



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA

TITULO:

“GUIA DIDACTICA INTERACTIVA Y CUADERNO DE TRABAJO PARA LA ASIGNATURA DE EDUCACION ARTISTICA, DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO TECNICO “DANIEL CORDOVA TORAL” DE LA CIUDAD DE CUENCA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015”

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa

AUTOR:

- JUAN FERNANDO FAJARDO NORITZ

DIRECTOR DE TESIS:

- ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN.

Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa, titulada: "GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA Y CUADERNO DE TRABAJO PARA LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA, DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO TÉCNICO " DANIEL CÓRDOVA TORAL" DE LA CIUDAD DE CUENCA, AÑO LECTIVO 2014-2015" de autoría del Sr. Juan Fernando Fajardo Noritz. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 11 de diciembre de 2015

F.).....

Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc.
DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo **FAJARDO NORITZ JUAN FERNANDO**, declaro ser autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autor: Fajardo Noritz Juan Fernando

Firma: 

Cédula: 010208654-3

Fecha: Loja, diciembre de 2015.

Número de Cédula: 010208654-3

Dirección: Carrera 27, Pichincha 274 y Pangoa Morona

Correo electrónico: fajardonoritz@unl.edu.ec

Teléfono: 072612948 - Celular: 952158739

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: Ing. Jaime Efraín Chiriguano Chiriguano Ing. B.A.

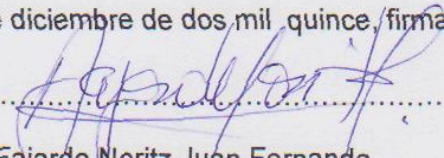
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo **FAJARDO NORITZ JUAN FERNANDO**, declaro ser autor de la tesis titulada "*GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA Y CUADERNO DE TRABAJO PARA LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA, DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO TÉCNICO "DANIEL CÓRDOVA TORAL" DE LA CIUDAD DE CUENCA, AÑO LECTIVO 2014 - 2015.*", como requisito para optar al grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 15 días del mes de diciembre de dos mil quince, firma el autor.

Firma:.....

Autor: Fajardo Noritz Juan Fernando

Número de cédula: 010208654-3

Dirección: Cuenca Av. Pichincha 2-74 y Pedro Berroeta

Correo electrónico: jfajardonoritz@yahoo.es

Teléfono: 072816649 Celular: 0992159739

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: **Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc.**

Presidente: Dr. Danilo Charchabal Pérez PhD

Vocal: ...Lic. Isabel María Enríquez Jaya Mg. Sc.

Vocal: María del cisne Suarez E. Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Quiero dejar constancia de mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, Modalidad de Estudios a Distancia, carrera de Informática Educativa, al abrirme sus puertas y darme la oportunidad de superarme y culminar mi formación profesional con éxito.

Un reconocimiento especial al Ing. Jaime Phillogallo Ordoñez, Director de Tesis, por sus aportes y sugerencias que, con su desinteresada y excelente ayuda en la dirección de este trabajo, se pudo llegar a una finalización exitosa.

Mi más sincero agradecimiento, a cada uno de los miembros de mi familia, porque sin su apoyo no hubiese podido lograr que todo este camino recorrido llegara con éxito hasta el final.

A todos ustedes... Muchas Gracias.

Juan Fernando Fajardo Noritz

DEDICATORIA

*Este trabajo de graduación,
Quiero dedicar a las dos personas más importantes en mi vida.
Mi madre Lorenza y mi hija Carolina.*

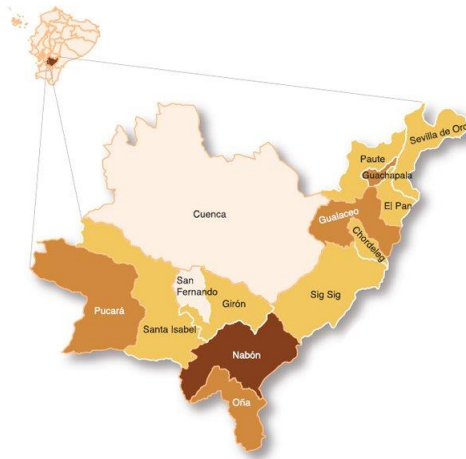
Juan Fernando Fajardo Noritz

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

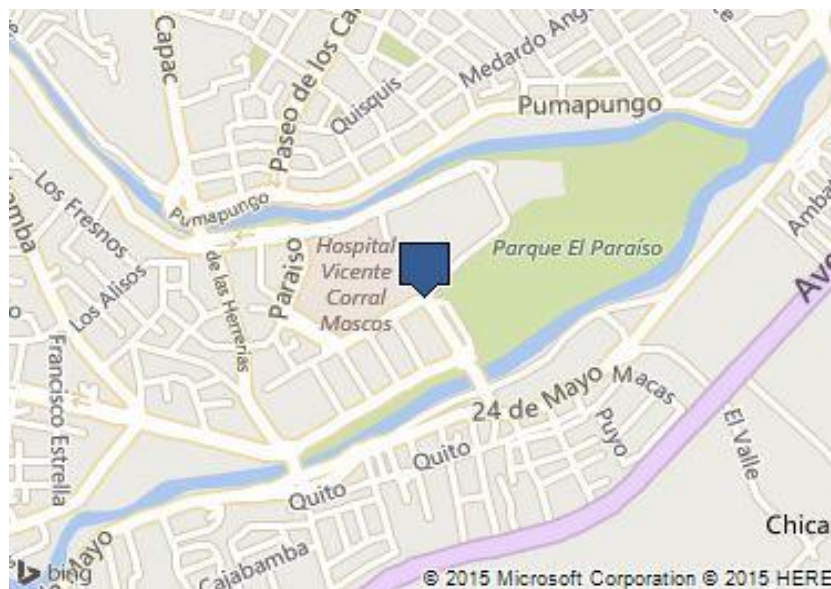
| ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN | | | | | | | | | | | |
|---|---|--------|-------------|-------------------|----------|------------|--------|-----------|-------------------------|-----------------------|---|
| BIBLIOTECA: AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN | | | | | | | | | | | |
| TIPO DE DOCUMENTO | NOMBRE AUTOR TESIS | FUENTE | FECHA - AÑO | ÁMBITO GEOGRÁFICO | | | | | | OTRAS DESAGREGACIONES | OTRAS OBSERVACIONES |
| | Fajardo Noritz Juan Fernando | | | NACIONAL | REGIONAL | PROVINCIAL | CANTON | PARROQUIA | BARRIO CUMUNIDAD | | |
| TESIS | TITULO DE LA TESIS | DCT | 2015 | ECUADOR | ZONAL 7 | AZUAY | CUENCA | EL VERGEL | LAS HERRERIAS | CD | Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa |
| | "GUIA DIDACTICA INTERACTIVA Y CUADERNO DE TRABAJO PARA LA ASIGNATURA DE EDUCACION ARTISTICA, DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO TECNICO "DANIEL CORDOVA TORAL" DE LA CIUDAD DE CUENCA, AÑO LECTIVO 2014-2015" | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN DE LA CIUDAD DE CUENCA EN LA PROVINCIA



UBICACIÓN DEL COLEGIO DANIEL CORDOVA TORAL EN LA CIUDAD



ESQUEMA DE CONTENIDOS.

PORTADA

CERTIFICACIÓN

AUTORÍA

CARTA DE AUTORIZACIÓN.

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.

ESQUEMA DE CONTENIDOS

a. TÍTULO

b. RESUMEN

ABSTRACT

c. INTRODUCCIÓN

d. REVISIÓN DE LITERATURA

e. MATERIALES Y METODOS

f. RESULTADOS

g. DISCUSION

h. CONCLUSIONES

i. RECOMENDACIONES

➤ PROPUESTA ALTERNATIVA

j. BIBLIOGRAFÍA

k. ANEXOS

PROYECTO DE TESIS.

a. TÍTULO

“GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA Y CUADERNO DE TRABAJO PARA LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA, DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO TÉCNICO “DANIEL CÓRDOVA TORAL” DE LA CIUDAD DE CUENCA, AÑO LECTIVO 2014 - 2015.”

b. RESUMEN

Este trabajo de investigación propone ayudar en la solución del problema que constituye primordialmente la no existencia de material necesario para trabajar en la asignatura, tanto para los docentes como para los estudiantes.

Para orientar este trabajo nos proponemos como objetivo general la elaboración de una guía didáctica interactiva y un cuaderno de trabajo para la asignatura de Educación Artística, del primer año de bachillerato del Colegio Técnico “Daniel Córdova Toral” de la Ciudad de Cuenca, año lectivo 2014-2015.

La guía y el cuaderno de trabajo aportarán a los requerimientos educativos y están basados en facilitar la entrega de contenidos de formas diversas, divertidas y llenas de información, a través de las representaciones, actividades, CD-ROM, DVD etc. Los textos ya no son la principal fuente de estudio, hoy en día, el material puede cobrar vida a través de imágenes animadas, sonidos, e incluso películas, que ayudan de una mejor manera a revelar eventos, ejercicios o técnicas completas dentro del estudio del arte.

Los métodos utilizados y aplicados en la investigación fueron; una investigación bibliográfica acerca de los aprendizajes significativos, factores que intervienen en el aprendizaje, potenciación del proceso enseñanza – aprendizaje a través de tecnologías, etc. Una investigación cuantitativa (encuesta) a los docentes que dictan la asignatura y a una muestra de estudiantes que cursan Educación Artística en el primer año de bachillerato.

Los resultados de la investigación nos ayudaron y guiaron a proponer una propuesta alternativa de elaboración de una Guía Docente y un Cuaderno Estudiantil, para esta asignatura y este año de bachillerato.

La conclusión más relevante a la que se llegó es que, para mejorar la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Educación Artística, se debe incluir en este proceso material de apoyo que beneficie este proceso; estos componentes son una Guía Didáctica para el Docente, donde a más de los temas desarrollados adecuadamente, tenga las planificaciones por bloque, y material para trabajar con los estudiantes. Y un Cuaderno de Trabajo estudiantil, en donde la materia está desarrollada de forma clara y fácil para los alumnos, que contenga ejercicios fáciles de realizar así como material de apoyo para reforzar los conocimientos adquiridos.

Estos dos componentes contribuyen al mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Educación Artística.

ABSTRACT

This research aims to help solving the problem that constitutes primarily the lack of necessary material to work on the subject, both for teachers and students.

To orient this work, we propose as the overall objective to create an interactive didactic guide and a workbook for the subject of Art Education, for the first year of high school at Colegio Técnico "Daniel Cordova Toral" in the City of Cuenca, academic year 2014 -2015.

The guide and workbook will contribute to the educational requirements. They are based on facilitating the delivery of content in diverse and fun ways. They are full of information, through representations, activities, CD-ROM, DVD etc. The texts are no longer the main source of study; nowadays the material can come to life through animated images, sounds and even movies that help in a better way to reveal events, exercises, or complete techniques in the study of art.

The methods used and applied in this research were: bibliographical research about meaningful learning, factors affecting learning, enhancing the teaching - learning process through technology, etc. A quantitative research (survey) to teachers that teach the subject and a sample of students taking Art Education in the first year of high school.

The research results helped and guided us to offer an alternative proposal to develop a Teacher's Guide and Student Workbook for this subject and this year of high school.

The most important conclusion that was drawn is that to improve the teaching - learning of the subject Art Education, it should be included in the process supportive material that will provide benefits. These components are a Didactic Guide for Teachers, where not only the topics are properly developed, but also lesson planning per periods and material to work with students are included. A workbook where the material is developed in a clear and easy way for students is also provided. It contains easy exercises and supportive material to reinforce the knowledge acquired.

These two components contribute to the improvement of the teaching - learning process of the subject Art Education.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo general, la elaboración de una Guía Didáctica docente, en donde se desarrollaran los temas correspondientes al Primer año de Bachillerato que establece para la asignatura el Ministerio de Educación del Ecuador y un Cuaderno de Trabajo estudiantil, estos dos componentes ayudaran a mejorar la problemática actual, que es la carencia de material adecuado para la asignatura tanto para los docentes como para los estudiantes.

En la actualidad los alumnos requieren de nuevos métodos y estrategias de estudio, para desarrollar mejor su forma de aprender a través de captar su interés de una manera significativa, para ello se le debe brindar el espacio para potenciar su creatividad, imaginación y desarrollar en él un impulso estético.

Entre los objetivos específicos programados para el desarrollo de esta investigación se propone realizar trabajos prácticos en cada tema planteado en la Guía Didáctica, fundamentados en la utilización de materiales de nuestro medio rescatando y respetando el medio ambiente, nuestras costumbres y tradiciones, fomentando el desarrollo de la creatividad artística en cada estudiante.

En lo relativo a los métodos de investigación utilizados se plantea una investigación bibliográfica la misma que nos servirá para comprender y analizar los factores que intervienen en el aprendizaje, potenciación del proceso enseñanza-aprendizaje, analizaremos la importancia que tiene el aprendizaje

significativo, a su vez implementaremos el tema de la informática educativa, definiciones de material didáctico entre otros.

Como inicio de esta investigación se desarrollará una encuesta a una muestra de docentes y estudiantes del primer año de bachillerato del Colegio Daniel Córdova Toral, la misma que servirá para demostrar que existe la problemática en la asignatura, de este modo comprobar la necesidad de elaborar un material tanto para el docente como para el estudiante.

Como conclusión principal hemos propuesto la elaboración de material pedagógico adecuado, con el fin de que el docente que trabaje en educación artística tenga el material necesario y los estudiantes se motiven a trabajar con el mismo, desarrollando su creatividad, memoria visual entre otras destrezas.

Finalmente, en este trabajo se presenta como propuesta alternativa la guía didáctica para docentes en la cual constan las planificaciones por bloque curricular y el cuaderno de trabajo para estudiantes con distinta óptica, tratando de que sea muy llamativo para captar su interés utilizando mucho color, videos tutoriales, cuadros sinópticos, actividades, pruebas de bloque con los siguientes temas que se encuentran en la malla curricular el primer año de bachillerato:

1. Mitos y leyendas
2. Arte abstracto
3. Teoría del color
4. El grafiti
5. El comic
6. El cine

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MARCO TEÓRICO

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Cuando investigamos a cerca de las teorías del aprendizaje encontramos que el principal autor del aprendizaje significativo es David Ausubel, que señala que “el aprendizaje se efectúa cuando es significativo para el sujeto”. (María Teresa Bravo 2005, pag. 96)

Otro autor que habla del aprendizaje es Jean Piaget que indica que para que se efectúe el aprendizaje “el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento”. (Carretero Mario 2009, pag. 32)

Por último, para destacar el tema del aprendizaje significativo también vamos a señalar lo que nos ha manifestado Lev Vigotsky que tiene como posición que el conocimiento no es un producto individual sino social, e indica que para que se efectúe el aprendizaje “el sujeto lo realiza en interacción con otros”. (Harry Daniels 2003, pag. 43)

Tomando como referencia lo que dicen los tres autores consultados, podemos decir que ellos se refieren a que los conocimientos en la actualidad se deben ir formando desde otra perspectiva, considerando en primera instancia el entorno en el cual se desenvuelven nuestros estudiantes. Concertando así lo que nos ha enseñado Vigotsky acerca de la interacción social que lamentablemente ha cambiado y de una manera no acertada ya que por ejemplo ahora ya no existe un solo tipo de familia, los hijos ya no están al cuidado de sus padres, el tiempo

que pueden pasar los padres con sus hijos no es en cantidad ni de calidad. De allí la importancia que tiene el hecho de saber cómo ir construyendo día a día su propio conocimiento de una manera significativa. Lo que nos lleva a nuestra propuesta al elaborar un material adecuado para trabajar la asignatura de cultura estética.

FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL APRENDIZAJE.

Cuando se trata este tema encontramos varios modelos pedagógicos, entre ellos está el desarrollado por: J. Bruner que manifiesta que el alumno tiene un aprendizaje significativo cuando él va construyendo su propio objeto de conocimiento de acuerdo a su estructura cognoscitiva, es decir que, la apropiación del objeto es progresiva y el alumno la aproxima más hacia él. Este aprendizaje puede darse *por descubrimiento y por recepción*.

Por descubrimiento: cuando el sujeto, en su interactuar con el mundo, logra relacionar sus propias estructuras cognoscitivas en forma sustancial; Por recepción: cuando un trabajo teórico se le presenta al sujeto sobre el objeto. (Novak 1988, pag.05)

El planteamiento sería que el alumno logre su propio ritmo de aprendizaje, por lo tanto, el papel del docente es muy importante para lograr esta transformación entre los conocimientos previos y los designados para cada área de aprendizaje de acuerdo a su nivel de estudio.

De acuerdo con Ausubel (1983), las estructuras cognoscitivas constituyen los conocimientos que en un momento dado, un individuo posee acerca de su ambiente. Tales estructuras son complejas e

incluyen categorías, principios y generalizaciones; por tanto, aprender consiste en modificar estructuras cognoscitivas y agregar significados a las ya existentes. (Williams 2008, pag.18)

De acuerdo a este autor es muy importante el cómo se ha ido dando el proceso del conocimiento nuevo de acuerdo a cada una de las experiencias que se van dando dentro de un entorno y las mismas son únicas e irrepetibles. El resultado sería su manera de utilizar estas experiencias de acuerdo a su manera de sentir, pensar y actuar, dando a conocer si fue significativa o no su experiencia. Por otro lado, este mismo autor también plantea el tema de la motivación natural del niño que desde que nace hasta los cinco años más o menos funciona bien, luego la metodología que se utiliza para aprender en la escuela hace que exista una desconexión, de allí la necesidad de que la mejor manera de aprender es haciendo. Cosa que a veces los docentes confunden o no consideran, piensan que por que el estudiante obtiene buenas calificaciones está motivado y no siempre es así.

POTENCIACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE A TRAVÉS DE TECNOLOGÍAS.

Un docente para modificar la realidad educativa requiere de formación; pedagógica, cultural, científica y técnica en espacios de aprendizaje interactivo y participativo.

El desarrollo de capacidades de los docentes a través de los planos de formación es muy importante, ya que el docente está atento a los cambios que

se están produciendo en una sociedad con una economía no solo globalizada sino de competitividad que requiere de producción.

El conocimiento funcional de las mencionadas tecnológicas por parte de los docentes, consiste en las habilidades cognitivas sobre el manejo, funciones, aplicaciones y demás usos que se puedan dar a estas nuevas tecnologías, a través de una adecuada capacitación que les permita implementarlas como recurso metodológico en las actividades docentes, dentro y fuera del aula.

Con la aplicación de las tecnologías como *Táctica Metodológica*, el docente mediante un enfoque funcional, puede potenciar la actividad práctica de sus alumnos como medio para alcanzar objetivos más interesantes y motivadores, provocando que el proceso enseñanza - aprendizaje se convierta en más activo para lograr en los estudiantes aprendizajes significativos.

Se citó anteriormente lo que Ausubel señala:

El aprendizaje significativo se da cuando el alumno va construyendo su propio objeto de conocimiento de acuerdo a su estructura cognoscitiva (Díaz Barriga 2002, pág. 19)

Es decir, que la apropiación del objeto es progresiva y al estudiante la aproxima más hacia él de acuerdo a su interés.

INFORMÁTICA EDUCATIVA.

Las TICs han causado impacto en diferentes entornos. En la educación, por ejemplo, su uso está permitiendo o ha permitido varios logros, siendo los principales: (Granizo Verónica 2015, pag. 02)

Facilitar la entrega de contenidos de formas diversas, entretenidas y ricas en información, a través de los videos, animaciones, CD-ROM, DVD entre otros. Los libros dejaron de ser la principal fuente de estudio, porque hoy en día, el material puede cobrar vida a través de imágenes animadas, sonidos, e incluso películas, que ayudan de una mejor manera a descubrir eventos, acciones o procesos completos dentro del arte.

Fomentar el mejoramiento del proceso de aprendizaje contribuyendo, entre otros factores, al alcance de los contenidos educativos de Educación Artística a cada estudiante.

Integrar a personas indirectamente en el proceso, como a los padres y representantes estudiantiles, a través de herramientas de comunicación no presencial.

Apoyar con más efectividad en el mundo del arte, la inclusión de alumnos con discapacidades físicas o mentales, a través de herramientas, ejemplos y mecanismos que mejoren sus ambientes educativos de trabajo.

No se debe olvidar que las mismas facilidades disponibles para el docente, también existe para el estudiante. Nueva información se genera cada segundo y está disponible en medios como la televisión, redes sociales o el internet. Los estudiantes tienen acceso a muchos datos e información que son verdaderos o en varias oportunidades son falsos; es allí donde la intervención del docente es fundamental, para orientar, aclarar dudas e interpretaciones y rectificar errores.

INFORMÁTICA DEL APRENDIZAJE.

