

LINEAMIENTOS CURRICULARES PARA EL NUEVO BACHILLERATO ECUATORIANO

ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

EDUCACIÓN ESTÉTICA

PRIMER AÑO DE BACHILLERATO

Contenido

1. Enfoque de Educación Artística de primer año de Bachillerato	3
2. Objetivos del área	7
3. Macrodestrezas por desarrollar	8
4. Objetivos de primer año de Bachillerato	14
5. Conocimientos esenciales	15
6. Indicadores de evaluación.....	17
7. Bibliografía	18

1. Enfoque de Educación Estética de primer año de Bachillerato

El cambio de nominación de *Cultura Estética* por *Educación Estética* es una decisión de política estatal que propone la democratización del arte, muchas veces confinado a las élites culturales. Desde esta posición se asume una visión antropológica de la estética, es decir, se busca la concepción de un sujeto integral que posea capacidad de disfrute y autoconstrucción de sí mismo. Por esta razón, se desarrolla un currículo que incorpora el trabajo artístico con el cuerpo y la sensibilidad, tradicionalmente ausente de las salas de clase, y que tiene plena concordancia con el artículo 343 de la Constitución, el cual establece al educando (sujeto integral) como centro del sistema educativo. Es decir, lo establece como una unidad de pensamiento complejo, sensaciones y emociones aprendidas en contextos culturales.

Las manifestaciones artísticas rodean constantemente la cotidianidad de los seres humanos, quienes necesitan desarrollar su percepción estética para apropiarse de ellas.

La percepción es un proceso cerebral complejo que combina la información que proveen los sentidos, a través de la experiencia, con la vida interior o psicológica.

La nueva Educación Estética propone la ampliación de la experiencia sensorial y psíquica a través del aprendizaje de los lenguajes artísticos y sus códigos particulares, que permiten desarrollar la percepción.

Para apreciar el arte no basta con las experiencias estéticas que se producen mediante el aprendizaje de sus lenguajes; también es necesario provocar la apropiación de cada proceso artístico. Esto se logra a través de la práctica cotidiana en el aula que permite aprender creativamente por medio del intercambio de lenguajes artísticos y de la reproducción o creación a partir de los modelos artísticos que se trabajan en clase.

La Educación Estética es un proceso único en el que participan plenamente la inteligencia y la sensibilidad humanas, sus funciones cognitivas complejas, el dominio de la expresión corporal, la representación de las emociones a partir de cada experiencia individual y cultural, la creatividad y el deseo de aprender y crear, y la comunicación en la que interviene la identidad y las capacidades críticas.

Todos estos elementos son aprendidos a través del cuerpo por la apreciación de los sentidos. “La formación estética es la formación del *cuerpo*”, como racionalidad, sensibilidad y emocionalidad que permite a cada individuo la identificación con los entornos culturales locales y globales.

El desarrollo de las capacidades estéticas de los estudiantes, al provocar, fundamentalmente, la experiencia interna (vida psíquica) y externa (realidad percibida

a través de los sentidos), está mediada por el entorno cultural que en la actualidad está extremadamente condicionado por la infotecnología¹ y la cultura visual.

En este sentido, el arte permite el desarrollo de la identidad al provocar una mirada nueva de sí mismo y del mundo que lo rodea. Al mismo tiempo, esta mirada se asume como una mirada crítica, pues el arte finalmente es una representación de la condición humana.

Una educación que parta de estos parámetros potenciará la imaginación y la creatividad y se convertirá en una vía para desarrollar la participación y la comunicación, a fin de lograr nuevas capacidades en los estudiantes en función de su formación integral y de su integración social. Por estas razones, el **eje curricular integrador del área es: “Conocer, disfrutar, apreciar, crear, desarrollar identidad y criticar los procesos artísticos y su apropiación personal, como mediadores del pensamiento emocional para la interacción social y el desarrollo de la creatividad”**.

Del eje curricular integrador se desprenden los ejes del aprendizaje que responden al proceso cerebral mediante el cual los conocimientos son asimilados de manera correcta y se fijan por medio de las destrezas con criterios de desempeño que son específicas para cada eje. Asimismo, los indicadores esenciales de evaluación permiten el reconocimiento de los lenguajes artísticos, el dominio, la apropiación y la transferencia de los códigos, la calidad del proceso, la flexibilidad mental y la apertura emocional a las diferencias.

