

GUÍA DE ARTE PARA LA COMUNIDAD



Equipo Técnico

Viceministerio de Educación

Gabriela Chamorro Benavides
Peggy Vinueza Noboa
Daniela Maldonado Orti
Mireya Cepeda Cevallos

Viceministerio de Cultura y Patrimonio

Sebastián Insuasti Moreta
Ana Romy Sabatés Vera
Iván Campoverde Sislema

Diseño y diagramación

Carla Jarrín Arboleda

© Ministerio de Educación, Deporte y Cultura

Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa
Quito-Ecuador
www.educacion.gob.ec

*Ministerio de Educación,
Deporte y Cultura*



**REPÚBLICA
DEL ECUADOR**

**DISTRIBUCIÓN GRATUITA
PROHIBIDA SU VENTA**

La reproducción parcial o total de esta publicación, en cualquier forma y por cualquier medio mecánico o electrónico, **está permitida siempre y cuando sea autorizada por los editores y se cite correctamente la fuente.**

Contenido

1. PRESENTACIÓN	5
2. FASES DE GESTIÓN DEL PROGRAMA DE PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL	7
2.1 FASE DE INFORMACIÓN	8
2.1 FASE DE EJECUCIÓN	16
2.3 FASE DE PRESENTACIÓN	34
2.4 REGISTRO DE ACTIVIDADES	36
3. APROBACIÓN DEL PROGRAMA DE PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL	37
4. MODALIDAD SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA	38
5. ANEXOS	39
6. BIBLIOGRAFÍA	40



1. PRESENTACIÓN

El Programa de Participación Estudiantil, conforme la normativa vigente, es un requisito para la obtención del título de bachiller, mediante el cumplimiento de ciento sesenta (160) horas distribuidas equitativamente en primero y segundo de bachillerato.

El artículo 144 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural determina que el Programa de Participación Estudiantil: “se orientará a que los estudiantes se constituyan en promotores comunitarios para sensibilizar y abordar temáticas que atiendan problemáticas de interés social”.

La Guía de “Arte para la Comunidad” invita a los estudiantes de bachillerato para formarse como promotores comunitarios en el marco del Programa de Participación Estudiantil, en respuesta a las competencias alineadas con el nuevo Perfil del Bachiller Ecuatoriano, que cada estudiante construye a lo largo de su trayectoria escolar, como el desarrollo del pensamiento crítico y prácticas reflexivas; integración de la conciencia socioambiental con sensibilidad cultural, ejercicio de la ciudadanía empoderada y responsable con lo que sucede a su alrededor en el área local y global, práctica del liderazgo colaborativo, empatía y promoción de la cohesión social, mentalidad innovadora y adaptativa frente a los requerimientos de la sociedad actual.

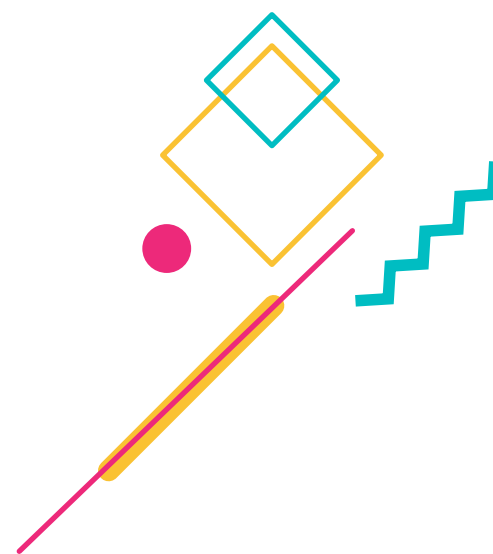
En este sentido, el promotor comunitario precisamente, es una persona que se compromete con las necesidades de su entorno, a través de la información, el acompañamiento y/o el fomento de acciones creativas, encaminadas a dar respuesta a las problemáticas que afectan a una determinada población.

En este proceso, los estudiantes de bachillerato compartirán y ejecutarán acciones, además, de adquirir y desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes para su desempeño personal, profesional y/o laboral: el trabajo en equipo, la escucha activa, la comunicación, la solución de problemas, la empatía, la toma de decisiones, entre otras, son habilidades para la vida que todo promotor comunitario requiere y fortalece en el camino.

Considerando las principales problemáticas sociales que afectan al país, desde la Autoridad Educativa Nacional, en coordinación con las entidades públicas competentes, se han definido las siguientes áreas de acción y temáticas para el Programa de Participación Estudiantil: 1. Acción cívica (acción humanitaria), 2. Salud y bienestar (prevención del sedentarismo y de la desnutrición crónica infantil), 3. Acción por el ambiente, 4. Animación a la lectura (lectura para la comunidad y arte para la comunidad) y, 5. Prevención del embarazo temprano. En cada una de ellas, los estudiantes tienen la oportunidad para aportar significativamente con soluciones prácticas.

En el ámbito de la animación a la lectura y el arte para la comunidad, el Programa de Participación Estudiantil incorpora el concepto de formación de públicos. Esta perspectiva busca desarrollar audiencias críticas, participativas y con sensibilidad estética, capaces de valorar y dialogar con las manifestaciones artísticas y culturales. Los estudiantes en su rol de promotores, no solo difunden prácticas creativas, también fomentan la apropiación colectiva del arte como herramienta de transformación social, fortaleciendo así el tejido cultural comunitario.

El presente documento es una guía para la implementación del Programa de Participación Estudiantil enfocado en “Arte para la comunidad” para aquellos estudiantes que busquen constituirse como promotores artísticos.





2. FASES DE GESTIÓN DEL PROGRAMA DE PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL

Para la implementación del Programa de Participación Estudiantil, se debe cumplir con el siguiente ciclo pedagógico:

Gráfico 1: Ciclo pedagógico del Programa de Participación Estudiantil



Elaboración: Dirección Nacional de Educación para la Democracia y el Buen Vivir, 2023.



2.1 FASE DE INFORMACIÓN

En esta fase se busca adquirir conocimiento y comprensión sobre la importancia de las artes, a través de diversos recursos que proporciona esta guía o investigados por cada estudiante.

Además, se incluye información introductoria sobre el Programa de Participación Estudiantil, que contempla normativa, orientación, duración, áreas de acción, que será proporcionada pertinentemente por el docente designado en la institución.

Esta fase tiene una duración de veinte (20) horas (10 semanas) en total.

Empecemos:

¿Cuál es rol del estudiante promotor de arte para la comunidad?

Impulsar actividades y espacios que promuevan la creación artística y fomenten la conexión entre la comunidad y su entorno, así como el reconocimiento y la valoración de nuestra diversidad y patrimonio cultural, a través de distintas expresiones artísticas como: pintura, danza, música, teatro, literatura, entre otros.



¿Qué es el arte?

El arte es una forma en que las personas expresan ideas, emociones o visiones del mundo, más allá de lo práctico o útil. Según Martin Heidegger, en su libro El origen de la obra de arte, el arte no es solo algo bonito para mirar, sino que nos ayuda a entender cosas profundas sobre la vida y el mundo. Para él, el arte es como una ventana que nos muestra verdades que normalmente no vemos (Heidegger, 1935-1936).

Hans-Georg Gadamer, en *Verdad y método*, dice que el arte es una experiencia que nos ayuda a ver el mundo de otra manera, como si nos diera lentes nuevos para entender la realidad (Gadamer, 1960). Además, Maurice Merleau-Ponty, en *El ojo y el espíritu*, explica que el arte está conectado con nuestro cuerpo y cómo percibimos las cosas. Para él, el arte no es solo algo que se piensa, sino que también se siente (Merleau-Ponty, 1961).



¿Qué es una expresión artística?

La expresión del arte es cómo los artistas transforman sus ideas, sentimientos o visiones en algo que otros pueden ver, escuchar o sentir. Paul Ricoeur, un filósofo que estudió cómo entendemos las cosas, dice que el arte es como un lenguaje especial que va más allá de las palabras. A través del arte, los artistas pueden comunicar cosas que son difíciles de explicar de otra manera (Ricoeur, 1975).

Jean-Luc Marion (1946), otro filósofo, sostiene que el arte a veces nos “sobrepasa”, es decir, nos muestra tanto que no podemos entenderlo todo de una vez. Esto hace que el arte sea misterioso y fascinante. Por otro lado, Theodor W. Adorno, en su libro *Teoría estética*, dice que el arte es una forma de resistir a la monotonía de la cultura de masas. El arte nos hace pensar y sentir de manera diferente, incluso cuando todo a nuestro alrededor parece igual (Adorno, 1970).

