



**LINEAMIENTOS CURRICULARES PARA EL
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO**

ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

PRIMER CURSO

Tabla de contenidos

1. Enfoque e importancia de enseñar y aprender Educación Artística	3
1.1 Eje curricular integrador	5
1.2 Macrodestrezas y Ejes del aprendizaje	6
2. Perfil de salida del área	12
3. Objetivos educativos del área	13
3.1 Objetivos educativos del año	14
4. Planificación por bloques curriculares	15
5. Precisiones para la enseñanza y aprendizaje	20
6. Indicadores esenciales de evaluación de primer año	38
7. Bibliografía	43
8. Anexo	45

1. Enfoque e importancia de enseñar y aprender Educación Artística

¿A qué nos referimos cuando hablamos de la Educación Artística?

La idea más común acerca de la Educación Artística es que enseñar arte significa solamente enseñar a los estudiantes a crear objetos o acciones artísticas. Sin embargo, en el mundo del arte fuera de la escuela no solamente se produce arte (creación), sino que también se observa, aprecia y critica (apreciación); se investiga su entorno social, político, religioso e histórico (historia del arte); y se realizan reflexiones filosóficas acerca de la naturaleza del arte (estética). Por lo tanto, si queremos lograr una Educación Artística completa, debemos incluir estos cuatro grandes campos en la enseñanza de esta materia¹:

- actividades de **creación**
- actividades de **apreciación**
- actividades de investigación de **historia del arte**
- actividades filosóficas: **estética**

A través de las actividades de creación, apreciación, historia del arte y estética, **los estudiantes estarán explorando otros procesos esenciales que les servirán en distintas dimensiones de su crecimiento personal. Por ejemplo:**

- Explorar, documentar y opinar sobre acontecimientos y comportamientos sociales de la realidad.

El arte les ofrece a los estudiantes la posibilidad de aprender a mirar con detenimiento su entorno y la posibilidad de adquirir la sensibilidad necesaria para comprender y valorar las diferencias personales y culturales, apreciar el mundo natural y las creaciones humanas. Así, su compromiso como ciudadanos se incrementará al conectar sus experiencias en el arte con sus vidas personales y sociales. Estos procesos les ayudarán a comprender mejor el comportamiento humano.

- Proponer nuevas ideas, explorar posibilidades, imaginar y crear nuevos mundos

Una enseñanza del arte de calidad ayuda a que los estudiantes experimenten procesos de transformación por medio de los cuales puedan imaginar y crear mundos con realidades alternativas en que las posibilidades sean infinitas, en lugar de aceptar una realidad de manera pasiva. Los procesos creativos desarrollan mentes más flexibles que pueden, a futuro, innovar y resolver problemas de forma creativa en otras áreas de la vida.

- Explorar sensaciones y emociones; expresar sentimientos personales o grupales

¹ La inclusión de estas cuatro áreas o disciplinas dentro de la enseñanza del arte vienen de la metodología de enseñanza llamada, en inglés, *Discipline Based Art Education*. El DBAE fue desarrollado y formalizado en los años ochenta por el Getty Center for Arts Education, después llamado Getty Education Institute. El DBAE no es una teoría original, sino un marco conceptual que incorpora elementos de algunas otras teorías educativas, como el VTS (Estrategias de Pensamiento Visual).

Los procesos artísticos producen y desarrollan ejercicios de introspección, con lo cual se logra que los estudiantes sean más conscientes de sus emociones y de sus reacciones frente al mundo. Se motiva entonces a que los estudiantes se observen a sí mismos con mayor profundidad, para luego poder expresar, con convicción y conciencia, sus ideas.

- Apreciar, criticar y evaluar ideas de otros acerca de un tema.

Los ejercicios de apreciación del arte desarrollan habilidades de observación y análisis de nueva información, y motivan la reflexión crítica y la expresión de ideas personales sobre lo observado, apoyándose en su adecuada argumentación.

- Experimentar procesos de sanación, de juego puro o de disfrute.

La creación artística permite también espacios de libertad emocional y física, necesarios para el bienestar general y el Buen Vivir. Los estudiantes se encontrarán con momentos de catarsis; donde habrá risas, bienestar, sensación de logro personal, de juego y, en general, de diversión. Sin embargo, habrá también momentos de frustración, nostalgia o tristeza, que son parte natural del proceso de autoconocimiento mediante la experiencia artística.

Debemos tener claro, entonces, que nos queremos alejar de la enseñanza que busca crear **productos** “lindos”. Tenemos que apuntar a ofrecer espacios y momentos de enseñanza-aprendizaje que motiven **procesos** en los cuales los estudiantes manejen ideas aplicables en su vida cotidiana. Los objetos artísticos resultantes son entonces logros secundarios de estos procesos, y pueden tener cualidades estéticas específicas planificadas o pueden ser accidentes que hayan resultado de la **experimentación** arriesgada. Estos productos, las obras de arte, son importantes, pero siempre pensados como parte de un proceso de trabajo más amplio.

Los lenguajes son, por lo tanto, un medio de apoyo para lograr procesos de **autoconocimiento**, de **significación del mundo y del otro**, de **cuestionamientos** y de **construcción de identidad**.

1.1 Eje curricular integrador

A partir del enfoque y de la importancia de enseñar y aprender Educación Artística, el eje curricular integrador del área es: **construir *identidad individual y social* mediante experiencias y procesos de percepción, desarrollo de pensamiento crítico y creación de objetos o acciones artísticas, promoviendo procesos de autoconocimiento, sensibilización al entorno, originalidad y proactividad.**

1.2 Macrodestrezas y ejes del aprendizaje

De lo planteado se desprenden los ejes de aprendizaje (**explorar, conocer, apreciar y crear**) que, a su vez, son las macrodestrezas que los estudiantes deberán desarrollar. Éstas se complementan y se trabajan en conjunto para lograr una enseñanza integral del arte.

I) Explorar:

En la **exploración** se consideran tres categorías:

- a. Explorar el **mundo exterior**: La exploración sensible del entorno y su documentación es una de las bases del proceso creativo. Al tener una visión más amplia y detallada del entorno se puede opinar acerca de él de una manera más profunda y precisa. Se quiere, por lo tanto, promover una percepción consciente del mundo que nos rodea a través de todos los sentidos.
- b. Explorar el **mundo interior**: Es la atención consciente a los sentimientos propios y ajenos.
- c. Explorar el **mundo académico**: Esta categoría incluye la investigación de los datos y procesos que otras disciplinas ofrecen sobre el mismo tema, como parte importante y complementaria de los procesos creativos.

II) Conocer:

En el **conocimiento** se incluyen dos grupos de saberes:

- a. **Historia del Arte**: Este conocimiento parte de la investigación e interpretación de la relación que existe entre las obras de arte de distintos lenguajes y sus contextos históricos y culturales. La inclusión de eventos y datos históricos debe ir acompañado del desarrollo del pensamiento crítico por medio de la relación entre sus ideas personales y el conocimiento adquirido.
- b. **Técnicas**: La técnica de cada lenguaje artístico es el conjunto de procedimientos y recursos de los que se sirve cada lenguaje. Esto incluye la destreza manual y /o corporal así como el conocimiento acerca del uso de las herramientas y conceptos fundamentales. Las técnicas de cada lenguaje son muchas y muy variadas. Es imposible pretender que en un plazo corto los estudiantes lleguen a dominarlas, sin embargo, es importante ofrecer conocimientos y destrezas básicas en el uso de vocabulario especializado, materiales, herramientas, procedimientos y métodos de pensamiento de cada uno de los lenguajes artísticos. El conocimiento técnico que los estudiantes adquieran permitirá que puedan expresar sus ideas través de cada lenguaje de una manera más exitosa.

III) Apreciar:

a. La propuesta para este currículo es promover actividades y brindar herramientas a los estudiantes para que el proceso de apreciación del arte sea personal y significativo. Tanto el docente (mediador) como los estudiantes lograrán conectarse profundamente con las obras de arte para apreciarlas y cuestionarlas.

La apreciación del arte realizada adecuadamente tiene varios resultados beneficiosos para la Educación Artística y en general:

- Los estudiantes aprenden a observar detalladamente. Esta destreza les servirá no solamente al momento de explorar e investigar su entorno, sino al momento de evaluar sus propias creaciones.
- La apreciación del arte, con todos sus procesos, promueve la tolerancia al evidenciar, de una manera directa y simple, que todos tenemos percepciones y emociones únicas, a veces parecidas a las de otros y a veces diferentes, pero que todas son válidas.
- Con una buena mediación, la observación detallada de obras de arte y la revisión de los pensamientos y sentimientos de los observadores permiten aprender a realizar

procesos claros de argumentación y diálogo. A través de este acercamiento, estudiantes y docentes lograrán examinar y hablar acerca de obras de arte y, en general, acerca de temas no familiares, con rigor y emoción.

- La apreciación del arte promueve procesos de construcción de identidad desde la observación detallada de nuestro entorno y de expresiones artísticas acerca de él, hasta el proceso final de crítica en que el observador se ve obligado a clarificar – tanto para él mismo como para otros– sus preferencias, sensaciones e ideas con respecto a la expresión de alguien más. En este proceso se verán reflejados sus gustos, sus juicios de valor, sus relaciones con los otros.

b. En el eje de aprendizaje, **apreciar** se incluye al área de la filosofía que reflexiona acerca de la naturaleza del arte; la **estética**. Los estudiantes se cuestionarán qué es arte para cada uno de ellos, para su comunidad, cómo se concibe al arte en cada época de la historia y cómo se relaciona el arte con las ideas acerca de la belleza y demás valores.