Todo este proceso necesita de precisiones teóricas y metodológicas aplicadas en un currículo flexible y sensible a las diferentes particularidades culturales –locales y globales– del país.

La vida actual conduce a las nuevas generaciones por diferentes procesos cognitivos estrechamente ligados al mundo estético a través de imágenes, sonidos, texturas, colores y estímulos propios de las nuevas tecnologías que generan sensaciones y sentimientos en cambiantes entornos comunicativos; es decir, los medios de comunicación median en el proceso de significación, a través de las maneras de mostrar y contar la realidad.

Esta nueva forma de experiencia estética ha transformado la manera de almacenar, procesar y transmitir la información y la cultura. Los nuevos medios nos convocan a otras experiencias estéticas, otras formas de sensibilidad, de disfrute, de entretenimiento y de percepción. Es indispensable, por tanto, encontrar nuevas formas de aprender, para poder crear y vivir una experiencia estética que se manifieste en todos los aspectos.

¹ **Infotecnología:** Es la relación entre la documentación y las redes de información.

El dominio de diferentes lenguajes constituye el medio para el desarrollo de procesos de apropiación del mundo sensorial, emocional y simbólico. Estos procesos son fundamentales para el desarrollo integral de cada ser humano.

La interpretación del arte es un proceso abstracto y complejo que necesita apropiarse del arte a través de procesos perceptivos y emocionales; es decir, necesita llegar a lo profundo del individuo para que pueda “sentirlo”. La producción artística obliga a dominar técnicas y tecnologías que marcan el aprendizaje individual y social.

El arte no se produce sin conocimiento, pero ningún conocimiento significativo y permanente se produce únicamente desde la racionalidad. Es por esto que la Educación Estética convoca al cuerpo en el aula, provoca experiencias emocionales para la apropiación de la realidad y, desde este proceso, motiva la interpretación y la comprensión de la realidad cultural –local o global–.

Separar los procesos cognitivos de los procesos sensoriales no es posible en la Educación Estética, y es riesgoso si queremos formar *personas* y no *sujetos* del consumo. Al mismo tiempo, el desempeño profesional y personal en la vida requiere de competencias estéticas para vivir adecuadamente en este siglo.

Un efecto de este aprendizaje corresponde al descubrimiento de las tendencias artísticas de cada estudiante. Los niños, niñas y jóvenes descubrirán en su encuentro un proceso artístico, y reconocerán sus técnicas y características, algo de ellos mismos, y sus propias habilidades que los enriquecerán como seres humanos.

El intertexto en la Educación Estética

Para el trabajo de aprendizaje de cada lenguaje artístico, es necesario aprender aquellos códigos o reglas con los que se producen las obras artísticas. De lo contrario, sería imposible leer o comprender el arte. Sin embargo, cada lenguaje está en constante comunicación con otros lenguajes y por ello comparte códigos similares, aunque su aplicación pueda producir resultados diferentes. Por ejemplo, en la pintura los códigos de la luz, la forma, la composición, el contraste, el color, entre otros, son también utilizados en otros lenguajes como la fotografía y el cine.

El intertexto, al provocar la comunicación y aplicación de varios lenguajes artísticos, genera entornos creativos que favorecen la apropiación creativa de cada lenguaje. La apreciación, por su parte, se produce efectivamente cuando el educando se “apropia” emocional y cognitivamente de un proceso o modelo artístico que articula los ejes de aprendizaje.

Cada eje de aprendizaje puede complementarse con otro y correlacionarse con otro bloque curricular a causa de lo que denominamos *intertextualidad artística*²: la

² El uso del adjetivo “artístico” pretende aquí subrayar el hecho de que se entiende por texto a todo tipo de práctica discursiva relacionada con la creación estética.

alusión, reinterpretación, transcodificación, cita o préstamo que se da entre diversos lenguajes o códigos.

El objetivo del intertexto es consolidar el aprendizaje de un lenguaje con actividades lúdicas que permiten las técnicas propias de cada código artístico.