Walter Benjamin en *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, explica que, con la tecnología, como la fotografía o el cine, la forma en que expresamos y vemos el arte ha cambiado mucho (Benjamin, 1936). En pocas palabras, la expresión de arte es el proceso creativo que permite a los artistas compartir su mundo interior con los demás, y a veces nos deja con más preguntas que respuestas.

Finalmente, la Convención 2005 de la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales, define a las expresiones culturales como: las expresiones resultantes de la creatividad de personas, grupos y sociedades, que poseen un contenido cultural.

¿Por qué son importantes las artes?

Las artes son fundamentales porque ayudan a los estudiantes, en el contexto educativo, social y otros entornos, a expresarse, desarrollar su creatividad y comprender mejor el mundo que los rodea. A través del arte se pueden comunicar ideas, emociones y reflexionar sobre nuestra identidad y cultura. Además, el arte permite que cada persona descubra su propia voz y fortalezca su pensamiento crítico, como lo señala Adorno (1970), quien destaca que el arte es una forma de resistencia y reflexión ante la sociedad.

En el ámbito educativo, el arte fomenta la imaginación, la comunicación y el trabajo en equipo. El arte ayuda a construir el sentido de comunidad y a valorar la diversidad cultural. Asimismo, estudios de la UNESCO (2004) afirman que el arte mejora la capacidad de aprendizaje y la resolución de problemas.

Fomentar las artes en la educación es una necesidad para formar ciudadanos creativos, sensibles y críticos, capaces de transformar su entorno y aportar a una sociedad más justa e inclusiva¹.

¿Cómo ser un promotor de artes?

Un promotor de artes es una persona comprometida con impulsar y difundir actividades y procesos artísticos para que la comunidad educativa y local, se conecte con diversas manifestaciones artísticas y culturales. En el ámbito educativo, tanto docentes como estudiantes pueden asumir este rol, quienes, a través de este Programa se convertirán en promotores activos del arte. El papel de los estudiantes es clave para fomentar la sensibilidad, la apreciación estética y la creatividad, acercando a sus compañeros y a la comunidad a expresiones artísticas como la pintura, la música, la danza, el teatro, entre otros.

Mediante esta experiencia, los promotores invitan a otros a descubrir y valorar el arte. La UNESCO (2023) señala que la participación en actividades artísticas no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece habilidades como el pensamiento crítico y la colaboración. Así, los estudiantes, junto con el apoyo de los docentes, se convierten en agentes esenciales para la formación integral y la sensibilización hacia el arte y la cultura, transformando su entorno de manera creativa y colaborativa.

¹ La Ley Orgánica de Cultura, en su Art. 5 reconoce como un derecho la formación en artes, cultura y patrimonio. Todas las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones tienen derecho a la formación artística, cultural y patrimonial en el marco de un proceso educativo integral.



¿Qué es un proceso creativo?

Es una experiencia dinámica en la que los estudiantes se involucran activamente para explorar, expresar y compartir sus ideas, emociones y visiones a través del arte, conectándose con su entorno y su comunidad. Las acciones creativas pueden manifestarse de diversos procesos, como la creación de un mural colaborativo que refleje la identidad local, un cine foro para dialogar sobre temas sociales, una exposición de pintura que narre historias personales, la composición de una canción que rescate la cultura local, o incluso la puesta en escena de una obra teatral, entre una infinidad de opciones más. Estas actividades no se limitan a un formato único, sino que se adaptan a los intereses y contextos de quienes participan, promoviendo la imaginación, la creatividad y el bienestar en un entorno colaborativo.

A través de estos procesos, las artes se convierten en un vehículo para adquirir conocimiento, el desarrollo de habilidades técnicas y emocionales, y el fortalecimiento de la identidad y la cohesión comunitaria. La UNESCO subraya que la educación artística, en sus múltiples expresiones, fomenta la apropiación de la creatividad y contribuye a una formación integral, enriqueciendo tanto a los individuos como a sus comunidades (UNESCO, s.f.).

¿En qué se caracteriza un espacio para compartir y fomentar el arte?

Es un espacio en el que los estudiantes podrán transformar lugares cotidianos —como aulas, patios o paredes— en sitios donde exploren y expresen su identidad cultural a través del arte. Heidegger señala, el arte trasciende la creación de objetos bellos para convertirse en un acontecimiento que revela verdades profundas, algo que los estudiantes pueden lograr con recursos simples y su propia imaginación.

Este espacio no requiere grandes infraestructuras, depende de la capacidad de adaptación y creatividad de los estudiantes en conjunto con la colaboración con la comunidad educativa y local. Un rincón puede convertirse en una galería de dibujos, una pared en un mural comunitario o un patio en un escenario para música o teatro. La UNESCO (2023) destaca que la educación artística impulsa la innovación y la resiliencia, permitiendo a los estudiantes adaptarse a cualquier contexto y aprovechar al máximo lo que tienen a su alcance.

Además, los proyectos pueden enriquecerse a través de redes de apoyo con actores cercanos, como artistas locales, gestores culturales, espacios



culturales o Gobiernos Autónomos Descentralizados. El financiamiento no es una barrera insalvable, mediante alianzas estratégicas, autogestión o iniciativas comunitarias, pueden obtener recursos e involucrar a la sociedad en su proceso creativo.

¿Cuántas formas de representación artística existen?

Si estás aquí, es porque has decidido convertirte en un promotor de artes: un agente de cambio que, desde tu rol como estudiante, puede transformar tu comunidad a través de la creatividad.

Junto con el apoyo de tus compañeros y docentes, tienes la oportunidad para ser un agente de cambio e impulsar diversas formas de representación artística en tu entorno. Las artes son una herramienta poderosa para la educación, la identidad cultural y el desarrollo social. A continuación, conocerás las categorías principales de representación artística que se consideran en el ecosistema de la Política Nacional de Fomento a Las Industrias Culturales y Creativas del Ecuador²:

Artes Escénicas:

- **La música.** Es el lenguaje universal que permite comunicar emociones a través del sonido. En la educación, la música desarrolla la memoria, la coordinación y la sensibilidad auditiva, fomentando además la identidad cultural (OEI, 2011).
- **La danza.** A través del movimiento, la danza expresa historias, emociones y tradiciones. Su enseñanza en las escuelas ayuda a mejorar la motricidad, el trabajo en equipo y la disciplina, además de conectar a los estudiantes con sus raíces culturales (UNESCO, 2023).
- **El teatro.** Es una herramienta educativa que fomenta la comunicación, la empatía y la creatividad. En el aula, el teatro permite que los estudiantes experimenten diferentes roles y comprendan mejor su entorno (OEI, 2011).
- **Las artes circenses.** El circo combina acrobacia, música, teatro y narrativa visual,



² Para más información, en el siguiente enlace se puede acceder al documento de la Política Nacional de Fomento a las Industrias Culturales y Creativas del Ecuador (2025-2035): <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/ecuador-implementa-su-primer-politica-nacional-de-fomento-a-sus-industrias-culturales-y-creativas/>

siendo una forma artística dinámica que fomenta la disciplina física, la creatividad y el trabajo en equipo. En la educación, podría enriquecer la motricidad y la expresión corporal, además de conectar con tradiciones populares (UNESCO, 2022).

Artes visuales:

- **La escultura.** A través de la manipulación de materiales, la escultura desarrolla la percepción espacial, la paciencia y la motricidad fina. En la educación, fomenta el aprendizaje táctil y la experimentación creativa (UNESCO, s.f.).
- **La pintura.** Una de las formas más accesibles de expresión artística, la pintura permite a los estudiantes explorar el color, la composición y la creatividad, además de ser una herramienta terapéutica y de autoconocimiento (OEI, 2011).
- **Artes gráficas y audiovisuales.** Incluye el diseño gráfico, la fotografía, el cine y la producción audiovisual. Estas formas de arte permiten a los estudiantes explorar nuevas tecnologías y desarrollar narrativas visuales (OEI, 2011).

Diseño:

- **Artesanías y diseño.** Expresión de identidad cultural a través de la creación de objetos utilitarios y decorativos. Fomentar estas prácticas en la educación permite preservar tradiciones y fortalecer habilidades manuales (UNESCO, s.f.).
- **Moda.** Combina diseño, estética y funcionalidad para reflejar identidades y tendencias. En la educación, fomenta la innovación, la experimentación con materiales y la conexión con la cultura local y global (Banco Interamericano de Desarrollo, 2017).