IV) Crear:

El eje de aprendizaje de crear significa, en esta asignatura, **expresarse** a través de lenguajes artísticos alternativos a la palabra. Por lo tanto, en el proceso de elaboración de obras de arte, los estudiantes expresarán visiones propias, alejadas de la reproducción de modelos preestablecidos. Los estudiantes crearán obras de arte de lenguajes variados, vinculadas siempre al tema generador.

Conexión entre ejes de aprendizaje:

Las cuatro macrodestrezas o ejes de aprendizaje arriba mencionados (explorar, conocer, apreciar y crear) son claves en el desarrollo de un proceso creativo exitoso. Pero esta división no es secuencial, y los límites entre ellas son muy flexibles. Eso quiere decir que están íntimamente conectadas. Por ejemplo, al **explorar** el entorno con los sentidos, los estudiantes descubrirán que muchas partes de ese entorno están formadas por creaciones artísticas.

Al **apreciar** y conectarse con obras de arte, naturalmente se promueve el deseo por **conocer** más, y los estudiantes se sienten motivados a investigar acerca de artistas, períodos o movimientos artísticos, estilos, mensajes, etc. Así, la apreciación se vincula naturalmente con el estudio de la historia del arte. Lo mismo sucede con las herramientas de producción y los elementos y principios de los lenguajes artísticos. Los observadores, al vivir la experiencia de una observación detallada y profunda, descubren y se interesan por los aspectos técnicos de una obra y por cómo estos lenguajes logran transmitir mensajes específicos, vinculándose así con la destreza de **crear**. Este es un solo ejemplo de cómo el proceso creativo vincula estas cuatro destrezas, pero cada estudiante experimentará una secuencia de ir y venir entre ejes en cada proyecto de una manera distinta.

Al profundizar en el desarrollo de los procesos creativos y su metacognición, los estudiantes comprenden cómo funciona su mente cuando observan y luego piensan acerca del arte, reaccionan frente a objetos artísticos y hablan sobre ellos. Este proceso ayuda entonces a desarrollar habilidades transferibles a la vida cotidiana y útiles en la vida productiva y laboral.

Este enfoque propone que las artes pueden ser vistas y aceptadas como medios de expresión de opiniones acerca de **temas** que nos interesan, nos apasionan o nos intrigan. El estudio de esos temas es, por lo tanto, fundamental para el proceso de creación, ya que, si no tenemos de qué hablar, ¿entonces de qué nos sirve saber varios lenguajes? Si no tenemos una opinión, ¿de qué vamos a hablar en nuestras obras? Se plantea, entonces, que los estudiantes exploren **temas generadores** a través de varios lenguajes.

Como consecuencia, el arte ayudará a crear conexiones reales con las otras disciplinas y permitirá profundizar algunos de los beneficios de la enseñanza de esta asignatura, como por ejemplo:

- Promover el acercamiento a un tema desde varios puntos de vista y desde varias disciplinas, con lo cual se motiva la investigación profunda y el desarrollo de distintas posturas. Este ejercicio promueve procesos mentales que favorecen el pensamiento flexible y la solución creativa de problemas, ya que da por hecho que siempre hay varias soluciones frente a un problema. Por la misma razón, promueve la tolerancia hacia perspectivas de vida distintas a la propia.
- Funcionar como un puente para la enseñanza interdisciplinaria y destacar así la idea de que todo está conectado, eliminando, por lo menos en parte, las divisiones arbitrarias de tiempo y espacio que existen entre disciplinas en el ámbito académico.
- Brindar la posibilidad de que los estudiantes (cada uno con distintos estilos de aprendizaje y con múltiples inteligencias) puedan aprovechar y participar activamente de las discusiones en todos los bloques y en varios niveles, según sus intereses y necesidades cotidianas reales.

Estos temas generadores son los bloques curriculares que los estudiantes deberán desarrollar. **Para primer curso de Bachillerato** los bloques curriculares tienen conexiones explícitas o implícitas con los temas que se tratarán en otras materias del tronco común:

1. Mitos y leyendas
2. Movimiento
3. El microuniverso
4. Ciclos de vida y muerte
5. Mi entorno social y yo
6. Encuentro de culturas

Y los lenguajes que se estudiarán en primer curso son:

1. Cine
2. Teatro
3. Danza
4. Cómic
5. Nuevas artes
6. Música

El siguiente cuadro evidencia un ejemplo de cómo se articulan en primer curso el bloque curricular, los ejes de aprendizaje y los lenguajes artísticos, considerando que la construcción de identidad es el eje integrador:

Bloque curricular	Ejes de aprendizaje	Lenguajes artísticos	CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD
Ciclos de vida y muerte	EXPLORAR	CINE TEATRO DANZA CÓMIC NUEVAS ARTES MÚSICA	
	CONOCER		
	APRECIAR		
	CREAR		

Para el **segundo curso de Bachillerato**, una vez que tanto los docentes como los estudiantes estén familiarizados con los procesos de trabajo creativo, se propone que exista solamente un bloque curricular con el tema generador **Proyecto Personal**. Este bloque se desarrollará durante todo el año lectivo. Esto significa que cada estudiante escogerá un tema de su interés y lo desarrollará a través de los cuatro ejes de aprendizaje, durante todo el año, así:

Bloque curricular	Ejes de aprendizaje	Lenguajes artísticos	CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD
PROYECTO PERSONAL (Tema escogido por cada estudiante)	EXPLORAR	Lenguajes pertinentes escogidos por cada estudiante	
	CONOCER		
	APRECIAR		
	CREAR		

2. Perfil de salida del área

Al terminar el Bachillerato, el estudiante estará en capacidad de:

- Operar en un nivel básico las cuatro disciplinas artísticas (danza, música, teatro y artes visuales) para comunicarse y construir significados.
- Comunicarse de una manera competente, en por lo menos un lenguaje artístico, mediante el desarrollo de la intuición, reflexión y destreza técnica para generar procesos de búsqueda personal.
- Desarrollar el pensamiento crítico y presentar análisis básicos frente obras de arte de los distintos lenguajes, desde las perspectivas técnica, histórica, cultural y personal.
- Aplicar diversos procesos creativos para resolver problemas de forma imaginativa en su vida laboral y cotidiana.
- Posibilitar la imaginación de realidades alternativas y la participación activa en su creación.

3. Objetivos educativos del área

El área de arte brindará a los estudiantes la posibilidad de:

- **Percibir**, de manera sensible y crítica, el mundo exterior y las creaciones artísticas, para valorar las diferencias personales y culturales y poder responder a éstas como ciudadano activo.
- **Explorar** su mundo interior para ser más consciente de sus emociones y de sus reacciones y las de los otros para **expresar** con convicción y conciencia sus ideas.
- Aplicar procesos creativos diversos² para desarrollar una **mente flexible** que pueda innovar y resolver problemas de forma creativa en otras áreas de la vida.
- **Apreciar** las similitudes, diferencias y nuevas propuestas en **las expresiones artísticas** personales y culturales a través de la ejecución del proceso creativo y la valoración de otras obras, para responder a ellas de una manera individual, informada y significativa.
- **Crear** productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras por medio del empleo consciente de los elementos y principios del arte, para experimentar procesos reales de **transformación**.
- **Comprender y aplicar** distintos materiales, herramientas, conceptos, **técnicas** y procesos mentales de los lenguajes artísticos mediante el desarrollo de un proceso riguroso, para la creación de obras de arte.

² Como por ejemplo:

- combinar, analizar y aplicar ideas dispares o desconectadas
- preferir la construcción de nuevos conceptos cuando nos confrontamos con una experiencia novedosa, en vez de intentar reproducir conceptos antiguos
- hacer pruebas y experimentar con distintos materiales y herramientas y ver que pasa
- valorar los errores, aprovecharlos y aprender de ellos

3.1 Objetivos educativos del año

Bloque curricular: Mitos y leyendas

Investigar, documentar y analizar mitos y leyendas en el entorno cercano y en representaciones artísticas visuales y cinematográficas, para crear un personaje y una historia mítica personal y así apoyar a los procesos de construcción de identidad personal y cultural.

Bloque curricular: Movimiento

Comprender, analizar, e interpretar las relaciones entre los fenómenos de movimiento en la física y los movimientos del cuerpo en la danza, para crear y publicitar de una manera artística una obra musical corta que presente visiones personales y grupales acerca de un tema de actualidad para el colegio.

Bloque curricular: El microuniverso

Analizar, criticar y crear imágenes abstractas inspiradas en la ciencia, para desarrollar apreciaciones sensibles, originales y detalladas de sí mismo y del mundo.

Bloque curricular: Ciclos de vida y muerte

Reflexionar sobre los procesos de vida y muerte mediante la investigación y análisis hitos históricos y ceremonias culturales, a través de la creación de obras escénicas que reflejen opiniones personales y culturales al respecto.

Bloque curricular: Mi entorno social y yo

Documentar las relaciones sociales del entorno y reflexionar acerca de ellas, para crear un cómic que ilustre su participación en el proceso de construcción de valores culturales.

Bloque curricular: Encuentro de culturas

Investigar y construir instrumentos musicales alternativos, para crear un ritmo básico que refleje su visión personal acerca de su región y su cultura.