2. Objetivos del área

1. Desarrollar la apropiación de las manifestaciones culturales (teatro, música, danza, cine, entre otras) como fuentes de conocimiento, información, recreación y placer, mediante la identificación de los códigos artísticos para el reconocimiento cultural del entorno y la interacción simbólica.
2. Interpretar los lenguajes simbólicos del arte para comprender la realidad local y global, y para obtener las competencias estéticas que demanda el mundo contemporáneo.
3. Reconocer la relación entre las sensaciones y las emociones para comprender el arte.
4. Desarrollar la curiosidad y apertura a lo diverso y diferente como medio para lograr placer estético.
5. Potenciar las tendencias creativas individuales, tanto para la apreciación como para la producción de modelos artísticos.
6. Generar identidad cultural a través del reconocimiento interior, para posibilitar la integración emocional y creativa a partir de las representaciones estéticas.
7. Juzgar un modelo u obra artística desde la cultura propia y el reconocimiento de sus códigos para el análisis crítico de la obra artística y las expresiones culturales del entorno.
8. Reconocer las potencialidades personales para el trabajo colectivo y para la producción en equipo de modelos artísticos.

3. Macrodestrezas por desarrollar

Las destrezas con criterios de desempeño que se deben desarrollar en Educación Estética se agrupan bajo las siguientes macrodestrezas:

Conocer:

La Educación Estética tiene como fundamento el conocimiento: conocer es hacer reconocible lo desconocido. Por ejemplo, la escultura puede ser ajena e incomprensible para quien no reconoce sus códigos fundamentales (espacio, volumen, forma, materia, entre otros), códigos que permiten entender el valor de un tronco tallado, de una máscara o del mármol esculpido.

La cognición, condicionada por la motivación que genera la curiosidad, flexibiliza la mente hacia la comprensión de los procesos que constituyen la clave de los códigos y, por lo tanto, de los lenguajes artísticos.

Disfrutar:

“En ese proceso de abstracción que acabamos de describir, la belleza se alcanza cuando al conocimiento se le añade un ‘plus emocional de placer’. Con ese añadido emocional a la abstracción es como cualquier escultura, paisaje o gesto, se pueden transformar en una escultura hermosa, un paisaje hermoso o un gesto hermoso. Y es así, además, como esa emoción llevada a la conciencia crea el sentimiento del ideal” (Mora, 2006, p. 105).

Como vemos, el placer no es un proceso simple, meramente espontáneo o sensorial; el placer se produce como parte de un complejo sistema de gratificación cerebral que ajusta las actividades y decisiones humanas a lo gustoso y placentero.

La comprensión, sumada al disfrute y a la curiosidad, abre el camino a la creación.

Apreciar:

La apreciación es una forma de apropiación de los modelos o procesos artísticos que inicia con la percepción y termina con la comprensión.

“La sensopercepción es un estadio precreativo en el que se fomentan ciertas condiciones favorecedoras de la conducta creativa. Son actividades encaminadas a percibir el medio, interiorizarlo de modo que pueda disponer del mismo en un momento dado. El sujeto adquiere mayor sensibilidad perceptiva, discrimina, establece analogías y diferencias en las informaciones recibidas. Percibe su entorno, las situaciones en toda su variedad y detalle, pero no lo transforma ni lo recrea, ni se llega a una respuesta personal” (Marín y De la Torre, 2000, p. 84).

La percepción, bajo la mediación del docente, conduce a la apreciación, la cual es un proceso posterior en el que se combinan los elementos interiorizados con la apropiación, a través de la comprensión del arte observado o experimentado.

Como se puede deducir de lo anterior, en el arte el acto de *conocer* se liga a la percepción como una demanda del individuo que requiere comprender su experiencia perceptiva, y generar curiosidad intelectual.

Crear:

La creatividad es un eje que refleja **niveles** variados de desarrollo y actividad.

El **nivel básico** corresponde al **desarrollo de capacidades instrumentales** para, a través del conocimiento de técnicas artísticas, mejorar significativamente la belleza de una obra artística.

En este nivel también se puede disfrutar del arte por medio de la creación de significados personales y sugerentes que superen a los significados aceptados por los juicios estéticos.

En el **segundo** nivel se busca que los estudiantes abandonen la orientación y opten por **actividades espontáneas** que requieran **capacidad de improvisación**, lo cual les permite expresarse creativamente.

El **tercer nivel** corresponde a un **nivel productivo** de la creatividad, en el que las actividades que se efectúan en clase pretenden que el sujeto llegue a **dominar reglas y procesos de ideación**.

El **cuarto nivel** corresponde al **nivel inventivo**. En este nivel se producen los procesos u obras artísticas que resultan del conocimiento y de la práctica de la Educación Artística durante toda la vida escolar del estudiante en la Educación General Básica y en el Bachillerato.

No todos crearán, por supuesto, pero todos podrán disfrutar el arte en sus infinitas manifestaciones y posibilidades.