Audiovisuales:

- **Videojuegos.** Un medio interactivo que combina arte, narrativa y tecnología. En la educación, el diseño de videojuegos impulsa el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad (Luzardo, A., Majlis, M., Prada, E., Inthamoussú, M., y Zaldívar, T. 2023).

- **Software creativo.** Esta forma artística combina tecnología y creatividad para producir contenidos innovadores. En la educación, podría enseñar programación creativa y pensamiento digital, ampliando las habilidades del siglo XXI y desarrollo de una ciudadanía digital (BID, 2013).

Editorial:

- **Artes literarias.** Engloban la escritura creativa, la poesía, la narrativa y la edición. Estas formas permiten a los estudiantes expresar ideas, emociones y experiencias, fortaleciendo la comunicación y el pensamiento crítico, mientras enriquecen el patrimonio cultural (UNESCO, s.f.).

Patrimonio:

- **Gastronomía creativa.** La gastronomía creativa combina arte, tradición e innovación, utilizando ingredientes y técnicas para crear experiencias sensoriales. En un contexto educativo, podría fomentar la creatividad, el aprendizaje sobre identidad cultural y la sostenibilidad (UNESCO, 2013)

¿Qué es la formación de públicos?

La formación de públicos es un proceso que ayuda a que más personas conozcan, comprendan y disfruten del arte y la cultura. No se trata solo de ir a un concierto o visitar un museo, sino de aprender a valorar lo que vemos, escuchamos o sentimos a través del arte.

Cuando hablamos de formar públicos, nos referimos a enseñar y motivar a las personas, desde temprana edad, a participar activamente en actividades artísticas y culturales. Esto permite que más personas se conviertan en participantes de la vida cultural de su comunidad y del país, y no solo en espectadores.

¿Por qué es importante desarrollar la formación de los públicos desde la educación?

La Ley Orgánica de Cultura en su Título IV sobre “La educación y formación en artes, cultura y patrimonio” sostiene que el Régimen Integral de Educación y Formación en Arte, Cultura y Patrimonio³, debe fortalecer las destrezas y expresiones artísticas, formar públicos críticos y promover el ejercicio de los derechos culturales. Esto incluye el desarrollo de metodologías pedagógicas para la educación formal y no formal que fomenten el diálogo intercultural, reconozcan la diversidad y fortalezcan las industrias culturales y creativas.

La formación de públicos desde la educación es clave para valorar la riqueza de la diversidad cultural de Ecuador, un país con 14 nacionalidades y 18 pueblos indígenas, cada uno con sus lenguas, tradiciones y expresiones artísticas únicas. Al incluir el arte en la educación, los estudiantes se desarrolla la capacidad de sentir, reflexionar y respetar esta diversidad, reconociendo el patrimonio cultural como un pilar de la identidad nacional.

Además, formar públicos críticos asegura una participación activa en la vida cultural del país. Esto significa que los estudiantes no solo consumen arte, sino que se convierten en agentes de cambio que organizan eventos, preservan tradiciones y crean nuevas expresiones artísticas. Esta participación fortalece la cohesión social y empodera a las comunidades para ejercer su derecho al acceso cultural, como lo señala la Política Nacional de Fomento a las Industrias Culturales y Creativas (Política Nacional de Fomento a las Industrias Culturales y Creativas, Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2024, pp. 78-79).



³ El Régimen Integral de Educación y Formación en Artes, Cultura y Patrimonio comprende el conjunto transversal, articulado y correlacionado de normas, políticas, instrumentos, procesos, instituciones, entidades e individuos que participan de la educación formal y no formal en artes, cultura y patrimonio (Art. 14 de la Ley Orgánica de Cultura, 2017).

2.2 FASE DE EJECUCIÓN

Esta fase tiene como objetivo desarrollar actividades para sensibilizar a la comunidad respecto a las diferentes prácticas artísticas y contribuir con su difusión e involucramiento en las mismas. Se busca que los promotores del Programa, además de compartir sus conocimientos, generen experiencias de aprendizaje y exploración artística con la comunidad. Esta fase tendrá una duración aproximada de cincuenta (50) horas distribuidas en veinticinco (25) semanas.

2.2.1. PROCESO PARA DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES ARTÍSTICAS

a) Diagnóstico y planificación

En esta fase, se identificará las necesidades y motivaciones para la creación artística. Además, se evaluará el contexto educativo y comunitario a través de técnicas de recolección de datos que los docentes designados y estudiantes lo consideren; como entrevistas, observación directa, investigación bibliográfica, videos o documentales, entre otros. Los resultados del diagnóstico permitirán analizar el interés de los estudiantes y la comunidad por cada disciplina artística y planificar la expresión artística que se va a utilizar y el tema de la iniciativa a desarrollar.

b) Investigación y exploración

Indaga documentos de respaldo sobre el desarrollo de la expresión artística seleccionada e identificar referentes locales y/o nacionales para ampliar la visión artística de los estudiantes. Se puede invitar artistas y gestores culturales para aprovechar sus experiencias, ideas, motivaciones, contexto, metodologías, entre otras a través de videos, biografías, exposiciones o entrevistas virtuales/presenciales⁴.



4 En el caso que se requiera el ingreso de personas externas la institución educativa gestionara lo establecido en la normativa para garantizar los derechos de niñas, niños y adolescentes.

Esta etapa también puede incluir espacios para que los estudiantes debatan y analicen sobre temáticas determinadas que les permitan cuestionar y construir conocimientos a partir de sus intereses sobre el arte, de tal manera que favorezca la reflexión crítica sobre el impacto del arte en la sociedad.

c) Elaboración

El desarrollo de los contenidos de las obras y actividades artísticas deben ser reflexivos y sobre todo apropiados para la edad de los participantes y espectadores.

Para esta etapa es necesario gestionar auspicios y cooperación de la comunidad para la adquisición de materiales. Se priorizará materiales reciclables o reutilizados.

Para documentar el proceso de manera efectiva, durante la ejecución se recomienda el uso de bitácoras escritas, grabadas o videograbadas, de acuerdo con las preferencias del estudiante o necesidades específicas del proyecto para documentar las experiencias artísticas y toma de decisiones a partir del registro.⁵

d) Reflexión

A partir de una primera versión de la expresión artística se generarán espacios de reflexión para validar si el producto responde a lo planteado y si requiere cambios o mejoras para llegar a la comunidad.

Es necesario gestionar auspicios con patrocinadores, cooperación de la comunidad o recursos institucionales para la compra o donación de materiales. La vinculación con patrocinadores y aliados estratégicos debe priorizar el derecho a la educación y el desarrollo artístico; por tanto, no se permitirá el uso comercial de las obras estudiantiles; su propósito será formativo y cultural.

⁵ Es importante recalcar que no se permitirá el uso comercial de las obras estudiantiles, su propósito es formativo y cultural

e) Socialización

Publicación y difusión de obras resultantes del proceso, a través de canales digitales, medios comunicacionales, redes sociales, plataformas educativas, otros medios. El objetivo es dar visibilidad a los resultados y fomentar la interacción y diálogo con la comunidad para promover el reconocimiento de las prácticas.

Cabe mencionar que se deberá contar con las autorizaciones de las y los representantes legales sobre el uso de voz e imagen de sus representados en la toma de fotos y videos en concordancia a lo dispuesto en la protección de datos personales y protección de la identidad e imagen.