La Informática Educativa es un medio pedagógico y comprende el conjunto de circunstancias e instrucciones para congregar, acumular, transferir, encausar datos e información de cualquier tipo. Comprende a las computadoras, teléfonos inteligentes, televisión, radio, etc. Estos elementos van a desarrollar y fomentar las actividades cognitivas de la persona por el incremento del campo de comprender o conocer algo y las de procesamiento de la información.

Bajo esta idea, el computador se considera como una prolongación o un complemento de la inteligencia humana. Las capacidades intelectuales de análisis, comparación, modelización, cálculo, graficación, deducción y ejecución, etc. Pueden crecer y mejorar con el uso de un ordenador. Pero no se debe olvidar nunca, que una computadora no establece un estilo de aprendizaje. También interviene decisivamente la orientación de un buen docente, con la propuesta de tareas innovadoras, un buen material de apoyo como libros, bases de datos, videos, etc.

APRENDER CON LAS COMPUTADORAS.

Existen tres enfoques actuales sobre este tema (Higuera 2002, pag. 11), que los veremos uno a uno a continuación:

APRENDER CON LAS COMPUTADORAS: Esta visión nos muestra que podemos utilizar al ordenador como simple camino para aprender otras materias o destrezas, los programas suelen estar orientados hacia una acordada área, como son generalmente: Matemática, Geografía, Arte o cualquier otra, se utilizan sin mucha vigilancia y tienen la ventaja de que el

estudiante toma su tiempo para complementar cada paso del aprendizaje o ejercicio.

Habitualmente se presentan como CD-ROM o Cds con programas muy definidos, aunque también los hay diseñados como Software libre o Software Abierto. Este tipo de orientación es muy ventajoso para el aprendizaje programado, para reforzar ciertas áreas, para complemento de un objetivo e incluso como reto intelectual.

En este primer enfoque vemos la importancia que tiene en la actualidad saber manejar un computador, sin embargo dentro de nuestro pensum de estudios consta solo dos horas a la semana y solo para específicos años de básica lo que hace que nuestros estudiantes aprendan solos o a su vez se le enseñe en casa, lo que se propone es que cada docente implemente en sus clases la tecnología pero tampoco es posible ya que nos hace falta la infraestructura necesaria.

APRENDER SOBRE LAS COMPUTADORAS: Esta visión ha sido utilizada en colegios y consiste en la enseñanza de temas como: Historia de la Informática, Glosario básico de Informática, Principios de Hardware y Software, Programación, Ramas o cambios de Informática, entre otros. Regularmente esta enseñanza es aislada de las otras materias, se la hace en un laboratorio específico y a un horario fijo, por parte de una persona que no necesariamente es docente. Las ventajas de este enfoque son:

El educando sale preparado en las bases de la informática, ciencia que ha revolucionado y está sumergida en todas las áreas de nuestra sociedad.

Con la lógica, la diagramación y programación el alumno aprende a pensar de una forma ordenada y a solucionar problemas de un método racional.

El alumno aprende acerca del mundo de la informática y esto le permite ser un usuario profundo de tecnología e incluso le permite evaluar y decidir sobre el futuro de la computación y la tecnología en general.

En cuanto a este enfoque debemos anotar que los temas que se van trabajando en los años de básica que se imparte la materia de informática son acordes a su edad, aunque debemos considerar que los estudiantes hoy en día son muy avanzados en el manejo de la tecnología.

APRENDER A TRAVÉS DE LAS COMPUTADORAS: Esta orientación es una mezcla que enseña tanto a utilizar los programas considerados básicos en prácticamente todas las profesiones, como también permite aprender o practicar otros aprendizajes que no tienen nada que ver con la informática como son:

Escribir toda clase de textos.

Indagar a través de documentaciones electrónicos, organizar, analizar, evaluar y mostrar la información compilada e innovada.

Causar, convertir y mostrar diferente tipo de información relacionada con cualquier área de estudio, por medio de herramientas como las Hojas de Cálculo, Procesadores de Texto, Editores para diseño, etc.

Originar y tratar experiencias, investigaciones, trabajos e información de todo tipo con otros estudiantes a nivel local, regional y porque no mundial.

Producir y publicar información, material, propuestas, obras, resultados, etc. en la web por el internet.

Las ventajas de esta visión son:

- a) El educando sabe el uso de las principales herramientas electrónicas de elaboración de información.
- b) El alumno tiene la eventualidad de practicar, reforzar o hacer más agradable una clase de otra área diferente a la Informática.
- c) El educando efectivamente completa la tecnología, ya que trabaja utilizándola de una forma adecuada, pero maneja contenidos diferentes: se produce una verdadera transferencia e integración de materias.

El estudiante del siglo XXI debe estar preparado en el área de informática, tanto como debe estar preparado en biología, en lenguaje o matemática. Primero porque la informática está ligada a casi todas las actividades humanas, segundo, porque el ser humano del futuro no podrá negar que sus herramientas le sirven con mucha más facilidad que cuando la informática no está presente. Inclusive en aquellos casos rebuscados que desean negarla o dejarla a un lado, antes de hacerlo se la debe evaluar, juzgar y luego tomar la decisión más justa que consideren.

Analizando los tres enfoques, se puede concluir que las tres posturas deben ser tomadas en cuenta en la planificación de cualquier proyecto educativo serio y responsable; de esta manera nos aseguramos de:

Los educandos podrán formarse a su ritmo y sin miedo de aprender con las computadoras.

Los educadores podrán fortificar, ampliar o evaluar los objetivos utilizando la guía con los ordenadores.

Los alumnos podrán ampliar su creatividad, razonamiento, organización, lógica y destreza, etc. y ampliar su visión del mundo con la ayuda de un ordenador.

Los docentes tendrán la oportunidad de dictar clases más dinámicas, bien presentadas y enriquecidas con las computadoras.

Se consideran la interrelación de estos tres enfoques por la importancia que tiene la tecnología según el constructivismo dentro de las aulas. Ya que la tecnología abre un abanico de posibilidades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el estudiante actual.

MATERIAL DIDÁCTICO Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.

El objetivo de desarrollar un cuaderno de trabajo, sería lograr o mejorar el interés del estudiante en la asignatura con el fin de obtener un aprendizaje significativo.

Los textos escolares y los cuadernos de trabajo deben de estar en base al Diseño Curricular Nacional de la Educación o según sea el caso. Si tienen alcance de una región o localidad e incluso institución educativa se diversifica sus contenidos de acuerdo al contexto, las características y demandas socioeconómicas, etc.

Si se traslada estos conceptos a nuestra realidad, se debe decir que en nuestro medio, actualmente en el mercado no hay una diversidad de textos o guías escolares y no existen cuadernos de trabajo, los pocos textos son de diferentes

calidades y costos, e incluso algunos están diseñados como textos escolares y cuadernos de aplicación a la vez; además de esto, varios vienen con un CD-R con actividades no interactivas sino con modelos de referencia para usar en la computadora. Este material depende y en gran medida, la guía del docente, para el éxito de su uso.

Algunos colegios privados del medio, elaboran oportunamente sus cuadernos de trabajo de acuerdo a su programación curricular, porque los docentes que laboran en ellos son obligados hacerlo, condicionando su presencia en el plantel sino se cumple con dicha actividad.

De acuerdo a la normatividad actual, no se puede pedir a los padres de familia de los colegios públicos que adquieran cuadernos de trabajo para sus hijos. Esto hace de alguna manera que haya desventaja frente a los colegios particulares. Para suplir al cuaderno de trabajo, el docente tiene que preparar hojas de aplicación y refuerzo, que lo realiza generalmente fuera de su horario de trabajo del colegio. Por eso en la práctica el profesor de un establecimiento público dedica un promedio de más de 40 horas a la semana en trabajar en beneficio de sus alumnos y no 24 ni 30 como indica su horario, y lo digan los políticos de turno, aunque esto es tema de otra investigación.

El uso de cuadernos de trabajo, hace que los docentes se auto instruyan todo el tiempo, para poder orientar adecuadamente a sus alumnos en la aplicación de las acciones o prácticas planteadas en estos cuadernos. Además, esto facilita que los docentes propongan actividades y experiencias que auxilien a construir enseñanzas más variadas y sólidas para sus alumnos.

Lo citado inicialmente, agregado a un buen clima profesional, el buen trato, el compromiso de los padres de familia, el acompañamiento y la preparación docente inquebrantable por formadores que realmente pueden ayudar a mejorar la habilidad docente según la especialidad, etc.

MOTIVACIÓN: ESTUDIANTES Y DOCENTES

La palabra motivación se refiere al aspecto en integridad del cual el dependiente activo es una realidad auto dinámica que le contrasta de los seres inactivos. La motivación trata entonces de esos elementos que hacen que el sujeto se comporte de una establecida manera teniendo en sí mismo el principio de su propio movimiento.

Habitualmente se confunde *motivación* con la destreza de estimular y orientar el interés del alumno hacia la responsabilidad escolar. Se pretende entonces que queden claros uno y otro concepto, en el mismo nivel real que deben quedar claras las actividades que corresponden al educador y que las que corresponden al educando.

Motivación. “Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él” (Martínez Salanova Enrique, 1998 pag. 03).

El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven.

Lo que indica Martínez-Salanova es que, dentro del contexto de la enseñanza-aprendizaje la motivación sería la base primordial para desarrollar los métodos y estrategias seleccionados por el docente para conseguir su objetivo.

LA TEORIA IMPULSIVISTA.

El concepto de pulsión, que orienta el comportamiento hacia un fin, guarda cierta relación con el de instinto, pero está fundado en un factor de tipo biológico que lo hace más flexible y más ajustable a los procedimientos de la ciencia experimental. Se basa en la idea de autorregulación. En virtud de este esquema el organismo que experimenta un desequilibrio interno, lo corrige mediante una interacción con el ambiente y de esta manera logra mantener el equilibrio.

El punto de partida es un estado de necesidad o carencia que crea por tanto el desequilibrio en el sujeto. Esto lleva a una inquietud que produce una actividad difusa, que se convierte en un impulso hacia el bien o incentivo cuya consecución produce la reducción de la necesidad y por lo tanto la restauración del equilibrio.

FUNCIÓN MOTIVADORA DEL DOCENTE:

Fuera de estimulación no hay enseñanza.

Desde este punto de vista, el profesor debe trazar un triple objetivo en su acción motivadora:

- Originar el interés.
- Administrar y conservar el esfuerzo.

- Conseguir el objetivo de enseñanza prefijado.

Si en la escuela tradicional llamábamos motivación solamente a la inicial, aquí vemos que la motivación debe mantenerse hasta el final, y ser el punto de partida, si el proceso de aprendizaje tiene éxito, de nuevas motivaciones para nuevos procesos.

CADA ALUMNO SE MOTIVA POR RAZONES DIFERENTES.

La estimulación como paso auto energético de la persona, limita la función del educador a ser un agente exterior que trata de liberar las fuerzas interiores del estudiante. Esto nos lleva a una consecuencia: los alicientes tienen un valor motivacional limitado. La misma actividad incentivadora produce distintas respuestas en distintos individuos, o incluso en el mismo alumno en diversos momentos.

En la práctica se convierte en una restringida eficacia de las motivaciones colectivas, si no van acompañadas de una individualización y adecuación a las particularidades del educando, en las que influyen tanto los rasgos de personalidad como su misma historia.

ES MÁS IMPORTANTE CREAR EL INTERÉS POR LA ACTIVIDAD QUE POR EL MENSAJE.

Hay que apoyarse en los intereses de los estudiantes y relacionarlos con los objetivos del aprendizaje o con la misma actividad. Hay numerosos educadores

que desarrollan técnicas interesantes para ellos, pero que no inducen ninguna motivación en sus alumnos. Los alumnos no se motivan de manera similar, por lo que es importante buscar y realizar actividades motivadoras que involucren mayor participación del alumno.

Si observamos la pirámide de Dale, y la identificamos con el aprendizaje a partir de la experiencia, podríamos extrapolar esta situación para definir que se motiva más y mejor quien mayores y mejores experiencias vive en el aula.

Percibimos ya con mucha frecuencia, que en situaciones de aprendizaje nos importan más los procesos que los resultados. La razón es que los procesos permanecen siempre y sirven de refuerzo o motivación para posteriores aprendizajes.

Cono del aprendizaje de Edgar Dale



Imagen: Cono del aprendizaje de Edgar Dale. Google.com

Recopilación: Juan Fernando Fajardo Noritz

Si observamos la pirámide de Dale, y la identificamos con el aprendizaje a partir de la experiencia, podríamos extrapolar esta situación para definir que se motiva más y mejor quien mayores y mejores experiencias vive en el aula.

Percibimos ya con mucha frecuencia, que en situaciones de aprendizaje nos importan más los procesos que los resultados. La razón es que los procesos permanecen siempre y sirven de refuerzo o motivación para posteriores aprendizajes.

FACTORES QUE INCIDEN EN EL INTERÉS DEL ALUMNO ADULTO.

El entusiasmo del maestro, el ambiente de clase, las buenas relaciones entre los miembros, educandos y educador o entre los mismos alumnos, el gusto por asistir a clase, etc. Unos alumnos también pueden influir en otros, positiva o negativamente, la referencia a lo real, relacionar lo que se enseña con el mundo real, los hechos y experiencias del alumno, (Ver Pirámide de Dale), el reconocimiento del esfuerzo que desarrollan los alumnos, evitando la censura o animando a la mejora.

Un objetivo o destreza es significativa, cuando representa algo para el alumno, cuando se ve en ella alguna utilidad o cuando distrae o divierte.

El éxito anima, el fracaso desanima. Hay alumnos que saben de antemano de su fracaso, y no ponen ningún interés en su aprendizaje. Una evaluación esforzada por parte del educador es eficaz.

PROGRAMAS DIDÁCTICOS:

Un programa didáctico es un software educativo que se utiliza con el propósito

de afirmar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por medio de estos programas se puede aprender sobre algún tema o asignatura específica con la ayuda de actividades visuales y tácticas. Hay programas didácticos para todas las edades y de muchas áreas y materias, los cuales cuentan con diferentes estrategias didácticas.

Existen principalmente dos tipos de programas didácticos: cursos y tutoriales.

FUNCIONES DEL PROGRAMA DIDÁCTICO INTERACTIVO

Los profesores enfrentan el reto de preparar a los alumnos del presente a distinguirse en una sociedad global, competitiva y de ritmo acelerado.

Las habilidades como la asistencia, la expresión creativa y la autoevaluación son esenciales para el éxito de los estudiantes actualmente y para su futura carrera. Los profesores transforman las aulas tradicionales, basadas en las clases magistrales, en entornos de aprendizaje repletos de experiencias imaginativas e interactivas que atraen la atención de los estudiantes a la vez que les garantizan la libertad de tomar posesión de sus beneficios.

- Desarrolla la cooperación.
- Incremento de la eficacia en la clase.
- Facilita la preparación e impartición de clases.
- Formula los recursos que economizan tiempo.

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además,

en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

NORMAS PARA LA EVALUACIÓN.

En general, las normas del Joint Committee, (María José Núñez, 2010: pág., 37) para que las evaluaciones puedan cumplir cuatro condiciones principales:

- Ser ventajoso al proporcionar informaciones acerca de virtudes y defectos así como soluciones para mejorar.
- Ser viable al emplear instrucciones evaluativas que se puedan utilizar sin mucho problema.
- Ser ética al apoyar en compromisos explícitos que aseguren la necesaria de cooperación, la protección de los derechos de las partes implicadas y la honradez de los resultados.

ESTRUCTURA DE EVALUACIÓN.

Como se puede apreciar en el gráfico, toda evaluación deberá tener tres partes: 1) antes, 2) durante y 3) después; cada una de las partes corresponden al proceso educativo.

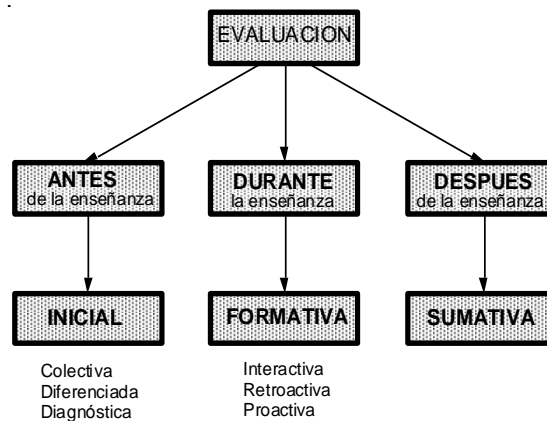


Imagen: Cuadro de descripción de la evaluación.
Dibujo: Juan Fernando Fajardo Noritz

1. ANTES. se debe evaluar cosas como: Dominios de los contenidos teóricos, para su aplicación práctica en el trabajo planteado; Capacidad de análisis crítico y síntesis.
2. DURANTE. Creatividad y grado de autonomía en la toma de decisiones de su propuesta; Desarrollo de la memoria visual y su aplicación en el trabajo a realizar.
3. DESPUES. Capacidad de trabajo individual y en grupo; Nivel y calidad del contenido de su obra; Creatividad y originalidad de su propuesta; Asistencia, participación y colaboración en el desarrollo de su propuesta artística.

RESEÑA HISTÓRICA DEL COLEGIO “DANIEL CORDOVA TORAL”

HISTORIA DEL PLANTEL

Todo empezó en el año de 1968, cuando el colegio Normal J. Calle suprimió el Ciclo Básico para restringir su actividad exclusivamente al diversificado,

destinado a la formación de Maestros de Educación Primaria. El Dr. Eugenio Moreno Heredia y sus doce colaboradores, conocidos como “Los trece de la fama”, dieron el gran paso, convencidos de que serían una guía de futuro y una esperanza de porvenir.

Al plantel se lo bautizo con el nombre de Daniel Córdova Toral, en honor de uno de los hombres más destacados del Ecuador. Sus padres fueron, Joaquín Córdova y Herlinda Toral. Fue un gran defensor del laicismo, Ministro de Educación, Profesor Universitario, Rector del Colegio Benigno Malo en tres ocasiones, fundador del Normal Manuel J. Calle y creador de las escuelas Luis Cordero y Tres de Noviembre.

Al principio no se destinó un presupuesto, por lo que tuvieron que comprar todo fiado, las tizas se debían retirar del Manuel J. Calle o adquirirlas con plata de su propio bolsillo. Con la sirena para anunciar el principio y el fin de la jornada, no había problema, bastaba que el inspector saliera de la casa y con toque seguro y largo, pulsara el timbre de la puerta de calle.

Ellos estaban dispuestos a todo para enseñar, y la imaginación, que obra como una especie de llave maestra que abre todas las puertas, jugaría un papel muy importante. Se recuerda con especial afecto al profesor de Geografía, Daniel Vintimilla Vélez, que al no contar con una esfera terrestre, un día se lo encontró en el aula, haciendo girar sobre su eje un balón de básquet y luego mostrando su traslación alrededor del sol. Finalmente, el índice del profesor iba y venía despacio sobre la pelota, dibujando los continentes. Y mientras le explicaba a los estudiantes, el rector lo observaba con lágrimas en los ojos y el corazón

conmovido. Daniel Vintimilla, dono al plantel la gran mayoría de libros de su biblioteca.

El Dr. Eugenio Moreno, no solo era el abogado, el maestro, el escritor de excepcionales dotes, el poeta de ternura y sensibilidad extremas; era también un constructor de realidades. Cuando supo que venía el Ministro de Educación, Vicente Anda Aguirre, para conocer el estado de los principales colegios de la ciudad, y como la situación del Daniel pasaba ya de castaño oscuro, no quiso perder la oportunidad. Y aunque no estaba en la lista de establecimientos a ser visitados, gracias a sus gestiones el Ministro le hizo el ofrecimiento. Esa sería una visita de vital importancia para el plantel y el Dr. Moreno, fiel a su vocación, tendría una ocurrencia muy atinada.

Pidió a un carpintero de la vecindad que hiciera estragos en pasamanos, escaleras y corredores, para que cuando viniera el Ministro se llevara la peor impresión. El carpintero se había mostrado desconcertado, pues él estaba para construir y no para destruir, pero finalmente comprendió que la petición del rector, implicaba un gran amor por los estudiantes. El carpintero hizo lo encomendado, aunque luego de la visita tendría que reparar todos los desperfectos.

El Ministro, impresionado por el calamitoso estado de ese local y temiendo por la seguridad de los alumnos, pidió al rector que busque otro, sin importar el precio de alquiler. Además de que enseguida destinaria los 500 mil sucres, que se requerían para iniciar la construcción del nuevo edificio; obra que empezó en marzo de 1974, sobre el terreno que, en octubre de 1968, el Dr. Moreno

había obtenido como donación por parte del Alcalde de la ciudad, Dr. Ricardo Muñoz Chávez.