Desarrollar identidad:

La creatividad es posible gracias a otro proceso relacionado: la identificación, asunto fundamental para la construcción del *Yo*. El *Yo* tiene que ver con “la matriz del imaginario, es en una primera instancia el lenguaje y por lo tanto a lo simbólico que no puede expresarse por fuera de la cultura. Las identificaciones no existen, son construcciones simbólicas asociadas a la biografía del yo y al imaginario colectivo; por eso la capacidad de las narraciones de incorporarse como fuente de identificación, mucho más cuando se extienden durante una buena parte de la vida” (Marín y De la Torre, 2006, p. 84).

“La constitución del *Yo* no es una cuestión de saber quién se es, de reconocer ese yo, sino, por el contrario, se instituye a través de una búsqueda constante que parte del desconocimiento y los frecuentes encuentros con lo imaginario” (Marín y De la Torre, 2006, p. 84). Y lo imaginario se produce a través de la interacción con el entorno, en

primer lugar, y en segundo lugar, con la memoria cultural, que, como todo lenguaje, se expresa simbólicamente en las obras artísticas.

La experiencia artística posibilita el reconocimiento de cada ser humano y de sus potencialidades creativas, y permite con esto un mejor desarrollo de la confianza en sí mismo. Pero como la representación de las emociones tiene que ver con la experiencia y con el marco cultural de cada estudiante, la apreciación estética tiene como consecuencia la valoración de la identidad.

Esta propuesta curricular permitirá desarrollar en los estudiantes una personalidad integrada, con identidad y con capacidad de responder creativamente a los retos. La Educación Artística debe ser vista como un proceso continuo y sistemático, desde la Educación Inicial hasta el Bachillerato.

Sin creatividad no se produce la identidad, pues la identidad no es con uno mismo, sino, en la semejanza o diferencia con el otro. La diversidad es consustancial a la creatividad que acepta lo diferente y lo nuevo³.

Sin identidad, la crítica se torna vacía, sin pasión; la razón, aún crítica, se consume en sí misma. En el abandono de la solidaridad, el individuo se pierde, pues no puede crearse a sí mismo. La estética facilita el tránsito hacia una conciencia crítica porque no fragmenta al individuo en una o más de sus características: lo busca sensible, inteligente y creativo.

Hoy el mundo se ha estetizado⁴ de tal forma que resulta imposible el desempeño eficiente –en lo que respecta al Buen Vivir– sin el dominio de los nuevos lenguajes que se fusionan constantemente a causa de la migración digital, y que generan nuevas formas de significar, de mostrar, de crear.

A la estética le corresponde una gran responsabilidad en el desarrollo del pensamiento divergente. Si hemos de encontrar nuevos caminos a los conflictivos procesos sociales actuales, debemos retornar al principio humano del Buen Vivir para encontrar maneras creativas de convivencia, pero también de comunicación y apropiación de la existencia, frente al bombardeo individualizador de la publicidad para el consumo.

³ Esto es concordante con el objetivo Nro. 3 del Plan Nacional para el Buen Vivir: “Mejorar la calidad de vida de la población:

Buscamos condiciones para la vida satisfactoria y saludable de todas las personas, familias y colectividades respetando su diversidad. Fortalecemos la capacidad pública y social para lograr una atención equilibrada, sustentable y creativa de las necesidades de ciudadanas y ciudadanos”. <http://www.senplades.gov.ec/web/senplades-portal/objetivos-pnbv2009-2013-pag2>

⁴ “Este fenómeno se adscribe al concepto de la ‘desdiferenciación’, término definido por Lash (1997) como aquella instancia en donde se borran varias fronteras, entre ellas las del arte y el consumo, cuya extensión podemos observar en los esfuerzos estéticos en los que incurre gran parte de la creatividad publicitaria y otros productos de la industria cultural. Featherstone (2000) describe este fenómeno como una ‘estetización de la vida cotidiana’” (Wortman, 2003, p. 233).

Criticar:

La identificación es fuente del pensamiento crítico puesto que permite asumir una posición desde el *Yo* en constante proceso de conformación. Al pensamiento crítico le corresponde el nivel más alto de pensamiento: la argumentación. Es decir, la capacidad de examinar, evaluar y juzgar acerca de un proceso u objeto artístico y sostener su posición.

