as de la cultura en Ecuador*. Universidad Andina Simón Bolívar. <https://www.uasb.edu.ec/wp-content/uploads/2022/06/Paper-230-Paola-de-la-Vega.pdf>
- Descola, P. (2014). *Modes of being and forms of predication*. Obtenido de Journal of Ethnographic Theory, 4(1), 271-280: <https://doi.org/10.4000/actesbranly.181>
- Escudero, T. E. (2019). *La dramatización como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral de los estudiantes del primer año, sección "B" de Educación Secundaria de la I.E. N° 80048 "José Eulogio Garrido", Moche, 2019* [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio de la Universidad Nacional de Trujillo. <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/14552>

- España, Y. I., & Viguera, J. A. (2021). La planificación curricular en innovación: Elemento imprescindible en el proceso educativo. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(1) 1-17. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142021000100017&lng=es&nrm=iso&tlng=pt
- Eve Museos e Innovación. (5 de diciembre de 2020). *Qué es Espacio Museográfico*. <https://evemuseografia.com/2015/12/29/que-es-espacio-museografico/>
- Fernández-Martínez, L. M., Ramírez-Rodríguez, S. I., Tito-Duran, A., & Milán-Palmer, M. (2019). Las guías de autoaprendizaje en el proceso formativo de los estudiantes universitarios: Retos y estrategias. *Maestro y Sociedad*, 16(2), 400-411. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/download/4939/4283/15348>
- Fernández, O. (2006). *Una aproximación a la cultura de paz en la escuela*. Obtenido de Educere, 10(33): 251-256: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35603306>
- Flor, R. (2020). *Del corazón a la tinta. Del mundo interior al autorretrato* [Tesis de Grado, Universitat Politècnica de València]. Repositorio de la Universitat Politècnica de València. <https://m.riunet.upv.es/handle/10251/149857?show=full>
- Floss Manuals. (2011). *Decálogo de prácticas culturales de código abierto. 10. Ensayo y error. Equivócate mejor. Estética de la caída*. <https://fr.flossmanuals.net/decalogo-de-practicas-culturales-de-codigo-abierto/ensayo-y-error-estetica-de-la-caida/>
- Foote, A., Gitomer, D., Melamed, L., Rosenblatt, E., Simmons, S., Sims-Gunzenhauser, A., & Winner, E. (1992). *Arts Propel: a handbook for visual arts*. Harvard College. http://www.pz.harvard.edu/sites/default/files/Arts%20Propel%20-%20A%20Handbook%20for%20Visual%20Arts_0.pdf
- Fossatti, M. (9 de diciembre de 2015). La remezcla como lenguaje artístico. La defensa de lo común. *Revista Hugo*. <https://medium.com/revista-hugo/la-remezcla-como-lenguaje-art%C3%ADstico-b1fbd2150d71>
- Game, C. I., Abad, J. V., Ruiz, A., Chicaiza, V., Cepeda, M., Ramírez, F., Romero, N., Chávez, S., Maldonado, L., Gualán, N., Quel, H., Castillo, J., Freire, E., Betancourt, V., & Mata, A. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*. Ministerio de Educación. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Media.pdf
- García, F. J. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 6(2), 1-7. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021055001.pdf>

- Giráldez, A., & Pimentel, L. (2021). *Educación artística, cultura y ciudadanía. De la teoría a la práctica*. OEI. <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/libroedart-delateoria-prov.pdf>
- Gómez, M. I., & Ruiz-Bañuls, M. (2016). *El cómic como recurso didáctico interdisciplinar*. Tebeosfera. https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_como_recurso_didactico_interdisciplinar.html
- Guamán, O. (2015). *Orígenes e historia del arte precolombino en Ecuador*. UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/6805/1/78%20ORIGENES%20%20HISTORIA%20DEL%20ARTE%20%20%20RECOLOMBINA.pdf>
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, (1), 111-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4169414>
- Gutiérrez, R., & Fernández, S. (2018). Artistas en el aula: Estudio de un caso sobre trabajo colaborativo en el ámbito de las artes plásticas y visuales. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(2), 361-374. <https://doi.org/10.5209/ARIS.57324>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill. Obtenido de <file:///C:/Users/SafeComputer/Desktop/HERNANDEZ%20SAMPLERI.pdf>
- Hernández, G., & Hernández, E. (2022). *Fundamentación e instrumentación de la didáctica en el aula escolar*. Universidad de Quintana Roo. https://www.researchgate.net/publication/360345801_FUNDAMENTACION_E_INSTRUMENTACION_DIDACTICA
- Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 325-347. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5904762>
- Herrera, M. Á., & Cochancela, M. G. (2020). Aportes de las reformas curriculares a la educación obligatoria en el Ecuador. *Revista Científica*, 5(15), 362-383. https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/413
- Hervitz, S. S. (2018). ¿Qué es la Pedagogía Teatral? *Mamakuna*, (7), 56-61. <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/163>
- HISOUR Arte Cultura Historia. (s/f). *Cadáver exquisito*. Recuperado el 25 de septiembre de 2022 de <https://www.hisour.com/es/exquisite-corpse-35252/>
- Irrazabal, N., Saux, G., Bareyro, J. P., Burin, D., & Bulla, J. (2015). La comprensión del texto digital expositivo en el aula virtual de aprendizaje. *Perspectivas en Psicología: Revista*