4. Planificación por bloques curriculares

Bloque curricular: Mitos y leyendas	
Ejes del aprendizaje	Destrezas con criterios de desempeño
Explorar	Documentar los distintos códigos gestuales que existen en su entorno a través de la observación de la comunidad en la que viven.
	Investigar historias, mitos y leyendas de la memoria cultural del entorno, por medio de fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales.
	Documentar, a través del dibujo o la fotografía, gestos y expresiones

	que nacen de las emociones personales en distintos momentos.
Conocer	Reconocer el código verbal, para verbal y no verbal a través de su identificación en una obra de teatro.
	Identificar los elementos fundamentales (imagen, tiempo, movimiento, sonido e iluminación) de una película a partir del análisis de la interacción de sus partes.
Apreciar	Señalar las ideas principales, símbolos, personajes y mensajes que aparecen en una obra por medio del análisis de estos elementos en una película.
	Expresar opiniones y reacciones frente a la película mediante la creación de argumentos desde la perspectiva emocional y personal.
	Analizar el papel que juega un personaje en una obra de arte ³ a través del análisis de las características principales, valores y símbolos.
	Valorar las producciones artísticas propias, a partir de la autoevaluación de las cualidades expresivas.
	Analizar el valor estético ⁴ de las obras producidas por los mismos estudiantes.
Crear	Desarrollar una obra teatral a partir de la investigación y recuperación de la memoria cultural.
	Actuar utilizando códigos no verbales a partir del desarrollo de personajes mitológicos personales.
	Crear un personaje mitológico con base en la importancia de las emociones, características y valores personales que definen a cada ser humano.
	Diseñar una historia utilizando un guión gráfico , a partir del recuerdo, transformación o inspiración de un evento.
Bloque curricular: Movimiento	
Ejes del aprendizaje	Destrezas con criterios de desempeño
Explorar	Documentar el entorno sonoro local a través de la representación de una imagen, un texto o un sonido.
	Reconocer símbolos locales a partir de la observación de ejemplos populares de las expresiones artísticas.
	Discutir la influencia del entorno auditivo cotidiano en las personas, a partir de la interpretación de las emociones y el estado de ánimo.
	Identificar fenómenos físicos de movimiento por medio de la

³ En este caso, **obra de arte** se refiere a cualquier producto resultante de un proceso de creación artística, sin importar el lenguaje utilizado. **Obra de arte** puede ser entonces una película, una obra de teatro, un dibujo, una foto, una canción, un texto, un cómic, un afiche, etc.

⁴ Cuando se habla de valor estético se refiere a todas las reflexiones que tengan que ver con la naturaleza del arte de determinada expresión u obra. Es preguntarse, ¿esta obra que estoy observando (o escuchando) es arte?

	realización de gráficos artísticos.
Conocer	Investigar el nacimiento y desarrollo de los musicales desde la valoración de la perspectiva social.
	Distinguir diferentes tipos de sonidos a través de la clasificación de su origen (natural o artificial) y su tono (agudo o grave).
	Reconocer las diferencias entre el mensaje visual y el mensaje textual partiendo del análisis del afiche.
Apreciar	Comparar los elementos y los principios del diseño de distintos momentos históricos y contextos culturales por medio de la observación crítica de afiches.
	Construir criterios estéticos personales a través de la autoevaluación de sus trabajos y en la evaluación del trabajo de otros.
	Analizar el valor estético ⁵ de los afiches publicitarios a partir de su observación.
Crear	Crear una obra musical corta en función de la discusión de ideas personales y grupales acerca de un tema de actualidad para el colegio.
	Improvisar un baile a partir de sonidos producidos por los mismos estudiantes.
	Interpretar ritmos variados mediante la distinción de movimientos intuitivos de su cuerpo.
	Poner en escena una coreografía creada por los mismos estudiantes como parte de una obra musical a partir de la incorporación de los conceptos de física aprendidos anteriormente.
	Incorporar, de manera creativa, los elementos y principios del diseño por medio de la producción de afiches publicitarios.
Bloque curricular: El microuniverso	
Ejes del aprendizaje	Destrezas con criterios de desempeño
Explorar	Investigar el funcionamiento del microuniverso a partir de la interpretación de imágenes e información científica básica.
	Explorar el propio cuerpo y el entorno cercano, a través de la aplicación de una perspectiva microscópica.
	Transferir sensaciones y sentimientos a imágenes visuales, movimientos o sonidos, a partir del empleo imágenes del microuniverso como inspiración.
Conocer	Describir similitudes y diferencias entre estilos de baile contemporáneo a partir de sus secuencias de movimiento y nivel de expresividad.
	Reconocer los materiales , las herramientas y las técnicas del grafiti mediante la observación del entorno cotidiano o fotografías de estas representaciones en las urbes.
	Reconocer obras de arte abstractas de distintos movimientos de la

⁵ Cuestionarse si los afiches publicitarios son arte, desarrollar y argumentar sus respuestas.

	historia del arte, tomando en cuenta los elementos del diseño y su calidad expresiva.
Apreciar	Analizar las obras de arte abstractas a partir de la valoración de los elementos y principios del arte y la visión personal.
	Discutir el valor estético de las obras de arte abstractas en comparación con obras de arte figurativas.
Crear	Interpretar una canción con el cuerpo, la voz o un instrumento, basada en la observación de imágenes microscópicas.
	Producir grafitis abstractos, por medio de la aplicación de elementos y principios del diseño.
	Interpretar a un personaje a partir de la aplicación de los códigos verbales y gestuales .
Bloque curricular: Ciclos de vida y muerte	
Ejes del aprendizaje	Destrezas con criterios de desempeño
Explorar	Contrastar los distintos rituales ceremoniales de muerte a través de la interpretación de las tradiciones en la propia cultura y en culturas ajenas.
	Documentar las ideas y sentimientos personales con respecto a la muerte a través de imágenes y palabras.
Conocer	Comparar diferentes géneros musicales , que representen distintas culturas y momentos históricos, a partir de la valoración de su calidad expresiva.
	Reconocer los elementos de la danza a partir de la observación de la interpretación de un baile tradicional.
	Comprender el montaje como proceso básico cinematográfico a partir de la observación de una película .
Apreciar	Relacionar obras de distintos lenguajes de la historia del arte universal con eventos históricos, a través de la evaluación de su capacidad narrativa y expresiva.
	Analizar una película relacionada a la vida y la muerte, por medio de la interpretación de la perspectiva de los valores culturales del entorno.
	Construir un grupo de criterios estéticos y aplicarlos en la evaluación de su propio trabajo y el de otros a través de la aplicación de los propósitos del arte y su lenguaje.
Crear	Explorar un estilo o tradición de la danza a través de la práctica de sus pasos de baile y secuencias.
	Crear una coreografía (baile) por medio de la implementación de las ideas personales y grupales con respecto a la muerte.
	Participar en la coreografía a partir de la interpretación personal del mensaje.

Bloque curricular: Mi entorno social y yo	
Ejes del aprendizaje	Destrezas con criterios de desempeño
Explorar	Documentar las relaciones sociales más importantes del entorno , a través de la fotografía, el video o el texto.
	Elaborar representaciones de arte visual o escénico que expresan sentimientos a partir del reconocimiento de las emociones propias con respecto a las relaciones sociales del entorno.
	Documentar el entorno sonoro local y relacionarlo con el entorno social y los valores culturales.
	Discutir acerca del amor , la libertad y la responsabilidad social desde la comparación de distintos puntos de vista de los valores personales y sociales.
Conocer	Investigar la historia del cómic historieta a través de la diferenciación de los diversos géneros del lenguaje.
	Reconocer los códigos cinéticos del cómic a partir del análisis de una viñeta.
Apreciar	Analizar un cómic o historieta a través de la interpretación de su entorno social y cultural.
	Analizar una obra de teatro de la calle con base en la valoración la perspectiva del observador.
	Analizar el valor estético de obras de arte informales ⁶ , a partir de la observación de sus ejemplos.
Crear	Identificar el empleo del lenguaje para verbal en situaciones cotidianas por medio de la redacción de una comunicación escénica.
	Transformar una historieta mediante la incorporación de diálogos, onomatopeyas y otras expresiones .
	Construir una historieta , utilizando el lenguaje del cómic , partiendo de historias cortas inspiradas en la propia experiencia.
	Aplicar los componentes verbales del cómic por medio de la representación de los personajes de historietas.
Bloque curricular: Encuentro de culturas	
Ejes del aprendizaje	Destrezas con criterios de desempeño
Explorar	Comparar datos y cifras asociadas a los movimientos migratorios a partir del análisis de distintas perspectivas locales.
	Explorar la influencia de los movimientos migratorios a través de la evaluación de los efectos artísticos dentro del entorno cercano.
	Describir los sentimientos asociados a un encuentro personal con otra cultura, a través de imágenes, movimientos o sonidos.

⁶ Por ejemplo el teatro de la calle, historietas no publicadas, etc., y en general obras de arte que no han sido expuestas o publicadas en espacios formales.

Conocer	Reconocer los elementos básicos de la música mediante la apreciación de una interpretación musical nacional.
	Evidenciar la creación y evolución de instrumentos musicales ecuatorianos a través de la investigación de su historia.
Apreciar	Distinguir los instrumentos musicales contruidos con materiales cotidianos y alternativos a partir de la audición y análisis de sus interpretaciones.
	Reconocer símbolos culturales e históricos desde la interpretación de la manifestación popular de las expresiones artísticas.
	Analizar el valor estético de la música interpretada con instrumentos alternativos a partir de su apreciación.
Crear	Interpretar un repertorio musical básico con expresión y relativa precisión. ⁷
	Crear y decorar un instrumento musical utilizando materiales cotidianos o reciclados.

5. Precisiones para la enseñanza y aprendizaje

Introducción general

Este currículo se enfoca en proveer a los estudiantes del ambiente, las herramientas y los detonadores necesarios para que se expresen con libertad y creatividad acerca de los temas generadores. Para lograr esto, la mediación que los docentes realizarán debe tener un **equilibrio** entre **brindar conocimientos** y **provocar cuestionamientos** para desarrollar el pensamiento crítico y la expresión personal de los estudiantes, utilizando, como instrumento, los lenguajes artísticos.

Se plantea este currículo como una guía flexible. Cada institución y cada docente deberá concentrarse en los temas y actividades que sean de mayor interés para sus estudiantes y deberán desarrollar aquellas destrezas que sean necesarias para el nivel específico del estudiantado.