Así, los Danielitas se dieron maña y se salieron con la suya y lo bueno fue que con el entusiasmo de los empleados, personal de servicio y profesores, que trabajando en mingas, llevando piedras, arena y demás materiales, poco a poco fue avanzando la obra. Al cabo de un tiempo y luego de pasar por otros dos locales, fueron al propio en 1977. Se mudaron al Paraíso, en enero de 1978 se llevó acabo el acto de inauguración.

En 1977 se consiguió el diversificado para varones en Mecánica Industrial, siendo el primero entre los planteles fiscales de la ciudad, que contaba con una especialidad de esta naturaleza. En 1980 el colegio fue incluido en el proyecto PROMET, lo que significó la capacitación del personal, la ampliación del espacio físico y la construcción de talleres. Siete años más tarde se le concedió las especialidades de Mecánica Automotriz y Electricidad y en el año 2005 en Electrónica.

Hoy, el Daniel Córdova es uno de los planteles más prestigiosos de la ciudad; su fundador lleva muerto ya unos años, igual que algunos de sus maestros; otros se han jubilado, pero todos ellos han tenido dignos sucesores, que han promocionado personas instruidas y progresistas, capaces de lucirse no sólo en la técnica, sino en cualquier rama de las ciencias y de las artes.



e. MATERIALES Y METODOS

Se debe indicar que para la ejecución de esta investigación, se utilizarán de los distintos métodos, procedimientos y técnicas que la investigación científica proporciona, las formas o medios que nos permiten descubrir, sistematizar, enseñar y aplicar nuevos conocimientos, el método científico es el instrumento adecuado que permite llegar al conocimiento de los fenómenos que se producen en la naturaleza y en la sociedad mediante la conjugación de la reflexión comprensiva y el contacto directo con la realidad objetiva.

MÉTODOS

En este trabajo de investigación, se apoyará en el método científico, como el método general del conocimiento, así como también en los métodos: Inductivo y Deductivo.- Estos métodos permitirán, primero conocer la realidad del problema a investigar partiendo desde lo particular hasta llegar a lo general, en algunos casos, y segundo partiendo de lo general para arribar a lo particular y singular del problema, en otros casos.

MATERIALISTA HISTÓRICO.- Permitirá conocer el pasado del problema, su origen y su evolución para poder así realizar una diferenciación con la realidad en la que actualmente nos desenvolvemos.

DESCRIPTIVO.- Este método, compromete a realizar una descripción objetiva de la realidad actual en la que se desarrolla el problema y así demostrar los problemas existentes en nuestra sociedad.

ANALÍTICO.- Permitirá estudiar el problema enfocándolo desde el punto de vista didáctico, pedagógico, tecnológico, del aprendizaje; y, analizar así sus efectos.

TÉCNICAS

Como técnicas de investigación para la recolección de la información se utilizará fichas bibliográficas, fichas nemotécnicas; la encuesta y la entrevista con la finalidad de recolectar información y su respectiva tabulación de resultados.

La ENCUESTAS: será aplicada a un número de 20 profesores en ejercicio profesional; así mismo, es importante entrevistar a directivos para conocer su criterio y a 40 estudiantes de primero de bachillerato para conocer su perspectiva sobre la problemática a investigar y poder desarrollar con normalidad y absoluta profundidad este trabajo investigativo.

La ENTREVISTAS: será realizada a las dos autoridades de la institución, Rector y Vicerrector para conocer sus respectivos puntos de vista relacionados con este trabajo de investigación.

Finalmente los resultados de la investigación recopilada durante su desarrollo serán revelados en el informe final, el que contendrá la recopilación bibliográfica y análisis de los resultados que serán mediante cuadros estadísticos.

La estadística es, un método de representación de cantidad que utiliza el número como soporte objetivo. Se contrapone a los métodos de descripción de calidad, más ricos y más combinados en el detalle, pero limitados por su

imprecisión y subjetividad, que utiliza como medio de expresión el lenguaje literario.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Para establecer resultados de la investigación se planteó en el marco teórico la realización de una encuesta, misma que ha sido aplicada a una muestra de la población, siendo ésta un conjunto de individuos o de objetos que se desea estudiar y que, a su vez, presentan una característica que interesa medir en una investigación. Se denota con **N**. Se llama muestra a un subconjunto representativo de la población que se desea estudiar. Se denota con la letra **n**.

Este valor viene dado por la formula $n = \frac{k^2 N p q}{e^2(N-1)+k^2 p q}$ en donde:

n = Tamaño de la muestra

| | | |
|--|-----------------|---------------|
| N = Población Total | 232 estudiantes | 61 profesores |
| e = Error Muestral | | 5% 0.05 |
| k = Constante de Nivel de confianza | | 95% 1.96 |
| p = Proporción de estudiantes que tienen el Cuaderno de Trabajo | | 6% 0.04 |
| q = Proporción de estudiantes que no tienen Cuaderno de Trabajo | | 94% 0.96 |

Cálculo:

$$n = \frac{k^2 N p q}{e^2(N-1)+k^2 p q} = \frac{(1.96)^2 (232) (0.04) (0.96)}{(0.05)^2(232-1)+(1.96)^2(0.04) (0.96)} = \frac{50.246}{0.5775+0.147} = \mathbf{48 \text{ estudiantes}}$$

$$n = \frac{k^2 N p q}{e^2(N-1)+k^2 p q} = \frac{(1.96)^2(61) (0.04) (0.96)}{(0.05)^2(61-1)+(1.96)^2(0.04) (0.96)} = \frac{2.32}{0.15+0.04} = \mathbf{12 \text{ profesores}}$$

Para ser efectiva, la estadística debe obligatoriamente simplificar; cuando se describe una población según una característica. Se puede considerar un número elevado de criterios de diferenciación entre los individuos, pero para facilitar la recopilación de la información y el análisis de los resultados, se ha visto ventajosa utilizar las fórmulas antes anotadas.

Además, es necesario observar que los datos estadísticos no escapan de la regla general de las medidas, que es la de estar afectadas por el error.

De acuerdo a estas consideraciones, la encuesta ha sido aplicada a 48 estudiantes y a 12 profesores cuyos resultados se presentan a continuación:

f. RESULTADOS

▪ ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES

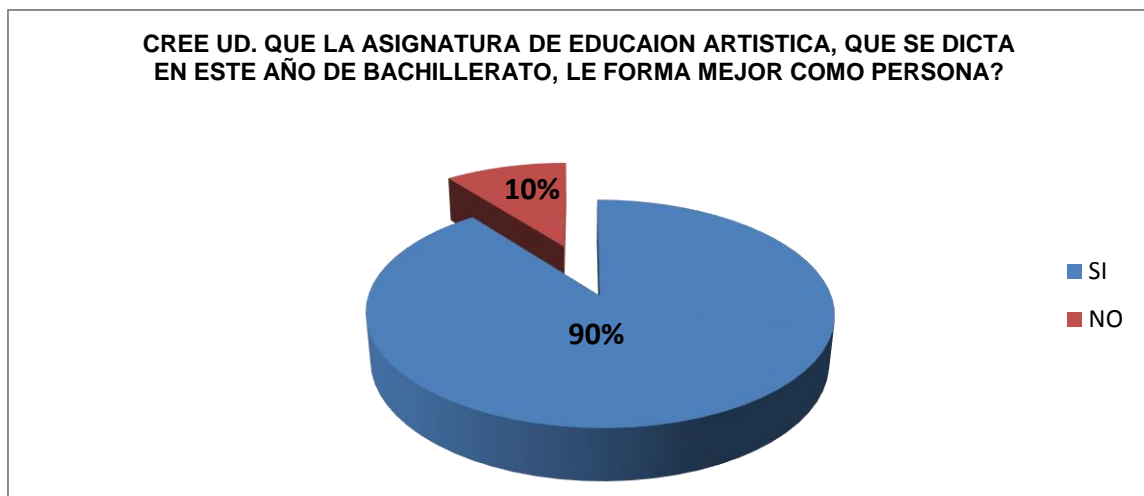
1.- ¿Cree Ud. que la Asignatura de Educación Artística, que se dicta en este año de bachillerato, le forma mejor como persona?

CUADRO N° 1

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|---|-------------|-------------|-------------|
| a | SI | 43 | 90% |
| b | NO | 5 | 10% |
| | TOTAL | 48 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° Bachillerato
RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz.

GRÁFICO N° 1



FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° Bachillerato
RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La formación de una persona se puede complementar o mejorar cuando se estudian cierto tipo de temas, creemos firmemente que la asignatura de Educación Artística aporta en la formación integral de los estudiantes, porque

desarrollan su sensibilidad y sus sentimientos afloran con mayor facilidad al expresarse.

En la pregunta número 1, los resultados reflejan que el 90% de los estudiantes investigados, manifiestan que Educación Artística, les ayuda a mejorar como persona. . Mientras que el 10 % ha contestado que NO.

Tomando en cuenta este alto porcentaje de respuestas a favor de que la asignatura de Educación Artística es importante para los estudiantes, consideramos de que no debería ser una “asignatura relleno” dada a cualquier docente de la institución únicamente con el afán de completar la carga horaria en su distributivo de trabajo, sino, al contrario, debido al propósito y a los interesantes temas a desarrollarse. Recomendamos que debe darse mayor importancia y atención a esta materia, considerando la posibilidad de realizar un cambio en la malla curricular y asignar más horas en la carga horaria semanal para impartir esta materia, ya que al trabajar en educación artística se abre un abanico de posibilidades para lograr en los estudiantes aprendizajes constructivos, porque lo perfila como una mejor persona, como ser humano respetuoso de su entorno familiar, de su entorno local, es decir respetuoso de su vida.

Como aporte a esta conclusión anotaremos que hay una definición del arte como creación de valores tales como lo bello (o, según los casos, lo feo, lo sublime, lo cómico, etc.), es una definición más adecuada y no necesariamente incompatible con la anterior.

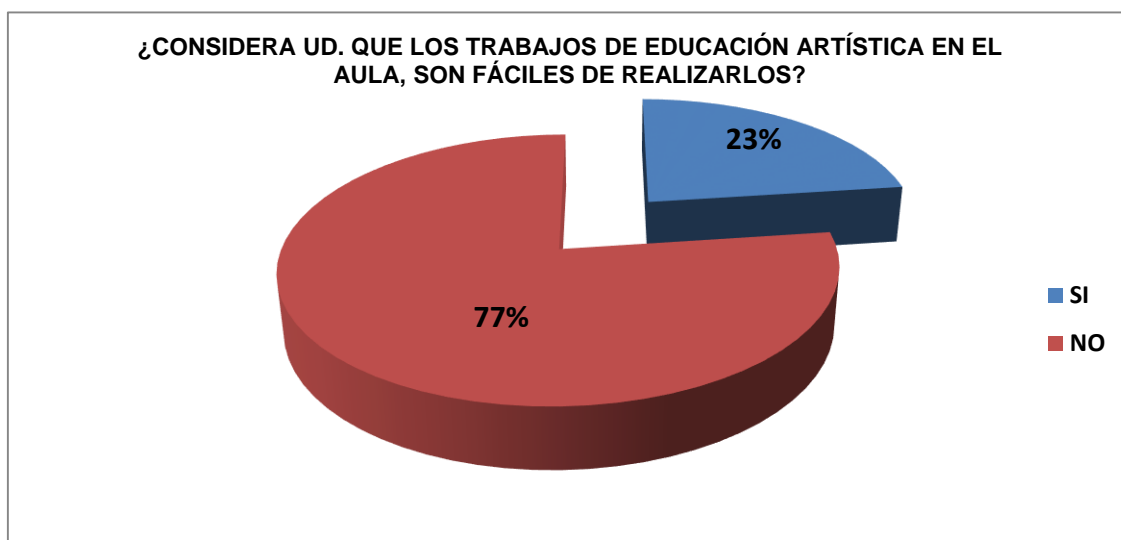
2.- ¿Considera Ud. que los trabajos de Educación Artística en el aula, son fáciles de realizarlos?

CUADRO N° 2

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|---|-------------|-------------|-------------|
| a | SI | 11 | 23% |
| b | NO | 37 | 77% |
| | TOTAL | 48 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato
RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 2



FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato
RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La realización de una propuesta artística tiene como inconvenientes, el espacio en donde se plasmara la obra, muchos problemas se resolverían si el autor de la obra contara con espacios cómodos y relajados.

En la pregunta N° 2, el gráfico muestra que el 77% de los estudiantes encuestados, manifiesta que NO son fáciles de realizarlos en el aula. Y el restante 23% de ellos dice que SI.

La mayoría de estudiantes manifestó que los trabajos de la asignatura, no son fáciles de ejecutarlos en el salón de clase, por falta de comodidad, falta de espacio, falta de material de apoyo, hay interrupciones de unos compañeros con otros, siendo las principales causas.

El conocimiento funcional de las mencionadas tecnologías por parte de los docentes, consiste en las habilidades cognitivas sobre el manejo, funciones, aplicaciones y demás usos que se puedan dar a estas nuevas tecnologías, esto se logra a través de una adecuada capacitación para que les permita utilizar como recurso metodológico en las actividades docentes, dentro y fuera del aula.

Con respecto al párrafo anterior, estamos de acuerdo con lo expresado por la mayoría de los estudiantes, ya que en realidad si es complicado trabajar en un espacio inadecuado, con un área mínima y la inexistencia de una tecnología especializada para la materia.

Recomendamos entonces la necesidad de buscar alternativas para dotar a los docentes de un recurso útil, activo, interesante y funcional para desarrollar los contenidos programáticos, este recurso constituye el objetivo de este trabajo de investigación.

3.- A su criterio la carga horaria de la Asignatura, ¿es suficiente para atender o llenar sus expectativas?

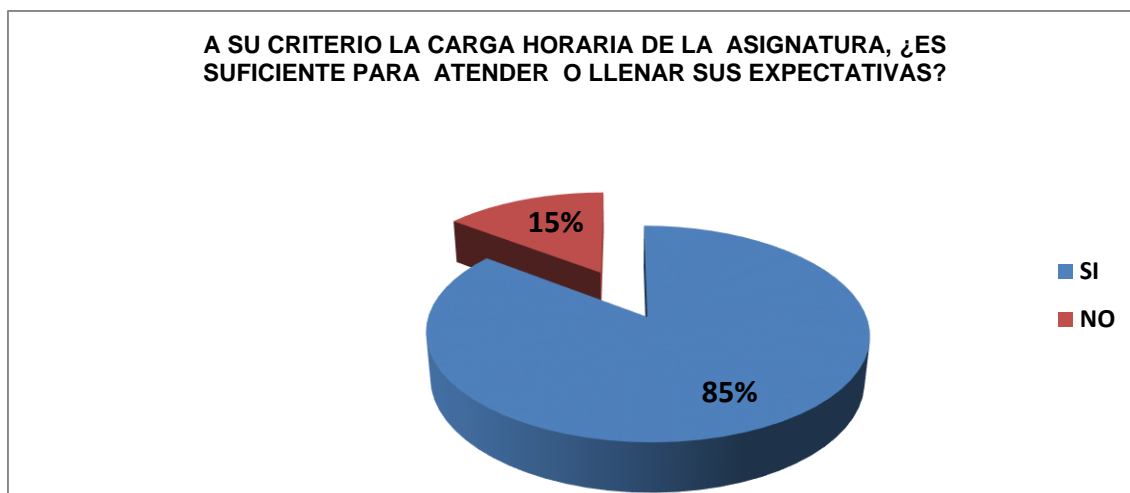
CUADRO N° 3

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|---|-------------|-------------|-------------|
| a | SI | 41 | 85% |
| b | NO | 7 | 15% |
| | TOTAL | 48 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 3



FUENTE: Encuesta a los estudiantes del 1° de Bachillerato

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Como se planteó en la problemática de esta investigación, uno de los inconvenientes de la asignatura, es la reducida carga horaria semanal (2 horas) ya que con este tiempo de clase es insuficiente para cubrir todos los bloques

que se tienen que ver en este año de bachillerato.

Si se analiza, la pregunta N° 3, el 85% de encuestados manifiesta que es insuficiente un periodo de dos horas semanales. Existe un 15% de estudiantes que señala que la carga horaria es suficiente.

Las razones por la que los estudiantes manifiestan que es insuficiente la carga horaria de la asignatura, son entre otras; que los temas abordados no pueden llegarse a asimilar, ya sea por la magnitud o por su complejidad, más no por el contenido, sino por el esfuerzo que implica interiorizar algo en tan corto de tiempo de una hora clase (40 minutos).

Como conclusión a este punto se anota que, los enfoques actuales sobre la tendencia de ligar el proceso educativo con la informática, se insiste en mencionar que uno de los enfoques indica que podemos utilizar al computador como una vía para aprender varias materias o habilidades, los programas facilitan el aprendizaje de la Matemática, Geografía, Arte u otras disciplinas, se utilizan sin mucha supervisión y tienen la ventaja de que el estudiante toma su tiempo para asimilar cada paso del aprendizaje o ejercicio.

Como recomendación sentaremos que la asignatura de educación artística puede aportar varias alternativas en favor de la formación integral del estudiante, como por ejemplo el desarrollo de su creatividad, la apreciación estética de su entorno. Sin embargo, con dos horas a la semana es poco probable alcanzar los objetivos planteados, por lo que no cubriríamos con las expectativas ni del docente ni de los estudiantes. Coincidiendo plenamente con los resultados de esta pregunta.

4.- ¿Es fácil realizar en casa, las tareas de la Asignatura?

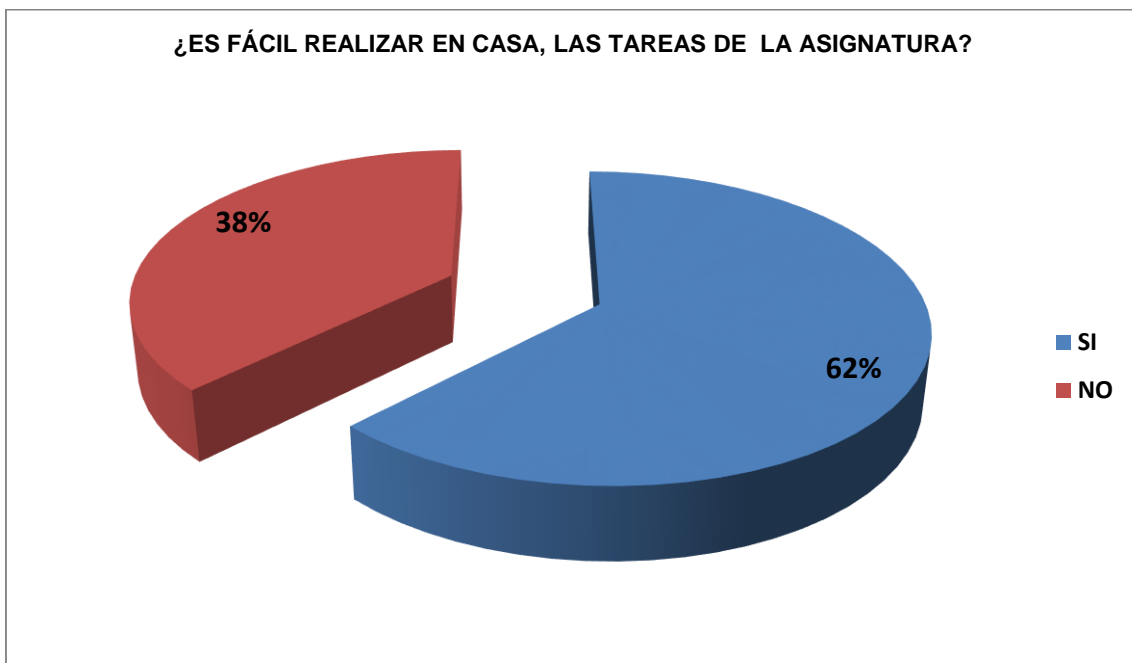
CUADRO N° 4

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|---|-------------|-------------|-------------|
| a | SI | 30 | 62% |
| b | NO | 18 | 38% |
| | TOTAL | 48 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 4



FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La realización de una obra artística como se analizó en la pregunta anterior, no es fácil de realizarla en espacios que no han sido concebidos para ese efecto, pues un artista necesita de un espacio cómodo, con material y enseres necesarios para el efecto.

El análisis de la pregunta N° 4, los encuestados se pronunciaron en un 62% de que son fáciles de realizar sus tareas en casa, porque tienen comodidad, espacio, herramientas necesarias, material de consulta, no hay interrupciones, siendo las principales motivos y si se observa el gráfico, hay un porcentaje de 38%, nada despreciable, que dicen lo contrario, esto se debe a que tienen el espacio pero, no la ayuda o guía del docente que les indique que hacer y cuando hacerlo, lo que les dificulta cumplir con las tareas asignadas.

Como recomendación se puede decir que, si en el caso de no poder aumentar la carga horaria de la asignatura, al menos, las dos horas vayan juntas. Esto permitirá que con un tiempo mayor de trabajo las tareas empezadas, se las pueda trabajar más y que como tarea, únicamente en casa se las termine. Propiciando un mayor interés en dicha tarea.