- de *Psicología y Ciencias Afines*, 12(2), 57-66.
<https://www.redalyc.org/pdf/4835/483547667007.pdf>
- Kaunus. (2022) *¿Qué sabes sobre la música clásica? Origen, hitos y leyendas*.
<https://www.kaunus.com/que-sabes-sobre-musica-clasica-origen-hitos-leyendas>
- Lozano, J. (7 de agosto de 2021). El e-learning se dispara a la sombra de la pandemia con crecimientos del 30%. *José Lozano Galera | Emprendedor y Escritor*.
<https://www.joselozanogalera.com/el-e-learning-se-dispara-a-la-sombra-de-la-pandemia-con-crecimientos-del-30/>
- Luz Viajera Educación Artística Online. (10 de abril de 2020). *Portafolios artísticos: una guía para entender su función y qué esperar de una revisión*.
<https://www.luzviajera.com/single-post/portafolios-artisticos-una-guia-para-entender-su-funcion-y-que-esperar-de-una-revision>
- Mallada, L. (2009). La gestualidad: Significación y estética del rostro y la expresión corporal. *Vivat Academia. Revista de Comunicación*, XII(105), 40-58.
<https://doi.org/10.15178/va.2009.105.40-58>
- Marcé, S., Delgado, T., & Fuente, M. (2018). *La banda sonora de nuestra vida*. Colegio Ayalde.
https://www.unav.edu/documents/4889803/17397978/13_Ayalde_La+Banda+sonora+de+nuestra+vida.pdf
- Mármol, R. A. (2019). Teatro de títeres como estrategia para potenciar la atención de niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velázquez. *Conrado*, 15(70), 370-375. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442019000500370
- Martín, A., & Montilla, M. V. C. (2016). El uso del blog como herramienta de innovación y mejora de la docencia universitaria. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(3), 659-686. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56749100015.pdf>
- Martín, F. (2019). La estética del viento: Pioneros del arte cinético en España. *Laboratorio de Arte*, 31, 595-610. <https://doi.org/10.12795/LA.2019.i31.34>
- Martínez, B. (2015). *Taller para desarrollar la creatividad* [Tesis de Grado, Universitat Politècnica de València]. Repositorio de la Universitat Politècnica de València.
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/56665/MART%C3%8DNEZ%20-%20Taller%20para%20desarrollar%20la%20creatividad.pdf?sequence=2>
- Martínez, D. (2016). Remix y apropiación: la reproductibilidad técnica llega al Gran Caribe. *Cuadernos de Literatura del Caribe e Hispanoamérica*, (23), 15-38.
<https://doi.org/10.15648/cl.23.2016.2>

- Mascarell, S. D. (2020). Mobile learning en las artes visuales. un acercamiento a las experiencias educativas artísticas con smartphones en los últimos años. *ArtsEduca*, 27, 160-173. <https://doi.org/10.6035/Artseduca.2020.27.12>
- Mayol, J. J., Perales, F., Negre-Bennasar, F., & Nadal, G. F. (2019). El diseño web y material didáctico accesible en la enseñanza universitaria. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (59) 1-19. <https://doi.org/10.6018/red/60/06>
- Mena, P., Arreaza, H., Calle, T., Llambí, L. D., López, G., Ruggiero, M. S., & Vázquez, A. (2009). *Entre nieblas. Mitos, historias y leyendas del páramo*. Proyecto Páramo Andino: Abya Yala. <https://docplayer.es/21991023-Entre-nieblas-mitos-historias-y-leyendas-del-paramo.html>
- Méndez, E. (2021). Teatro/drama en educación y sistema educativo español ¿de qué estamos hablando? *EmásF: revista digital de educación física*, (69), 111-123. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7800563>
- Merino, N. C. (2018). Propuesta didáctica para la enseñanza del ritmo a través de la implementación de bandas rítmicas para niños de quinto año de educación general básica. *Unaciencia Revista de Estudios e Investigaciones*, 11(20), 27-31. <https://doi.org/10.35997/runacv11n20a5>
- Mesías, J. M. (2019). *Educación Artística Sensible. Cartografía contemporánea para arteducadores*. Editorial GRAÓ.
- Ministerio Coordinador de Patrimonio. (2012). *Introducción al Patrimonio Cultural. Manual introductorio para personal municipal*. Imprenta Noción. <https://amevirtual.gob.ec/wp-content/uploads/2017/04/libro-introduccion-al-patrimonio-cultural.compressed-ilovepdf-compressed.pdf>.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2023). *Instituciones Culturales*. Recuperado el 3 de abril de 2023 de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/instituciones-culturales/>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU. Educación Cultural y Artística*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-completo.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Guía didáctica de implementación curricular para EGB y BGU. Educación cultural y artística*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-ECA.pdf>
- Ministerio de Educación. (2018). *Guía de presentación y evaluación de proyectos de educación cultural y artística*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- Miss Techin. (27 de enero de 2019). *Diferencias entre un cómic y una novela gráfica*. <https://www.misstechin.com/diferencias-entre-comic-novela-grafica/>