En primer curso de Bachillerato se plantea trabajar con los siguientes bloques curriculares, los cuales se conectan (explícita o implícitamente) con temas que se trabajarán en otras materias del tronco común:

1. Mitos y leyendas
2. Movimiento
3. El microuniverso
4. Ciclos de vida y muerte
5. Mi entorno social y yo
6. Encuentro de culturas

⁷ Cantar o acompañar, con la interpretación de un ritmo básico, dos o más canciones de distintos géneros.

Estos bloques se pueden trabajar en la secuencia que los docentes escojan. Cada bloque está diseñado para ser autosuficiente; es decir, no se necesitan conocimientos de un bloque para continuar con otro.

De la misma manera, es importante señalar que no es necesario desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en la secuencia en la que aparecen en la planificación por bloques curriculares. El orden ahí establecido es una agrupación por ejes de aprendizaje (explorar, conocer, apreciar y crear).

¿Cómo escoger la secuencia de destrezas que se va a enseñar dentro de cada bloque? En el momento de la enseñanza de un bloque curricular, los ejes de aprendizaje se deben ir desarrollando entrelazadamente, de manera integral⁸. El orden en el que se desarrollen estas destrezas no es obligatorio ni es siempre el mismo para cada bloque, sino que depende de las necesidades de cada grupo de estudiantes y de las decisiones de cada docente. Se sugiere no desarrollar todas las destrezas que corresponden a un eje de aprendizaje juntas, una después de otra, a menos que los docentes consideren que el aprendizaje va a ser más exitoso y coherente de esa manera.

Asimismo, se sugiere que los docentes dividan los bloques curriculares por proyectos. De esa forma se podrán desarrollar varios lenguajes en conjunto, sin que el bloque resulte difícil de manejar o muy largo. En cada proyecto se trabajará un lenguaje principal y otros lenguajes de apoyo. Por ejemplo, en el bloque 1, Mitos y leyendas, se podrían realizar dos proyectos:

1. Montar una obra de teatro que represente una leyenda local

Este proyecto se puede desarrollar con varios lenguajes, sin embargo, el principal es el teatro. Otros lenguajes, (como el dibujo, la fotografía o el cine) servirán de apoyo en la construcción de la información necesaria para el montaje de la obra.

2. Crear un personaje de inspiración mitológica y un guión gráfico que lo acompañe

En este proyecto el lenguaje principal es el cine, y uno de los lenguajes de apoyo es el cómic. Este proyecto se puede trabajar como seguimiento al proyecto 1 o como uno separado. Es importante recordar que cada proyecto se puede desarrollar con destrezas distintas.

Por ejemplo⁹:

Dentro del proyecto 1 se pueden desarrollar las siguientes destrezas:

1. Investigar **historias, mitos y leyendas** de la memoria cultural del entorno, por medio de fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales.

⁸ Por ejemplo: los estudiantes realizan una actividad de *exploración* en un momento determinado y en el momento siguiente desarrollan una destreza de *conocimiento*. Luego pueden volver a *explorar* y después podrán *apreciar*. Posteriormente pueden realizar una actividad de *creación* y después podrán *apreciar sus creaciones*, etc.

⁹ Esta no es la única forma de organizar las destrezas. Cada docente puede decidir cuántos proyectos desarrolla dentro de un bloque y qué lenguajes y destrezas funcionan mejor dentro de cada proyecto.

2. Documentar los distintos **códigos gestuales** que existen en su entorno a través de la observación de la comunidad en la que viven.
3. Reconocer el **código verbal, para verbal y no verbal** a través de su identificación en una obra de teatro.
4. Desarrollar una **obra teatral** a partir de la investigación y recuperación de la memoria cultural.
5. Actuar utilizando **códigos no verbales** a partir del desarrollo y comunicación de personajes.
6. Valorar las **producciones artísticas** propias, a partir de la autoevaluación de las cualidades expresivas.
7. Analizar el valor estético¹⁰ de las obras producidas por los mismos estudiantes.

Para el proyecto 2 se pueden desarrollar las siguientes destrezas:

1. Señalar las **ideas principales, símbolos, personajes y mensajes** que aparecen en una obra por medio del análisis de estos elementos en una película.
2. Expresar opiniones y reacciones frente a la **película** mediante la creación de argumentos desde la perspectiva emotiva personal.
3. Identificar los **elementos fundamentales (imagen, tiempo, movimiento, sonido e iluminación)** de una película a partir del análisis de la interacción de sus partes.
4. Documentar, a través del dibujo o la fotografía, **gestos y expresiones** que nacen de las emociones personales en distintos momentos.
5. Analizar el papel que juega un **personaje** en una obra de arte¹¹ a través del análisis de las características principales, valores y símbolos.
6. Crear un **personaje mitológico** basándose en la importancia de las emociones, características y valores personales que definen a cada uno.
7. Diseñar una historia utilizando un **guión gráfico**, a partir del recuerdo, transformación o inspiración de un evento.

¿Cómo escoger qué lenguaje artístico utilizar para el desarrollo de las destrezas?

Algunas destrezas ya describen un lenguaje específico, por ejemplo:

Actuar utilizando **códigos no verbales** a partir del desarrollo y comunicación de personajes.

Esta destreza trabaja, obviamente, el lenguaje del teatro. Pero otras destrezas que son parte de los procesos artísticos generales no describen un lenguaje predeterminado, por ejemplo:

¹⁰ Cuando se habla de valor estético se hace referencia a todas las reflexiones que tengan que ver con la naturaleza del arte de determinada expresión u obra. Es preguntarse, ¿esta obra que estoy observando (o escuchando) es arte?

¹¹ En este caso, **obra de arte** se refiere a cualquier producto resultante de un proceso de creación artística, sin importar el lenguaje utilizado. **Obra de arte** puede ser entonces una película, una obra de teatro, un dibujo, una foto, una canción, un texto, un cómic, un afiche, etc.

Observar y documentar los distintos **códigos gestuales** que se pueden encontrar en el entorno.

Esta destreza se podría trabajar con varios lenguajes: fotografía, video, dibujo, teatro o escritura. Es decisión del docente qué lenguaje utilizar. Para tomar esta decisión, se recomienda considerar lo siguiente:

Escoger un lenguaje que equilibre el desarrollo del bloque.

Si el docente planifica un proyecto dentro del bloque en el que se trabajen cuatro o más destrezas utilizando el mismo lenguaje (por ejemplo, el lenguaje del cómic), se debe escoger, cuando sea posible, otro lenguaje para equilibrar (podrían escogerse, por ejemplo, la fotografía o el video).

Escoger un lenguaje que permita la utilización de herramientas que sean accesibles para los estudiantes.

Por ejemplo, si la destreza habla de documentar el entorno pero los estudiantes no tienen acceso a cámaras fotográficas o videograbadoras, se debe utilizar el dibujo o la narración.

¿Cómo implementar una clase de arte manteniendo el enfoque de los ejes de aprendizaje para esta área?

A continuación se presentan sugerencias y orientaciones metodológicas por ejes de aprendizaje. Se recuerda que aunque estos ejes se han separado aquí para fines didácticos, son parte de un mismo proceso y se complementan mutuamente.

Desarrollo de la macrodestreza y eje de aprendizaje “Explorar”

El arte casi siempre habla acerca de otras cosas que no son arte. Por ejemplo, una obra de arte puede describir el entorno físico de un artista (como un paisaje o una fotografía) o puede documentar una realidad social (una película o una fotografía de la pobreza o de la guerra) o puede hablar acerca de sentimientos o ideas abstractas (una pintura no figurativa que represente la ira o un baile contemporáneo que hable del amor). Estos son solamente algunos ejemplos de los **temas** que el arte puede tratar. Es por eso que cada bloque curricular trabaja un tema generador¹².

Con este eje de aprendizaje lo que se pretende es que los estudiantes **exploren el tema generador de una manera artística**. Con esto no queremos decir que los estudiantes se enfoquen solo en indagar las obras de arte que giran alrededor del tema generador (ese ejercicio pertenece al eje de *apreciar*), sino que los estudiantes se motiven a trabajar con el tema generador *como lo haría un artista*. No todos los artistas lo hacen de la misma manera. Algunos son más metódicos y organizados, y exploran el mundo como científicos. Otros son más intuitivos y emotivos, y exploran solo sus sentimientos e ideas. Sin embargo, todos lo hacen de una manera sensible, profunda y detallada. En estas precisiones sugerimos que los docentes ofrezcan oportunidades a los estudiantes para que experimenten con varios tipos de exploración artística a fin de que encuentren, con el tiempo, alguna que sea la más adecuada para cada uno, que haga sentido con sus ideales, gustos y habilidades.

¹² Ver: Enfoque e importancia de enseñar y aprender Educación Artística.

Se sugiere que las actividades sigan este proceso:

1. Exploración y documentación inicial

- **Explorar** el mundo académico, el mundo exterior y el mundo interior con la mente abierta y flexible, **sin tener una idea predeterminada de lo que va a encontrarse**.
- **Investigar** el tema desde distintos puntos de vista y perspectivas, observando, entrevistando o conversando con gente de distintas edades, culturas y filosofías, y recopilando información de todas las fuentes que sean posibles (bibliográficas, virtuales, personales, etc.).
- **Documentar** todo el material recopilado, sin hacer juicios de valor.

Explorar el **mundo exterior**:

En este punto se procura promover descubrimiento, asombro, apropiación, cuestionamientos, construcción y deconstrucción de identidad. Para que los estudiantes exploren su entorno más cercano de una manera artística, se sugiere **observar** con detenimiento y con todos los sentidos. Los docentes ayudarán a los estudiantes a fijarse en detalles que normalmente no se tomarían en cuenta. Esto se puede realizar con ayuda de instrumentos como, por ejemplo: una lupa o un microscopio para observar de cerca detalles muy pequeños; binoculares o telescopio para observar objetos lejanos; un visor de cartulina o una cámara de fotos para enfocar la mirada en un objeto o espacio específico de un espacio muy amplio, entre otros. Se debe también tomar en cuenta en esta observación las interacciones, tradiciones y prácticas sociales del entorno de los estudiantes. Por lo tanto se incluye también aquí la exploración (observación) de otras personas y el vínculo del estudiante con la comunidad.