Como docente, en ejercicio de mis funciones, he podido percibir que el estudiante se desmotiva muy fácilmente o lo pone de pretexto, que no cumple sus tareas porque no sabe cómo hacerlas, que no tiene un ejemplo a seguir y que le falta la guía y consejos del profesor. Pretextos infundados por cierto, pero muy utilizados por el estudiante actual, en todos los niveles, en educación pública o privada.

5.- ¿Considera que sería más fácil si tuviese un cuaderno de tareas donde se detallan claramente las actividades a realizar?

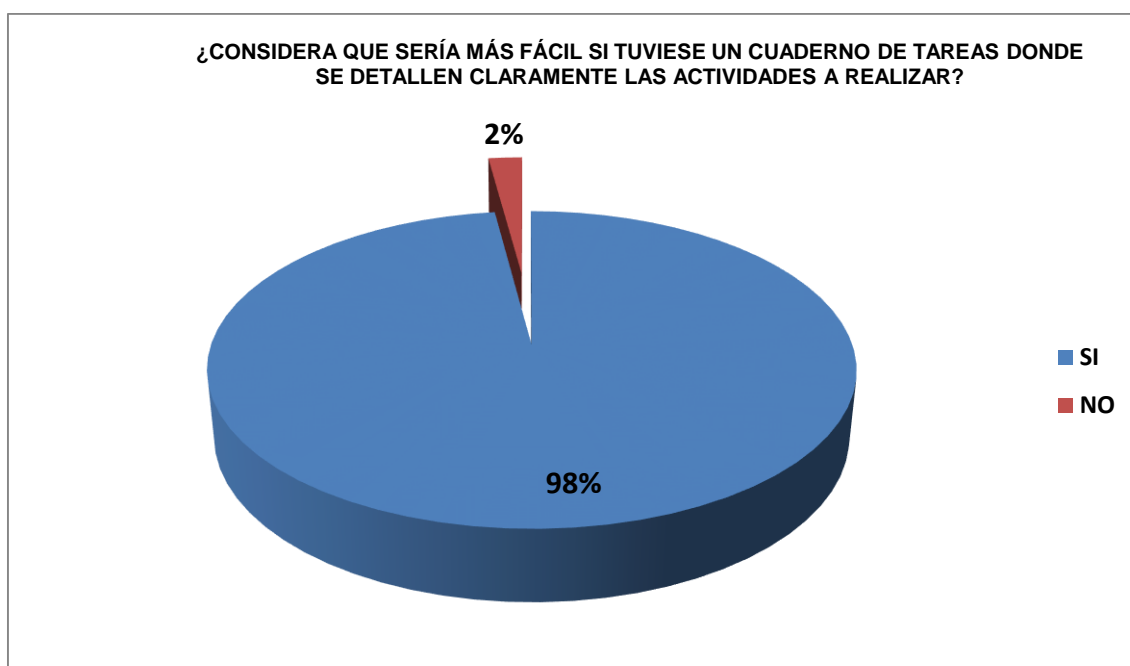
CUADRO N° 5

| | INDICADORES | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|-------------|------------|------------|
| a | SI | 47 | 98% |
| b | NO | 1 | 2% |
| | TOTAL | 48 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 5



FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La existencia de un material apropiado como guía, para orientar en la realización, de tareas y actividades, en casa o en el aula, serviría de mucho tanto al estudiante como al docente, porque toda la información necesaria estaría en un solo sitio y al alcance de su mano.

Es casi totalitaria la respuesta estudiantil a esta pregunta, el 98% de los encuestados dijeron que si se les facilitaría la elaboración de sus tareas, teniendo una guía o un cuaderno de trabajo en donde él pueda ir observando los pasos a seguir en el proceso del cumplimiento de sus tareas. Mientras que apenas un 2% de ellos respondió que NO.

Una gran mayoría de estudiantes manifestó que los trabajos de la asignatura serían más fáciles de realizarlos en casa o en el salón de clases, porque tendrían la ayuda necesaria, material de consulta. Mientras que una mínima parte de ellos dijeron que No que se les hace difícil. Si consideramos el promedio nacional de estudiantes que NO cumplen sus tareas en ninguna asignatura (esta entre el 2% - 3%), quedaría frente a la totalidad de ellos.

La Recomendación es que los textos escolares y los cuadernos de trabajo deben de estar desarrollados en base al Diseño Curricular Nacional de la Educación o según sea el caso. Cada profesor en el cumplimiento de nuestro trabajo vemos la mejor manera de optimizar y mejorar el proceso Enseñanza-Aprendizaje, esta actividad la hemos venido realizando durante mucho tiempo, con el gigantesco avance tecnológico actual, lo debemos hacer más eficientemente.

6.- ¿Cree Ud. que lograría mejorar su calificación en esta Asignatura si tuviera un cuaderno de actividades para realizarlas?

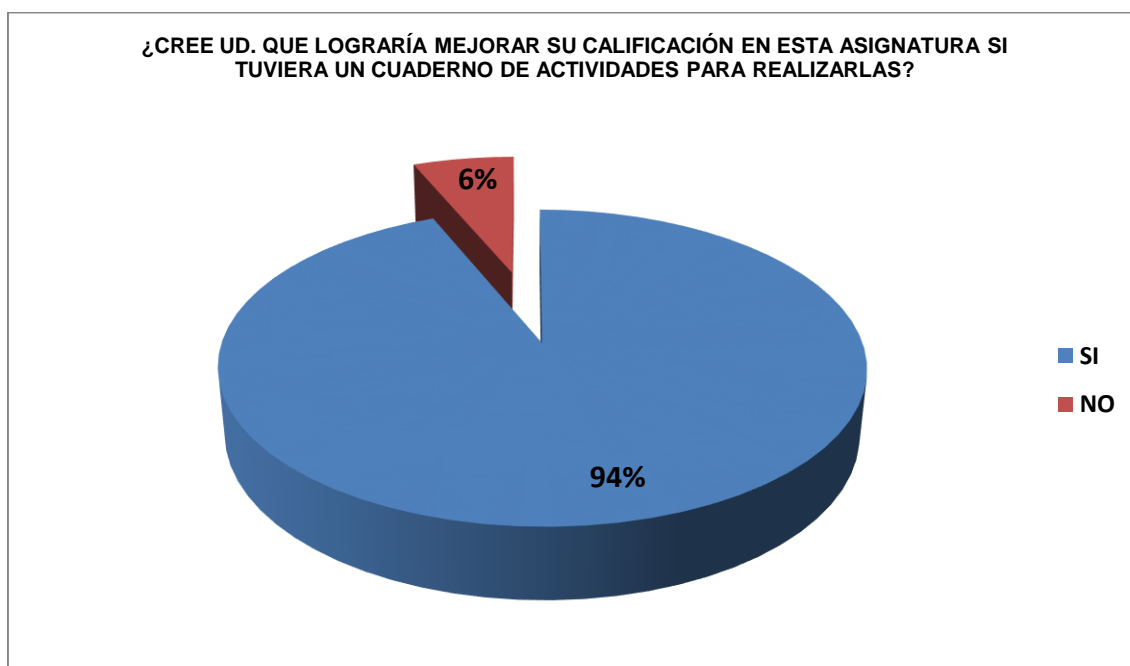
CUADRO N° 6

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|---|-------------|-------------|-------------|
| a | SI | 45 | 94% |
| b | NO | 3 | 6% |
| | TOTAL | 48 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 6



FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La calificación para un estudiante actual es un mero “cumplir”, es muy delgada la línea que separa una tarea cumplida satisfactoriamente, con una tarea

cumplida por obligación. Y si a esto se suma otro gran problema vigente, que es la copia de tareas.

Analizando la pregunta, el porcentaje de 94% es muy elocuente de lo que piensan los encuestados. Su gran mayoría dice que con un cuaderno de trabajo en donde se le esponga con mayor claridad, que es lo que deben hacer, su rendimiento escolar aumentaría, por lo tanto mejorarían sus notas y calificaciones. El 6% restante manifiesta que su rendimiento no mejoraría.

Las razones por la que la mayoría de los estudiantes piensan que mejoraría su aprovechamiento de la asignatura son; que tendrían más facilidad en realizar las tareas de los temas abordados, ya no sería un pretexto la complejidad, con indicaciones claras de lo que debe hacer, su ejecución será más fácil de realizarla.

Como recomendación se apunta que la implementación de los dos materiales didácticos (Guía y Cuaderno) ayudara a reducir la brecha entre el éxito y el fracaso, el éxito anima, el fracaso desanima. Hay alumnos que saben de antemano de su fracaso, y no ponen ningún interés en su aprendizaje.

▪ **ENCUESTA PARA LOS PROFESORES**

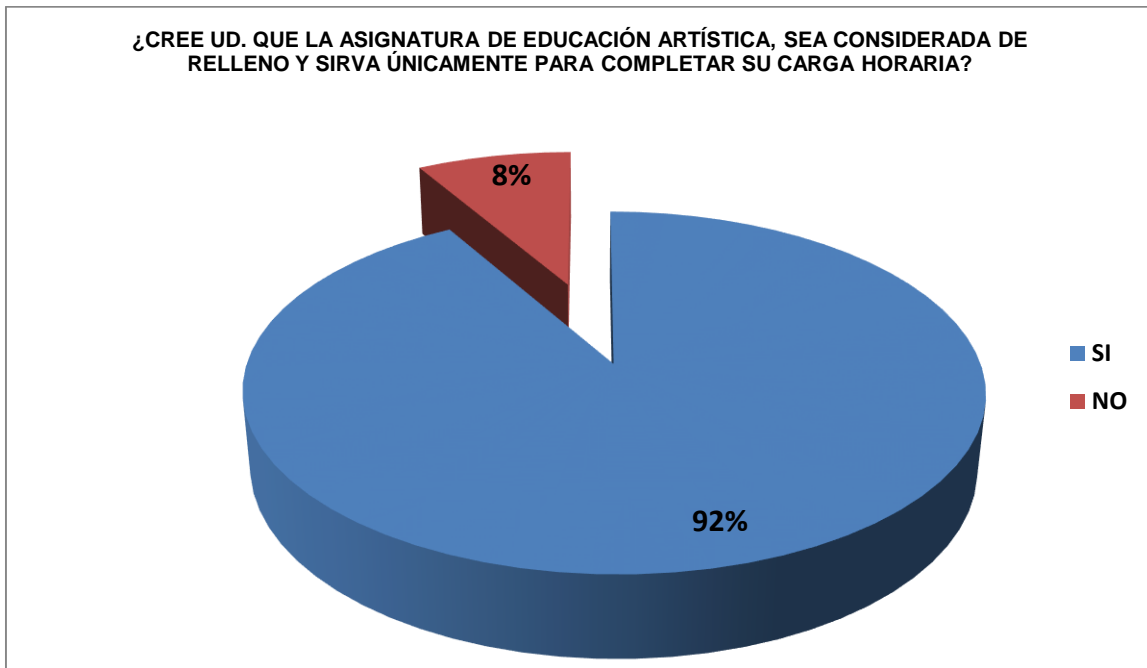
1.- ¿Cree Ud. que la Asignatura de Educación Artística, sea considerada de relleno y sirva únicamente para completar su carga horaria?

CUADRO N° 7

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|----------|--------------|-------------|-------------|
| a | SI | 11 | 92% |
| b | NO | 1 | 8% |
| | TOTAL | 12 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato
RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 7



FUENTE: Encuesta a los profesores del Plantel.
RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la problemática de esta investigación se manifestó el inconveniente para el docente que fue designado en su reparto de trabajo, materias que no son de su formación o de su dominio, debido a esto el docente tiene inconvenientes en realizar sus planificaciones y su entusiasmo al cumplir su trabajo disminuye ostensiblemente.

Si se observa las respuestas al cuadro N° 7, el 92% de los docentes encuestados responde que SI y el restante 8% ha respondido que NO.

Una notable mayoría dice que la asignatura está siendo utilizada, únicamente con fines de completar la carga horaria del docente, sin importar si El o La docente, tiene el perfil académico o no. Actividad que se la viene realizando los últimos años por cumplir un irreflexivo mandato ejecutivo, de que el docente debe cumplir con 30 periodos de clase.

Como conclusión se anota que un docente que no está debidamente preparado, en la práctica se traduce en una limitada eficacia de las motivaciones colectivas, dicta la teoría de la materia, rehúye realizar ejercicios prácticos, excesivos trabajos de investigación, etc. Pretextos injustificables por cierto, pero muy utilizados por el profesor afectado, en todos los niveles de la educación pública o privada del país.

Se recomienda que en los distributivos de trabajo, a las y los docentes, se les complete sus horas con actividades complementarias como, acompañamientos, visitas guiadas, campos de acción, etc. No así, con materias desconocidas.

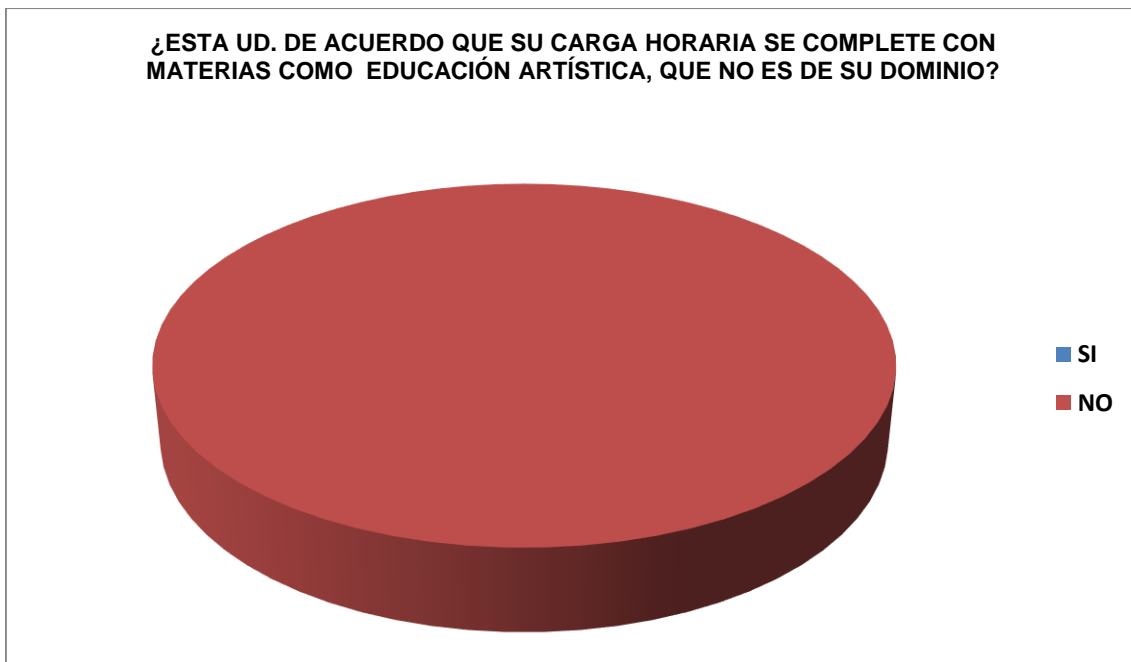
2.- ¿Esta Ud. de acuerdo que su carga horaria se complete con materias como Educación Artística, que no es de su dominio?

CUADRO N° 8

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|---|-------------|-------------|-------------|
| a | SI | 0 | 0% |
| b | NO | 12 | 100% |
| | TOTAL | 12 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato
 RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 8



FUENTE: Encuesta a los profesores del Plantel.
 RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Para un docente que por razones sin fundamento, deba impartir una asignatura que es completamente desconocida, es perjudicial desde todo punto de vista,

porque su actitud hacia sus alumnos es percibida por ellos, generando a sus estudiantes una actitud muy poco positiva para el proceso enseñanza – aprendizaje.

La respuesta a esta pregunta, es un rotundo NO. El 100% de los encuestados respondieron así.

Ningún docente encuestado está de acuerdo con esta práctica que, se viene realizando los últimos años, en los distributivos de trabajo de las instituciones educativas. Su total respuesta negativa es porque ya lo vivió, lo está experimentando o lo estará muy pronto, porque a decir de los directivos, estas materias son rotativas.

Se recomienda, que los docentes afectados por esta práctica institucional tomen en cuenta los siguientes lineamientos con sus estudiantes como: cambiar de actividad, hacer participar, preguntar, hacer prácticas o ejercicios, cambiar de grupo o lugar, etc., ayudan a captar el interés o mejorar la atención. Generalmente el docente que dicta una materia que no es de su dominio, no lo hace o no lo está haciendo, entonces rompería esta práctica y su proceso enseñanza-aprendizaje no se completaría o se daría deficientemente.

Como conclusión, se analiza que esta práctica es perjudicial tanto para alumnos como para profesores. Se puede, en efecto “dar o dictar” la materia, pero el proceso didáctico, que es propio de cada docente, tendrá deficiencias, en los casos que el profesor no sea apto o que no tenga la formación idónea, que la asignatura exige.

3.- A su criterio, la carga horaria de la asignatura ¿es suficiente para copar o llenar las expectativas estudiantiles?

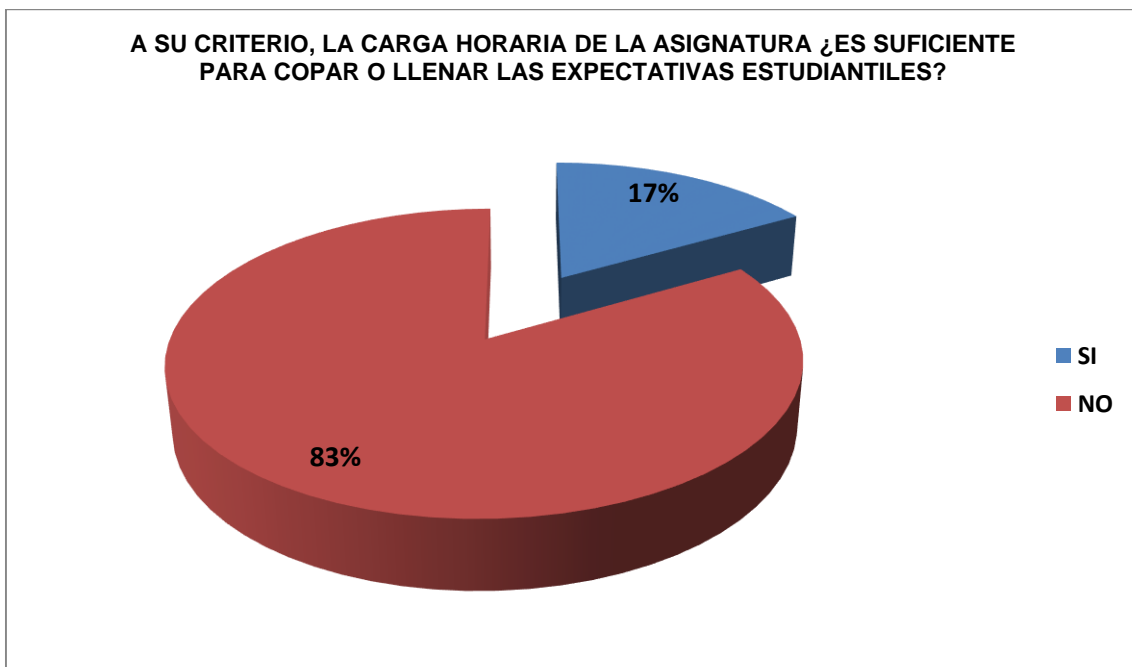
CUADRO N° 9

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|---|-------------|-------------|-------------|
| a | SI | 2 | 17% |
| b | NO | 10 | 83% |
| | TOTAL | 12 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los profesores del Plantel.

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 9



FUENTE: Encuesta a los profesores del Plantel.

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se analizó la respuesta que dieron los estudiantes, en relación a la misma pregunta, la respuesta es casi la misma, entonces; tanto profesores

como alumnos, las dos partes del proceso enseñanza – aprendizaje, piensan igual, que es insuficiente la carga horaria destinada a la asignatura.

El 83% de los docentes, la mayoría de los encuestados señalan, que NO es suficiente los periodos de clase que se han establecido para la asignatura y por ende no cubren las expectativas de sus estudiantes. El restante 17% señala que SI, que la carga horaria es suficiente.

En conclusión, si se compara los porcentajes obtenidos en esta pregunta realizada, tanto a profesores como a estudiantes, se puede ver que sus respuestas son muy similares en los dos grupos humanos. Lo que muestra de manera clara que tanto alumnos y profesores piensa que la carga horaria de la asignatura es insuficiente.