2.2.2 IDEAS DE PROMOCIÓN DEL ARTE EN LA COMUNIDAD

La siguiente matriz presenta algunas opciones de actividades diseñadas para que los estudiantes, en su rol como promotores de arte, implementen sus iniciativas con la comunidad, fomentando la participación de diversos grupos etarios y contextos socioculturales, a fin de enriquecer el ecosistema artístico local. Los estudiantes con sus docentes, tienen la libertad de adaptarlas o desarrollar otras iniciativas que respondan a las necesidades, intereses y recursos específicos de su entorno:



Matriz: Promoción de Disciplinas Artísticas

Tabla 1. Promoción de disciplinas artísticas

Disciplina	¿Qué? (Objetivo)	¿Cómo? (Actividades y Estrategias)	¿Por qué? (Propósito)	Preguntas Generadoras
1. Escultura: Creación y Espacio Público	Analizar la historia e impacto de la escultura en el espacio público, usando materiales reusados, reciclables, reutilizables para reflejar culturas y problemáticas sociales.	<p>Creación de esculturas: introducción histórica, talleres con materiales reciclados, creación de esculturas individuales/colectivas.</p> <p>Intervención de espacios: diseño y exhibición en institución y plazas.</p> <p>Escultura colaborativa: mesas de diálogo y proyectos colectivos con la comunidad.</p>	Fomentar creatividad, conciencia ambiental e identidad cultural mediante esculturas en espacios públicos.	<p>¿Cómo ha contribuido la escultura a formar la identidad cultural y social de nuestra comunidad?</p> <p>¿Qué mensajes pueden transmitir las esculturas?</p> <p>¿Cómo reutilizar materiales en la creación de esculturas?</p> <p>¿Cómo involucrar a la comunidad en la intervención de espacios?</p>
2. Música: Sonoridad como Expresión Colectiva	Fomentar la práctica musical colectiva con ensambles que interpreten piezas tradicionales y contemporáneas, valorando el patrimonio sonoro.	<p>Ensamblajes musicales: interpretación en eventos, producción digital, diálogos con artistas, ensayos y presentaciones.</p> <p>Talleres sonoros: experimentación con instrumentos reusados, reciclables, reutilizables, improvisación y difusión.</p> <p>Sesiones de relajación: uso de música para bienestar y reflexión.</p>	Promover identidad, patrimonio sonoro, nuevos talentos y bienestar emocional a través de la música colectiva.	<p>¿Cómo puede la música fortalecer el sentido de identidad y pertenencia en nuestra comunidad?</p> <p>¿Qué beneficios tiene la creación de ensambles musicales comunitarios para el desarrollo personal y social de los participantes?</p> <p>¿Cómo podemos aprovechar los sonidos del entorno y materiales reciclados para la exploración y creación de nuevas expresiones musicales?</p> <p>¿De qué manera la música puede contribuir al bienestar emocional y cómo podríamos diseñar sesiones de relajación con sonido en nuestra comunidad?</p>

Disciplina	¿Qué? (Objetivo)	¿Cómo? (Actividades y Estrategias)	¿Por qué? (Propósito)	Preguntas Generadoras
3. Danza: Movimiento e Identidad Cultural	Implementar espacios que despierten el interés de la comunidad por danzas tradicionales y contemporáneas, promoviendo identidad y diálogo intercultural.	<p>Coreografías sociales: diseños de presentaciones con mensajes de inclusión, ensayos colaborativos, registro audiovisual.</p> <p>Talleres de danza: enseñanza de estilos diversos, presentaciones combinadas, diálogos con profesionales.</p> <p>Flashmobs: intervenciones públicas para motivar participación.</p>	Fortalecer identidad cultural, diversidad y trabajo en equipo mediante la danza en espacios comunitarios.	<p>¿Cómo puede la danza transmitir mensajes sobre inclusión, diversidad y respeto en nuestra comunidad?</p> <p>¿De qué manera la combinación de danzas tradicionales y contemporáneas fortalece nuestra identidad cultural y el diálogo intercultural?</p> <p>¿Cómo pueden los flashmobs artísticos transformar los espacios públicos y generar nuevas formas de participación comunitaria?</p> <p>¿Qué aprendizajes podemos obtener al trabajar en una coreografía colectiva y cómo esto fortalece el trabajo en equipo?</p>
		<p>Técnicas de Improvisación: juegos teatrales, narración corporal, interacción pública.</p> <p>Teatro social: obras con teatro foro, diálogos post-función, elementos multimedia.</p> <p>Dramatización local: adaptación de relatos, ensayos, producción con autogestión, presentaciones.</p>		<p>Recuperar tradiciones, visibilizar problemáticas y fomentar creatividad/cohesión mediante el teatro.</p>
4. Teatro: Escenificar Cultura y Diálogo Social	Rescatar relatos comunitarios a través del teatro, fomentando identidad y cohesión social.			

Disciplina	¿Qué? (Objetivo)	¿Cómo? (Actividades y Estrategias)	¿Por qué? (Propósito)	Preguntas Generadoras
5. Pintura: Expresión Visual y Memoria Comunitaria	Explorar técnicas pictóricas para expresión personal y comunitaria, reflejando cultura y sociedad.	<p>Talleres pictóricos: estilos diversos, bocetos culturales, diálogos con artistas, materiales reciclados.</p> <p>Murales: sensibilización histórica, muralismo participativo, eventos de inauguración.</p> <p>Pintura en vivo: sesiones públicas, exposiciones al aire libre, integración multisensorial.</p>	Desarrollar habilidades artísticas y reflexión cultural/ambiental a través de la pintura comunitaria.	<p>¿Cómo podemos utilizar la pintura para representar la historia, identidad y valores de nuestra comunidad?</p> <p>¿De qué manera la creación de murales comunitarios puede fortalecer el sentido de pertenencia y generar espacios de diálogo en la comunidad?</p> <p>¿Cómo influye la experimentación con diferentes técnicas y materiales en el desarrollo de la creatividad y la expresión artística?</p> <p>¿Qué impacto tiene la pintura en vivo y las exposiciones al aire libre en la interacción entre el arte y el público?</p>
6. Artes Gráficas y Audiovisuales: Innovación Visual	Aprender fotografía y video documental para narrar historias y problemáticas comunitarias con cortometrajes.	<p>Talleres audiovisuales: conceptos básicos, captura práctica, producción de cortometrajes, muestras con diálogo.</p> <p>Cine foro: proyección de filmes, debates con expertos, bitácoras reflexivas.</p>	Narrar visualmente la cultura y problemáticas, fomentando reflexión y habilidades técnicas accesibles.	<p>¿Cómo podemos utilizar la fotografía y el video documental para contar las historias y problemáticas de nuestra comunidad?</p> <p>¿Qué aspectos debemos considerar para que un cortometraje documental refleje de manera efectiva la identidad y la realidad local?</p> <p>¿Cómo puede el cine foro ayudarnos a analizar y comprender mejor las problemáticas sociales de nuestra comunidad?</p> <p>¿De qué manera la edición digital puede mejorar la calidad y presentación de nuestros trabajos audiovisuales?</p>

Disciplina	¿Qué? (Objetivo)	¿Cómo? (Actividades y Estrategias)	¿Por qué? (Propósito)	Preguntas Generadoras
7. Artesanías y Diseño: Tradición e Innovación	Promover identidad cultural mediante ferias de artesanías y diseño, intercambiando conocimientos y usando plataformas digitales.	Ferias: identificación de productos, diálogos con artesanos, talleres prácticos, exposición digital.	Preservar técnicas tradicionales, fortalecer economía local y ampliar alcance mediante diseño y artesanías.	<p>¿Cómo pueden las artesanías y el diseño reflejar la identidad cultural de los pueblos y nacionalidades?</p> <p>¿Qué estrategias podemos implementar para valorar y preservar las técnicas artesanales tradicionales en un mundo cada vez más digitalizado?</p> <p>¿De qué manera la realización de ferias de artesanías puede fortalecer la economía local y el intercambio cultural en nuestra comunidad?</p>
8. Videojuegos: Narrativas Digitales y Creatividad	Adquirir fundamentos de diseño de videojuegos educativos con narrativa interactiva usando herramientas accesibles.	Desarrollo: investigación de diseño, uso de software gratuito, inteligencia artificial, pruebas, creación colaborativa con temas locales.	Fomentar creatividad, trabajo en equipo y preservación cultural a través de videojuegos educativos.	<p>¿Cómo pueden los videojuegos ser una herramienta para contar historias y preservar la cultura local?</p> <p>¿Qué aspectos debemos considerar al diseñar un videojuego educativo para que sea atractivo y efectivo en el aprendizaje?</p> <p>¿Cómo el desarrollo de videojuegos fomenta la creatividad y el trabajo en equipo en los estudiantes?</p> <p>¿De qué manera podemos aprovechar software gratuito y accesible para la creación de prototipos de videojuegos en nuestra institución?</p>