El ejercicio de la crítica de un modelo o procesos artísticos se liga con el eje anterior: no se puede criticar si no se tiene una posición y, mucho menos, si esa posición no se sustenta en una validación de la cultura propia.

La práctica crítica tiene dos niveles y dos consecuencias:

El **primer nivel corresponde al examen de los propios procesos de trabajo** con relación a las exigencias de calidad de cada lenguaje artístico, que generan criterios de evaluación para cada estudiante.

Por ejemplo, si los estudiantes aprenden los procesos básicos para elaborar un cómic, apreciando las características innovadoras o expresivas de historietas con calidad gráfica, serán los mismos estudiantes los que se propongan metas de trabajo y querrán hacer algo con una calidad semejante en el contexto de sus habilidades.

En el **segundo nivel**, este proceso de reconocimiento de los códigos de un lenguaje permite **comparar diferentes productos artísticos**, juzgando acerca de sus técnicas o estilos.

La primera consecuencia es el mejoramiento constante de la técnica y el desarrollo de criterios de calidad para juzgar el trabajo propio. También, y esto es muy importante, la aceptación de la crítica de sus pares o de las autoridades en el campo que juzgan las obras, independientemente del año escolar.

La segunda consecuencia es el desarrollo de posiciones críticas frente a las condiciones deficitarias o negativas del propio entorno. No hay que olvidar que una de las características del arte es el de revelarnos estéticamente el mundo, sus posibilidades o deficiencias, proceso que lleva a la formación de una ciudadanía libre y comunicativa.

Los **seis ejes del aprendizaje** señalados están articulados unos con otros y se interrelacionan en forma espiral. Es decir, el acto de *conocer* permite extender el campo del disfrute y este favorece la apreciación que combina la percepción con la intelección, y así, en espiral ascendente, se avanza hacia mayores niveles de complejidad y profundidad que finalizan con la afirmación de una posición crítica. La división en seis ejes tiene carácter explicativo y organizativo.

Para el primer año de Bachillerato, y en función del conocimiento, deben desarrollarse las siguientes destrezas con criterio de desempeño:

Bloque curricular 1. Cine (9 semanas)

1. Identificar los elementos fundamentales⁵ de un filme a partir de la interacción de sus partes.
2. Organizar los planos a partir de la secuencia y el montaje
3. Comprender el montaje como proceso básico para la organización de la historia.
4. Diseñar una historia utilizando *storyboard*⁶, a partir de la descripción de un evento personal.
5. Identificar la memoria visual del entorno desde el conocimiento del contexto cultural.
6. Evaluar la calidad artística en un filme ecuatoriano, a partir de los elementos fílmicos que la componen.

Bloque curricular 2. Teatro (9 semanas)

1. Reconocer el código verbal⁷, paraverbal⁸ y no verbal⁹ en la comprensión de textos teatrales.
2. Operar con códigos no verbales en la interpretación de un personaje.
3. Aplicar el lenguaje paraverbal en la comunicación escénica.
4. Preparar una representación teatral en la que se distingan los códigos verbales, no verbales y paraverbales a partir de la adaptación de un texto.
5. Montar una obra teatral a partir de la recuperación de la memoria cultural.
6. Juzgar el resultado de la obra desde la percepción del espectador.

Bloque curricular 3. Cómic (9 semanas)

1. Reconocer los códigos cinéticos gestuales del cómic a partir del análisis de una macroviñeta.
2. Aplicar los componentes verbales del cómic en la representación de los personajes de las historietas.
3. Dibujar gestos y expresiones a partir del reconocimiento de las emociones propias.
4. Recrear textos en imágenes a partir de la comprensión del lenguaje icónico verbal del cómic.

⁵ **Elementos fundamentales del filme:** Entre los más destacados están la imagen, la palabra, la música, el color y los sonidos en su constante interrelación.

⁶ **Storyboard:** Es el conjunto de imágenes mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

⁷ **Código verbal:** Es el propio lenguaje, la forma de transmitir un mensaje.

⁸ **Código paraverbal:** Comprende las señales o los signos que se usan para transmitir un mensaje; la entonación e inflexiones de la voz.

⁹ **Código no verbal:** Es el lenguaje gestual.

5. Incorporar diálogos propios en una historieta seleccionada, con el manejo de onomatopeyas y expresiones.
6. Valorar las producciones resultantes para establecer el uso de los códigos.