Explorar el **mundo académico**:

Esta categoría incluye la investigación de los datos que otras áreas del saber ofrecen sobre el mismo tema. Este punto ayudará a los docentes a ampliar las perspectivas del tema tratado y, al mismo tiempo, ayudará a evidenciar conexiones interdisciplinarias que normalmente pasan desapercibidas. Se les enseñará a los estudiantes a explorar un tema desde varias perspectivas y no solamente desde la artística, lo que ayudará a flexibilizar sus procesos mentales y a mejorar su habilidad para resolver problemas de manera creativa.

Explorar el **mundo interior**:

- **Escribir, dibujar** o pegar imágenes en un cuaderno o diario, que reflejen ideas o sentimientos acerca de lo que se va descubriendo, sin pensar si lo que se escribe tiene relación o no con el ejercicio de clase o si es “correcto” o no. Esta es una actividad creativa muy importante, que debe ser para ojos solamente del autor. La actividad permite el flujo libre y profundo de las ideas acerca del tema generador y de las ideas de los estudiantes, parte fundamental del proceso creativo.

- Realizar ejercicios básicos de meditación y respiración, o de movimiento silencioso con los ojos cerrados para ayudar a los estudiantes a concentrarse y conectarse con su interior.
- Plantear ejercicios de conversación en parejas o grupos pequeños. Los estudiantes pueden escoger a sus compañeros de trabajo para hablar acerca de la manera en que un tema, evento o acontecimiento los hace sentir.
- Es muy importante, en este punto, no obligar a compartir sentimientos ni experiencias si es que el estudiante no lo desea. Para eso existe el espacio del diario y la posibilidad de incluir sus sentimientos en la creación de sus obras.

2. Seleccionar y editar el material recopilado

- Revisar individualmente o en grupo lo que se ha obtenido de la exploración (conversaciones, datos, imágenes, sonidos), y hacer anotaciones (escritas o verbales) acerca de la utilidad de la información, tomando siempre en cuenta los objetivos del ejercicio.
- Escoger los descubrimientos más significativos para después utilizarlos en las creaciones. Es importante que el docente respete las elecciones de los estudiantes, ya que lo que es significativo para ellos no necesariamente es significativo para el docente. El arte tiene esa cualidad específica: tiene sentido solamente para el artista. La visión del artista conserva su propia validez, sin importar que los observadores la compartan o no.
- Volver a explorar en caso de que falte información específica.

Desarrollo de la macrodestreza y eje de aprendizaje “Conocer”

Historia del arte

Para este conocimiento es importante fomentar la investigación acerca de artistas y movimientos artísticos de diferentes lenguajes, épocas, estilos y culturas. No es necesario desarrollar un aprendizaje cronológico de la historia del arte, sino más bien escoger obras de arte, artistas o movimientos artísticos de varias épocas que hayan trabajado acerca del tema de cada bloque curricular, y que puedan ser vinculados a la enseñanza de una manera significativa para los estudiantes. Se sugiere mantener un equilibrio entre historia del arte ecuatoriano e historia del arte universal. Para desarrollar ejercicios de investigación, los docentes se pueden ayudar con la hoja de guía para investigación de historia del arte que se encuentra en la guía para el docente.

Se recomienda acompañar la investigación de datos históricos con un ambiente relajado en el cual los estudiantes puedan, de alguna manera, *experimentar* la historia. Por ejemplo, se puede pedir que los estudiantes hagan la presentación de sus descubrimientos a través de un juego de roles, disfrazándose de los artistas para contar su historia u organizando un juego de descubrimiento, en el que un grupo de estudiantes organiza una búsqueda del artista, para lo cual entrega pistas a fin de que el resto de la clase las vaya descubriendo, entre otras actividades.

Esta destreza se maneja muy de cerca con la destreza de apreciar; eso quiere decir que se puede programar una actividad orientada a conocer historia del arte inmediatamente antes o después de realizar una actividad de apreciación.

Técnicas

- **Enfoque:** El enfoque de este currículo da más importancia a los procesos de reflexión y de expresión de los estudiantes que a la manera “correcta” de utilización de una técnica específica. La función de los docentes en este punto es acompañar a los estudiantes en su proceso de descubrimiento de la técnica. Muchas veces el docente la estará descubriendo también. Para lograr esto, se motivará a los estudiantes a que realicen su propia investigación bibliográfica y virtual de la técnica que se utilizará con la guía del docente.
- **El docente como guía:** En cuanto a los procesos de enseñanza-aprendizaje de las herramientas y de los fundamentos de cada uno de los lenguajes, recordemos que no es necesario que los estudiantes los dominen. Sin embargo, sí se quiere transmitir a los estudiantes, de una manera básica, los vocabularios especializados, los materiales, las herramientas, las técnicas y los métodos de pensamiento de cada una de los lenguajes artísticos que se trabajarán en este año.¹³
- **Visita al taller de un artista:** Si es posible, se sugiere que se realice una visita con los estudiantes al taller de un artista experto en el lenguaje que se está trabajando o, en su defecto, se sugiere que el artista visite el aula. El docente debe pedirle al artista que comparta con los estudiantes, entre otras cosas, sus procesos de trabajo, los materiales utilizados, los motivos de inspiración, los espacios y procesos de exhibición y comercialización de su obra. Asimismo, el docente le pedirá al artista que conteste preguntas de los estudiantes y que enseñe ejemplos de sus obras terminadas y en proceso.

Desarrollo de la macrodestreza y eje de aprendizaje “Apreciar”

En cuanto a la selección de las obras de arte que los estudiantes apreciarán, se recomienda escoger por lo menos dos obras para el desarrollo de cada bloque. Existe una infinidad de obras de arte que se pueden utilizar para trabajar por cada tema. Se sugiere que los docentes escojan obras de acuerdo a:

- la edad e intereses de los estudiantes;
- los gustos personales del docente;
- un equilibrio entre lugares y tiempos históricos (ver *Historia del arte en “Desarrollo de la macrodestreza “Conocer”*);
- la posibilidad de ver obras originales.

Se sugiere a los docentes que busquen en su localidad obras de arte de los distintos lenguajes que los estudiantes puedan experimentar de primera mano (exposiciones, obras de teatro, conciertos, películas, etc.) y brindar siempre oportunidades (previas y posteriores) para su discusión.

¹³ Ver guía de apoyo para el docente en la página web del Ministerio de Educación.

Cuando esto no sea posible, se recomienda utilizar reproducciones de buena calidad, y de tamaño suficientemente grande como para que todos los estudiantes puedan apreciar la obra con comodidad y en detalle.

Una vez que el docente haya escogido qué obra u obras de arte son pertinentes para desarrollar las destrezas, les pedirá a los estudiantes que observen la obra en silencio y empezará a realizar el ejercicio de apreciación. En estos ejercicios, el docente debe funcionar como un **mediador** entre la obra de arte y el observador. Se sugiere que realice una mediación que promueva la observación y la construcción de significados personales, y que no solamente se limite a la entrega de datos a un observador pasivo. En este currículo se sugiere trabajar con la metodología de Estrategias de Pensamiento Visual (VTS, por sus siglas en inglés), descrito con más detalle en la guía de apoyo para el docente.

En la apreciación del arte no existe una sola respuesta; el mediador debe motivar a los estudiantes a que cada uno se conecte con la obra de una forma individual. Cada estudiante puede ver distintas características, valores o símbolos y esto es válido. Cada persona percibe y aprecia el arte desde su edad, nivel de conocimiento, bagaje cultural y emocional. La apreciación del arte es un proceso de varias fases, que no son lineales ni divisibles.

El docente, cuando realiza la mediación, puede esperar que los estudiantes experimenten de forma general estas fases:

- Percepción sensorial: el observador percibe cómo una obra se ve, huele, siente o escucha, sin hacer juicios de valor.
- El observador responde intuitivamente a la obra (consciente o inconscientemente). Tiene una reacción más emotiva que racional, por ejemplo: “esta obra me gusta o me disgusta”, “me hace sentir incómodo”, “me atrae”, “me produce paz, tristeza, angustia”, etc.
- En muchos observadores sucede que las obras los remiten a historias y narrativas que tienen mucho que ver con sus recuerdos, conocimientos y, en general, antecedentes y experiencias muy personales.
- A través de la mediación con los observadores novatos –o sin ella, en el caso de los observadores más avanzados–, se produce un ejercicio de cuestionamiento y argumentación más racional: ¿qué veo en la obra que me hace decir o sentir eso? Esta fase de reflexión y argumentación explora los códigos utilizados por el lenguaje de la obra (por ejemplo: en una pintura, el observador reflexiona acerca de cómo el color, la textura, la luz o la composición han producido en él estas sensaciones).
- Se produce una conexión personal con la obra, momento en el que el observador se da cuenta de que la obra le habla a él o a ella de una manera especial y diferente (o a veces similar) a la de su compañero. Se construyen significados personales, y a veces, a través de la conversación con los pares, se deconstruyen estos significados para luego formar nuevos.

- Se enciende la curiosidad por conocer datos específicos acerca de la obra (quién la creó, cuándo, cómo, por qué y qué significado tenía para el creador o para su tiempo y sociedad).
- Se verbaliza la crítica: el observador opina acerca de la obra, la técnica empleada, los mensajes o lo que la obra significa para él o ella.