Disciplina	¿Qué? (Objetivo)	¿Cómo? (Actividades y Estrategias)	¿Por qué? (Propósito)	Preguntas Generadoras
9. Artes Literarias: Palabra y Narrativa Comunitaria	Promover la escritura creativa y la narrativa como herramientas para expresar identidad cultural y reflexionar sobre experiencias comunitarias.	<p>Talleres de escritura: introducción a géneros (poesía, cuento), creación de textos sobre temas locales, diálogos con escritores.</p> <p>Publicaciones colectivas: elaboración de antologías o revistas con relatos estudiantiles, difusión en plataformas digitales.</p> <p>Recitales literarios: lecturas públicas de obras en espacios escolares o comunitarios, integrando música o teatro.</p>	Fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la preservación cultural a través de la palabra escrita y oral.	<p>¿Cómo reflejan las historias nuestra identidad?</p> <p>¿Qué inspira la escritura creativa?</p> <p>¿Cómo involucrar a la comunidad con recitales?</p> <p>¿Impacto de publicar nuestras obras?</p>
10. Gastronomía Creativa: Sabor e Identidad Cultural	Explorar la cocina como arte para rescatar tradiciones culinarias y promover la soberanía alimentaria y el uso de productos locales.	<p>Talleres culinarios: investigación de recetas tradicionales, preparación con ingredientes locales/reciclados, diálogos con cocineros.</p> <p>Ferias gastronómicas: exhibición de platos en eventos escolares o plazas, promoviendo intercambio cultural.</p> <p>Sesiones de narración gastronómica: relatos sobre la historia de los platillos, integrando degustaciones comunitarias.</p>	<p>Fortalecer la identidad a través del arte gastronómico a través del rescate culinario.</p> <p>Promover economía popular y solidaria, uso de productos, origen de los productos.</p>	<p>¿Cómo refleja la comida nuestra cultura?</p> <p>¿Beneficios de usar ingredientes locales?</p> <p>¿Cómo unir a la comunidad con ferias?</p> <p>¿Qué historias cuentan los sabores?</p>

Disciplina	¿Qué? (Objetivo)	¿Cómo? (Actividades y Estrategias)	¿Por qué? (Propósito)	Preguntas Generadoras
11. Moda: Diseño y Expresión Identitaria	<p>Desarrollar el diseño de moda como expresión artística para reflejar identidades culturales y promover la innovación con materiales de bajo impacto ambiental</p> <p>(renovables, reutilizados o reciclados).</p>	<p>Talleres de diseño: introducción a técnicas de costura y diseño, creación de prendas con textiles reciclados, diálogos con diseñadores.</p> <p>Desfiles comunitarios: exhibición de colecciones en espacios públicos, integrando narrativas culturales.</p> <p>Ferias de moda sostenible: venta/intercambio de piezas, talleres prácticos sobre upcycling con la comunidad.</p>	<p>Promover creatividad, identidad cultural y sensibilización del impacto ambiental y de consumo a través de la moda funcional que cumplen un propósito práctico.</p>	<p>¿Cómo expresa la moda nuestra identidad?</p> <p>¿Impacto de materiales reciclados?</p> <p>¿Qué transmiten los desfiles?</p> <p>¿Cómo fomentar la moda sostenible?</p>
12. Artes Circenses: Performance y Comunidad	<p>Fomentar las artes circenses como expresión de movimiento y narrativa, fortaleciendo habilidades físicas y cohesión comunitaria.</p>	<p>Talleres circenses: malabares, acrobacias y clown, uso de materiales simples, diálogos con artistas circenses.</p> <p>Espectáculos colaborativos: presentaciones en plazas o escuelas con participación comunitaria, integrando música o teatro.</p> <p>Flashmobs circenses: actuaciones sorpresa en espacios públicos para motivar interacción y reflexión.</p>	<p>Desarrollar disciplina, creatividad y unión comunitaria mediante el arte performativo del circo.</p>	<p>¿Cómo unen las artes circenses a la comunidad?</p> <p>¿Qué enseñan las acrobacias?</p> <p>¿Genera algún impacto en los espectáculos públicos?</p> <p>¿Cómo narrar historias con el circo?</p>

Elaborado por Dirección de Fortalecimiento de Competencias Culturales - MCYP



2.2.3. EJEMPLO POR ETAPAS DE UN PROYECTO ARTÍSTICO

2.2.3.1 Promoción de las Artes Gráficas y Audiovisuales

Descripción general del proceso

Mediante un proceso de aprendizaje colaborativo facilitado por el docente, los estudiantes indagarán sobre conceptos básicos de fotografía y video para narrar visualmente historias, culturas o problemáticas identificadas en su comunidad, partiendo de sus propias vivencias y perspectivas. El docente será el mediador y gestor, diseñando experiencias que despierten la creatividad, el pensamiento crítico y la identidad comunitaria, para guiar la producción y exhibición de un cortometraje documental creado con dispositivos accesibles, como teléfonos celulares. Este proceso colectivo culminará en una obra que refleje la realidad cercana a la institución educativa y, sobre todo fortalezca la relación entre los participantes y su entorno, promoviendo su rol como agentes de sensibilización comunitaria desde un enfoque experiencial.

Preguntas generadoras:

- ¿Cómo podemos utilizar la fotografía y el video documental para contar las historias y problemáticas identificadas en nuestra comunidad?
- ¿Qué aspectos debemos considerar para que un cortometraje documental refleje de manera efectiva la identidad y la realidad local?

1. Etapa 1: Diagnóstico y planificación (Preproducción Parte 1)

Duración:	5 semanas (10 horas).
Propósito:	Identificar el tema relevante para la comunidad y definir el objetivo del cortometraje documental.
Resultado esperado	Definición del tema y planteamiento del objetivo.
Recursos necesarios	Bitácora y/o teléfono celular para notas o grabaciones iniciales.

Actividades:

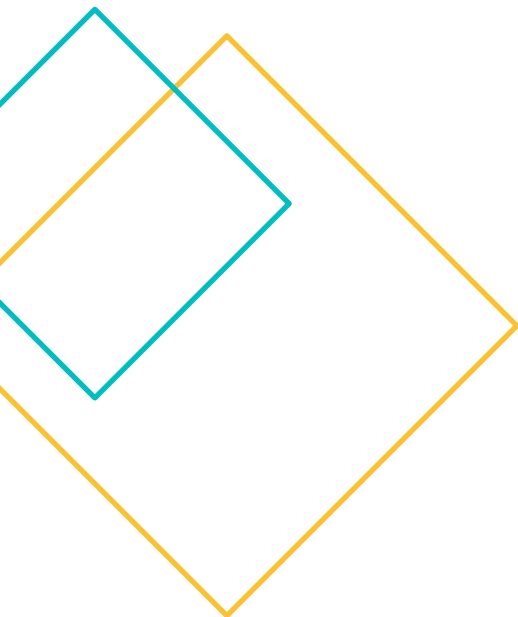
1. **Diagnóstico comunitario:** bajo la guía de los docentes, los estudiantes definirán técnicas e instrumentos de recolección de datos. Realizarán un diagnóstico a través de observaciones en el barrio o institución para identificar temas de interés (tradiciones locales, problemas ambientales,

etc.) y/o, entrevistas informales con miembros representativos de la comunidad.

- 2. Análisis de la información:** el docente deberá organizar un espacio para el análisis y reflexión de la información recopilada en el diagnóstico comunitario.
- 3. Selección del tema:** la temática se elegirá en grupo y, deberá reflejar la realidad cercana a la institución educativa o que represente a la localidad geográfica o social; por ejemplo: “La vida cotidiana de los vendedores del mercado”.
- 4. Definición del reto:** los estudiantes y el docente deberán analizar el resultado que se obtendrá; por ejemplo el producto final es “Producir un cortometraje documental de 5 minutos que muestre la realidad de los vendedores ambulantes”.
- 5. Validación:** socializarán la propuesta con la comunidad, docentes y autoridades que se determinen, para ajustar el planteamiento del proyecto, de acuerdo con la retroalimentación de la validación.