Bloque curricular 4. Nuevas artes (9 semanas)

1. Comprender **el lenguaje visual** desde **la interpretación del mensaje**.
2. Reconocer las diferencias entre **el mensaje visual y el mensaje textual** partiendo del análisis del afiche
3. Reconocer las diferencias entre el **contexto interno y externo** de una imagen, desde la intención del mensaje.
4. Producir **imágenes artísticas** con criterios de **calidad estética**.
5. Reconocer **símbolos locales** desde la manifestación popular de las expresiones artísticas.
6. Evaluar la percepción del receptor en el **análisis crítico de las imágenes**.

4. Objetivos de primer año de Bachillerato

1. Identificar los elementos fundamentales del filme, función e interdependencia en cada escena, para la comprensión del lenguaje cinematográfico.
2. Reconocer las emociones en las intenciones y acciones de los personajes en una obra teatral, a través de la identificación del subtexto.
3. Reconocer la estructura del *storyboard* para desarrollar capacidades de organización gráfica, secuencial y espacial de las ideas, con el fin de producir un filme.
4. Reconocer los códigos verbales, paraverbales y no verbales en la comunicación teatral.
5. Recuperar la memoria oral del contexto cultural a través del contacto con la memoria oral, representada por los adultos mayores.
6. Conocer los diferentes aspectos verbales y no verbales que intervienen en los diferentes sistemas de comunicación.
7. Representar y relacionar estéticamente los lenguajes verbales y escritos para la creación artística.
8. Identificar los símbolos locales en la manifestación artística popular para la comprensión de la identidad.
9. Valorar la percepción del receptor en las imágenes visuales para determinar la efectividad del mensaje.

5. Conocimientos esenciales

Los conocimientos esenciales corresponden a los códigos que se trabajan en cada año como parte del aprendizaje de los lenguajes artísticos. Los “temas” o referencias a escuelas, estilos o procesos artísticos los elige el docente en función de la relación de la experiencia estética que desea provocar. Esto genera flexibilidad en el currículo y otorga al docente la libertad de escoger los contenidos que correspondan a su entorno cultural y social.

En el aprendizaje de los códigos se reconocen los patrones y la organización de los signos, propios de los códigos de cada lenguaje cuyo dominio se complejiza consecutivamente, desde los elementos más sencillos hasta los más complejos, conforme se desarrollan las destrezas con criterios de desempeño.

Se proponen los conocimientos y tiempos mínimos que deben trabajarse en primer año de Bachillerato:

Bloque curricular 1. Cine (8 semanas)

1. Los elementos fundamentales¹⁰ de un filme.
2. Organización de los planos.
3. Tipos de planos visuales y sonoros.
4. El montaje como proceso básico.
5. Manejo del encuadre, la puesta en escena, el montaje (visual y sonoro), la narración, las actuaciones, la música y otros recursos¹¹.
6. Diseño de una historia utilizando *storyboard*¹².
7. La memoria visual del entorno.
8. Evaluación de la calidad artística en un filme.

Bloque curricular 2. Teatro (8 semanas)

1. Códigos verbal¹³, paraverbal¹⁴ y no verbal¹⁵.
2. Códigos no verbales en la interpretación de un personaje.
3. El lenguaje paraverbal en la comunicación escénica.
4. Representación teatral empleando los códigos verbales, no verbales y paraverbales a partir de un texto.
5. Montaje de una obra teatral recuperando la memoria cultural.

¹⁰ **Elementos fundamentales del filme:** Entre los más destacados están la imagen, la palabra, la música, el color y los sonidos en su constante interrelación.

¹¹ Cada uno de los elementos mencionados tiene sus propias reglas y todos aportan al código del cine que, aunque es muy complejo, se puede entender fácilmente por su parecido con la vida real.

¹² **Storyboard:** Es el conjunto de imágenes mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

¹³ **Código verbal:** Es el propio lenguaje, la forma de transmitir un mensaje.

¹⁴ **Código paraverbal:** Comprende las señales o los signos que se usan para transmitir un mensaje; la entonación e inflexiones de la voz.

¹⁵ **Código no verbal:** Es el lenguaje gestual.

6. Elementos narrativos (conflicto, trama y personajes).
7. Análisis del resultado de la obra.

Bloque curricular 3. Cómic (8 semanas)

1. Códigos cinéticos gestuales del cómic en una macroviñeta.
2. Estudio de la viñeta: tamaño, forma y contorno.
3. La viñeta como representación de espacio y tiempo
4. Planos o encuadres: tipos, angulación y profundidad.
5. Los componentes verbales del cómic en la representación de los personajes.
6. Códigos cinéticos y gestuales.
7. Creación de personajes con gestos y expresiones.
8. Lenguaje icónico verbal del cómic.
9. Manejo de onomatopeyas y expresiones.
10. Uso de los códigos.

