

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR**

---

**LINEAMIENTOS CURRICULARES PARA EL  
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO**

---

**ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

---

**PRIMER CURSO DE BACHILLERATO**

## Tabla de contenidos

1. Enfoque e importancia de enseñar y aprender Educación Artística	3
2. Objetivos educativos de primer año	9
3. Planificación por bloques curriculares	11
4. Indicadores esenciales de evaluación de primer año	17
5. Bibliografía	21
6. Anexos	22

# 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 enseñara 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 materia<sup>1</sup>:

- 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.

---

<sup>1</sup> 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).

- Explorar sensaciones y emociones; expresar sentimientos personales o grupales

Los procesos artísticos producen y desarrollan miradas hacia adentro, 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; en los que habrá risas, bienestar, sensación de logro personal, juego y, en general, diversión. Sin embargo, habrá también momentos de frustración, nostalgia o tristeza, que son parte natural del proceso de sanación emocional y 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 que puedan después aplicar en su vida cotidiana. Los objetos artísticos resultantes son entonces logros secundarios de estos procesos, 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**.

### **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 de la identidad** mediante experiencias y procesos de percepción, desarrollo de pensamiento crítico y creación de objetos o acciones artísticas, que promueven procesos de autoconocimiento, sensibilización al entorno, e innovación cotidiana.

### **Macrodestrezas y ejes de aprendizaje:**

Delo 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 percepción consciente y detallada del entorno se puede opinar acerca de él de una mejor manera.
- b. Explorar el **mundo interior**: Es la atención cuidadosa 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 interpretación de la relación que existe entre las obras de arte de distintos lenguajes y sus contextos históricos y culturales, a través de la investigación. 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 bien realizada 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 **apreciarlas** 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 meta cognición, los estudiantes comprenden cómo funciona su mente cuando observan y 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 año 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 el primer año 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 año el bloque curricular, los ejes del aprendizaje y los lenguajes artísticos, considerando que la construcción de identidad es el eje integrador:

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

### 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.

## **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 diversos<sup>2</sup> 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 valorización 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. Objetivos educativos de primer 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.

---

<sup>2</sup> 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

**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 de 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.

### 3. Planificación por bloques curriculares

#### Eje curricular integrador:

<b>Construir identidad</b> mediante experiencias y procesos de percepción, desarrollo de pensamiento crítico y creación de objetos o acciones artísticas, para promover procesos de autoconocimiento, sensibilización al entorno e innovación en la vida cotidiana.	
Bloque curricular: Mitos y leyendas	
<b>Ejes del aprendizaje</b>	Destrezas con criterios de desempeño
<b>Explorar</b>	Documentar los distintos <b>códigos gestuales</b> que existen en su entorno a través de la observación de la comunidad en la que viven.
	Investigar <b>una historia, mito y leyenda</b> de la memoria cultural del entorno, por medio de fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales.
	Documentar, a través del dibujo o la fotografía, <b>gestos y expresiones</b> que nacen de las emociones personales en distintos momentos.
<b>Conocer</b>	Reconocer el <b>código verbal, para verbal y no verbal</b> a través de su identificación en una obra de teatro
	Identificar los <b>elementos fundamentales (imagen, tiempo, movimiento, sonido e iluminación)</b> de una película a partir del análisis de la interacción de sus partes.
<b>Apreciar</b>	Señalar las <b>ideas principales, símbolos, personajes y mensajes</b> que aparecen en una obra por medio del análisis de estos elementos en una película.
	Expresar opiniones y reacciones frente a la <b>película</b> mediante la creación de argumentos desde la perspectiva emocional y personal.
	Analizar el papel que juega un <b>personaje</b> en una obra de arte <sup>3</sup> a través del análisis de las características principales, valores y símbolos.
	Valorar las <b>producciones artísticas</b> propias, a partir de la autoevaluación de las cualidades expresivas.

<sup>3</sup> 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.