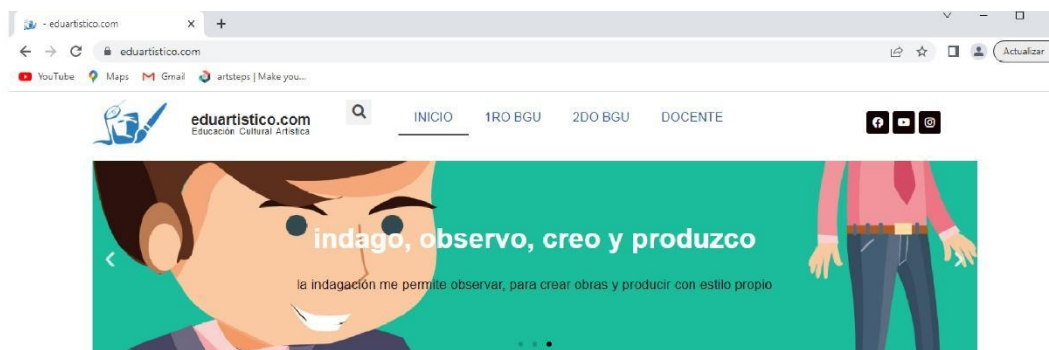
- MissChatz. (30 de mayo de 2018). Cómo hacer un guion gráfico: una guía básica para artistas en creación. *Envato Tuts+*. <https://design.tutsplus.com/es/articles/how-to-storyboard-basic-guides-for-aspiring-artists--cms-30962>
- Montiel, B. (2020). *Educación artística en infantil y con museos de arte: recursos y didáctica dentro del aula* [Tesis de Maestría, Universidad de Jaén]. Repositorio de la Universidad de Jaén. <https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/141117/1/TFM.%20Beln%20Montiel%20Gaitn.pdf>
- Morais, G. (22 de diciembre de 2022). ¿Qué es una banda sonora y cuál es su papel en un audiovisual? *Cifra Club*. <https://www.cifraclub.com/blog/que-es-una-banda-sonora/>
- Morales, A. (1 de junio 2021). ¿Qué es una leyenda? *TodaMateria*. <https://www.todamateria.com/que-es-una-leyenda/>
- Nogué-Font, À. (2020). Indagaciones sobre los procesos de creación artística desde la práctica. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(2), 535-552. <https://doi.org/10.5209/aris.66018>
- Oana, C. (23 de mayo de 2022). Modelo ADDIE: Qué es y cómo aplicarlo [Todo lo que debes saber]. *Venngage*. <https://es.venngage.com/blog/modelo-addie/>
- Olcina-Sempere, G., Reis-Jorge, J., & Ferreira, M. (2020). La educación intercultural: la música como instrumento de cohesión social. *Revista de Educación Inclusiva*, 13(1), 288-311. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/392>
- Oriol, M. Á. (2009). Actitudes que desarrollan los alumnos de secundario al crear composiciones musicales en grupo. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical - RECIEM*, 6(1), 1-10. <https://revistas.ucm.es/index.php/RECI/article/view/36937/35748>
- Ortega, G. V. (2019). *El concierto didáctico como estrategia de enseñanza – aprendizaje de géneros tradicionales del Ecuador* [Tesis de Maestría, Universidad de Cuenca]. Repositorio de la Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/32931>
- Pauta, D., Mansutti, A., & Collado, J. (2023). *portaciones filosóficas y antropológicas del Sumak Kawsay para las pedagogías de las artes en la Educación Superior ecuatoriana*. Obtenido de Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, 54(2):1-15: http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86262023000100087
- Pearson. (1 de marzo de 2017). El método Dalcroze y la importancia de la percepción del ritmo. *Red Música Maestro*. <https://redmusicamaestro.com/metodo-dalcroze-y-la-ritmica/>