Se recomienda entonces, que se debe consultar a los directivos del establecimiento a fin de tener más carga horaria en la asignatura, así el proceso didáctico propio de cada docente, tendrá menos deficiencias y en los casos que el profesor no sea apto o que no tenga la formación idónea, tendría más tiempo para evaluar mejor y con mayor amplitud los avances que van teniendo cada estudiante. Fomentar el mejoramiento del proceso de aprendizaje contribuyendo, entre otros factores, al alcance de los contenidos educativos de Educación Artística a cada estudiante.

4.- ¿Es fácil realizar la planificación de las tareas de esta Asignatura?

CUADRO N° 10

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|---|-------------|-------------|-------------|
| a | SI | 0 | 0% |
| b | NO | 12 | 100% |
| | TOTAL | 12 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los profesores del Plantel.
RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 10



FUENTE: Encuesta a los profesores del Plantel.
RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La planificación por parte del docente es primordial, para poder cumplir con su trabajo eficientemente su trabajo. En ella van, las actividades a realizar, las estrategias metodológicas, las actividades de evaluación, etc. Que se convierte en una herramienta primordial para enfrentar con mayor confianza el proceso enseñanza – aprendizaje.

El cuadro y gráfico N° 10, muestra la respuesta a esta pregunta, en su totalidad los docentes contestaron que NO.

A ningún docente se le hace sencillo planificar, sobre algo de lo que no conoce, a diferencia con la o las materias de su formación académica. La respuesta a esta interrogante es lógica, planificar demanda conocimiento de una serie de estrategias que servirán para que la labor del docente sea más eficiente. Estas estrategias se las va logrando por el conocimiento y la experiencia. Un docente que no se preparó para una asignatura, no tiene ninguna de las estrategias citadas.

Como conclusión se puede decir que la aplicación de las tecnologías como *Táctica Metodológica*, el docente mediante un enfoque funcional, puede potenciar la actividad práctica de sus alumnos como medio para alcanzar objetivos más interesantes y motivadores, provocando que el proceso enseñanza-aprendizaje se convierta en más activo para lograr en los estudiantes aprendizajes significativos. La Guía Didáctica para el docente y el Cuaderno de Trabajo para el estudiante, están considerados como tecnología. Esta tecnología bien puede servir para este propósito.

Como recomendación diré, que la asignatura de educación artística puede aportar varias alternativas de planificación, en favor del estudiante, como por ejemplo: el considerar a la materia como práctica, en este caso se planificaría por proyectos y por competencias con criterios de desempeño, para el desarrollo de su creatividad, la apreciación estética de su entorno. Los indicadores de evaluación serían de acuerdo a los lineamientos que da el Ministerio de Educación

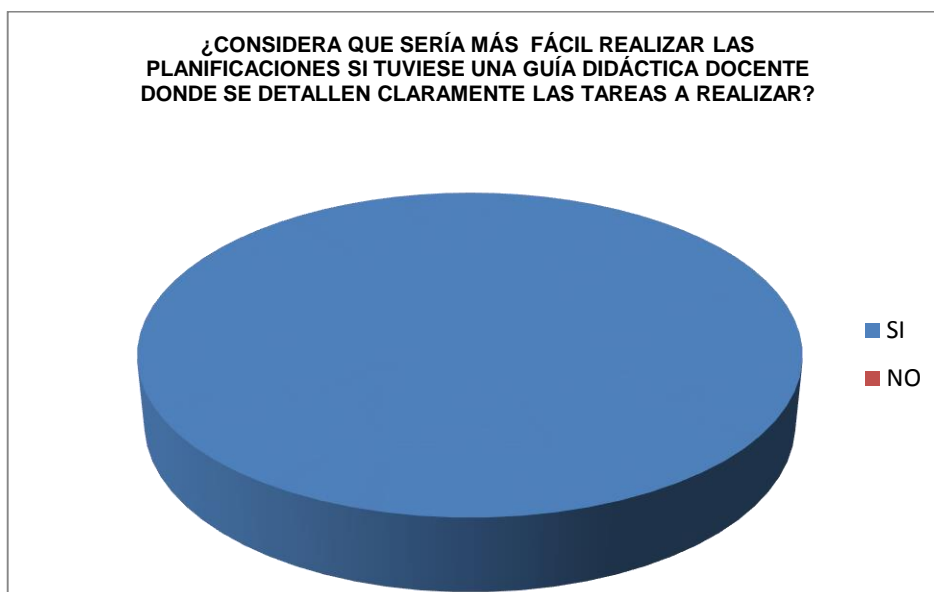
5.- ¿Considera que sería más fácil realizar las planificaciones si tuviese una guía didáctica docente donde se detallen claramente las tareas a realizar?

CUADRO N° 11

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|---|-------------|-------------|-------------|
| a | SI | 12 | 100% |
| b | NO | 0 | 0% |
| | TOTAL | 12 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de 1° de Bachillerato
RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 11



FUENTE: Encuesta a los profesores del Plantel.
RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Como anotamos anteriormente, la planificación curricular es la base fundamental para impartir clases de una correcta y organizada manera, una

buena planificación es cimentar con mayor eficiencia el proceso de enseñar.

Analizando la pregunta N° 11, el porcentaje obtenido es que el 100% de profesores piensa que SI sería más fácil hacerlo.

Todos los docentes encuestados respondieron que se les facilitaría y mucho la tarea de planificar, tanto sus actividades y trabajos a realizar como, el avance de los contenidos en el transcurso del bloque.

Como conclusión; la misma expresión lo indica, planificar es el proyecto que cada institución educativa elabora teniendo en cuenta las exigencias de la legislación educativa nacional, adecuando al entorno y circunstancia en la que se va a realizar la tarea educativa. En otras palabras, es el esfuerzo de adaptar las propuestas educativas generales, a la realidad concreta en la que funciona cada centro educativo.

Recomendamos que, uno de los recursos actuales y funcionales que aportaría en mejorar el proceso educativo, de asignaturas con poca carga horaria, caso Educación Artística, sea mediante el uso de la Guía Didáctica para el docente y un cuaderno de trabajo estudiantil. Las respuestas de esta y la anterior pregunta son congruentes y así lo demuestran los resultados.

6.- ¿Cree Ud. que lograría mejorar su dedicación en esta asignatura si tuviera un cuaderno de actividades para realizarlas?

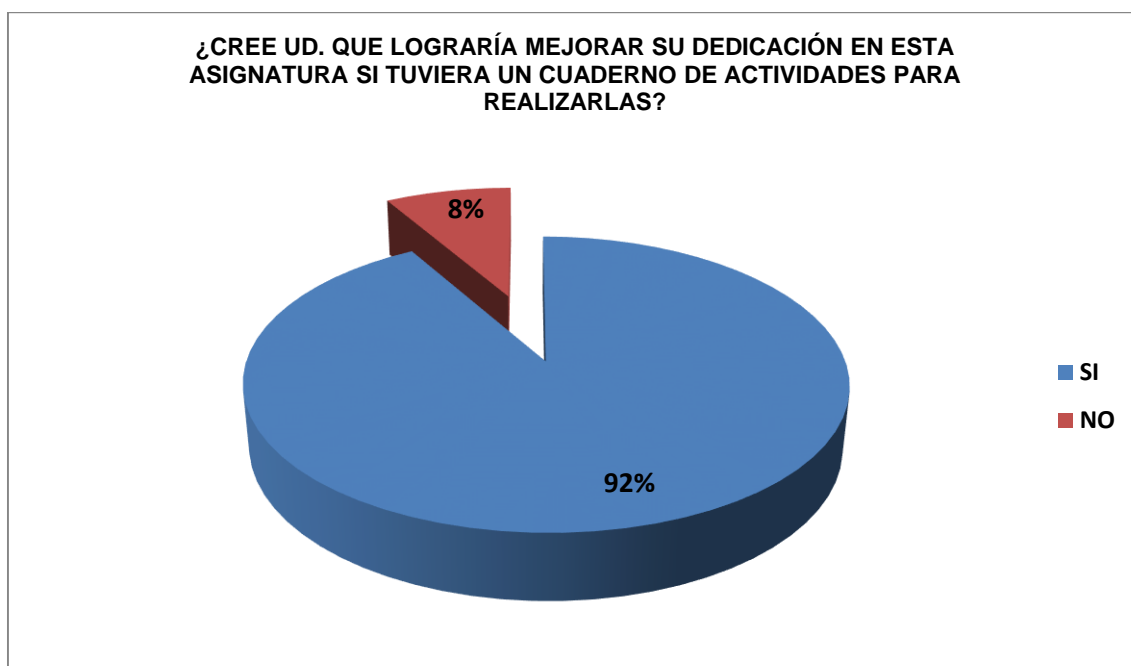
CUADRO N° 12

| | INDICADORES | FRECUENCIAS | PORCENTAJES |
|---|-------------|-------------|-------------|
| a | SI | 11 | 92% |
| b | NO | 1 | 8% |
| | TOTAL | 12 | 100% |

FUENTE: Encuesta a los profesores del Plantel.

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz

GRÁFICO N° 12



FUENTE: Encuesta a los profesores del Plantel.

RESPONSABLE: Juan Fernando Fajardo Noritz.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La dedicación es parte fundamental en un docente, se anotó que el docente que es obligado a dar una materia o asignatura que no es de su formación o dominio, se desmotiva, cambia su estado de ánimo, y a veces su carácter se deteriora significativamente.

Si se observa las respuestas del cuadro N° 12, el 92% de los docentes encuestados responde que SI mejoraría su trabajo, sin importar si se tiene el perfil académico o no. Mientras el 8% restante respondió que NO.

Una abrumadora mayoría dice que mejoraría su dedicación hacia la asignatura, sin importar si se, tiene el perfil académico. Actividad que se la viera reflejada en un óptimo desempeño que el docente debe dar a su trabajo.

Como conclusión anotamos que un docente para modificar la realidad educativa requiere de formación; pedagógica, cultural, científica y técnica en espacios de aprendizaje interactivo y participativo. El desarrollo de capacidades de los docentes a través de los planos de formación es muy importante, ya que el docente está atento a los cambios que se están produciendo en una sociedad con una economía no solo globalizada sino de competitividad que requiere de producción.

Coincidimos con la totalidad de los compañeros y recomendamos que se puede, en efecto mejorar la dedicación hacia la asignatura con material de apoyo fácil de usar y de cómodo acceso, mejorando así el proceso didáctico, que es propio de cada docente, en los casos que el profesor no sea apto o que no tenga la formación idónea, que la asignatura requiere.

g. DISCUSIÓN

El análisis de los resultados de las encuestas demuestra que los objetivos planteados al inicio de la investigación se han verificado uno a uno y las evidencias de ello se explican en las siguientes líneas:

El primer objetivo específico: “Desarrollar los contenidos didácticos dispuestos por el Ministerio de Educación en la materia de Educación Artística”, se cumple satisfactoriamente en el capítulo III de este trabajo de investigación porque se desarrollan los seis bloques que plantea el Ministerio de Educación. Tanto en la aplicación de las planificaciones para los docentes, como en la planificación de las planificación de las tareas estudiantiles.

En relación al segundo y tercer objetivo específico: “Canalizar la diversidad existente en relación a contenidos y estrategias metodológicas” y “Proponer trabajos prácticos en cada tema planteado en la Guía Didáctica”, se verifican íntegramente estos objetivos, porque toda la aplicación y la parte práctica de este trabajo será con estrategias metodológicas específicas para cada ejercicio práctico.

Al verificar el cuarto objetivo específico: “Proponer proyectos artísticos, utilizando materiales de nuestro medio rescatando y respetando el medio ambiente, nuestras costumbres y tradiciones”, su cumplimiento se demuestra en el momento que la propuesta plantea la elaboración de trabajos

observando las costumbres propias del medio.

El quinto objetivo específico: “Elaborar la guía didáctica interactiva y el cuaderno de trabajo para superar deficiencias actuales”, su verificación se respalda en la comprobación de los cuatro objetivos anteriores. Así como en la parte práctica de la investigación (Propuesta Alternativa).

Luego del Análisis y de las Investigaciones de las partes teóricas en lo referente a los aprendizaje significativo, así como también el uso de la informática como herramienta para mejorar o conseguir un mejor aprendizaje para los estudiantes, además de la verificación de cada uno de los objetivos específicos, se confirma definitivamente el Objetivo General que es “Realizar una Guía Didáctica y un Cuaderno de Trabajo para la materia de Educación Artística para los alumnos del Primero de Bachillerato del colegio Técnico Daniel Córdova Toral de la ciudad de Cuenca”.

Esta guía didáctica se constituirá en una herramienta informática de innovación educativa fundamental para el enriquecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje, la misma permitirá a los Docentes interactuar con sus estudiantes a la vez que estimulará los sentidos de los para que puedan de una manera fácil adquirir las habilidades, actitudes y destrezas necesarias para apropiarse y construir su propio conocimiento.

h. CONCLUSIONES

Debido a las últimas exigencias ministeriales, en lo referente a, que la carga horaria de los docentes sea de 30 periodos semanales, los estudiantes y profesores piensan en abrumadora mayoría que la carga horaria semanal de Educación Artística es insuficiente, por lo que su formación es limitada. Una de las maneras de mejorar esta deficiencia es la implementación del uso de una Guía Didáctica para el docente y un Cuaderno de Trabajo para el estudiante.

Con relación a la selección de docentes para dictar la asignatura de Educación Artística, se tiene que decir que, los profesores no han sido elegidos por su perfil, la asignatura se la asigna a cualquier profesor que tenga 28 horas clase.

Los cambios de docente, que se van dando año a año, tienen el mismo sistema de elección, ningún profesor repite la materia al siguiente año lectivo, dando ningún valor a su experiencia adquirida durante un año lectivo completo. Por esta razón el autor de este trabajo concluye que, los medios interactivos que se propone, ayudaría a superar este inconveniente por lo tanto es imprescindible la implementación de estos dos Materiales Didácticos, para mejorar el aprendizaje.

Tanto docentes como estudiantes contestaron a la encuesta que, su dedicación en el caso del docente como su rendimiento en el caso estudiantil aumentaría con la implementación de estos dos Materiales Didácticos Interactivos.

Con la implementación de este trabajo se piensa que, el uso de estos componentes interactivos sería una excelente manera de optimizar el currículo estudiantil, que en la actualidad está siendo manipulado por caprichos y deseos de gobernantes de turno.

i. RECOMENDACIONES

Luego de haber analizado los resultados obtenidos en las encuestas tanto a los alumnos como a docentes, recomiendo lo siguiente:

Permitir que el estudiante analice su propio proceso de aprendizaje en la asignatura, que actúe de forma responsable en sus tareas estudiantiles y se integre en el sistema de aprendizaje interactivo, ya que esto le servirá para su futura vida profesional.

En el caso de los docentes, aprobar que su planificación sea por proyectos o por competencias para poder desarrollar destrezas con criterio de desempeño, temáticas claves en el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje.

Enseñar al estudiante a trabajar en equipo, requisito imprescindible en la sociedad actual.

Tomar decisiones y participar en proyectos artísticos, colaborando activamente en el proceso productivo siempre en favor de la sociedad.

Exhortar tanto a docentes como a estudiantes, el uso de la Guía Didáctica y el Cuaderno de Trabajo respectivamente.

PROPUESTA ALTERNATIVA

INTRODUCCION:

En la malla curricular vigente, existen asignaturas con un reducido número de horas clase, que con 2 períodos semanales y en algunos casos una sola sesión a la semana; lo que dificulta en gran medida el proceso enseñanza – aprendizaje. Una de estas asignaturas es la de Educación Artística. Es muy difícil obtener correctamente el número de aportes requeridos (5) para cada bloque curricular.

Al ser la carga horaria ínfima no es posible asignar a un solo docente sus 30 horas clase, porque para completarla tendría 15 cursos, siendo materialmente difícil el trabajo docente con un excesivo número de estudiantes.

Generalmente estas horas de Educación Artística se ponen como relleno a otros docentes que les falta dos horas para completar la carga horaria. En algunas situaciones el docente no tiene el perfil óptimo lo que dificulta su trabajo como profesor que sumado al tiempo de hora – clase no permite la labor del estudiante dentro del aula por lo que lo trabajado en clase deben terminar en sus hogares.

Finalmente, otro de los inconvenientes que se presentan es, que cada año lectivo la planta docente de estas materias se cambia, por las razones explicadas anteriormente, lo que hace aun difícil hacer un seguimiento al avance de contenidos, problemas de readecuación de mallas, etc.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS Y CONCEPTOS DE GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA Y CUADERNO DE TRABAJO.

GUÍA DIDÁCTICA.

Es un texto que tiene un conjunto relacionado de símbolos que, catalogado en un sistema, forma una unidad de sentido y tiene una intención comunicativa. La didáctica, por su parte, es el área de la pedagogía vinculada a los métodos prácticos de enseñanza.

Actualmente, la mayor parte de los textos didácticos se utilizan en el ámbito de la educación y sirven de apoyo a los contenidos que enseñan los docentes en base a sus planes curriculares.

Uno de los puntos fundamentales que debe cumplirse a la hora de elaborar una guía didáctica es el equilibrio entre el volumen de información que se proporcione al lector y el estímulo a seguir aprendiendo e investigando que en él se genere. Se trata de un objetivo muy difícil de alcanzar; por lo general, los libros de estudio tienden a “estar saturados de contenido” o bien a “presentar vagamente” los temas y a proponer la ampliación de los mismos con la ayuda de material complementario.

Su nombre lo indica, la finalidad de una guía didáctica es robustecer todos los conocimientos propuestos en la misma, proponiendo en sí, una nueva propuesta de trabajo tanto para el docente como para el estudiante.

Cuando interviene un docente en el proceso educativo debe comprometerse a aprovechar las herramientas y el contenido que le brindan los textos, apoyándose en sus puntos fuertes y sabiendo suplir sus falencias, de manera que los conceptos generen “un impacto imborrable” en la vida de los estudiantes. Se sabe que de nada sirve la memorización forzada de fechas y acontecimientos; del mismo modo, pocas personas se sienten atraídas a un libro escrito en un lenguaje cuya complejidad se encuentra fuera de su alcance.

En los últimos tiempos, ha tenido lugar una fusión entre los textos didácticos y los recursos que ofrece la informática que inició por complementar la información con sencillas aplicaciones interactivas incluidas en discos o CDs, y evolucionó hasta incluir contenido multimedia actualizado a través de Internet, con acceso a foros y tutorías en línea. Esto resulta especialmente útil para el aprendizaje.

Igualmente la Guía Didáctica consiste en un instrumento escrito cuyo objetivo es ser auxiliar de los docentes en las actividades propias de su labor, y diagramado para promover aprendizajes específicos así como diseñados para ser utilizado con fines de enseñanza. Estará planteado de tal forma que la trayectoria del aprendizaje implique una dosificación y graduación del mismo: de los aspectos introductorios de los contenidos, a los aspectos más especializados y complejos. Deberá estar escrito con un lenguaje apropiado al nivel académico de los usuarios, a sus posibilidades prácticas, a la especificidad disciplinaria implicada, al entorno institucional en el cual será utilizado, etc.

Así mismo, deberá responder a una indiscutible, clara y específica necesidad de carácter didáctico y presentará además, una estructura clara de distribución y organización de los conocimientos que tenga en cuenta las necesidades del camino de la enseñanza implícito en el curso o actividad curricular al que esté referido, así como al nivel de escolaridad, o modalidad (presencial o no presencial) o ámbito educativo (por ejemplo educación especial, capacitación para el trabajo, etc.) en el que será utilizado el material.

CUADERNO DE TRABAJO.

Los cuadernos de trabajo, son una buena opción para perfeccionar el conocimiento académico, a través del trabajo diario queda creado mediante su escritura, aquello que se pretende desarrollar en los estudiantes, su actividad y autonomía, para que sean capaces de procesar y transformar el conocimiento en la identificación y resolución de problemas oportunos a cada área del conocimiento. Permiten valorar las habilidades de comunicación escrita, un objetivo fundamental para cualquier programa educativo.

Los cuadernos de trabajo son por su accesibilidad una gran fuente de información, análisis y valoración del contexto escolar. (Patricia Antonio Pérez, 2010: pag, 45)

El cuaderno de trabajo, puede ser un mediador para comprender procesos personales conscientes que transforman el funcionamiento y los esquemas mentales, promueven la autonomía cognitiva, y desarrollan cambios de orden valorativo y personal. Los textos que ahí se escriben dan acceso a los

estudiantes a argumentos y razonamientos superiores para explicar el mundo que los rodea y la experiencia propia.

Así la escritura de sus textos les permite desarrollar su mente y asimilar de manera crítica la cultura a la que pertenecen. (Patricia Antonio Pérez, 2010: pag, 47)

Los cuadernos conciernen forjar como un instrumento de trabajo en un contexto metodológico, son los modelos didácticos los que determinan el uso que hacen de estos cuadernos, tanto para el aprendizaje como para las investigaciones de la enseñanza.

La escritura que se realiza en los cuadernos de trabajo puede servir para explicar los procesos individuales y grupales. Permite presentar juicios de evaluación acerca del desempeño escolar, valora el logro de objetivos, el desarrollo de competencias.