2. Etapa 2: Investigación y exploración (Preproducción - Parte 2)

Duración:	5 semanas (10 horas).
Propósito:	Aprender técnicas básicas de fotografía y video, explorar herramientas y planificar la narrativa.
Resultado esperado:	Conocimientos técnicos básicos y un plan narrativo.
Recursos necesarios:	Teléfonos con cámara, papel y lápices para storyboard, conectividad a internet de manera opcional



Actividades:

- 1. Sesión teórica:** durante la investigación, el docente guiará a los estudiantes para identificar e indagar documentos que puedan guiar la iniciativa, en este caso, respecto a la introducción al encuadre, iluminación natural y narrativa visual. Además información del tipo de documentales relacionados con el tema, recabados en YouTube o plataformas de acceso libre.
- 2. Práctica inicial:** con la información indagada y recopilada, los estudiantes aplicarán los conocimientos teóricos en ejercicios de capturas fotográficas y videos cortos con teléfonos celulares registradas en el entorno como aulas, patios, calles, mercados, entre otros. Esto les permitirá experimentar con ángulos y composición.
- 3. Referentes:** en esta etapa, el docente designado al programa, en diálogo con la autoridad institucional, gestionarán la identificación y participación de fotógrafos que aporten con sus ideas y experiencias para enriquecer el proyecto de los estudiantes. Es crucial contemplar la gestión de madres, padres de familia, y/o representantes para lograr la participación de artistas. Estos espacios deben ser estratégicos para que los estudiantes aprovechen las experiencias para recolectar información a través de metodologías previamente identificadas, como entrevistas, grupos focales, cuestionarios, entre otros.
- 4. Storyboard (guion gráfico o ilustrado):** con la ayuda de esta herramienta visual, los estudiantes podrán planificar la historia escena por escena antes de grabarla, animarla o presentarla. Previamente diseñarán un guion básico y un storyboard con dibujos de las escenas para el documental. Para esto, optimizarán los aprendizajes de la investigación bibliográfica y el diálogo con los expertos (introducción con planos del mercado, entrevistas, cierre reflexivo).
- 5. Gestión de recursos:** con base al diseño de Storyboard, de manera articulada, priorizada y a con autogestión, los docentes, las autoridades institucionales, los estudiantes y, madres, padres y/o representantes; identificarán y gestionarán recursos accesibles como teléfonos, apps gratuitas como CapCut, sistemas de gestión, entre otros, para llevar a cabo el proyecto.

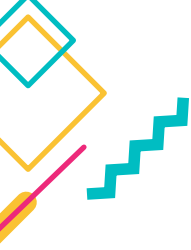
3. Etapa 3: Elaboración del producto artístico (Producción)

Duración:	8 semanas (16 horas)
Propósito:	Producción, grabación y edición del cortometraje documental

Resultado esperado:	Cortometraje documental de 3-5 minutos terminado.
Recursos necesarios:	Teléfonos celulares, auriculares, computadora escolar (opcional), software gratuito (CapCut, Kinemaster).
Roles: (Dependiendo el número de estudiantes podrán cubrir varios roles)	<p><i>Director/a (proyecto):</i> Define la narrativa y supervisa la grabación.</p> <p><i>Camarógrafo/a:</i> Maneja el teléfono y filma planos.</p> <p><i>Entrevistador/a:</i> Realiza las entrevistas y asegura respuestas claras.</p> <p><i>Editor/a:</i> Lidera la edición y ajustes finales.</p> <p><i>Asistente técnico:</i> Gestiona el equipo y organiza los archivos.</p> <p><i>Docente:</i> Guía talleres, revisa avances y ofrece retroalimentación.</p>

Actividades:

- 1. Planificación de la grabación:** con base a la guía del docente y la planificación, se identificarán escenas o entrevistas que enriquezcan y complementen la narrativa; por ejemplo: no solo entrevistar a vendedores, también a clientes o familiares. Es necesario pensar en el cortometraje por secciones para facilitar el desarrollo de la grabación.
- 2. Talleres prácticos:** se desarrollarán sesiones dirigidas y mediadas por el docente para perfeccionar habilidades de grabación y explorar técnicas que aporten profundidad para el cortometraje. En estas sesiones, los estudiantes practicarán diferentes encuadres (planos generales del mercado, primeros planos de rostros, planos detalle de manos trabajando). Podrán experimentar con movimientos de cámara básicos (barridos suaves con el teléfono sostenido firmemente o usando un trípode improvisado) y grabar audio de ambiente (ruido del mercado, voces de fondo) para añadir textura sonora. Es importante que exista una constante revisión del material grabado al final de cada sesión.
- 3. Grabación:** una vez identificadas las personas clave para la grabación documental, se iniciará con las entrevistas de historias de vida, por ejemplo: entrevistar a los vendedores: ¿Qué desafíos enfrenta en su trabajo? ¿Qué significa el mercado para usted? ¿Qué historias recuerda de este lugar?. Las grabaciones incluirán planos del mercado y actividades diarias, asegurando variedad de perspectivas como un vendedor joven, uno mayor, un cliente habitual. Se sugiere filmar cada entrevista en dos ángulos; si es posible de frente y perfil, para facilitar la edición y documentar las reacciones (risas, pausas) que den autenticidad al relato.



- 4. Captura de planos contextuales y complementarios:** los estudiantes podrán filmar material adicional que contextualice las entrevistas y amplíe la narrativa visual esencial para un cortometraje; así como grabar planos del entorno a diferentes horas (amanecer, mediodía, atardecer) para mostrar el ritmo del mercado. Deberán capturar detalles específicos (manos contando dinero, productos apilados, un perro callejero rondando), e incluir secuencias de transición (alguien caminando entre puestos, un carrito avanzando). Se puede grabar una breve “caminata narrativa” (siguiendo a un vendedor durante su rutina) para añadir dinamismo.
- 5. Revisión intermedia y ajustes:** el docente, junto a los estudiantes, deberá evaluar el material recopilado; a fin de asegurar la duración deseada del video (podrán cronometrarlas) y ajustar el enfoque si es necesario.

4. Etapa 4: Edición y reflexión (Postproducción)

Duración:	4 semanas (16 horas).
Propósito:	Editar el cortometraje documental.
Resultado esperado:	Cortometraje documental de 3-5 minutos terminado.
Recursos necesarios:	Teléfonos celulares, auriculares, computadora escolar (opcional), software gratuito (CapCut, Kinemaster).

- 1. Organización del material:** los estudiantes catalogarán las grabaciones (entrevistas, planos, audio) con apoyo del docente.
- 2. Edición:** se realizará una primera versión del cortometraje usando apps gratuitas. Esta primera edición integrará gran parte del material recopilado: entrevistas, planos variados, caminatas, narrativas, sonido de ambiente, entre otras); por lo cual, es necesario que el grupo de estudiantes seleccione los mejores fragmentos de entrevistas, basado en el diseño de guion manteniendo un orden narrativo. Es recomendable que intercalen planos contextuales y se evite la monotonía y extender la duración; así como acompañar el cortometraje con música libre (usa por ejemplo Free Music Archive o Audio Library) que complemente el tono (alegre, nostálgico, tenso, entre otros) según la perspectiva que se dese proyectar al espectador.
- 3. Prueba inicial:** proyectar la primera versión del cortometraje al grupo seleccionado representativo de estudiantes y comunidad para contar con retroalimentación que permita identificar fortalezas y debilidades. El grupo de estudiantes deberá tomar notas sobre el ritmo, claridad y duración del cortometraje. Es recomendable usar una rúbrica de valoración para registrar la percepción del grupo objetivo. Se podrán

basar en las siguientes preguntas: ¿Es interesante el cortometraje? ¿Qué falta? ¿El mensaje es claro? ¿Representa a la comunidad?, entre otras. Además, es necesario que se realice un conversatorio sobre la forma, presentación y estructura del cortometraje de tal manera que se recoja sugerencias (añadir o suprimir planos, ajustar el volumen, cambiar una imagen u otra, entre otras).

3. **Discusión grupal con enfoque en la pregunta generadora:** el docente moderará un círculo de discusión, registrando ideas clave en una pizarra o papel. El objetivo será analizar el contenido, como: ¿Capturamos la esencia de los vendedores (o el tema elegido)? ¿Los planos y testimonios reflejan la realidad local o faltó algo? ¿La duración (5-11 minutos) ayuda o dificulta transmitir el mensaje? Es indispensable identificar lecciones colectivas y aportes; “Debimos grabar más planos al atardecer para mostrar el cierre del mercado”.
4. **Reflexión individual:** cada estudiante podrá registrar en la bitácora, su percepción por escrito sobre su experiencia personal en el proceso creativo, para lo cual contarán con preguntas orientadas para profundizar aprendizajes como: ¿Qué aprendí sobre fotografía, video o edición? ¿Qué fue lo más difícil y cómo lo superé? ¿Qué sentí al entrevistar o grabar a la comunidad? ¿Cómo creo que este cortometraje impactará a quienes lo vean? Incluir un párrafo libre sobre su aporte personal al proyecto (“Me encargué de los planos del mercado y me emocionó capturar la vida diaria”, entre otros).
5. **Ajustes finales:** con base a las revisiones de la primera versión se ajustará el cortometraje. Esto implica corregir detalles técnicos como (sincronizar audio, suavizar transiciones, equilibrar volumen); agregar créditos (nombres de los estudiantes, agradecimientos a los entrevistados); exportar el video en formato accesible (MP4) y verificar su duración (mínimo 5 minutos, idealmente 8-11); finalmente guardar una copia de seguridad en un drive portátil o virtual (almacenamiento en la nube).