- Peralta, A. (2019). *La interdisciplina como proceso de creación en las artes escénicas* [Tesis de Maestría, Universidad Veracruzana]. Repositorio de la Universidad Veracruzana. <https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/1944/48963/PeraltaLopezAmayrani.pdf?sequence=1>.
- Pérez, R. (2017). El graffiti como recurso didáctico en el ámbito educativo. El caso de Granada. UNES. *Universidad, Escuela y Sociedad*, (3), 64-82. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/revistaunes/article/view/12173>
- Pérez-Ortega, I. (2017). Creación de recursos educativos digitales: reflexiones sobre innovación educativa con TIC. *International Journal of Sociology of Education*, 6(2), 244-268. <https://doi.org/10.17583/rise.2017.2544>
- Pino-Torrens, R. E., & Urías-Arbolaez, G. C. (2021). La clase metodológica instructiva como forma para la culminación de estudios de posgrados. Reflexiones a propósito de un proyecto de maestría en educación cultural y artística. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, (9), 1-16. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/3569>
- Polanco, V. (27 de agosto de 2020). Observación de obras de arte: Una propuesta metodológica para trabajar con estudiantes de Pedagogía. *Cuadernos de Educación*. <https://cuadernosdeeducacion.uahurtado.cl/contenido/observacion-de-obras-de-arte-una-propuesta-metodologica-para-trabajar-con-estudiantes-de-pedagogia/>
- Porta, A. (1998). Cine, música y aprendizaje significativo. *Revista Comunicar*, (11), 106-113. <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C11-1998-17>
- Quatre Films. (25 de mayo de 2022). *Cuáles son los elementos del cine*. <https://quatrefilms.com/2022/05/25/elementos-del-cine/>
- Rajas, M., & Bastidas, M. (6 de abril de 2017). *Guion audiovisual para vídeo educativo*. Universidad Rey Juan Carlos. <https://urjconline.atavist.com/2017/04/06/guion-audiovisual-para-video-educativo/>
- Sánchez, M. (22 de marzo de 2021). ¿Qué es el stencil y cuáles son los orígenes de la técnica? *Blog Domestika*. <https://www.domestika.org/es/blog/7050-que-es-el-stencil-y-cuales-son-los-origenes-de-la-tecnica>
- Sánchez, M. J. (2008). Presentaciones Audiovisuales. *Annals del Sagrat Cor*, 15(3), 107-110. https://www.annalsdelsagratcor.org/docs/Annals_vol15n3.pdf#page=25
- Sedano, A. (2019). El Teatro Aplicado como campo interdisciplinario de investigación en los Estudios Teatrales. *Artnodes*, 23, 104-113. <https://doi.org/10.7238/a.v0i23.3260>
- Serrano, E. (2009). Accesibilidad vs usabilidad web: evaluación y correlación. *Investigación bibliotecológica*, 23(48), 61-103. <http://rev-ib.unam.mx/ib/index.php/ib/article/view/16970/51447>

- Siemens, G. (2014). Conectivismo: *Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf
- Thompson, F. [UDLAP]. (11 de noviembre de 2021) *¿Qué es la web 3.0?* [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=f-56kBOQg_c
- Todominaturas.com. (26 de octubre de 2022). *Qué es un diorama*.
<https://todominaturas.com/que-es-un-diorama>
- Torreblanca, F. (16 de enero de 2017). Técnicas de creatividad: Análisis Morfológico. *Francisco Torreblanca*. <https://franciscotorreblanca.es/creatividad-analisis-morfologico/>
- Tzeitel Escultora (18 de noviembre de 2020). La escultura en alambre: del dibujo a la escultura de volumen. *Tzeitel Estudio*. <https://www.tzeitelestudio.com/post/la-escultura-en-alambre-del-dibujo-a-la-escultura-de-volumen>
- Valdez, C. (2022). *El trabajo de las emociones a través de la Danza y el Teatro en el área de Educación*. Obtenido de Repositorio UNAE :
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2859/1/TIC%20PAH%201.pdf>
- Velecela-Espinoza, M. A. (2020). La educación musical en la formación integral de los niños. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, (7), 1-10.
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/3018>
- Vernia, A. M. (2018). *Música en educación primaria: el proyecto escénico como herramienta de aprendizaje musical*. Universitat Jaume I. <https://doi.org/10.6035/Sapientia139>
- Vintimilla-Cordero, M. P. (2019). La educación artística y sus problemas: consideraciones en torno al caso de Ecuador. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, (6), 1-17.
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/2850>
- Waimberg, P. (2020). Cómo vincular y habitar prácticas contemporáneas en la educación artística. *Trayectoria: Práctica Docente en Educación Artística*, (7), 150-159.
<https://www.ojs.arte.unicen.edu.ar/index.php/trayectoria/article/download/806/618/2145>