El cuaderno de trabajo nos sirve no solo como una colección de evidencias que resume el trabajo académico, sino también como una explicación de los procesos meta cognitivos individuales y grupales. Ya que los cuadernos de trabajo presentan juicios de evaluación acerca del desempeño escolar, valoran el logro de objetivos, el desarrollo de competencias y establecen metas futuras de desarrollo personal.

Dentro del mundo del Arte, el cuaderno o *bitácora de trabajo*, es un cuaderno en el cual estudiantes, diseñadores y artistas plásticos, entre otros, desarrollan

sus bocetos, toman nota de ideas y cualquier información que consideren que puede resultar útil para su trabajo.

Su relevancia es tal que en los últimos años se han realizado exposiciones sobre las bitácoras de distintos artistas. El nombre bitácora se basa en los cuadernos de viaje que se utilizaban en los barcos para relatar el desarrollo del viaje y que iban situados en la bitácora. Aunque el nombre se ha popularizado en los últimos años a raíz de su utilización en las carreras gráficas, el cuaderno de trabajo o bocetos ha sido utilizado desde siempre por los artistas plásticos.

JUSTIFICACIÓN:

La Universidad Nacional de Loja estructurada por distintas Áreas, admite en su ordenamiento académico vigente, la realización de investigaciones que permitan presentar componentes transformadores a un problema educativo determinado, con el único afán de buscar alternativas de solución.

Para un docente de la asignatura de Educación Artística de los Primeros cursos de Bachillerato Técnico, una alternativa viable y factible sería la elaboración del Cuaderno de Trabajo para los estudiantes, y la Guía Didáctica para el Docente.

Con la implementación de éstos materiales didácticos, se pretende solucionar varios problemas que se están suscitando actualmente y así lograr una estrategia de trabajo óptimo al desarrollar esta disciplina incluyendo una evaluación efectiva.

Educación Artística, es una asignatura nueva, cuyo objetivo es la formación integral del estudiante para desarrollar parte de las inteligencias múltiples; el mejoramiento de éstas, no es tarea fácil, y no se debe tomar solo para cumplir con los parámetros de la LOEI; sino para el desarrollo de la personalidad global del estudiante. Además, no se considera el perfil para designar el docente, es por eso, que este material sería de mucha utilidad para el maestro que le fueron asignadas estas horas de clase a pesar de que no sea su especialización.

Es justificable entonces, un planteamiento de la elaboración de material pedagógico apropiado como lo es la guía didáctica y el cuaderno de trabajo, con el fin de que el docente que trabaje en esta asignatura tenga el material necesario, y los estudiantes se motiven a trabajar con el mismo desarrollando su creatividad, memoria visual entre otras destrezas. Por lo tanto, esta asignatura dejaría de ser solo una materia de relleno si no más bien un complemento para obtener un aprendizaje significativo.

OBJETIVO GENERAL:

Proporcionar tanto al Docente como al Estudiante de una herramienta didáctica que esté acorde a las necesidades académicas de cada uno de ellos.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Desarrollar de los contenidos didácticos dispuestos por el Ministerio de Educación del Ecuador, para la asignatura de Educación Artística.

Integrar a la Guía Didáctica las Planificaciones Curriculares de cada bloque y ejercicios para realizarlos en el desarrollo del bloque respectivo, así como también proponer las pruebas de fin de bloque.

Diseñar el Cuaderno de Trabajo de una manera que para el estudiante no sea cansado y aburrido. A fin de conseguir su mejor utilización.

DESARROLLO:



PORTADA DE LA GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

¿Cómo es la Guía Docente?

Esta propuesta ofrece una guía de gran ayuda para los docentes. Esta contiene los siguientes elementos:

- 1 Conceptualización
- 2 Identificación
- 3 Reconocimiento
- 4 Evaluación

Tabla de contenido

| | | |
|----------|------------------|----|
| | INTRODUCCION | 4 |
| Bloque 1 | MITOS Y LEYENDAS | 6 |
| Bloque 2 | ARTE ABSTRACTO | 23 |
| Bloque 3 | EL COLOR | 39 |
| Bloque 4 | EL GRAFFITI | 57 |
| Bloque 5 | EL COMIC | 74 |
| Bloque 6 | EL CINE | 39 |

Windows taskbar: Internet Explorer, Google Chrome, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Adobe Flash Player, System tray: 15:23 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

INTRODUCCIÓN

Según el diccionario de Filosofía:

Arte significa una cierta virtud o habilidad para hacer o producir algo.

El arte no pretende decir lo que es, o como es, o porque es, sino hacer que algo sea, puede proporcionar, una cierta "imagen del mundo". Se puede, en efecto "ver" el mundo de muy distintas maneras: verlo desde el punto de vista artístico o como materia para elaborar obras de arte es una de ellas.

Hay una definición del arte como creación de valores tales como lo bello (o, según los casos, lo feo, lo sublime, lo cómico, etc.), es una definición más adecuada y no necesariamente incompatible con la anterior. Es la propuesta según la cual el Arte es una forma de simbolización.

Es importante precisar cómo se entiende esta simbolización e intentar unirla con procesos emotivos. Las teorías puramente simbolistas o puramente emotivas del arte dejan siempre

escapar algunos elementos esenciales de éste.

Es posible que la conjunción de estas teorías, en cambio permita dar cuenta de la gran riqueza de manifestaciones del arte, tanto de la producción artística como el goce e interpretación de ésta.

Al respecto, Nahm ha señalado las siguientes seis características de la obra de arte, previas a una posterior interpretación:

- 1° La obra de arte es, morfológicamente, una forma significativa concreta; concreta en tanto que el material; significativa en tanto que implicando signos; forma en tanto que expresada.
- 2° La obra de arte es un acontecimiento realizado o actualizado por los poderes creadores del contemplador estético, una estructura que relaciona el artista y el contemplador de su obra.
- 3° Las diferencias para los juicios de hecho (correspondientes a la obra de arte o artefacto de contraste

con la obra de arte como obra bella) son proporcionadas por las tres funciones de la estructura del arte: el hacer, el expresar y el simbolizar.

- 4° Hay una dirección que va del mero artefacto a la obra de arte propiamente dicha, paralela a la dirección que va de los juicios de hecho a los juicios de valor.
- 5° La característica anterior permite introducir las correcciones necesarias para evitar el nominalismo propio de los que sostienen el carácter no significativo de toda la obra de arte como tal.
- 6° Es preciso determinar siempre los niveles mediante los cuales la expresión genérica, el símbolo genérico y la acción genérica se dirigen hacia la individualización en lo que toca a los juicios de los hechos.

"La belleza artística no consiste en representar una cosa bella, sino en la bella representación de una cosa."

Guía Docente 5

Windows taskbar: Internet Explorer, Google Chrome, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Adobe Flash Player, System tray: 15:31 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

1. DATOS INFORMATIVOS
COLEGIO TECNICO "DANIEL CORDOVA TORAL"

| | | | |
|---|-------------------------|--|----------------------------------|
| NIVEL: BACHILLERATO | | AREA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA | AÑO LECTIVO |
| ASIGNATURA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA | AÑO BOG: 1 BACHILLERATO | GRUPOS/PARALELOS: A1, A2, B1, B2, C1, C2, D1, D2 | 2014 - 2015 |
| DOCENTE(S): | | Nº de semanas: 6 semanas | Nº total de horas clase: 12 |
| EJE TRANSVERSAL: FOMENTAR LA CREACIÓN, PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN DE MANIFESTACIONES CULTURALES QUE PROMUEVAN LA VALORACIÓN Y EL RESPETO A LA DIVERSIDAD, ADEMÁS DE LA NO - DISCRIMINACIÓN Y LA NO EXCLUSIÓN GÉNERICA O ETNOCULTURA ENTRE OTRAS. | | Nº de horas para desarrollar DCD: 10 | Nº de horas para evaluaciones: 2 |
| BLOQUE CURRICULAR: No. 1 MITOS Y LEYENDAS | | | |
| FECHA DE INICIO: 8 SEPTIEMBRE | | FECHA DE TÉRMINO: 17 OCTUBRE | |

2. OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL BLOQUE:

- Identificar y Diferenciar un Mito y una Leyenda.
- Saber la Función e interdependencia de cada una, para la comprensión de su existencia.
- Reconocer la estructura de cada una, para organizar gráficamente y ordenar secuencialmente las ideas, con el fin de ilustrar un mito o una leyenda.
- Ilustrar un mito o una leyenda local, que ha sido investigado por el estudiante.

3. INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:

- Identifica y Diferencia los elementos de un mito o una leyenda con claridad.
- Utiliza apropiadamente el significado, como recurso de organización de imágenes.
- Ilustra mediante imágenes un mito o una leyenda.
- Reflexiona sobre su importancia y su utilidad.

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

4. RELACION ENTRE COMPONENTES CURRICULARES

| ¿Qué van a aprender los estudiantes? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO | ¿Cómo van a aprender? PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE | | ¿Cómo se van a evaluar los aprendizajes? EVALUACIÓN | | |
|--|--|---------------------|--|--|--|
| | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS - DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN(*) | RECURSOS DIDÁCTICOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN (INDICADORES DE LOGRO) | TÉCNICAS / INSTRUMENTOS | |
| <ul style="list-style-type: none"> Reconocer las principales características de un Mito y de una Leyenda. | CLASE 1 - 2 | | <ul style="list-style-type: none"> Fuente Mapas Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Tijeras | Identificar la interrelación de los lenguajes orales en la estructura del mito y la leyenda. | Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, historias, dibujo de historias y proyectos propuestos. Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD |
| | ANTICIPACIÓN <ul style="list-style-type: none"> ¿CUENTA UNA LEYENDA O MITO QUE CONOCAS? ¿SABES QUE DIFERENCIA AL UNO DEL OTRO? ¿ESCRIBE UNA SINOPSIS DE UN MITO O UNA LEYENDA CONOCIDA? | | | | |
| | C. DEB. CONCIENCIA <ul style="list-style-type: none"> INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN ESTÉTICA CONCEPTOS BÁSICOS HISTORIA DEL CINE REALIZACIÓN CINEMATOGRAFICA | | | | |
| | CONSECUENCIA <ul style="list-style-type: none"> REALICE UN CUADRO SINÓPTICO SOBRE LOS CONCEPTOS BÁSICOS DE EDUCACIÓN ESTÉTICA. REALICE UN MAPA CONCEPTUAL SOBRE LA HISTORIA DEL CINE. REALICE UN CUADRO DE LAS CINCO ETAPAS DE LA REALIZACIÓN CINEMATOGRAFICA. | | | | |

10 Guía Docente 11 Guía Docente

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

| ¿Qué van a aprender los estudiantes? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO | CLASE 3 - 4 - 5 : | | RECURSOS DIDÁCTICOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN (INDICADORES DE LOGRO) | TÉCNICAS / INSTRUMENTOS |
|---|---|---------------------|--|--|--|
| | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS - DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN(*) | RECURSOS DIDÁCTICOS | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Organizar los conceptos de mito o leyenda a partir de la secuencia y el lenguaje. Comprender el montaje como proceso básico. Identificar la memoria visual del entorno. | CLASE 3 - 4 - 5 : | | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> Identificar los elementos fílmicos. Analizar los planos visuales. Realizar recortes de periódico donde se encuentren diferentes ángulos. | Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, historias, dibujo de historias y proyectos propuestos. Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD |
| | ANTICIPACIÓN <ul style="list-style-type: none"> ¿QUE ELEMENTOS COMPONEN UN FILME? ¿QUE TAN IMPORTANTES ES EL VESTUARIO EN UN FILME? ¿LOS COLORES TIENEN SIGNIFICADO DENTRO DE UNA PELICULA? ¿A QUE NOS REFERIMOS CON PLANOS EN UNA PELICULA? LOS ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE UN FILME ORGANIZACION DE LOS PLANOS TIPOS DE PLANOS VISUALES Y SONORIOS EL MONTAJE COMO PROCESO BÁSICO LOS ANGELES Y SU CLASIFICACION MOVIMIENTOS FISICOS DE LA CAMARA | | | | |
| | C. DEB. CONCIENCIA <ul style="list-style-type: none"> ENUMERE LOS ELEMENTOS QUE COMPONEN UN FILME RESUMA CADA UNO DE LOS ELEMENTOS DE UNA PELICULA DIBUJE Y EXPLIQUE CADA UNO DE LOS TIPOS DE PLANOS VISUALES SEGUN LA POSICION DE LA CAMARA IDENTIFIQUE EL TIPO DE ANGULO ENUMERE Y EXPLIQUE LOS MOVIMIENTOS DE LA CAMARA EN UN FILME | | | | |
| | CLASE 6 - 7 - 8 : | | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> Comprender el proceso del montaje básico de una película | Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, historias, dibujo de historias y proyectos propuestos. Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD |
| ANTICIPACIÓN <ul style="list-style-type: none"> ¿ SABES CUANTAS HORAS DE FILMACION REAL SE DEMORA UNA PRODUCCION DE UNA PELICULA? ¿ CONOCES LO QUE ES UN MONTAJE EN UNA PELICULA? ¿ PARA UNA FUENTA DE ESCENA CUANTAS FASES SON NECESARIAS? EL MONTAJE COMO PROCESO BÁSICO RECURSOS CINEMATOGRAFICOS: EL ENCUADRE, LA PLUETA EN ESCENA, LA NARRACION, LAS ACTUACIONES | | | | | |
| C. DEB. CONCIENCIA <ul style="list-style-type: none"> REALICE UN CUADRO SINÓPTICO ORDONANDO LOS PLANOS Y SECUENCIAS DE UNA PELICULA RECORTA FOTOGRAFÍAS O IMAGENES DE REVISTAS EN DISTINTOS SITUACIONES Y CONSTRUYE UN MONTAJE DE UNA HISTORIA QUE TENGA SENTIDO EN UNA CARTULINA. | | | | | |

12 Guía Docente 13 Guía Docente

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

| | | CLASE 9 – 10 | |
|---|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Diseñar una historia utilizando storyboard. Evaluar la calidad artística en un film ecuatoriano. | C. DEL ANTECIPAR ¿CONOCES EL SIGNIFICADO DE LA PALABRA STORYBOARD? ¿HAS REALIZADO UNA HISTORIA POR MEDIO DE DIBUJOS? ¿HAS VISTO UN FILME REALIZADO EN NUESTRO PAIS? ¿CUAL ES TU CONCEPTO DEL CINE NACIONAL CON RELACION AL CINE EXTRANJERO? | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Cámara fotográfica Cámara de video Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> Utilizar apropiadamente el storyboard como recurso de organización de imágenes. Realizar la sinopsis y tu crítica personal sobre una película nacional |
| | C. DEL CONSOLIDACIÓN CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LA ESTRUCTURA DEL STORYBOARD INSTRUCCIONES PARA REALIZAR UN STORYBOARD EVALUACIÓN DE LA CALIDAD ARTÍSTICA DE UN FILME DISEÑA UNA HISTORIA UTILIZANDO EL STORYBOARD A PARTIR DE LA DESCRIPCIÓN DE UN EVENTO PERSONAL CONSULTA Y REALIZA DE MANERA CASERA LA PROYECCIÓN DE UNA PELÍCULA CONSULTA Y REALIZA UNA FICHA FILMICA DE UNA PELÍCULA NACIONAL ANALIZA UNA PELÍCULA ECUATORIANA TOMANDO EN CUENTA SU OBJETIVO, MATERIALES, DESCRIPCIÓN Y PROCEDIMIENTO. | Técnicas: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, bricolaje, dibujo de historias y proyectos propuestos. Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD | |

BIBLIOGRAFÍA:
 National Arts Education Association (2010). Learning in a Visual Age. Reston, VA.
 Thompson, C. (Comp.). (1995). The Visual Arts and Early Childhood Learning. Reston, VA: The National Art Education Association.
 Ulloa, G. (2011). Lineamientos Curriculares para educación estética, Quito: Ministerio de Educación
 Villeneuve, P. (Comp.). (2007). From Periphery to Center. Art Museum Education in the 21st Century. Reston, VA: National Art Education Association.

| ELABORADO | VALIDADO | VISTO BUENO |
|-----------|----------------------|-------------------------------|
| DOCENTE: | DIRECTOR(A) DE ÁREA: | VICERECTOR(A)/SUBDIRECTOR(A): |
| Firma: | Firma: | Firma: |
| Fecha: | Fecha: | Fecha: |

14 Guía Docente

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

¿Qué es un mito?

Un mito (relato falso con sentido oculto, narración, discurso, palabra emotiva) se refiere a un relato que tiene una explicación o simbología muy profunda para una cultura en el cual se presenta una explicación divina del origen, existencia y desarrollo de una civilización.

En este contexto, puede considerarse a un mito como un tipo de creencia establecida, habitualmente a través de varias generaciones, con relación a ciertos hechos improbables y sorprendentes que, de acuerdo al mito, han sucedido en la realidad, los cuales no son posibles de ser verificados de manera objetiva.

Pero incluso los hechos históricos pueden servir como mitos si son importantes para una cultura determinada.

¿Qué es una leyenda?

Una leyenda es una narración oral o escrita, en prosa o verso, de apariencia más o menos histórica, con una mayor o menor proporción de elementos imaginativos.

Pueden ser religiosas, profanas o mixtas, según el tema del cual tratan. Las leyendas también pueden ser populares (de formación más o menos espontánea o inconsciente), eruditas o fruto de una combinación de elementos de ambos orígenes.

Pueden haber sido inicialmente eruditas y haber conseguido, después, una gran popularidad.

Sin importar la extensión que tenga -aunque por lo general es corta- el rasgo que la define es su tema. La leyenda siempre es un relato que pretende explicar un fenómeno natural -como las tempestades, los lagos, los terremotos- contando una historia fantástica.

Como ejemplo, la leyenda de la Laguna del Inca, de intenso color verde, dice que en el fondo de sus aguas está enterrado el cuerpo de una princesa inca, cuyos ojos eran de ese color, quien murió el día en que acababa de casarse.

TIPOS DE MITOS

Se distinguen varias clases de mitos:

- Mitos teogónicos:** Relatan el origen y la historia de los dioses. Por ejemplo, Atenea surgiendo armada de la cabeza de Zeus. A veces, en las sociedades de tipo arcaico, los dioses no son preexistentes al hombre. Por el contrario, frecuentemente los hombres pueden transformarse en cosas, en animales y en dioses.
- Mitos cosmogónicos:** Intentan explicar la creación del mundo. Son los más universalmente extendidos y de los que existe mayor cantidad. A menudo, la tierra, se considera como originada de un océano primigenio.
- Mitos etiológicos:** Explican el origen de los seres y de las cosas; intentan dar una explicación a las peculiaridades del presente. No constituyen forzosamente un conjunto coherente y a veces toman la apariencia de fábulas.

Su dolido esposo no quiso enterrarla, sino dejarla allí, y cuando lo hubo hecho, las aguas transparentes se tornaron del color que conservan hasta hoy. Como en toda leyenda, esto pasó hace muchísimo tiempo, y la narración fue pasando de boca en boca, de generación en generación, hasta que alguien acertó a escribirla. Por esto decimos que las leyendas se originan en forma oral o escrita.

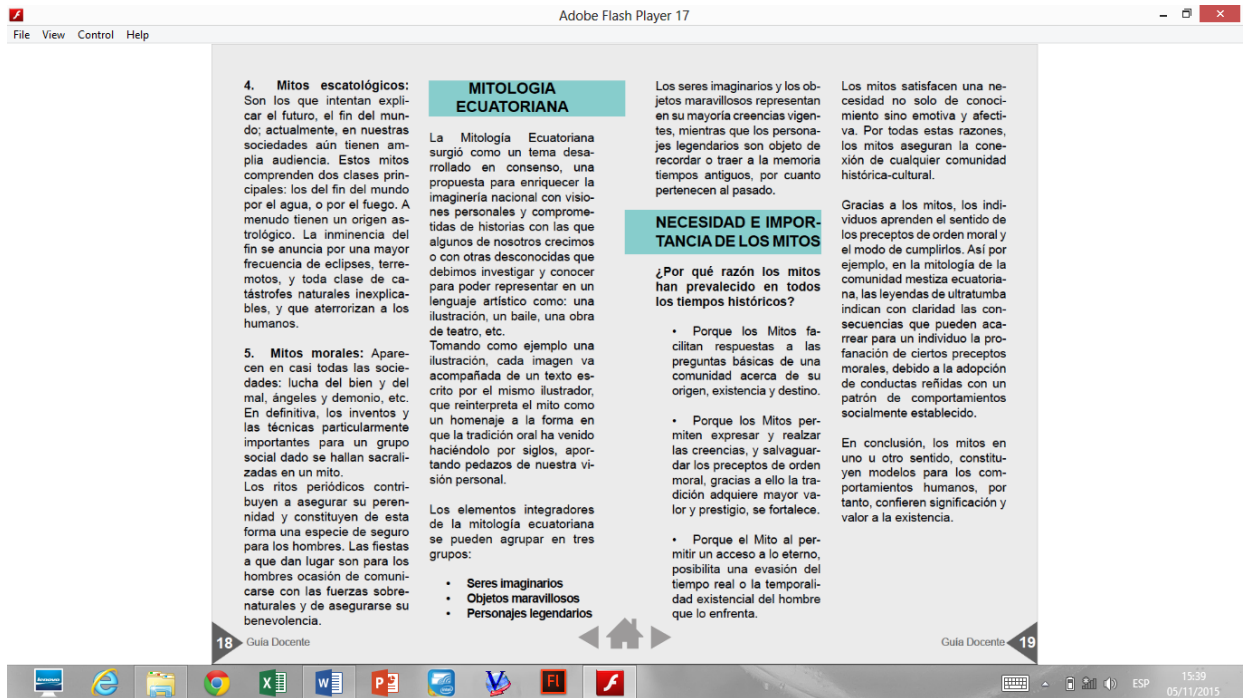
Los dioses no siempre son tratados con respeto: están muy cercanos a los hombres y pueden ser héroes o víctimas de aventuras parecidas a las de los hombres.