	Analizar el valor estético <sup>4</sup> de las obras producidas por los mismos estudiantes.
<b>Crear</b>	Desarrollar una <b>obra teatral</b> a partir de la investigación y recuperación de la memoria cultural.
	Actuar utilizando <b>códigos no verbales</b> a partir del desarrollo de personajes mitológicos personales.
	Crear un <b>personaje mitológico</b> con base en la importancia de las emociones, características y valores personales que definen a cada ser humano.
	Diseñar una historia utilizando un <b>guión gráfico</b> , a partir del recuerdo, transformación o inspiración de un evento.
<b>Bloque curricular: Movimiento</b>	
<b>Ejes del aprendizaje</b>	Destrezas con criterios de desempeño
<b>Explorar</b>	Documentar <b>el entorno sonoro local</b> a través de la representación de una imagen, un texto o un sonido.
	Reconocer <b>símbolos locales</b> a partir de la observación de ejemplos populares de las expresiones artísticas.
	Discutir la influencia del <b>entorno auditivo cotidiano</b> en las personas, a partir de la interpretación de las emociones y el estado de ánimo.
	Identificar <b>fenómenos físicos de movimiento</b> por medio de la realización de gráficos artísticos.
<b>Conocer</b>	Investigar el nacimiento y desarrollo de <b>los musicales</b> desde la valoración de la perspectiva social.
	Distinguir diferentes tipos de <b>sonidos</b> a través de la clasificación de su origen (natural o artificial) y tono (agudo o grave).
	Reconocer las diferencias entre el <b>mensaje visual</b> y el <b>mensaje textual</b> partiendo del análisis del afiche.
<b>Apreciar</b>	Comparar los <b>elementos</b> y los <b>principios del diseño</b> de distintos momentos históricos y contextos culturales por medio de la observación crítica de afiches.
	Construir <b>criterios estéticos personales</b> a través de la autoevaluación de sus trabajos y de la evaluación del trabajo de otros.

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

	Analizar el valor estético <sup>5</sup> de los afiches publicitarios a partir de su observación.
<b>Crear</b>	Crear una <b>obra musical</b> corta en función de la discusión de ideas personales y grupales acerca de un tema de actualidad para el colegio.
	<b>Improvisar</b> un baile a partir de sonidos producidos por los mismos estudiantes.
	Interpretar <b>ritmos variados</b> mediante la distinción de movimientos intuitivos de su cuerpo.
	Poner en escena una <b>coreografía</b> 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, <b>los elementos y principios del diseño</b> por medio de la producción de afiches publicitarios.
<b>Bloque curricular: El microuniverso</b>	
<b>Ejes del aprendizaje</b>	Destrezas con criterios de desempeño
<b>Explorar</b>	Investigar el funcionamiento del <b>microuniverso</b> a partir de la interpretación de imágenes e información científica básica.
	Explorar el <b>propio cuerpo</b> y el entorno cercano, a través de la aplicación de una perspectiva microscópica.
	Transferir <b>sensaciones</b> y <b>sentimientos</b> a imágenes visuales, movimientos o sonidos, a partir del empleo de imágenes del microuniverso como inspiración.
<b>Conocer</b>	Describir similitudes y diferencias entre <b>estilos de baile contemporáneo</b> a partir de sus secuencias de movimiento y nivel de expresividad.
	Reconocer los <b>materiales</b> , las <b>herramientas</b> y las <b>técnicas</b> del grafiti mediante la observación del entorno cotidiano o de fotografías de estas representaciones en las urbes.
	Reconocer <b>obras de arte abstractas</b> de distintos movimientos de la historia del arte, tomando en cuenta los elementos del diseño y su calidad expresiva.
<b>Apreciar</b>	Analizar las <b>obras de arte abstractas</b> a partir de la valoración de los <b>elementos y principios</b> del arte y la visión personal.
	Discutir el valor estético de las obras de arte abstractas en comparación con obras de arte realistas.

<sup>5</sup> Cuestionarse si los afiches publicitarios son arte, desarrollar y argumentar sus respuestas.

<b>Crear</b>	Interpretar <b>una canción</b> con el cuerpo, la voz o un instrumento, basada en la observación de imágenes microscópicas.
	Producir <b>grafitis</b> abstractos, por medio de la aplicación de elementos y principios del diseño.
	Interpretar a un personaje a partir de la aplicación de los <b>códigos verbales y gestuales</b> .
<b>Bloque curricular: Mi entorno social y yo</b>	
<b>Ejes del aprendizaje</b>	Destrezas con criterios de desempeño
<b>Explorar</b>	Documentar <b>las relaciones sociales más importantes del entorno</b> , a través de la fotografía, el video o el texto.
	Elaborar representaciones de arte visual o escénico que expresen sentimientos a partir del reconocimiento de las emociones propias con respecto a las relaciones sociales del entorno.
	Documentar el <b>entorno sonoro local</b> y relacionarlo con el entorno social y los valores culturales.
	Discutir acerca del <b>amor</b> , la <b>libertad</b> y la <b>responsabilidad social</b> desde la comparación de distintos puntos de vista de los valores personales y sociales.
<b>Conocer</b>	Investigar la <b>historia del cómic o historieta</b> a través de la diferenciación de los diversos géneros del lenguaje.
	Reconocer los <b>códigos cinéticos del cómic</b> a partir del análisis de una viñeta.
<b>Apreciar</b>	Analizar un <b>cómic o historieta</b> a través de la interpretación de su entorno social y cultural.
	Analizar una <b>obra de teatro de la calle</b> con base en la valoración la perspectiva del observador.
	Analizar el valor estético de obras de arte informales <sup>6</sup> , a partir de la observación de sus ejemplos.
<b>Crear</b>	Identificar el empleando el <b>lenguaje para verbal</b> en situaciones cotidianas por medio de la redacción de una comunicación escénica.
	Transformar una historieta mediante la incorporación de diálogos, <b>onomatopeyas y otras expresiones</b> .