Anexos

Anexo A Página de Inicio



Curiosidades Artísticas

Fecha y eventos Culturales

@eduartistico_daami | mayo 12, 2020



Salvador Dáli

El nombre real

Salvador Felipe Jacinto Dalí i Domènech, su rasgo físico peculiar el bigote, según rumores, estaba inspirado en el pintor **Diego Velázquez**, conocido pintor barroco español autor de obras "Las Meninas" o "La rendición de Breda" y quien Dalí profundamente admiraba (Heraldo de Mexico 2021)



Picasso

Considera como el creador del Cubismo junto a Juan Gris y George Braquel, el nombre de picaso constaba de 12 nombres **Pablo Diego José Francisco de Paula Neponuceno Maria de los Remedios Cipriano de la Santísima Trinidad Ruiz y Picasso**. Se dice que su nombre completo esta escrito en la acta de bautizo del artista.

Noti-Arte

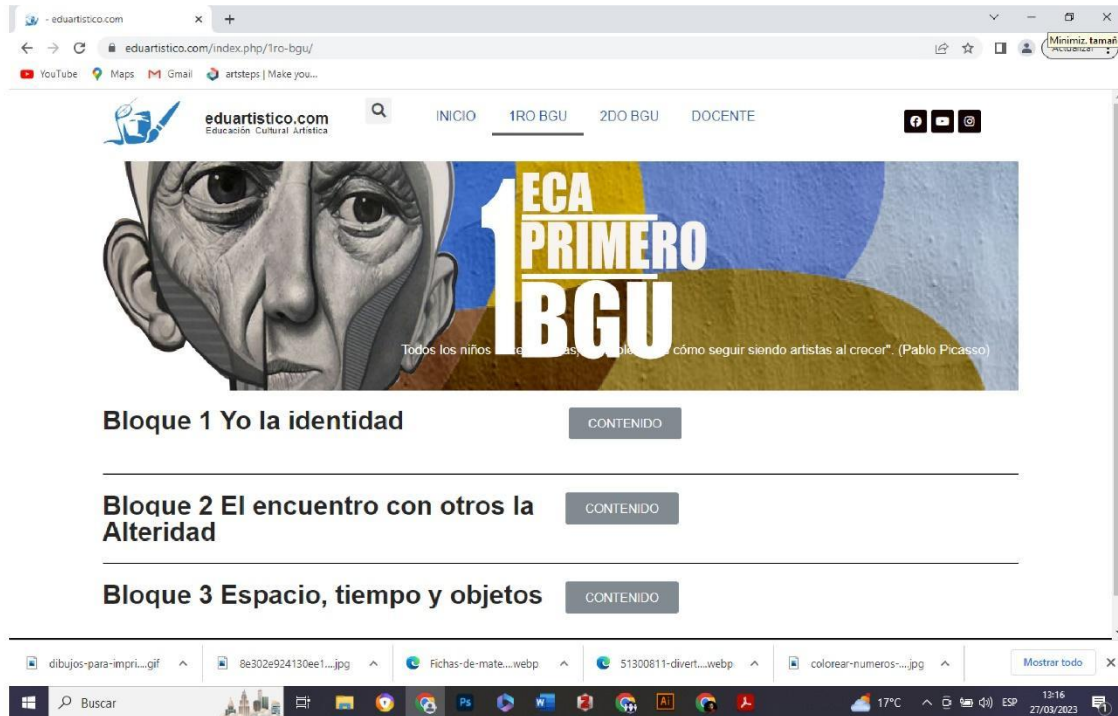
Apertua el museo de arte Religioso de Todosantos en Cuenca Ecuador

Durante de dos años entre investigaciones y trabajos, **las hermanas Oblatas de Cuenca dan la apertura su primer museo en el Complejo patrimonial de Todosantos**. En este espacio las religiosas darán a conocer su historia dentro de su convento y distintas hecho que han marcado la vida de esta congregación dentro del Cuenca y el Ecuador.