Estas fases ocurren naturalmente al establecer una metodología apropiada de apreciación a través de la mediación. Cada una de las fases se alimenta de la otra y no puede separarse ni organizarse. Cada observador tendrá un proceso distinto, de acuerdo a la etapa del desarrollo estético en la que se encuentre (Housen, 1993). Estos momentos, durante un proceso de observación y apreciación del arte, no son cronológicos ni obvios para el docente. Muchas veces son procesos que se suceden sin la atención consciente del mismo individuo.

Las funciones del docente durante los procesos de apreciación del arte son, por lo tanto:

- ofrecer a los estudiantes la posibilidad de observar obras de arte originales o reproducciones de buena calidad;
- ayudar a detonar cuestionamientos internos individuales;
- evidenciar acuerdos y desacuerdos dentro del grupo;
- asegurarse de que todos tengan la posibilidad de observar y opinar;
- y entregar datos acerca de la obra o su creador cuando los estudiantes así lo requieran.

El campo de la **estética** (reflexiones acerca de la naturaleza del arte) aparecerá naturalmente en el transcurso de las clases. Los estudiantes irán construyendo (consciente o inconscientemente) una idea personal de lo que es el arte para cada uno de ellos. La función del docente es motivar estos cuestionamientos y profundizarlos con ejemplos de obras de arte de distintos lenguajes. El objetivo en la enseñanza de la estética es ayudar a los estudiantes a que se pregunten constantemente: ¿qué es arte? De esa gran pregunta se deriva un sinnúmero de otros cuestionamientos, por ejemplo: ¿Qué es arte para mí? ¿Qué es arte para mi cultura? ¿La definición de arte cambia con el tiempo, con la cultura, con los conocimientos, con los gustos personales? ¿Alguien puede decir qué es arte de una manera absoluta? ¿Los conceptos de belleza tienen que ver con los conceptos de arte? ¿Hay buen arte y mal arte? ¿El dominio de la técnica hace que una obra se convierta en arte? (entre otros).

Desarrollo de la macrodestreza y eje de aprendizaje “Crear”

Los estudiantes crearán objetos u acciones artísticas a través de todo el bloque curricular: como parte de su proceso de exploración, y como parte del proceso de conocimiento y apreciación de cada uno de los temas generadores. Lo harán al expresar sus ideas personales acerca del tema de cada bloque. Asimismo, la creación de una obra final que hable del tema del bloque es el resultado del proceso que se inicia con la

destreza de *explorar* y pasa por las destrezas de *conocer* y *apreciar*. Es en este punto cuando se evidencian claramente las conexiones entre ejes de aprendizaje.

A continuación se describen las etapas básicas de un proceso de creación, tomando como ejemplo el bloque Mitos y Leyendas. Aquí se incluyen también los ejes previos o posteriores a la creación (explorar, conocer y apreciar):

- **Explorar el tema:** *¿Qué es un mito?, ¿qué mitos existen en mi cultura?, ¿quién los crea?, ¿cómo se transmiten?, etc.*
El proceso de creación empieza con la exploración (ver Desarrollo de la macrodestreza y eje de aprendizaje “Explorar”).
- **Sentir:** *¿Cómo me siento yo con respecto a esta información?, ¿qué me llamó la atención? , ¿qué datos me intrigan o me emocionan?*
Es importante que los estudiantes se sientan de alguna manera conectados con el tema de trabajo. Así, sus creaciones tendrán más fuerza, serán más genuinas y, por lo tanto, serán más significativas.
- **Sintetizar:** *¿Qué quiero decir con mi obra?*
Esbozo de ideas. De toda la información investigada, escuchada y sentida, *qué es lo más significativo para mí.* Para ampliar la visión de este punto, los estudiantes pueden investigar sobre otros artistas de la historia del arte que hayan trabajado sobre este tema (ver *Historia del Arte en “Desarrollo de la macrodestreza y eje de aprendizaje “Conocer”*).
- **Revisar lenguajes:** *¿Cómo decir mejor lo que quiero decir? ¿Qué lenguaje debo utilizar para que mi obra exprese mis ideas de una manera exitosa?* Para esto, los estudiantes deberán apreciar obras de arte de otros artistas que han trabajado con el mismo lenguaje (ver *Historia del Arte en “Desarrollo de la macrodestreza y eje de aprendizaje “Apreciar” y “Conocer”*).
- **Experimentar con materiales y técnicas:** *Probar* cómo funciona el material o la técnica y qué posibilidades me sirven mejor para expresar mis ideas.
- **Construir la obra:** Cada estudiante *desarrolla su obra* a su propio paso. Si bien es posible delimitar un tiempo específico dentro del aula para la creación de cada obra, si hay estudiantes que tardan más, pueden llevarse la obra a su casa para seguir trabajándola.
- **Evaluar:** Los estudiantes deben evaluar sus trabajos durante el proceso de creación, no solamente al final. Esto les permitirá redireccionar su camino creativo si sienten que no está funcionando. Pueden realizar esta evaluación por sí solos, con ayuda del docente o con comentarios de sus compañeros.
- **Continuar con el proceso o empezar otro proceso:** Dependiendo del lenguaje, del tema y de cada estudiante, una obra puede concluirse en una sola vuelta a este proceso, o precisará de varias vueltas; es decir, para culminar la obra, el estudiante quizás necesite explorar nuevamente el tema, sus sentimientos, los lenguajes, etc. En ese sentido, cabe recalcar que el estudiante puede empezar en cualquier punto, y puede continuar hasta estar satisfecho con su obra.

Para los procesos de creación, se recomienda que el docente cumpla con las siguientes funciones:

- Dirigir la investigación del conocimiento técnico de cada lenguaje (ver *Técnica* en “Desarrollo de macrodestrezas y eje de aprendizaje “*Conocer*”).
- Ofrecer a los estudiantes, como inspiración, ejemplos de obras de arte de otros artistas que hablen del mismo tema o que utilicen el mismo lenguaje (ver *Historia del Arte* en “Desarrollo de la macrodestreza y eje de aprendizaje “*Conocer*” y “*Apreciar*”).
- Ofrecer a los estudiantes un tiempo y un espacio para la libre exploración y experimentación con el material o con la técnica que se está introduciendo.
- Ayudar a los estudiantes, mediante preguntas de reflexión, a que revisen y evalúen su propio proceso de trabajo.
- Redireccionar a los estudiantes hacia los datos de la investigación, si es que surge algún problema de naturaleza técnica.
- En los momentos de creación, se les puede sugerir a los estudiantes que utilicen lenguajes trabajados en los años anteriores para complementar y completar las destrezas. Por ejemplo, se puede realizar una actividad de dibujo o escultura para ilustrar un concepto de cine o de cómic.

Es importante que cada vez que los estudiantes terminen de crear una obra de arte, el docente organice un espacio y un tiempo para exponer esas obras y para que los estudiantes las observen y reflexionen acerca de su proceso creativo.

Evaluación

Actividades del estudiante:

Los estudiantes realizarán **autoevaluaciones** de sus propias creaciones, desde distintas perspectivas:

- *Emocional*: lo que una obra significa para el artista, el apego emocional que siente con el proceso o con la obra.
- *Técnica*: se revisará el proceso de utilización de materiales, herramientas y procedimientos en la aplicación de la técnica. Además se analizarán las decisiones, los errores y las modificaciones posibles.
- *Intención del artista*: se revisará si es que la obra logra transmitir la intención original del artista, y si para el observador es necesario comprenderla o no.

Críticas de grupo

Los estudiantes realizarán por lo menos dos críticas de grupo durante el año lectivo. Esto significa que todos van a exponer por lo menos dos de sus obras a la mirada y opinión de sus compañeros. Al participar como observador, es importante que los estudiantes sean honestos y respetuosos en las críticas y que aprendan recibir críticas

de otros con profesionalismo, sin tomárselo personal. Es importante que los estudiantes estén preparados para hacer críticas constructivas y no emitir juicios de valor.

Acompañamiento del docente:

Es importante recalcar que la evaluación en el área del arte no debe ser cuantitativa si no cualitativa. Se recomienda al docente lo siguiente:

- **Observar.** Planificar un tiempo específico para mirar, con detenimiento, por lo menos una obra de cada estudiante en cada bloque. Puede hacer un ejercicio de apreciación del arte personal con las obras de los estudiantes. Ayuda tener un acercamiento sistemático a la obra: puede empezar de lo concreto y continuar hacia la interpretación. Se sugiere utilizar el siguiente método de observación diseñado por Brenda Engel¹⁴: (este mismo ejercicio puede ser utilizado para motivar a los estudiantes durante las críticas de grupo).
- ¿De qué está hecho? (tamaño, materiales, herramientas, duración, etc.).
- ¿Qué es lo que el observador ve (líneas, formas, colores, texturas, etc.), o escucha (características del ritmo, la melodía, etc.)?
- ¿Qué representa? (una ciudad, un sofá, una persona, un sentimiento).
- ¿Cómo está organizado? (composición, perspectiva, acción, etc.).
- ¿De qué se trata? (violencia, paz, amor, tristeza, etc.).
- ¿De dónde viene la idea? (imaginación, observación, literatura, imitación, TV, conversación, naturaleza, deber, etc.).
- **Conversar** acerca del trabajo de los estudiantes en una forma seria, honesta y constructiva. Se recomienda realizar esta conversación después de la observación, y manejarla a través de preguntas. Por ejemplo:
 - ¡Cuéntame de tu dibujo! (o de tu actuación, de tu fotografía, de tu cómic, etc.)
 - Si pudieras volver a hacer todo de nuevo, ¿qué harías diferente?
 - ¿Cuál fue tu parte preferida del proyecto?
 - ¿Qué fue lo que menos te gusto hacer?
 - ¿Cuál fue la parte más difícil? ¿Cómo resolviste el problema?