5. Etapa 5: Socialización

Duración:	3 semanas (6 horas).
Propósito:	Exhibir el cortometraje documental ante la comunidad educativa y local, fomentar un diálogo reflexivo sobre el tema abordado, y difundir el trabajo para amplificar su alcance e impacto, promoviendo la sensibilización y el rol de los estudiantes como promotores artísticos.
Resultado esperado:	Encuentro comunitario. Difusión del proyecto.
Recursos necesarios:	Proyector, parlantes, cartulinas, internet para difusión.

Actividades:

- 1. Planificación:** organizar una o varias proyecciones del cortometraje. La autoridad institucional en articulación con el equipo de trabajo del proyecto, gestionará la o las fechas de proyección en espacios identificados a disposición y de acuerdo al número de invitados. Para esto, se invitará a vendedores, familias y vecinos; Además, según el contenido del cortometraje se elaborará un listado de invitados: autoridades escolares, docentes, estudiantes, vendedores entrevistados, familias, vecinos y, si es posible, un gestor cultural local. Los promotores diseñarán una agenda para la proyección (bienvenida: 5 min; proyección: 5-11 min; diálogo: 20 min; cierre: 5 min) y determinarán roles a los estudiantes tales como: presentador/a, moderador/a, encargado/a de logística, registrador/a de testimonios.
- 1. Material de apoyo:** previo a la presentación del cortometraje, es fundamental que se elaboren recursos visuales para socializar y contextualizar el cortometraje y facilitar la interacción con la audiencia. Por ejemplo, se usará una ficha informativa en cartulina o papel reciclado que contenga el título del cortometraje, sinopsis, duración, créditos, entre otros. Para la presentación se podrá usar un guion que contenga la introducción del proyecto y su propósito, breve descripción de proceso e invitación al diálogo. Finalmente, se elaborará un poster o afiche promocional simple para ubicarlo en la institución educativa o compartir a través de medios digitales.
- 1. Ensayo y montaje del evento:** para garantizar una adecuada presentación del cortometraje se realizará uno o varios ensayos en la que se proyectará el cortometraje en el espacio designado para la función. Se leerá el guion, se simulará el diálogo con las preguntas de reflexión. Esta actividad permitirá detalles tras el ensayo (mejorar la entonación del presentador o el volumen del video). En este ensayo es preciso que se realice un montaje del espacio: organizar sillas en semicírculo para facilitar la discusión, probar el proyector y parlantes, colocar la ficha y afiche en un lugar visible; así como ambientar el espacio (fotos impresas del proceso o dibujos relacionados con el mercado).
- 1. Ejecución de la proyección y diálogo participativo:** el equipo del proyecto realizará la exhibición del cortometraje. Posterior la proyección del cortometraje, se realizará una discusión moderada que conecte a la audiencia con el tema, por lo cual, iniciará con la bienvenida y el guion de presentación. Como sugerencia se puede abordar: ¿Qué les transmitió esta historia? ¿Reconocen su comunidad en el video? ¿Qué podemos hacer juntos sobre este tema? ¿Qué sintieron al verse?

- 2. Difusión digital:** según el contenido del cortometraje se podrá compartir en línea o portales aliados para difundir en territorios objetivos. Es importante recordar la normativa legal, por lo que previamente, para la producción se asegurarán contar con los permisos por escrito de los entrevistados y representantes legales de los estudiantes.

2.2.3.2. Responsabilidades de autoridades, docentes y estudiantes

Autoridades de la institución educativa

- Designar docentes responsables del Programa de Participación Estudiantil asegurando su preparación para guiar en el proceso.
- Brindar asesoramiento logístico y pedagógico para la planificación y ejecución de las etapas.
- Apoyar y dar seguimiento a las actividades encaminadas a favor de las artes.
- Proponer la creación de redes para el intercambio de estrategias enfocadas al fortalecimiento de la educación artística.
- Buscar y validar aliados externos para el desarrollo de acciones de promoción artística.
- Verificar el cumplimiento de los Lineamientos para el ingreso de personal externo a las instituciones educativas.
- Garantizar la seguridad los estudiantes durante la ejecución de las actividades.
- Garantizar el registro de la nota del Programa de Participación Estudiantil de todo el estudiantado de primero y segundo de bachillerato.

Docentes de la institución educativa

- Entregar información general a los estudiantes, previo al inicio del Programa de Participación Estudiantil, explicando su enfoque colaborativo.
- Estimular la reflexión y el análisis del estudiantado sobre las artes y problemáticas locales, guiándose por las preguntas generadoras.

- Empoderar a los estudiantes para participar activamente en acciones de impulso de sociedades que se involucran con las artes.
- Acompañar al estudiantado en las etapas y acciones planificadas para contribuir con la solución a la problemática identificada por medio del proyecto planteado.
- Garantizar la seguridad los estudiantes durante la ejecución de las actividades.
- Llevar un registro de asistencia y horas dedicadas por los estudiantes en cada etapa del proyecto.
- Revisar los avances de los documentos de registro de actividades de los estudiantes, durante la Fase de Ejecución.
- Registrar la asistencia de los estudiantes al Programa de Participación Estudiantil, con un total de 80 en primero y segundo de bachillerato.
- Informar permanentemente a la autoridad sobre el progreso de las actividades que realiza el estudiantado en el tema de arte por la comunidad.

Estudiantes de Bachillerato en cumplimiento del Programa de Participación Estudiantil como promotores de arte en la comunidad

Investigar colaborativamente sobre la realidad de su comunidad local y de la institución educativa, mediante observaciones, entrevistas entre otras técnicas e instrumentos de recolección de datos.

- Proponer acciones para hacer frente a la o las problemáticas identificadas en la comunidad respecto al arte.
- Participar activamente en todas las actividades programadas.
- Sensibilizar a sus familias y la comunidad sobre la importancia de las artes y acompañarlas en el involucramiento en ellas a través de la exhibición y el diálogo.



- Socializar los resultados del proyecto mediante una memoria digital (p. ej., subirlo a redes sociales con permiso) o física (p. ej., mural con fotos del proceso), compartiendo su impacto con la comunidad educativa.
- Actuar como promotor artístico: compartir videos, fotos, documentales, revistas, etc., sobre temas artístico con la comunidad.
- Llevar un registro detallado de sus actividades incluyendo reflexiones personales y aportes al proyecto (p. ej., “Grabé planos del mercado”).
- Cumplir con las 80 horas del Programa de Participación Estudiantil en primero y segundo de bachillerato.

2.3 FASE DE PRESENTACIÓN

Identificar aprendizajes, resultados, obstáculos y expectativas derivados del proceso de promoción artística realizada y compartirlos con la comunidad educativa y local a través de una jornada de presentación. Esta fase busca consolidar el rol de los estudiantes como promotores artísticos y dar a conocer todo el trabajo realizado durante el Programa de Participación Estudiantil. Tendrá una duración de 10 horas (5 semanas), abarcando la planificación y ejecución de la actividad.

Participarán bajo la guía del docente, los estudiantes de primero y segundo de bachillerato involucrados en la actividad-y, en la medida de lo posible, autoridades institucionales y miembros de la comunidad (entrevistados del documental, familias). Previo al evento, se realizará una jornada de reflexión colectiva sobre el trabajo realizado, guiados por los siguientes ámbitos:

- **Aprendizajes:** reflexionar sobre la importancia de las artes para narrar y preservar las historias comunitarias y particularmente de la expresión artística seleccionada.
- **Vivencias como promotores artísticos:** compartir experiencias durante todo el proceso de diagnóstico, planificación y ejecución.
- **Resultados y apreciaciones:** analizar el producto final (calidad, mensaje, apreciaciones) y su recepción en la comunidad y cómo los elementos de cada expresión artística (sonidos, colores, texturas, silencios) transmiten emociones e identidad local.

- **Conclusiones y recomendaciones:** proponer ideas para mejorar futuros proyectos que promuevan el arte.