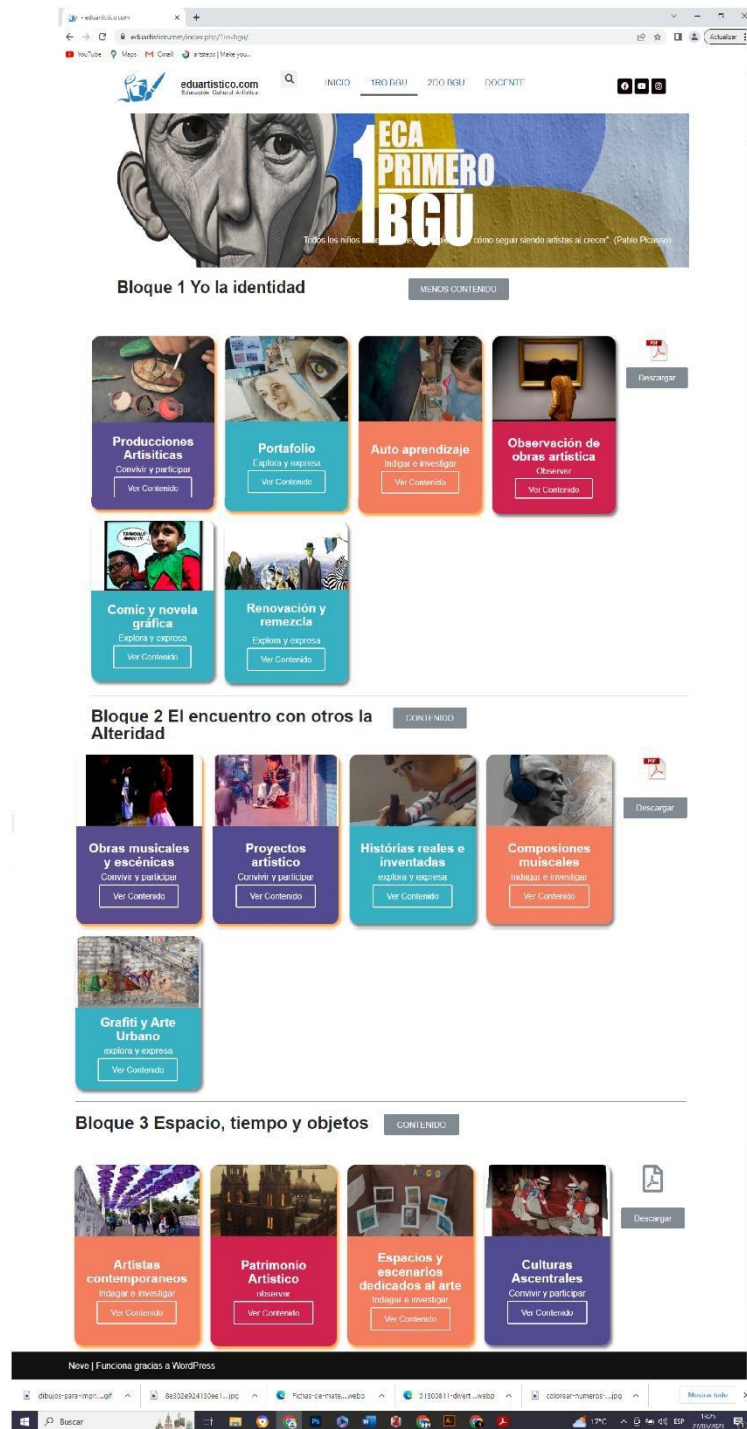
Fuente: Diario del Mercurio <https://n9.cl/w6298>



Anexo B Página de Primero BGU



Anexo C Página de Primero BGU desplegado



Anexo D Página de Segundo BGU

eduartistico.com Educación Cultural Artística

INICIO 1RO BGU **2DO BGU** DOCENTE

Bloque 1 Yo y la Identidad [CONTENIDO](#)