¹⁴ Engel, Brenda. (1995) *Considering Children's Art: Why & How to Value Their Works*, National Association for the Education of Young Children.

- Preguntas/comentarios específicos al proceso y al producto.
- Expresa al estudiante tres cosas que te gustaron de su obra y algo que desearías que fuera diferente. Sé específico en tu discurso. **Decir ¡Qué lindo! no es suficiente.**
- No cuestionar la intención. Recordar que la intención del artista puede ir cambiando a medida que va desarrollando su obra.

Nota importante sobre evaluación: Se recuerda que el rol del docente en cuanto a la evaluación es realizar un acompañamiento constante y brindar retroalimentación acerca de todos los procesos que el estudiante desarrolla.

Los procesos de evaluación son circulares, es decir que cuando termina la evaluación sumativa, empieza de nuevo la evaluación inicial, en otro tema, en otro nivel de complejidad o en otro lenguaje. Dentro de ese círculo hay tres momentos:

- *La evaluación inicial-diagnóstica:* Se sugiere que el docente organice una actividad de reflexión acerca de lo que estudiante sabe del tema, de la obra, o del lenguaje, lo que espera saber y cómo va a lograrlo.
- *La evaluación procesal-formativa:* Es fundamental que el docente acompañe al estudiante durante todo su proceso. Dentro del arte, la evaluación que se espera es una en donde el docente **describa lo que ve y haga preguntas** para detonar, en el estudiante, reflexiones acerca de su propio proceso y lo pueda encaminar.
- *La evaluación final sumativa:* Aquí, nuevamente, el docente debe describir lo que ve y hacer preguntas con el objetivo de ayudar al estudiante a revisar su propio trabajo. Se pueden dar sugerencias concretas si se considera pertinente.

6. Indicadores esenciales de evaluación de primer año

Estos indicadores se han desarrollado a partir de las destrezas y son sugerencias de evidencias de desempeño cotidianas.

Bloque curricular: Mitos y leyendas

- Documenta (dibuja, graba, o toma fotos) los gestos que puede encontrar en su entorno.
- Escribe por lo menos dos mitos a partir de la investigación académica en distintas fuentes.
- Escribe por lo menos dos leyendas de su entorno a partir de conversaciones informales.
- Representa emociones utilizando gestos y expresiones a través de un ejercicio de actuación.

- Describe en un ensayo corto por lo menos tres elementos fundamentales en una película: las ideas, símbolos y mensajes.
- Expresa verbalmente o en un ensayo corto sus opiniones con respecto a la película y las argumenta adecuadamente.
- Describe verbalmente los valores y símbolos de un personaje en una obra de arte.
- Realiza una autoevaluación verbal o por escrito acerca la calidad expresiva de sus propias obras.
- Participa (en cualquiera de las siguientes opciones: actúa, escribe el guión, dirige, diseña o construye la escenografía, la iluminación, el maquillaje o el vestuario) activamente en el montaje de una obra teatral.
- Comprende y utiliza los códigos no verbales en el teatro a través de una representación corta.
- Construye (dibuja, pinta o esculpe) un personaje creativo, y describe verbalmente o por escrito sus valores y sentimientos.
- Utiliza adecuadamente un guión gráfico para construir una historia.

Bloque curricular: Movimiento

- Documenta (dibuja, graba, escribe, toma fotos) los sonidos del entorno de una forma creativa.
- Observa y describe través de la imagen (dibujo, fotos, video) o la palabra, símbolos artísticos locales.
- Opina y argumenta verbalmente o por escrito y de manera adecuada acerca de la influencia del entorno auditivo cotidiano en los estados de ánimo.
- Realiza gráficos que representan **fenómenos físicos de movimiento**.
- Construye un resumen que ilustre la historia de los musicales a partir de su investigación en fuentes académicas.
- Reconoce los sonidos por su origen y su tono al escucharlos en su entorno y en piezas musicales simples.
- Observa y analiza verbalmente afiches artísticos y distingue en ellos el mensaje visual y el mensaje textual.
- Crea un afiche utilizando por lo menos tres elementos y dos principios del diseño en la elaboración de cada uno.
- Escribe por lo menos dos criterios estéticos para evaluar obras de arte.
- Discute en una conversación grupal si los afiches publicitarios son arte, y desarrolla y argumentar sus respuestas.
- Participa activamente en la creación y puesta en escena¹⁵ de una obra musical.
- Improvisa un baile a partir de sonidos y ritmos variados.

¹⁵ en cualquiera de las siguientes opciones: escritura de guión, actuación, baile, canto, diseño de coreografía, sonido, iluminación, escenografía o vestuario.

Bloque curricular: El microuniverso

- Investiga y reproduce (con copias, dibujos o fotos) imágenes científicas del microuniverso.
- Crea una imagen, un sonido y/o un movimiento con su cuerpo, basándose en la inspiración de sus sentimientos.
- Comprende similitudes y diferencias y las describe verbalmente o a través de un ensayo corto entre distintos estilos de baile contemporáneo a partir de su observación.
- Utiliza de manera creativa los materiales, las herramientas y las técnicas del grafiti, en la creación de una obra individual o grupal.
- Reconoce y analiza verbalmente, en un ejercicio grupal de apreciación, obras de arte abstractas, tomando en cuenta los elementos del diseño y su calidad expresiva.
- Discute, en un ejercicio grupal dentro del aula, el valor estético de las obras de arte abstractas en comparación con obras de arte figurativas.
- Crea un grafiti abstracto, utilizando creativamente tres o más elementos y dos o más principios del diseño.
- Utiliza adecuadamente códigos verbales y gestuales en su actuación en un ejercicio corto de representación.

Bloque curricular: Mi entorno social y yo

- Percibe y documenta por lo menos tres relaciones sociales del entorno, a través de la fotografía, el video o el texto.
- Reconoce y representa sus sentimientos a través de una pequeña obra de arte visual (dibujo, pintura, fotografía, video, cómic etc.) o una representación escénica (baile, teatro) corta.
- Relaciona, en un ensayo corto o en una conversación en el aula, los sonidos de su entorno (familiar, ambiental, escolar, etc.) con los valores sociales y culturales actuales.
- Reflexiona acerca de sus valores personales con respecto al amor, la libertad y la responsabilidad social, y los expresa verbalmente o por escrito.
- Escribe un resumen con los datos generales de la historia del cómic y sus géneros en un pequeño ensayo a partir de la investigación.
- Reconoce y utiliza los códigos cinéticos del cómic en la creación de una historieta.
- Observa, una obra de teatro de la calle, la describe y analiza en un ensayo corto, desde el punto de vista del observador.
- Analiza por escrito el valor estético de obras de arte informales a partir de la observación de sus ejemplos.
- Transforma creativamente una historieta original, utilizando componentes verbales, cinéticos y onomatopeyas.
- Crea una o más historietas inspiradas en su propia experiencia.

Bloque curricular: Ciclos de vida y muerte

- Escribe las características principales¹⁶ de por lo menos dos distintos rituales ceremoniales de muerte de distintas culturas, a partir de la investigación.
- Documenta por escrito sus ideas y sentimientos con respecto a la muerte.
- Reconoce por lo menos tres géneros musicales y analiza su calidad expresiva, en un ejercicio grupal de apreciación musical.
- Reconoce y describe verbalmente los elementos de la danza, después de la observación de un baile tradicional.
- Describe verbalmente o por escrito qué es el montaje y su importancia dentro de una película.
- Relaciona obras de distintos lenguajes de la historia del arte universal con eventos históricos, en un ejercicio de apreciación grupal dentro del aula.
- Compara en un ensayo corto los valores representados en una película con los valores culturales de su entorno.
- Construye y escribe tres o más criterios estéticos y los aplica en la evaluación de su propio trabajo y el de otros.
- Practica pasos de baile de un estilo tradicional de danza.
- Participa activamente en la creación de una coreografía acerca de la muerte.¹⁷

Bloque curricular: Encuentro de culturas

- Escribe un resumen de los datos más importantes acerca de la migración en su entorno, a partir de una investigación académica.
- Describe uno o más efectos artísticos de los movimientos migratorios dentro del entorno cercano en una conversación grupal.
- Expresa sus sentimientos asociados a un encuentro personal con otra cultura, a través de una pequeña obra de arte visual, (imágenes,) escénica (movimientos) o musical (sonidos).
- Reconoce y analiza los elementos básicos de la música en la apreciación de una pieza musical nacional.
- Investiga y describe por escrito datos generales acerca de los instrumentos musicales ecuatorianos.
- Escucha y analiza en una conversación en el aula, los elementos de la música en piezas musicales creadas con instrumentos alternativos.

¹⁶ Cómo se ve (elementos visuales: colores, texturas, etc.), lo que las personas hacen, y dónde lo hacen, como se mueven, hablan, sus gestos y expresiones (elementos escénicos), elementos musicales, el sentimiento general del ritual, etc.

¹⁷ en cualquiera de las siguientes opciones: escritura de guión, actuación, baile, canto, diseño de coreografía, sonido, iluminación, escenografía o vestuario. Se sugiere que los estudiantes participen en distintos ámbitos cada vez.

- Analiza por escrito el valor estético de la música interpretada con instrumentos alternativos a partir de su apreciación.
- Describe por escrito o verbalmente los símbolos culturales e históricos que se encuentran en una manifestación artística popular.
- Canta con expresividad canciones de por lo menos dos distintos géneros musicales.
- Toca un ritmo básico como acompañamiento al canto de sus compañeros.