Bloque curricular 4. Nuevas artes (8 semanas)

1. El lenguaje visual: interpretación de la imagen.
2. Códigos de la imagen: la composición, la profundidad, la iluminación, el color, la forma y el contenido.
3. Diferencias entre el mensaje visual y el mensaje textual.
4. Diferencias entre el contexto interno y el contexto externo de una imagen.
5. Producción de imágenes artísticas.
6. Símbolos locales en la producción artística.
7. Análisis crítico de las imágenes.
8. Sentido práctico y estético de la orientación y de la distribución espacial.
9. Uso de la proporción, la perspectiva, la composición y la sensación de volumen.
10. Enfoque e iluminación.
11. Distribución de colores y elementos.

6. Indicadores de evaluación

Para comprobar la consecución de las destrezas con criterio de desempeño, se establecen los siguientes indicadores esenciales de evaluación:

1. Identifica la interrelación de los lenguajes artísticos en la estructura del cine.
2. Utiliza apropiadamente el *storyboard* como recurso de organización de imágenes.
3. Identifica los elementos fílmicos al analizar una película.
4. Maneja los códigos no verbales como una forma de expresión cotidiana.
5. Teatraliza eventos cotidianos expresando los códigos verbales, no verbales y paraverbales en forma fluida y espontánea.
6. Analiza las emociones personales en la comunicación cotidiana a fin de manejarlas en la interrelación social.
7. Aplica los componentes verbales e iconográficos del cómic en la construcción de las historietas.
8. Incorpora diálogos, onomatopeyas y expresiones en las historietas.
9. Comprende el lenguaje visual a partir de la interpretación del mensaje.
10. Produce imágenes artísticas con criterios de calidad estética.
11. Reconoce símbolos locales desde la manifestación popular de las expresiones artísticas.

7. Bibliografía

- Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Allen, W. (2002). *Cómo acabar de una vez por todas con la cultura*. Barcelona: Ed. Tusquets.
- Alvares, L., & Bedoya, M. (2007). *Umbral del arte en el Ecuador*. Quito: Ed. Banco Central.
- Ansermet, F. & Magistretti, P. (2007). *A cada cual su cerebro*. Buenos Aires: Katz.
- Anthony, G. (1997). *Modernidad e identidad del yo*. Barcelona: Península.
- Anthony, G. (2000). *La transformación de la identidad*. Madrid: Cátedra.
- Argullol, R. (2002). *Historia personal del desnudo femenino*. México D.F.: Ed. F.C.E.
- Aumont, J., Bergala, J., Marie, M. & Vernet, M. (1996). *Estética del cine*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Barquet, N. (1995). *Óperas famosas*. Barcelona: Ed. Juventud.
- Baumann, M. P. (1996). *Cosmología y música en los Andes*. Madrid: Ed. Iberoamericana.
- Beardsley, M. & Hospers, J. (1997). *Estética: Historia y fundamentos*. Madrid: Ed. Cátedra.
- Benet, V. J. (2004). *La cultura del cine: introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Bergström, B. (2009). *Tengo algo en el ojo: técnicas de comunicación visual*. Barcelona: Promopress.
- Bolívar, A. (1995). *La evaluación de valores y actitudes*. Madrid: Ed. Anaya.
- Boni, F. (2008). *Teorías de los medios de comunicación*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Bordwell D. & Thompson K. (1993). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Busselle M. & Busselle J. (2005). *Máster de fotografía*. Barcelona: Blume.
- Camps, V. (1994). *Los valores de la educación*. Madrid: Ed. Anaya.
- Cañas, J. (1999a). *Actuar para ser*. Barcelona: Mágina.
- Cañas, J. (1999b). *Didáctica de la expresión dramática*. Barcelona: Ed. Octaedro.
- Carter, R. (1998). *El nuevo mapa del cerebro*. Barcelona: Ed. RBA.
- Castelo Rodríguez, H. (1992). *Diccionario crítico de artistas plásticos del Ecuador del siglo XX*. Quito: Casa de la Cultura.
- Chion, M. (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad*. Barcelona: Ed. Paidós.
- De Bartolomeis, F. (1994). *El color de los pensamientos y de los sentimientos*. Barcelona: Ed. Octaedro.
- De Bono, E. (1995). *El Pensamiento Paralelo. De Sócrates a De Bono*. Barcelona: Ed. Paidós.
- De Fusco, R. (2008). *El placer del arte: comprender la pintura, la escultura, la arquitectura y el diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona: Octaedro.
- Ferrés, J. (2000). *Educar en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Francesco, C. & Di Chio, F. (2003). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Ed. Paidós.