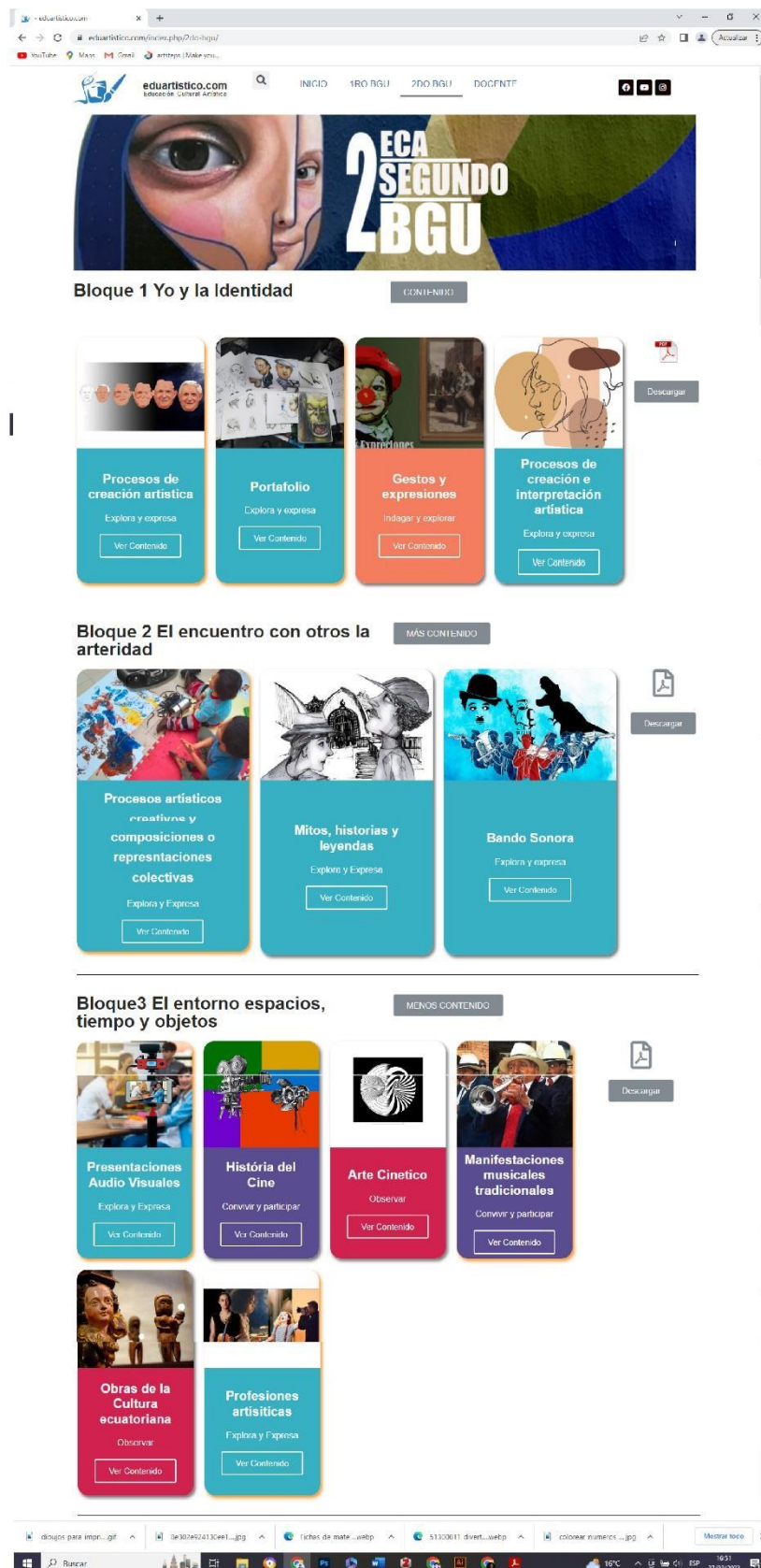
Bloque 2 El encuentro con otros la arteridad [CONTENIDO](#)

Bloque3 El entorno espacios, tiempo y objetos [CONTENIDO](#)

Neve | Funciona gracias a WordPress

Windows taskbar: Buscar, 16°C, 17:16, 27/03/2023

Anexo E Página de Segundo BGU desplegable



Anexo F Página Docente

Guia del Docente - eduartistico.com

eduartistico.com
Educación Cultural Artística

INICIO 1RO BGU 2DO BGU **DOCENTE**

Guia del Docente

Docente de Educación Cultural Artística
"El arte sirve para el descubrimiento, identificación, descripción y arreglo de nuestras experiencias, de nuestra realidad interior". (Stanislaw
Wikiewicz)

Guia docente de primero BGU

CONTENIDO

Guia docente de segundo BGU

CONTENIDO

Windows taskbar: Buscar, 16°C, 27/03/2023

Anexo G Página Docente desplegable

The screenshot shows a web browser displaying the 'Guía del Docente' page for 'Eduartístico.com'. The page features a navigation menu with 'INICIO', '1RO BGU', '2DO BGU', and 'DOCENTE'. The main heading is 'Guía del Docente', accompanied by a large abstract painting. Below this, the text reads 'Docente de Educación Cultural Artística' and includes a quote: '“El arte sirve para el descubrimiento, identificación, descripción y arreglo de nuestras experiencias, de nuestra realidad interior” (Stanslow)'. A circular logo for '1º ECA PRIMERO BGU' is shown. A 'MENOS CONTENIDO' button is present above three content blocks. Each block contains 'Guía Docente' and 'Rúbrica' download buttons and a list of topics. The first block lists 'Producciones Artística', 'Portafolio', 'Acto Aprendizaje', 'Observaciones de obras artísticas', 'Cuento, novela gráfica', and 'Renovación y remezcla'. The second block lists 'Obras musicales y escénicas', 'Proyecto colectivo artístico', 'Hefestias molts o inventadas', 'Composiciones musicales', and 'Graffiti y Arte Urbano'. The third block lists 'Artistas contemporáneos', 'Patrimonio artístico', 'Espacios y escenarios dedicados al arte', and 'Culturas ancestrales'. Below these is a 'MÁS CON TENIDO' button and another set of three content blocks. The first block in this set lists 'Proceso de creación artística', 'Pictórico', 'Género y expresiones', 'Proceso de creación e interpretación artística', and '...'. The second block lists 'Procesos artísticos creativos y composiciones o representaciones colectivas', 'Mitos, historias y leyendas', and 'Bandas sonoras'. The third block lists 'Presentaciones audio visuales', 'Historia del cine', 'Arte cinético', 'Manifestaciones musicales interactivas', 'Obras de las culturas escatinomas', 'Profesiones artísticas', and '...'. The browser's address bar shows 'http://www.eduartistico.com' and the Windows taskbar at the bottom displays the date '27/02/2022' and time '16:51'.