Se organizará una Casa abierta en la institución educativa para presentar el proceso hasta obtener el producto final. Este evento fortalecerá el compromiso de los estudiantes como agentes de sensibilización y empoderará a la comunidad al visibilizar sus historias. Su desarrollo será conforme los siguientes pasos:

Organización

- Espacio físico adecuado.
- Necesidad de conectividad.
- Distribución de los espacios para la presentación de todas las actividades ejecutadas.
- Material: mesas, manteles, extensiones, sillas, promocionales, sonido.
- Estudiantes expositores.

Montaje

- Limpieza del espacio físico.
- Arreglo de los espacios.
- Letreros de identificación.
- Visualización de todos los espacios.
- Estudiantes responsables.

Exhibición

- Orden de la exposición
- Bienvenida de los asistentes
- Agenda de evento
- Agradecimiento



2.4 REGISTRO DE ACTIVIDADES

Para llevar el registro es importante contar con verificables de las acciones realizadas como promotor de artes en la comunidad. Se recomienda escribir un diario, elaborar una bitácora y/o construir un portafolio, etc. que contenga anécdotas, sentimientos, fotografías, dibujos, testimonios, resultados, bocetos de cada fase del proyecto artístico, entre otros.

El registro de actividades constituye la evidencia del trabajo realizado durante la Fase de Ejecución del Programa de Participación Estudiantil. El recurso que seleccionen, elaborados entre 8 a 10 estudiantes para la presentación de las actividades o proyectos artísticos, lo revisará mensualmente el docente responsable.





3. APROBACIÓN DEL PROGRAMA DE PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL

La calificación del Programa de Participación Estudiantil se obtiene a partir del cumplimiento del número de horas que establece la normativa vigente, para el efecto, el personal docente responsable, llevará un registro del número de horas que cumple cada estudiante, conforme el siguiente formato:

Formato de asistencia - Programa de Participación Estudiantil														
Zona:					Distrito:									
AIME:					Institución educativa:									
Estudiante	Grado	Régimen Sierra												
		Agos.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abrl.	May.	Jun.	Jul.	Total
		Régimen Costa												
		Abrl.	May.	Jun.	Jul.	Agos.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Total

Al término del año lectivo, el personal docente responsable registrará en el Sistema de Calificaciones, el número total de asistencias de cada estudiante. Con esta información, el sistema asignará la correspondiente calificación.



4. MODALIDAD SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

Los estudiantes de bachillerato en modalidad semipresencial y a distancia, como parte del trabajo estudiantil independiente, podrán implementar las actividades propuestas en esta guía para las fases de información, ejecución y presentación, mediante el uso de recursos educativos físicos y digitales, así como medios tecnológicos.

Los docentes responsables del Programa de Participación Estudiantil deberán realizar las adaptaciones de las actividades propuestas conforme la realidad de la población estudiantil (adolescentes, jóvenes, adultos, adultos mayores) y en coordinación con las instituciones involucradas.

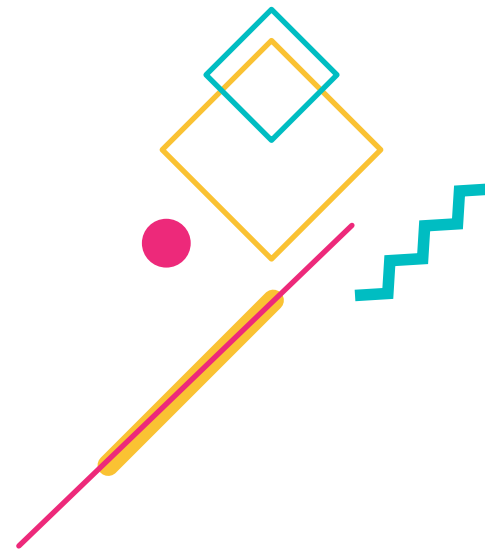
La aprobación del Programa de Participación Estudiantil en modalidad semipresencial se realizará de acuerdo con el registro de asistencia del estudiante y en el caso de modalidad a distancia, será a través de documentos verificables sugeridos en la fase de presentación (archivos digitales solicitados por el docente subidos en la plataforma correspondiente).





5. ANEXOS

POLÍTICA NACIONAL DE FOMENTO A LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVA	LEY ORGÁNICA DE CULTURA
	





6. BIBLIOGRAFÍA

Adorno, T. W. (1970). *Teoría estética*. Suhrkamp.

Gadamer, H.-G. (1960). *Verdad y método*. Mohr Siebeck.

Heidegger, M. (1935-1936). *El origen de la obra de arte*. En *Caminos de bosque*. Vittorio Klostermann.

Luzardo, A., Majlis, M., Prada, E., Inthamoussú, M. ., y Zaldívar, T. (2023). *10 años impulsando la cultura y la creatividad: el compromiso del BID con las industrias culturales y creativas*. <https://doi.org/10.18235/0005064>

Marion, Jean-Luc (2020), “*La banalidad de la saturación*”, en Jorge Luis Roggero (ed.), *El fenómeno saturado. La excedencia de la donación en la fenomenología de Jean-Luc Marion*, Buenos Aires, SB Editorial, pp. 13-50

Merleau-Ponty, M. (1964). *El ojo y el espíritu*. Gallimard.

Ministerio de Cultura y Patrimonio. *Política Pública de Fomento a las Industrias Culturales y Creativas 2025-2035*. Quito: MCYP, 2024.

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). (2011). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Recuperado de <https://oei.int/wp-content/uploads/2011/08/educacion-artistica.pdf>

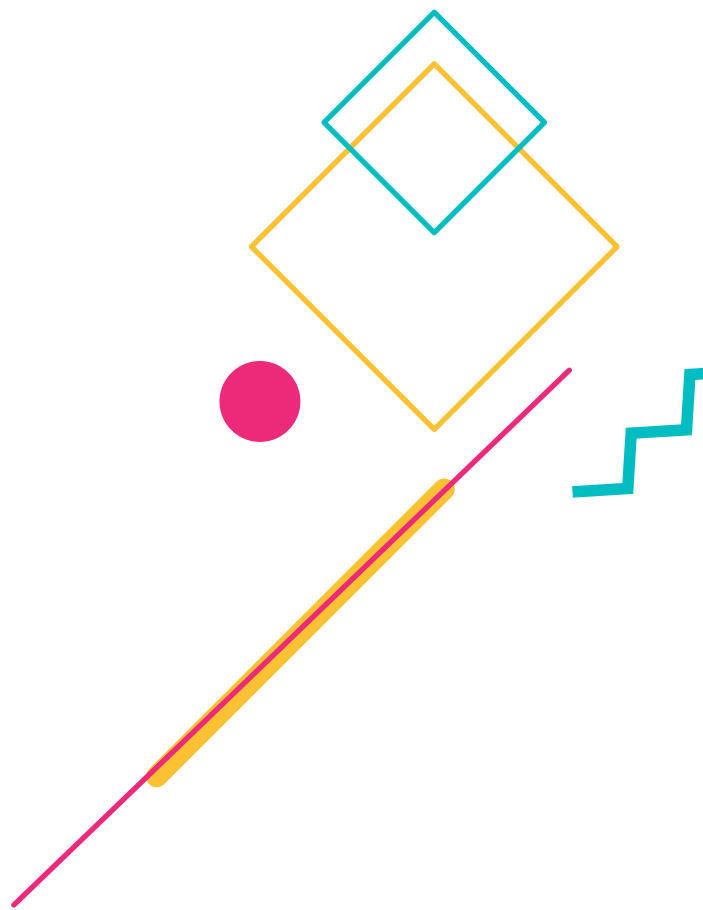
Ricoeur, P. (1986). *El símbolo y lo sagrado*. Editions du Seuil.

UNESCO. (2004). *Educación artística y desarrollo sostenible*.

UNESCO. (2023). *Lo que hay que saber sobre cultura y educación artística*. Recuperado de <https://www.unesco.org/es/articles/lo-que-hay-que-saber-sobre-cultura-y-educacion-artistica>

UNESCO. (s.f.). *La educación artística, factor vinculante de la cultura y la educación*. Recuperado de <https://www.lacult.unesco.org/docc/PonenciaColombia.pdf>

Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, trad. Andrés E. Weikert, Ítaca, México, 2003





**Ministerio de Educación,
Deporte y Cultura**



@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

www.educacion.gob.ec