- Freedman, K. (2006). *La cultura visual*. Barcelona: Ed. Octaedro.
- Freeland, C. (2003). *Pero ¿esto es arte?* Madrid: Ed. Cátedra.
- Fujiwara, C. (2009). *100 años de cine*. Barcelona: Blume.
- Gadamer, H. (1999). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Ed. Paidós.
- García Jiménez, J. (1996). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Ed. Cátedra.
- Gardner, H. (1985). *La nueva ciencia de la mente*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Gombrich, E. H. (1988). *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la historia del arte*. Madrid: Ed. Debate.
- Gombrich, E. H. (2001). *La Historia del Arte*. Hong Kong: Ed. Debate.
- González Requena, J. & Ortiz de Zárate, A. (1999). *El spot publicitario: las metamorfosis del deseo*. Madrid: Cátedra.
- Gray, A. (1995). *Breve guía de la música clásica*. Buenos Aires: Javier Vergara.
- Hagen, R. M. & Hagen R. (2003). *Los secretos de las obras de arte* (Tomo I y II). Köln: Taschen.
- Hall, S. (2002). *El trabajo de la representación*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
- Huet, A. (2002). *El guión*. Barcelona: Paidós.
- Jullier, L. (2006). *El sonido en el cine*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Landow, G. P. (1995). *Hipertexto*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Ledo, M. (2003). *Del Cine Ojo a Dogma 95*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Martín Barbero, J. (1992). *Televisión y melodrama*. Bogotá: Tercer Mundo Editores.
- Martín Roig, G. (2007). *Arte para niños*. Barcelona: Ed. Párramon.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine* (Vol. II). Barcelona: Ed. Paidós.
- Mirxoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Monreal Torres, F. (1999). *Antología del teatro*. Barcelona: Ed. Octaedro.
- Mora, F. (2006). *Los laberintos del placer en el cerebro humano*. Madrid: Alianza.
- Naranjo Villavicencio, M. (2007). *La cultura popular en el Ecuador*. Cuenca: CIDAP.
- Navarro, J. G. (2009). *Contribuciones a la historia del arte en el Ecuador*. Quito: Trama.
- Paredes, E. (2005). *El conocimiento y la ciencia*. Quito: UASB.
- Paterlini, G. (2001). *Una comedia musical en el primer ciclo de la EGB*. Buenos Aires: Ed. Paidós.
- Pinel, V. (2004). *El montaje*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Rodríguez, M. A. (1999). *Palabra e imagen* (Vol. I, II, y III). Quito: OEI-Revista Iberoamericana de Educación.
- Rodríguez, M. A. (2002). *Grandes del Siglo XX*. Quito: Ed. Ecuador.
- Ruhrberg K., Schneckenburger, M., Fricke, C. & Honnef, K. (2005). *Arte del siglo XX*. Madrid: Taschen.
- Siety, E. (2004). *El plano*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Storr, A. (2002). *La música y la mente: el fenómeno auditivo y el porqué de las pasiones*. Barcelona: Ed. Paidós.

- Tatariewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas*. Madrid: Tecnos.
- Ulloa, G. & Ordóñez, G. (2009). *Aventura de colores*. Quito: Atenea.
- Vilches, L. (2001). *La migración digital*. Barcelona: Gedisa.
- Wigan, M. (2008). *Imágenes en secuencia*. Barcelona: Gustavo Gili.

ARTÍCULOS EN LÍNEA

- Diego, H. (2006). *Concepto y diseño*. Extraído del sitio web:
http://prototipod.blogspot.com/2006/11/ventana-concepto-y-diseo_16.html
- Instituto de Artes Visuales (2004). *Conceptos de diseño: introducción al diseño*.
Extraído del sitio web: <http://www.newsartesvisuales.com/funda/FUNDA1.HTM>
- Shapiro E., L. (2007). *La inteligencia emocional en los niños*. Extraído del sitio web:
<http://psikolibro.blogspot.com>