Anexo H Página emergente de la destreza

Producciones Artísticas

Ejemplos de trabajos con la técnica del cadáver exquisito.

Destreza:
Realizar producciones artísticas un dibujo, una escultura, a partir de temas de interés personal o social, cuestionamientos, preocupaciones o ideas relevantes para la juventud (Ref. ECA 5.1.1.)

Objetivos:

1. Realizar obras artísticas proponiendo diferentes puntos de vista, utilizando la técnica del cadáver exquisito.
2. Participar activamente durante el proceso de la realización de la obra de forma grupal.
3. Crear obras personalizadas, guiándose en dibujos propuestos.

Referencias importantes

La técnica a aplicarse es el CADÁVER EXQUISITO o en francés *cadavre exquis*, este estilo de hacer arte, comenzó con la poesía, que consistía en escribir palabras y dibujar al nasal, dejando visible la última

El cadáver exquisito

Creditos de imágenes, Link o Uri de la imagen

1. <https://acortar.link/sonGvK>
2. <https://acortar.link/ZXFaTo>
3. <http://innic.in/gCkMl>
4. <https://acortar.link/3k7su>
5. <https://acortar.link/CDs75g>
6. <https://acortar.link/ttttXa>

Actividad:

1. Observa el video El cadáver exquisito
2. Observar las obras realizadas con la técnica CADÁVER EXQUISITO.
3. Contesta las siguientes preguntas:
4. ¿Qué es lo que le llamo más la atención de esta técnica?
5. ¿Alguna vez a visto algo similar?
6. ¿Qué temas en particular te gusta dibujar?

Anexo I Rúbrica sugerida

RÚBRICA PARA EVALUAR

ASPECTO				
Presenta de acuerdo al tema	<p>Contiene todos los elementos visuales relacionados con el tema principal.</p> <p>EXCELENTEMENTE LOGRADO (2P)</p>	<p>Contiene algunos de los elementos visuales relacionados con el tema principal.</p> <p>BIEN LOGRADO (1,5P)</p>	<p>Contiene pocos elementos visuales relacionados con el tema principal.</p> <p>REGULARMENTE LOGRADO (1P)</p>	<p>No contiene elementos visuales descriptivos relacionados con el tema principal.</p> <p>DEFICIENTEMENTE LOGRADO (0.5P)</p>
Creatividad y diseño	<p>Presenta todos los elementos elaborados.</p> <p>EXCELENTEMENTE LOGRADO (2P)</p>	<p>Presenta algunos elementos elaborados.</p> <p>BIEN LOGRADO (1,5P)</p>	<p>Presenta casi varios elementos elaborados.</p> <p>REGULARMENTE LOGRADO (1P)</p>	<p>No presenta elementos elaborados.</p> <p>DEFICIENTEMENTE LOGRADO (0.5P)</p>
Lo realiza de acuerdo a las indicaciones	<p>Toma en cuenta todos los aspectos de la explicación del tema.</p> <p>EXCELENTEMENTE LOGRADO (2P)</p>	<p>Toma poco interés cuando se da alguna indicación.</p> <p>BIEN LOGRADO (1,5P)</p>	<p>Toma mínimamente en cuenta los aspectos de la explicación del tema.</p> <p>REGULARMENTE LOGRADO (1P)</p>	<p>No toma en cuenta los aspectos de la explicación del tema.</p> <p>DEFICIENTEMENTE LOGRADO (0.5P)</p>
Aseo	EXCELENTEMENTE LOGRADO (1P)	DEFICIENTEMENTE LOGRADO (0.5P)		
Puntualidad en el plazo de entrega	<p>Cumple con el plazo solicitado.</p> <p>EXCELENTEMENTE LOGRADO (3P)</p>	<p>Retraso de un día en el cumplimiento o más con justificación.</p> <p>BIEN LOGRADO (3P)</p>	<p>Retraso de un día en el cumplimiento o más. Sin justificación</p> <p>BIEN LOGRADO (0P)</p>	