A veces, una raza de gigantes, como los titanes, desempeña una función determinante en esta creación; en este caso tales gigantes, que son semidioses, constituyen la primera población de la tierra.

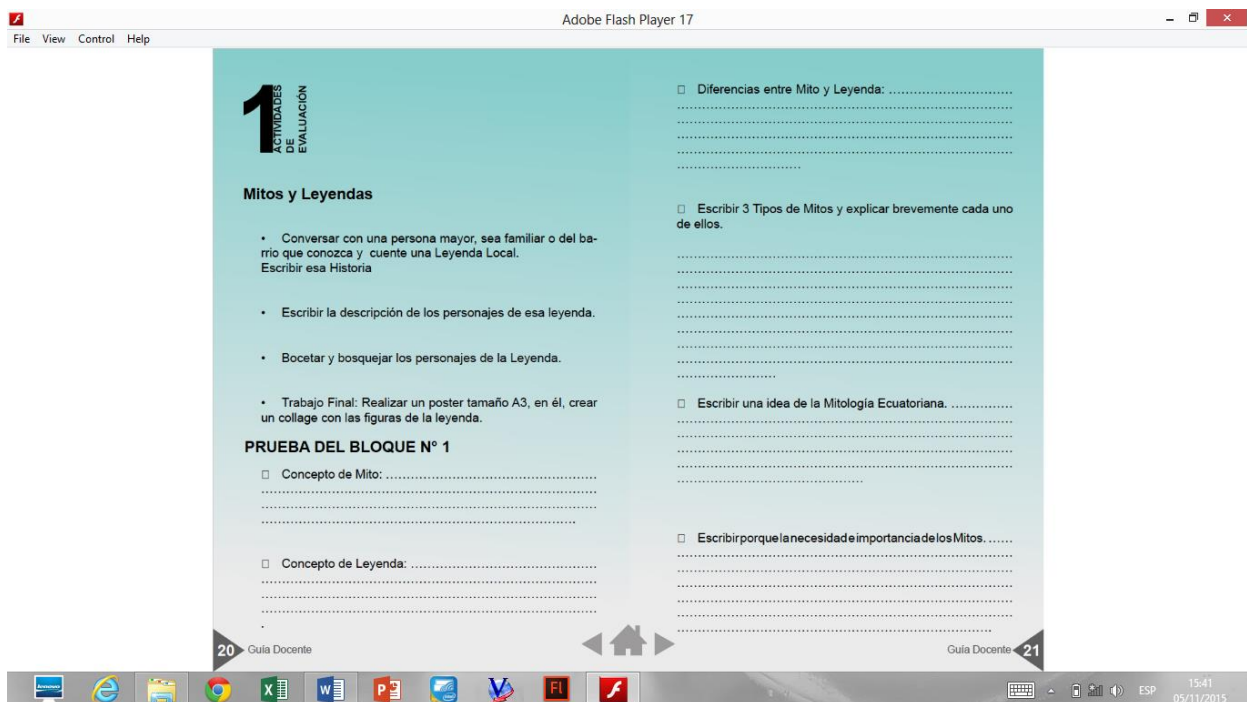
Por su parte, el hombre puede ser creado a partir de cualquier materia, guijarro o puñado de tierra, a partir de un animal, de una planta o de un árbol. Los dioses le enseñan a vivir sobre la tierra.

16 Guía Docente

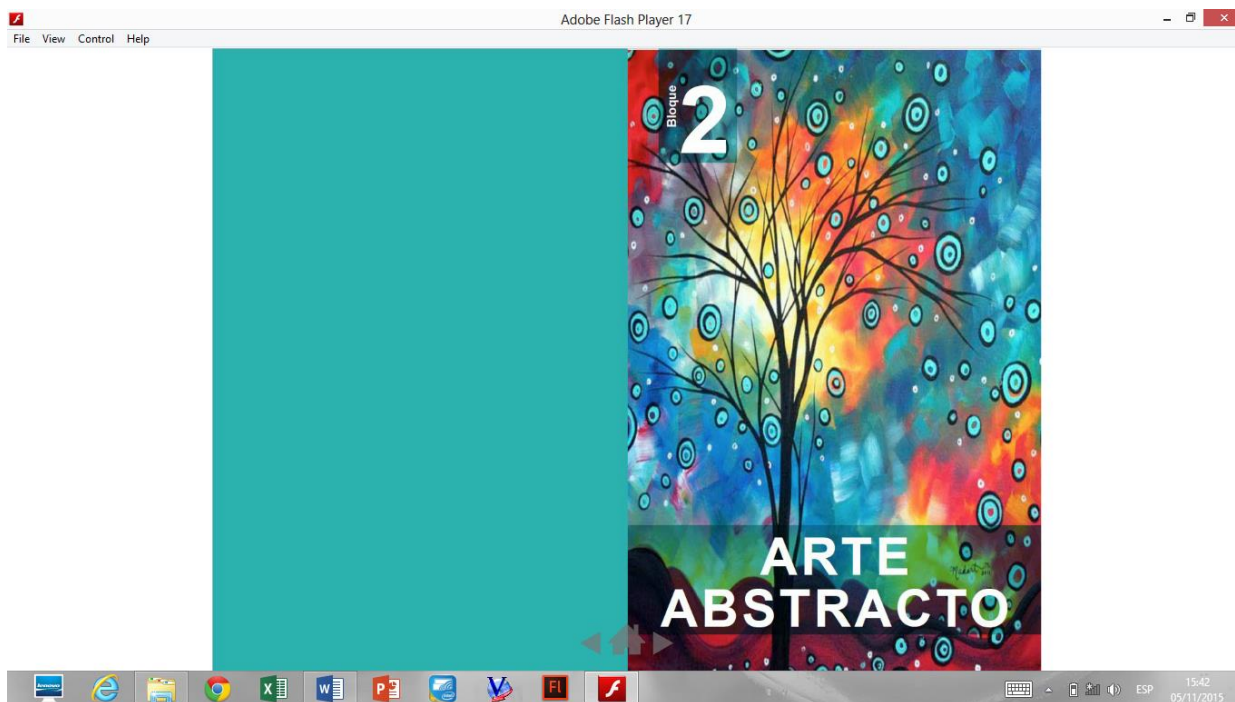
Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

PLANIFICACION POR BLOQUE

1. DATOS INFORMATIVOS
COLEGIO TECNICO "DANIEL CORDOVA TORAL"

| | | | |
|---|-------------------------|--|----------------------------------|
| NIVEL: BACHILLERATO | | AREA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA | AÑO LECTIVO |
| ASIGNATURA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA | AÑO BGV: 1 BACHILLERATO | GRUPOS/PARALELOS: A1, A2, B1, B2, C1, C2, D1, D2 | 2014 - 2015 |
| DOCENTE(S): | | Nº de semanas: 7 semanas | Nº total de horas clase: 14 |
| EJE TRANSVERSAL: FOMENTAR LA CREACIÓN, PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN DE MANIFESTACIONES CULTURALES QUE PROMUEVAN LA VALORACIÓN Y EL RESPETO A LA DIVERSIDAD, ADEMÁS DE LA NO-DISCRIMINACIÓN Y LA NO EXCLUSIÓN GÉNÉRICA O ÉTNICO-CULTURAL ENTRE OTRAS. | | Nº de horas para desarrollar DCD: 12 | Nº de horas para evaluaciones: 2 |
| BLOQUE CURRICULAR: No. 2 ARTE ABSTRACTO | | | |
| FECHA DE INICIO: 20 OCTUBRE | | FECHA DE TÉRMINO: 3 DICIEMBRE | |

2. OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL BLOQUE:

- Identificar las características del Arte Abstracto.
- Registrar cada una de las características, para la comprensión.
- Reconocer entre varias obras, las que pertenecen al Arte Abstracto.
- Ilustrar, Crear o Producir una obra abstracta.

3. INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:

- Identifica y Diferencia las obras del arte abstracto.
- Utiliza apropiadamente el significado, como recurso de organización de imágenes.
- Ilustra mediante imágenes una obra abstracta.
- Reflexiona sobre su importancia y su concepto.

24 Guía Docente 25

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

4. RELACIÓN ENTRE COMPONENTES CURRICULARES

| ¿Qué van a aprender los estudiantes? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO | ¿Cómo van a aprender? PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE | | ¿Cómo se van a evaluar los aprendizajes? EVALUACIÓN | | |
|--|---|---|--|---|---|
| | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS - DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN(*) | | RECURSOS DIDÁCTICOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN (INDICADORES DE LOGRO) | TÉCNICAS / INSTRUMENTOS |
| | ANTICIPACIÓN | C. DEL CONOCER | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Reconocer los principales elementos del filme. Organizar los planos a partir de la secuencia y el lenguaje. | CLASE 1 – 2 – 3 | | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> Identificar la interrelación de los lenguajes artísticos en la estructura del cine. | Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, brollaje, dibujo de historias y proyectos propuestos. Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD |
| | ANTICIPACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ¿NOMBRA UNA PELICULA QUE CONOZCAS? ¿SABES QUE GENEROS DE PELICULA CONOCES? ¿ESCRIBE UNA SINOPSIS DE UNA PELICULA CONOCIDA? | | | |
| | C. DEL CONOCER | <ul style="list-style-type: none"> INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN ESTÉTICA CONCEPTOS BÁSICOS HISTORIA DEL CINE REALIZACIÓN CINEMATOGRAFICA | | | |
| | CONSOLIDACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> REALIZA UN CUADRO SINÓPTICO SOBRE LOS CONCEPTOS BÁSICOS DE EDUCACIÓN ESTÉTICA. REALICE UN MAPA CONCEPTUAL SOBRE LA HISTORIA DEL CINE. REALICE UN CUADRO DE LAS CINCO ETAPAS DE LA REALIZACIÓN CINEMATOGRAFICA | | | |

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

| ¿Qué van a aprender los estudiantes? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO | ¿Cómo van a aprender? PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE | | RECURSOS DIDÁCTICOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN (INDICADORES DE LOGRO) | TÉCNICAS / INSTRUMENTOS |
|---|--|--|--|--|---|
| | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS - DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN(*) | | | | |
| | ANTICIPACIÓN | C. DEL CONOCER | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Comprender el montaje como proceso básico Identificar la memoria visual del entorno. | CLASE 4 – 5 – 6 – 7 | | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> Identificar los elementos filmicos. Graficar los planos visuales. Realizar recortes de periódico donde se encuentren diferentes ángulos. | Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, brollaje, dibujo de historias y proyectos propuestos. Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD |
| | ANTICIPACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ¿QUÉ ELEMENTOS COMPONEN UN FILME? ¿QUÉ TAN IMPORTANTES SON EL VESTUARIO EN UN FILME? ¿LOS COLORES TIENEN SIGNIFICADO DENTRO DE UNA PELICULA? ¿A QUE NOS REFERIMOS CON PLANOS EN UNA PELICULA? | | | |
| | C. DEL CONOCER | <ul style="list-style-type: none"> LOS ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE UN FILME ORGANIZACIÓN DE LOS PLANOS TIPOS DE PLANOS VISUALES Y SONOROS EL MONTAJE COMO PROCESO BASICO LOS ANGULOS Y SU CLASIFICACIÓN MOVIMIENTOS FISICOS DE LA CÁMARA | | | |
| | CONSOLIDACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ENUMERE LOS ELEMENTOS QUE COMPONEN UN FILME REBUSCA CADA UNO DE LOS ELEMENTOS DE UNA PELICULA DEBUE Y EXPLIQUE CADA UNO DE LOS TIPOS DE PLANOS VISUALES SEGÚN LA POSICIÓN DE LA CÁMARA IDENTIFIQUE EL TIPO DE ANGULO ENLISTE Y EXPLIQUE LOS MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA EN UN FILME | | | |
| | CLASE 8 – 9 : | | <ul style="list-style-type: none"> Pizara Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Periódicos Cámara fotografica Cámara de video Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> Comprender el proceso del montaje básico de una película | Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, brollaje, dibujo de historias y proyectos propuestos. Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD |
| ANTICIPACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ¿SABES CUANTAS HORAS DE FILMACIÓN REAL SE DEMORA UNA PRODUCCIÓN DE UNA PELICULA? ¿CONOCES LO QUE ES UN MONTAJE EN UNA PELICULA? ¿PARA UNA PUESTA DE ESCENA CUANTAS FASES SON NECESARIAS? | | | | |
| C. DEL CONOCER | <ul style="list-style-type: none"> EL MONTAJE COMO PROCESO BASICO RECURSOS CINEMATOGRAFICOS: EL ENCUADRE, LA PUESTA EN ESCENA, LA NARRACIÓN, LAS ACTUACIONES | | | | |
| | CONSOLIDACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> REALICE UN CUADRO SINÓPTICO ORDENANDO LOS PLANOS Y SECUENCIAS DE UNA PELICULA RECORTA FOTOGRAFÍAS O IMÁGENES DE REVISTAS EN DISTINTAS SITUACIONES Y CONSTRUYE UN MONTAJE DE UNA HISTORIA QUE TENGA SENTIDO EN UNA CARTULINA. | | | |

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

| CLASE 10 – 11 – 12 | | | |
|---|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Diseñar una historia utilizando storyboard. Evaluar la calidad artística en un film ecuatoriano. | ANTICIPACION <ul style="list-style-type: none"> ¿CONOCES EL SIGNIFICADO DE LA PALABRA STORYBOARD? ¿HAS REALIZADO UNA HISTORIA POR MEDIO DE DIBUJOS? ¿HAS VISTO UN FILME REALIZADO EN NUESTRO PAIS? ¿CUAL ES TU CONCEPTO DEL CINE NACIONAL CON RELACION AL CINE EXTRANJERO? | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Cámara fotográfica Cámara d' video Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> Utilizar apropiadamente el storyboard como recurso de organización de imágenes. Realizar la sinopsis y tu crítica personal sobre una película nacional |
| | C. DEL CONOC. <ul style="list-style-type: none"> CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LA ESTRUCTURA DEL STORYBOARD INSTRUCCIONES PARA REALIZAR UN STORYBOARD EVALUACIÓN DE LA CALIDAD ARTÍSTICA DE UN FILME | | |
| | CONSOLIDACIÓN <ul style="list-style-type: none"> DISEÑA UNA HISTORIA UTILIZANDO EL STORYBOARD A PARTIR DE LA DESCRIPCIÓN DE UN EVENTO PERSONAL DE UNA PELÍCULA. CONSULTA Y REALIZA DE MANERA CASERA LA PROYECCIÓN DE UNA PELÍCULA. CONSULTA Y REALIZA UNA FICHA FÍLMICA DE UNA PELÍCULA NACIONAL. ANÁLIZA UNA PELÍCULA ECUATORIANA TOMANDO EN CUENTA SU OBJETIVO, MATERIALES, DESCRIPCIÓN Y PROCEDIMIENTO. | | Técnica: Observación, búsqueda de información, determinación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, búsquedas, bricolaje, dibujo de historias y proyectos propuestos. Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD |

BIBLIOGRAFÍA:
 National Arts Education Association (2010). Learning in a Visual Age. Reston, VA.
 Thompson, C. (Comp.). (1995). The Visual Arts and Early Childhood Learning. Reston, VA: The National Art Education Association.
 Ulloa, G. (2011). Lineamientos Curriculares para educación estética, Quito: Ministerio de Educación
 Villeneuve, P. (Comp.). (2007). From Periphery to Center. Art Museum Education in the 21st Century. Reston, VA: National Art Education Association.

| ELABORADO | VALIDADO | VISTO BUENO |
|-----------|----------------------|-------------------------------|
| DOCENTE: | DIRECTOR(A) DE ÁREA: | VICERECTOR(A)/SUBDIRECTOR(A): |
| Firma: | Firma: | Firma: |
| Fecha: | Fecha: | Fecha: |

30 Guía Docente 31

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Adobe Flash Player 17

File View Control Help

Se define como Arte Abstracto, el arte que consta o toma lo más esencial de la obra, y lo reduce a sus aspectos cromáticos, formales y estructurales.

La abstracción consiste en separar las cualidades de un objeto para considerarla aisladamente o para considerar el mismo objeto en su pura esencia o noción, este arte rechaza cualquier forma de copia de cualquier modelo exterior a lo que piensa y siente un artista.

El abstraccionismo aleja la imitación o reproducción fiel.

CARACTERÍSTICAS DEL ARTE ABSTRACTO

Las características del arte abstracto son en general las estructuras y aspectos cromáticos sin preocuparse en representar de forma figurativa, las formas naturales. Siendo así, las obras llamadas abstractas, existen independientes del mundo real, de los modelos reales y se preocupa solamente en crear sus propios significados por medio de un lenguaje visual expresivo, capaz de provocar muchas interpretaciones.

Una obra de arte donde es alterada la forma y el color de maneras evidentes, puede ser considerada abstracta. El arte figurativo y el realismo aunque sean movimientos artísticos contrarios a la abstracción, muchas veces tienen algunas de sus características parciales.

Podríamos citar, por ejemplo, el "Fauvismo" donde los colores son distintos de la realidad o el "Cubismo" donde las formas no están de acuerdo con la realidad.


Entre las principales características del Arte Abstracto están:

- No imita ni representa directamente la realidad exterior.
- Se basa en la idea de que el color y la forma tienen su propio valor artístico.
- Utiliza formas espaciales que resultan del cruce de los rayos reflejados por los diferentes objetos.
- Rechaza lo individual y desarrolla la autonomía del cuadro.
- Simplicidad de las formas, hasta llegar al cuadro como único elemento geométrico.
- Permite captar formas y colores pero no evoca asociaciones ni sentimientos.
- Pretende expresar de una manera mística estados puros de conciencia o de inconsciencia no alterados por pensamientos reales.

PRINCIPALES EXPONENTES

- Wassily Kandinsky
 - Pintor Ruso (Diciembre 1866 - Diciembre 1944)
 - Precursor del Abstraccionismo


• Obras Importantes.



◊ **Piet Mondrian**

- Pintor Holandés (Marzo 1872 – Febrero 1944)
- Su obra en un principio fue considerada "cubista" para luego de unos años, abandona esta tendencia y adoptar en forma definitiva el "abstraccionismo".


• Obras Importantes.



◊ **Joan Miro**

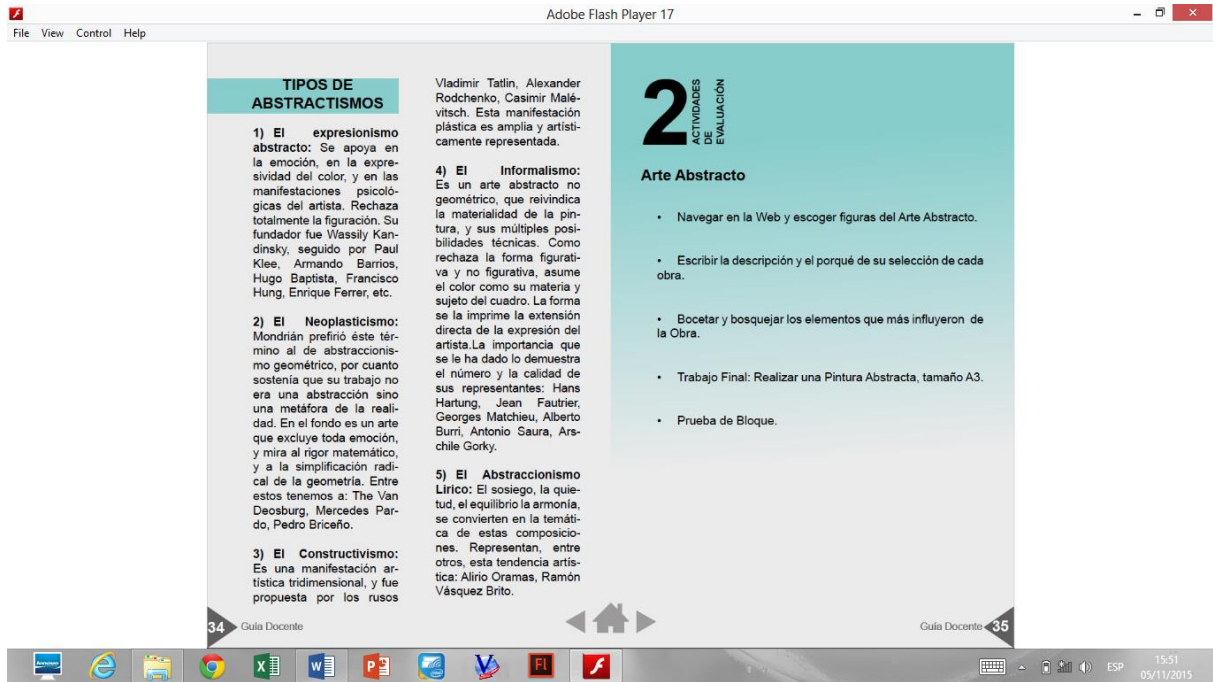
- Pintor Español (Abril 1893 – Diciembre 1983)
- Pone mucho interés en el subconsciente.