7. Bibliografía

- Bayles, D. y Orland, T. (1993). *Art and Fear: Observations on the Perils (and Rewards) of Artmaking*. Santa Cruz, CA: ImageContinuum.
- Clements, R. D. y Wachowiak, F. (2005). *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools* (8th Edition). Ciudad: Allyn& Bacon.
- Consortium of National Arts Education Associations (1994). *National Standards for Arts Education*. Reston, VA: Autor.
- Coutts, G. y Jokela, T. (Comps.). (2008). *Art, Community and Environment. Educational Perspectives*. Bristol, UK: Intellect.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Freire, P. (1978a). *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI.
- Freire, P. (1978b). *Pedagogía y acción liberadora*. Madrid: Zero.
- Gardner, H. (1990). *Art Education and Human Development*. Los Angeles, CA: J. Getty Trust.
- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro*. Barcelona: Paidós.
- Goodman, M. y Thome, M. C. (2006). *Arteeducarte. Arte ecuatoriano para niños*. Quito: Fundación El Comercio.
- Greene, M. (1995). *Releasing the Imagination. Essays on Education, the Arts, and Social Change*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Housen, A. y DeSantis, K. (1996). *A Brief Guide to Developmental Theory and Aesthetic Development*. Visual Understanding in Education. USA
- National Arts Education Association (2010). *Learning in a Visual Age*. Reston, VA.
- Thompson, C. (Comp.). (1995). *The Visual Arts and Early Childhood Learning*. Reston, VA: The National Art Education Association.
- Ulloa, G. (2011). *Lineamientos Curriculares para educación estética*, Quito: Ministerio de Educación
- Villeneuve, P. (Comp.). (2007). *From Periphery to Center. Art Museum Education in the 21st Century*. Reston, VA: National Art Education Association.
- Universidad de Castilla La Mancha, recursos educativos, recabado en:
<http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/comic2.html#C%D3DIGOS>

8. Anexo

Glosario

ARTES VISUALES

Bidimensional (2D) y tridimensional (3D): se refiere a las dimensiones en las que observamos lo que nos rodea. 2D son ancho y largo, y 3D son ancho, largo y profundidad.

Collage: es un tipo de composición de tipo pictórico; consiste en un mosaico de trozos de papel o cualquier otro tipo de material.

Mensaje visual: conjunto de imágenes, señales o símbolos por medio de los cuales se transmiten significados y diferente información.

Mensaje textual: conjunto de palabras por medio de las cuales se transmiten significados y diferente información.

Arte realista: consiste en la representación imitativa de objetos y seres existentes en la realidad.

Arte abstracto: creación de elementos de una forma, color y proporción, mas no una representación de seres o cosas concretas.

Criterios estéticos: ideas acerca de qué es el arte y qué características debe tener para ser calificado como tal.

Elementos del diseño

Línea: es una marca con largo y ancho que puede ser horizontal, vertical, recta, curva, delgada o gruesa.

Figura: es una línea cerrada que puede ser orgánica, de formas naturales o geométricas (como el triángulo o el círculo); tiene largo y ancho.

Formas: son figuras de tercera dimensión; tienen largo, ancho y profundidad.

Espacio: se refiere al área alrededor de los objetos; también se puede relacionar con profundidad.

Color: es la luz que se refleja de los objetos; puede variar en nombre, valor o intensidad.

Textura: es la superficie que puede ser vista o sentida; entre ellas encontramos texturas: rugosa, suave, dura, áspera, etc.

Principios del diseño

Balance: es la distribución del peso visual de objetos, colores, espacio y textura dentro de un diseño. Se busca el balance de todos estos elementos para lograr que el diseño se sienta estable.

Énfasis: esta es la parte del diseño que llama la atención del observador; el artista es el responsable de lograr que un área sobresalga en contraste con las demás, mediante estrategias de tamaño, color, textura, forma, entre otras.

Movimiento: se refiere al camino que el observador realiza al recorrer la obra; puede involucrar líneas, formas, color y más.

Patrón: es la repetición de un objeto; algunas ocasiones es un símbolo alrededor del trabajo artístico.

Repetición: trabaja con los patrones para que la repetición de elementos del diseño crea una unidad en el trabajo.

Proporción: se refiere al sentimiento de unidad que se crea cuando todas las partes (como tamaños, colores, cantidad, etc.) se relacionan adecuadamente unas con otras en el trabajo artístico.

Ritmo: se crea cuando uno o más elementos del diseño se usan repetidamente para crear sentimientos de movimiento organizado. Podemos decir que la variedad es esencial para

mantener el ritmo activo, y al observador en movimiento y motivado alrededor de la obra.

Variedad: es el uso de alguno de los elementos del diseño para mantener la atención del espectador y guiar su observación alrededor de la obra.

Unidad: es el sentimiento de armonía entre todas las partes de la obra, creando el sentido de que la obra esta completa.

Cine

Guión gráfico: esquema gráfico que contiene un conjunto de ilustraciones en cadena; en él se exponen secuencialmente todos los detalles necesarios para realizar una película.

Animación: es una técnica que mezcla las artes visuales y el cine, y crea la ilusión del movimiento; se animan objetos o personajes que han sido creados con dibujos, pintura, fotografía, modelos de tercera dimensión u objetos reales.

Cine mudo: se refiere a la combinación de imágenes sin sonido sincronizado, lo cual proporciona un mayor valor al lenguaje corporal y a la expresión facial en las actuaciones.

Elementos del cine

Imagen: la imagen cinematográfica es la forma en la que el autor espera que se perciba su obra; por lo tanto, podemos decir que no es únicamente una reproducción de la realidad, sino una reinterpretación con características específicas de cada autor en términos de escala, escena, plano, secuencia y ángulo.

Tiempo: se refiere al periodo en el que se desarrolla una película; este elemento puede ser variable, puede invertirse, acelerarse y no necesariamente de modo lineal.

Movimiento: este elemento se refiere a la forma en como se trasladan los personajes o la cámara, dependiendo de la escena.

Sonido: este elemento describe los diversos ruidos que se encuentran en una película: el diálogo en sus diferentes formas, la música, los sonidos que complementan las escenas de una película e incluso el silencio.

Iluminación: se refiere a la luz (natural o artificial) que será utilizada para las imágenes y escenas de la película.

Montaje: aporta el elemento dinámico que permite la construcción de un relato por medio de la unión de la diferente toma realizadas por el cinefotógrafo.

Cómic

Historieta o cómic: cuento ilustrado con dibujos y diálogos; puede aparecer en revistas y periódicos.

Onomatopeya: fenómeno lingüístico que se produce cuando los sonidos de una palabra pretenden sugerir acústicamente lo que esta significa.

Viñeta: es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al tiempo, unidad de percepción diferencial.

Códigos cinéticos: Se trata de una serie de elementos visuales auxiliares que representan el movimiento en una imagen estática como es el cómic. En el comic se encuentran también los Códigos pictóricos (la imagen) y Códigos verbales (los textos que representan conversaciones o sonidos).

Estela: Líneas que aparecen detrás de un objeto en movimiento siguiendo la trayectoria recorrida por éste. Estas líneas tienen una forma diferente según el tipo de movimiento que se quiera representar. En ocasiones el elemento de la viñeta que expresa el movimiento es el

fondo.

Descomposición del movimiento: Diferentes etapas del movimiento de un objeto aparecen simultáneamente en una sola imagen.

Nubes de desplazamiento: Utilizadas para expresar el desplazamiento de un personaje, como si al correr levantara nubes de polvo (aunque estas nubes aparecen en cualquier superficie, no sólo sobre tierra).

Temblo: Líneas cortas, irregulares e interrumpidas que se dibujan siguiendo el contorno del objeto para expresar temblor o agitación (frío, miedo, un motor en marcha, etc.).

También se puede dibujar la línea de contorno de manera irregular para representar un escalofrío.

Deformación cinética: Un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento.

Impacto: Forma de estrella o explosión que muestra el lugar donde choca un objeto. Se usan también para mostrar crujidos, palmadas, chasquidos de dedos, flashes, etc.

ARTES ESCÉNICAS

Expresión corporal: manifestación de pensamientos, ideas y sentimientos por medio del cuerpo.

Improvisación: acción en la que se realiza un acto sin preparación previa, sin aviso; acto inesperado.

Teatro

Código verbal: se refiere al sistema de palabras (orales o escritas) que permiten formular y comprender mensajes.

Código para verbal: se refiere a los diferentes usos de voz (entonaciones, velocidad, timbre, tono o volumen) que se utilizan para la comunicación.

Código no verbal: se refiere a los movimientos, expresiones o gestos corporales que permiten formular y comprender mensajes.

Danza

Coreografía: es una técnica especial en el arte de la danza que organiza los movimientos de los bailarines en la escena.

Elementos de la danza

Cuerpo: se refiere al movimiento de las partes del cuerpo del ser humano, sus diferentes sistemas y las formas que se pueden lograr con este.

Acción: puede ser locomotora (que implica movimiento de un lugar otro, caminando, corriendo, saltando, gateando, resbalando, entre otros). También puede ser no locomotora (movimientos estáticos como estirar, doblar, mecer, entre otros).

Espacio: se refiere al lugar, al contexto en el que se da la acción. Este puede ser referente al tamaño, lugar, dirección, orientación y en relación con otro lugar.

Tiempo: se refiere al periodo o duración en el que se realizan los movimientos; puede referirse a tiempo de reloj, improvisación o relaciones de tiempo (antes, después) en las que se da el movimiento.

Energía: se refiere a la forma en la que son realizados los movimientos, y cómo estos fluyen durante las acciones. Estos puede ser con fuerza, suavidad, sorprendidos, libres, neutrales, balanceados, entre otros.

Música

Elementos de la música

Ritmo: se trata de la repetición en intervalos regulares de los tiempos fuertes y de los débiles en un verso o frase musical.

Melodía: sucesión de sonidos musicales que están sujetos a un ritmo determinado y a ciertas reglas de entonación.

Armonía: es la unión y combinación de sonidos simultáneos y diferentes pero acordes.