<sup>6</sup>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.

	<p>Construir una <b>historieta</b>, utilizando el <b>lenguaje del cómic</b>, partiendo de historias cortas inspiradas en la propia experiencia.</p> <p>Aplicar los <b>componentes verbales del cómic</b> por medio de la representación de los personajes de historietas.</p>
<b>Bloque curricular: Ciclos de vida y muerte</b>	
<b>Ejes del aprendizaje</b>	Destrezas con criterios de desempeño
<b>Explorar</b>	Contrastar los distintos rituales ceremoniales de muerte a través de la interpretación de las tradiciones en la propia cultura y en culturas ajenas.
	Reflexionar acerca de la influencia del <b>entorno auditivo cotidiano</b> en la vida cotidiana, a partir de las emociones y el estado de ánimo.
	Documentar las ideas y sentimientos personales con respecto a la muerte a través de imágenes y palabras.
<b>Conocer</b>	Comparar distintos <b>géneros musicales</b> , que representen distintas culturas y momentos históricos, a partir de la valoración de su calidad expresiva.
	Reconocer <b>los elementos de la danza</b> a partir de la observación de la interpretación de un baile tradicional.
	Comprender <b>el montaje</b> como proceso básico cinematográfico a partir de la observación de una <b>película</b> .
<b>Apreciar</b>	Relacionar <b>obras de distintos lenguajes de la historia del arte</b> universal con eventos históricos, a través de la evaluación de su capacidad narrativa y expresiva.
	Analizar <b>una película</b> 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 <b>criterios estéticos</b> y utilizarlos en la evaluación de su propio trabajo y el de otros a través de la aplicación de los propósitos del arte y su lenguaje.
<b>Crear</b>	Explorar un <b>estilo o tradición de la danza</b> a través de la práctica de sus pasos de baile y secuencias.
	Crear una <b>coreografía</b> (baile) por medio de la implementación de las ideas personales y grupales con respecto a la muerte.
	Participar en la <b>coreografía</b> a partir de la interpretación personal del mensaje.

<b>Bloque curricular: Encuentro de culturas</b>	
<b>Ejes del aprendizaje</b>	Destrezas con criterios de desempeño
<b>Explorar</b>	Comparar datos <b>y cifras asociadas a los movimientos migratorios</b> 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 <b>sentimientos</b> asociados a un encuentro personal con otra cultura, a través de imágenes, movimientos o sonidos.
<b>Conocer</b>	Reconocer los <b>elementos básicos de la música</b> mediante la apreciación de una interpretación musical nacional.
	Evidenciar la creación y evolución de <b>instrumentos musicales ecuatorianos</b> a través de la investigación de su historia.
<b>Apreciar</b>	Distinguir los instrumentos musicales contruidos con materiales cotidianos y alternativos a partir de la audición y análisis de sus interpretaciones.
	Reconocer <b>símbolos culturales e históricos</b> 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.
<b>Crear</b>	interpretar un repertorio musical básico con expresión y relativa precisión. <sup>7</sup>
	Crear y decorar un instrumento musical utilizando materiales cotidianos o reciclados.

<sup>7</sup>Cantar o acompañar con la interpretación de un ritmo básico dos o más canciones de distintos géneros

## 4. Indicadores esenciales de evaluación de primer año

### Bloque curricular: Mitos y leyendas

- Documenta (dibuja, graba, o toma fotos) los gestos que puede encontrar en su entorno.
- Escribe por lo menos 2 mitos a partir de la investigación académica en distintas fuentes.
- Escribe por lo menos 2 leyendas de su entorno a partir de conversaciones informales.
- Representa emociones utilizando gestos y expresión mediante 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 de 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 adecuadamente verbalmente o por escrito 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 ilustra la historia de los musicales a partir de su investigación en fuentes académicas.
- Reconoce los sonidos por su origen y su tono al escuchar sonidos de entorno y 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 creación 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, desarrolla y argumentar sus respuestas.
- Participa activamente en la creación y puesta en escena<sup>8</sup> de una obra musical.
- Improvisa un baile a partir de sonidos y ritmos variados.

### **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, basado 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 graffiti, 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 realistas.
- Crea un graffiti 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, comic etc.) o una representación escénica (baile, teatro) corta.

---

<sup>8</sup>en cualquiera de las siguientes opciones: escritura de guión, actuación, baile, canto, diseño de coreografía, sonido, iluminación, escenografía o vestuario.

- Relaciona, en un ensayo corto o en una conversación en el aula, los sonidos de su entorno (familiar, ambiental, escolar, etc.) entorno 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 utilízalos 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 principales<sup>9</sup> 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.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup>Como se ve (elementos visuales: colores, texturas, etc.), lo que las personas hacen, y donde lo hacen, como se mueven, hablan, sus gestos y expresiones (elementos escénicos), elementos musicales, el sentimiento general del ritual, etc.

## **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.
- 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.

---

<sup>10</sup>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.

## 5. Bibliografía

Bayles, D. y Orland, T. (1993). *Art and Fear: Observations on the Perils (and Rewards) of Artmaking*. Santa Cruz, CA: Image Continuum..

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 21<sup>st</sup> 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>

## 6. ANEXOS:

### Anexo 1: Glosario

#### Artes visuales:

- **Arte abstracto:** creación de elementos de una forma, color y proporción, mas no una representación de seres o cosas concretas.
- **Arte realista:** consiste en la representación imitativa de objetos y seres existentes en la realidad.
- **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.

#### 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 cree 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.
- **Variiedad:** 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 está 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 las diferentes tomas 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:** Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta.<sup>11</sup>
- **Códigos cinéticos:** Son una serie de elementos visuales auxiliares que se utilizan para expresar movimiento en una imagen estática como el cómic. Pueden tomar rasgos de trayectoria lineal, oscilación, impacto, nubes de polvo, deformación cinética o

---

<sup>11</sup> Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española (22.a ed.)*. Madrid, España: Autor., recuperado de <http://lema.rae.es/drae/>

descomposición de movimiento.<sup>12</sup> 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).
- **Temblor:** 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,

---

<sup>12</sup> Recuperado de <http://www.scribd.com/doc/60907722/codigo-cinetico>

- 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.

### **Glosario general:**

- **Criterios estéticos:** ideas acerca de qué es el arte y qué características debe tener para ser calificado como tal.
- **Leyenda:** es una narración tradicional de sucesos fabulosos transmitidos por tradición oral.
- **Mito:** es una leyenda simbólica, un relato tradicional (de carácter religioso en su mayoría), en el que suceden acontecimientos prodigiosos o sobrenaturales.

## Anexo 2: Estrategias de pensamiento visual (VTS)

### 1. Funciones del mediador

- El mediador funciona como un puente entre el observador y la obra, y motiva la construcción de significados personales.
- El mediador da validez a todos los comentarios, parafraseándolos. Se asegura así de que todos hayan escuchado y comprendido el comentario de su compañero, y fomenta el respeto y la tolerancia a opiniones diversas.
- El mediador motiva al observador a anclar los comentarios interpretativos en la imagen visual, ayudando así a construir una argumentación adecuada. Esto enriquece la construcción de significados personales y motiva el desarrollo de procesos cognitivos de argumentación lógica, así como habilidades de comunicación verbal.
- El mediador evidencia acuerdos y desacuerdos, con lo cual fomenta, nuevamente, la riqueza de opiniones y la tolerancia a las diferencias.
- El mediador hace un resumen de los comentarios e interpretaciones emitidos acerca de la obra, y subraya acuerdos, desacuerdos y opiniones diversas, así como datos literales emitidos durante la observación.

### 2. Preguntas

El VTS se basa en tres preguntas principales. El mediador pide a los visitantes que miren la obra con detenimiento durante un momento, en silencio, y luego pregunta:

a) ¿Qué ves aquí? o

¿Qué está pasando en esta obra?

∅ A continuación de cada comentario, el mediador parafrasea lo que el observador ha dicho.

b) ¿Qué ves aquí y por qué?

Cuando un observador realiza un comentario interpretativo (por ejemplo: "este cuadro significa la opresión que sufrieron los indígenas con la venida de los españoles"), el mediador pregunta: *¿Qué ves aquí* (en esta obra, en este cuadro, en esta escultura) *y por qué*?

∅ A continuación de cada comentario, el mediador parafrasea lo que el observador ha dicho.

c) *¿Qué más podemos encontrar?* o

¿Ves algo diferente?

∅ A continuación de cada comentario, el mediador parafrasea lo que el observador ha dicho.

### 3. Cierre

- Al finalizar la sesión de observación (entre 10 y 15 minutos, aproximadamente), el mediador realiza un resumen de los comentarios vertidos e invita a los observadores a realizar preguntas.
- El mediador contesta a las preguntas de acuerdo a sus conocimientos, y si no tiene la información disponible, invita a los participantes a investigarlos.