• Obras Importantes.

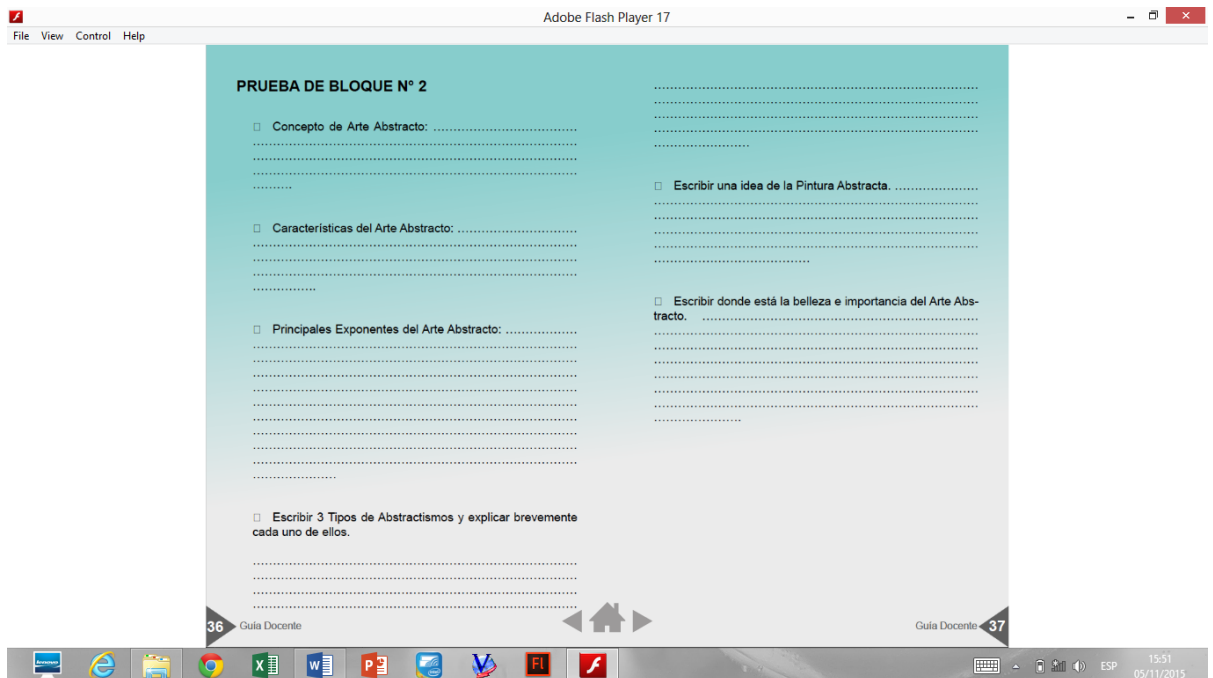


32 Guía Docente 33

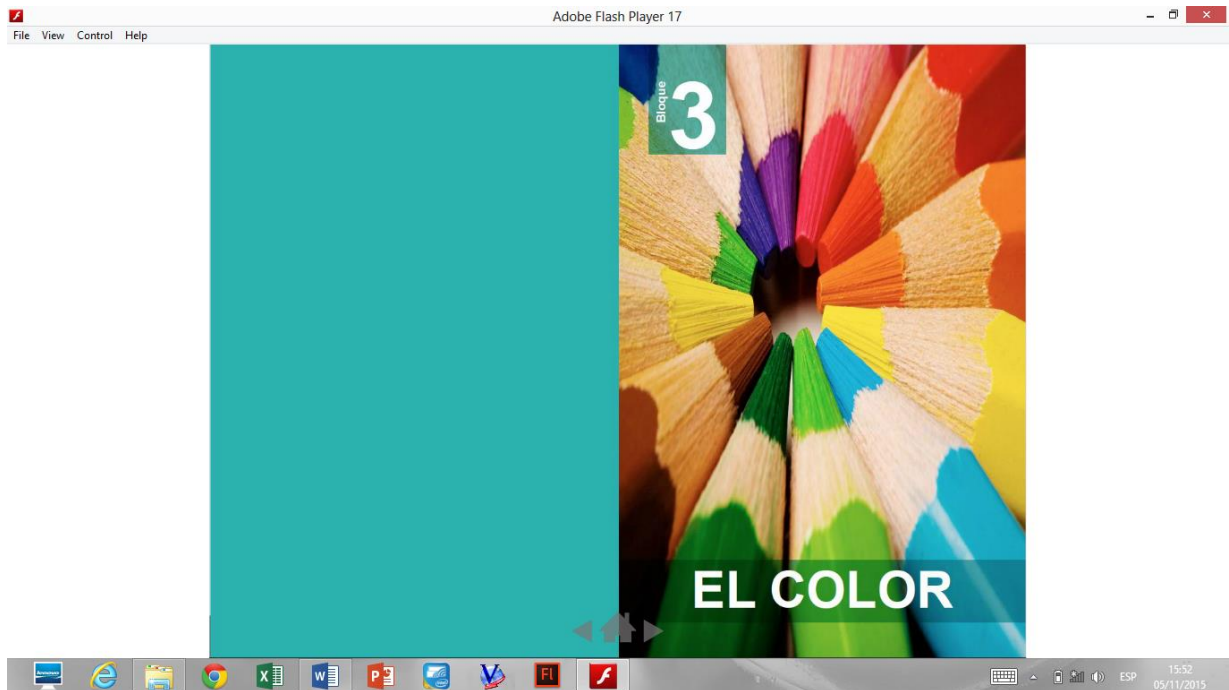
Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

PLANIFICACION POR BLOQUE

1. DATOS INFORMATIVOS
COLEGIO TECNICO "DANIEL CORDOVA TORAL"

| | | | | |
|---|-------------------------|--|----------------------------------|-------------|
| NIVEL: BACHILLERATO | | ÁREA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA | | AÑO LECTIVO |
| ASIGNATURA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA | AÑO BGV: 1 BACHILLERATO | GRUPOS/PARALELOS: A1, A2, B1, B2, C1, C2, D1, D2 | | 2014 - 2015 |
| DOCENTE(S): | | Nº de semanas: 7 semanas | Nº total de horas clase: 14 | |
| EJE TRANSVERSAL: CONSTRUIR IDENTIDAD MEDIANTE EXPERIENCIA Y PROCESOS DE PERCEPCIÓN, DESARROLLO DE PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREACIÓN DE OBJETOS O ACCIONES ARTÍSTICAS PARA PROMOVER PROCESOS DE AUTOCONOCIMIENTO. | | Nº de horas para desarrollar DCD: 12 | Nº de horas para evaluaciones: 2 | |
| BLOQUE CURRICULAR: No. 3 EL COLOR | | | | |
| FECHA DE INICIO: 8 de Diciembre | | | FECHA DE TÉRMINO: 28 de Enero | |

2. OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL BLOQUE:

- Conocer los fundamentos teóricos y prácticos sobre el color, su utilización para su correcta aplicación plástica de forma razonada y expresiva.
- Emplear la cromática con armonía en diseños artísticos con creatividad e imaginación según el ambiente a crear.
- Cambiar y Realizar mezclas de colores usando la variedad del color en el círculo cromático.

3. INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:

- Emplea y Aplica la variedad del color, colores complementarios con calidad y armonía.
- Interpreta los colores con criterio de calidad estética.
- Demuestra su creatividad y su imaginación, en la aplicación del color en diseños artísticos.
- Da a conocer el valor estético de cada una de las tonalidades y mezclas de colores realizadas.

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

4. RELACIÓN ENTRE COMPONENTES CURRICULARES

| ¿Qué van a aprender los estudiantes? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO | ¿Cómo van a aprender? PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE | | ¿Cómo se van a evaluar los aprendizajes? EVALUACIÓN | |
|---|---|--|--|--|
| | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS - DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN(*) | RECURSOS DIDÁCTICOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN (INDICADORES DE LOGRO) | TECNICAS / INSTRUMENTOS |
| | | | | |
| CLASE 1 – 2 – 3 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Reconocer como se obtienen los colores en el círculo cromático. Organizar los colores a partir de la secuencia y la forma que están ubicados en el círculo cromático | ANTICIPACIÓN <ul style="list-style-type: none"> ¿NOMBRA UN COLOR QUE CONOZCAS? ¿SABES QUE TIPOS DE COLORES CONOCES? ¿ESCRIBE UN RESUMEN DE LOS COLORES PRIMARIOS. | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Tijeras | Identificar la interrelación de los colores en el círculo cromático. | Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, bricolaje, dibujo del círculo cromático. |
| | C. DEL CONOCER <ul style="list-style-type: none"> INTRODUCCIÓN A LA CROMÁTICA. CONCEPTOS BÁSICOS HISTORIA DEL COLOR REALIZACIÓN DEL CÍRCULO CROMÁTICO. | | | |

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Comprender la obtención de los colores como proceso básico Identificar los colores complementarios. | CONSOLIDACIÓN <ul style="list-style-type: none"> REALIZA UN CUADRO SINÓPTICO SOBRE LA OBTENCIÓN DE LOS COLORES DEL CÍRCULO CROMÁTICO. REALICE UN MAPA CONCEPTUAL SOBRE LA HISTORIA DEL COLOR. REALICE UN CUADRO DE LAS CLASIFICACIONES DE COLORES. | | | Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD/ |
| | CLASE 4 – 5 – 6 – 7 | | | |
| | ANTICIPACIÓN <ul style="list-style-type: none"> ¿QUÉ COLORES COMPONEN UN COLOR SECUNDARIO? ¿QUÉ TAN IMPORTANTES ES EL COLOR EN UNA OBRA? ¿LOS COLORES TIENEN SIGNIFICADO DENTRO DE UNA OBRA? ¿A QUE NOS REFERIMOS CON COLORES TERCARIOS? | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> Identificar los colores primarios, secundarios y terciarios. Realizar recortes de revistas donde se encuentren los diferentes colores. | Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, bricolaje, dibujo de historias y proyectos propuestos. |
| | C. DEL CONOCER <ul style="list-style-type: none"> LAS MEZCLAS PARA OBTENER UN COLOR SECUNDARIO ORGANIZACIÓN DE LOS COLORES MEZCLAS PARA OBTENER COLORES TERCARIOS EL COLOR COMO PROCESO BÁSICO DE OBTENCIÓN LOS COLORES Y SU CLASIFICACIÓN MEZCLAS FÍSICAS DEL COLOR | | | |
| CONSOLIDACIÓN <ul style="list-style-type: none"> ENUMERE LOS COLORES QUE COMPONEN EL CÍRCULO CROMÁTICO. ESCRIBA CADA UNO DE LOS COLORES QUE SE MEZCLAN PARA OBTENER COLORES SECUNDARIOS Y TERCARIOS. PINTE CADA UNO DE LOS COLORES ANTERIORES SEGUN LA POSICIÓN EN EL CÍRCULO CROMÁTICO IDENTIFIQUE EL TIPO DE COLOR QUE ES. ENLISTE LOS COLORES QUE ESTÁN EN UN CÍRCULO CROMÁTICO. | | | Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD | |

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

| CLASE 8 – 9 : | | | | | |
|---|---------------------|---|--|--|--|
| | ANTICIPACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ¿SABES CUÁLES SON LOS COLORES COMPLEMENTARIOS? ¿CONOCES LO QUE ES UNA DEGRADACIÓN POR LUMINOSIDAD? ¿PARA DEGRADAR UN COLOR, CUANTAS FORMAS SON NECESARIAS? | <ul style="list-style-type: none"> Fizarras Marcadores Formatos Cartulinas | <ul style="list-style-type: none"> Comprender el proceso del montaje básico de una película <p>Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, bricolaje, dibujo de historias y proyectos propuestos.</p> | |
| | C. DEL CONOCIMIENTO | <ul style="list-style-type: none"> A DEGRADACIÓN COMO PROCESO BÁSICO RECURSOS PARA DEGRADAR UN COLOR CUALQUIERA | <ul style="list-style-type: none"> Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Periódicos Cámara fotográfica Cámara de video Tijeras | | |
| | CONSOLIDACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> REALICE UN CUADRO SINÓPTICO ORDENANDO LAS DIFERENTES DEGRADACIONES QUE SE PUEDEN HACER CON UN COLOR. RECORTA IMAGENES DE REVISTAS EN DONDE SE PUEDA CONSEGUIR UNA DE LAS DEGRADACIONES ESTUDIADAS, EN UNA CARTULINA. | | | |
| | CLASE 10 – 11 – 12 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Diseñar una imagen utilizando los colores secundarios y terciarios. | ANTICIPACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ¿CONOCES EL SIGNIFICADO DE COLORES COMPLEMENTARIOS? ¿HAS REALIZADO UNA DEGRADACIÓN DE UN COLOR? ¿HAS VISTO UNA IMAGEN CON DEGRADACIONES? ¿CUAL ES TU CONCEPTO DE LOS COLORES PRIMARIOS SECUNDARIOS Y TERCIARIOS? | <ul style="list-style-type: none"> Fizarras Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos | <ul style="list-style-type: none"> Utilizar apropiadamente el color, como recurso de organización de imágenes. <p>Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información,</p> | |

46 Guía Docente

Guía Docente 47

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

| | | | | |
|--|---------------------|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Evaluar la calidad artística del color en pinturas realizadas por artistas ecuatorianos. | C. DEL CONOCIMIENTO | <ul style="list-style-type: none"> CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE UN COLOR PRIMARIO, SECUNDARIO Y TERCIARIO. INSTRUCCIONES PARA REALIZAR UNA DEGRADACIÓN EVALUACIÓN DE LA CALIDAD ARTÍSTICA DE UNA DEGRADACIÓN EN UNA OBRA. | <ul style="list-style-type: none"> Películas Computador Revistas Cámara fotográfica Cámara de video Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, bricolaje, dibujo de historias y proyectos propuestos. <p>Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD</p> |
| | CONSOLIDACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> DISEÑA UN VÍTRAL TOMANDO COMO ELEMENTO PRINCIPAL, LA DEGRADACIÓN DE UN COLOR CUALQUIERA. CONSULTA Y REALIZA EL ESTUDIO DE UNA IMAGEN ECUATORIANA QUE TENGA LOS TIPOS DE DEGRADACIÓN. CONSULTA Y REALIZA UNA IMAGEN UTILIZANDO COLORES SECUNDARIOS Y SUS DEGRADACIONES. | | |

BIBLIOGRAFÍA:

National Arts Education Association (2010). Learning in a Visual Age. Reston, VA.

Thompson, C. (Comp.). (1995). The Visual Arts and Early Childhood Learning. Reston, VA: The National Art Education Association.

Ulloa, G. (2011). Lineamientos Curriculares para educación estética, Quito: Ministerio de Educación

Villeneuve, P. (Comp.). (2007). From Periphery to Center. Art Museum Education in the 21st Century. Reston, VA: National Art Education Association.

| ELABORADO | VALIDADO | VISTO BUENO |
|-----------|----------------------|-------------------------------|
| DOCENTE: | DIRECTOR(A) DE ÁREA: | VICERECTOR(A)/SUBDIRECTOR(A): |
| Firma: | Firma: | Firma: |
| Fecha: | Fecha: | Fecha: |

48 Guía Docente

Guía Docente 49

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

En el latín, y más exactamente en *chromaticus*, es donde se encuentra el origen etimológico de la palabra cromático. No obstante, hay que subrayar que el mencionado término latino procede a su vez del griego *Χρωματικός*.

Una vez dejado todo ello claro es necesario determinar el significado del concepto que nos ocupa, que es un adjetivo con el cual se define a todo aquello que pertenece o se refiere a los colores. Así, partiendo de dicha acepción, nos encontramos con que podemos hablar de lo que se conoce como círculo cromático. Este es un círculo que se confecciona distribuyendo a lo largo de él toda la serie de colores que dan lugar al segmento de la luz.

COLORES PRIMARIOS

La síntesis sustractiva explica la teoría de la mezcla de pigmentos y tintes para crear color. El color que parece que tiene un determinado objeto depende de qué partes del espectro electromagnético son reflejadas por él, o dicho a la inversa, qué partes del espectro son absorbidas.

En Cromática hay tres colores primarios: el Amarillo, el Cian y el Magenta.

Amarillo Cian Magenta

Y hay que adicionar los llamados colores luz: el Blanco y el Negro.

COLORES SECUNDARIOS

Los colores secundarios son tonalidades perceptivas de color, que se obtienen mezclando a partes iguales los colores primarios, de dos en dos.

Y + =

+ =

+ =

Con sus respectivas mezclas se va formando poco a poco el "Círculo Cromático".

El círculo cromático se usa en la clasificación de los colores. Se denomina círculo cromático al resultante de distribuir alrededor de un círculo los colores que conforman el segmento de la luz.

EL COLOR EN EL ARTE

El uso del color es sumamente importante en el arte, en realidad, es un elemento básico en toda composición artística desde las primeras expresiones del ser humano, se puede ver en sus cuevas en la "Pintura Rupestre", se aprecia el uso del color desde esa época, obtenido con diferentes tipos de materiales para conseguir distintos tonos a estos dibujos.

Por medio del color, los artistas expresan emociones y sensaciones a los que aprecian su obra, y mucho se puede saber sobre el carácter del mismo estudiando los patrones, distribución y la paleta de colores que utilizó en sus obras.

50 Guía Docente

Guía Docente 51

Windows taskbar: Internet Explorer, File Explorer, Google Chrome, Microsoft Excel, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Skype, VLC, Firefox, Adobe Flash Player, System tray: Network, Volume, Power, Language: ESP, Date: 15:57 05/11/2015


Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

El color cobró una importancia fundamental a finales del siglo XIX, cuando los artistas lo empezaron a ver como fuente de inspiración. Tal fue el caso del movimiento pictórico llamado Impresionismo, cuyo más conocido pintor fue Claude Monet.

El impresionismo buscaba hacer sentir al máximo la impresión que produce todo lo que nos rodea, evitando los tonos oscuros y los límites en los objetos. Había detrás toda una filosofía de lo momentáneo del clima, y los movimientos intrínsecos de todo lo que tenemos alrededor. Creando así uno de los estilos de Pintura más importantes en la historia del Arte.



LA PSICOLOGÍA DEL COLOR

La psicología del color tuvo incidencia en la psicología humana desde tiempos remotos, circunstancia que se expresaba y sintetizaba simbólicamente. Entre muchos ejemplos, en la antigua China los puntos cardinales eran representados por los colores azul, rojo, blanco y negro, reservando el amarillo para el centro (por tanto, el amarillo fue tradicionalmente el color del imperio chino).

De igual forma, los mayas de América central relacionaban Este, Sur, Oeste y Norte con los colores rojo, amarillo, negro y blanco respectivamente. En Europa los alquimistas relacionaban los colores con características de los materiales que utilizaban, por ejemplo rojo para el azufre, blanco para el mercurio y verde para ácidos o disolventes.

Numerosas investigaciones científicas han demostrado la correlación que existe entre el color y el estado anímico de las personas. Actualmente,

muchos de ellos creen que los colores no sólo pueden provocar distintas reacciones emocionales, sino también mejorar el humor y el bienestar interior, por lo cual este concepto novedoso se ha utilizado en varios campos. Por lo tanto, el color forma parte muy importante de nuestra vida diaria y hay que ponerle atención a las señales básicas y las herramientas que proporcionan el color.

Recientes estudios sugieren que más que ver el color, las personas lo que experimentan son sensaciones de color, por lo que ahora los científicos creen que cada persona "siente" el color con el corazón, y no con la cabeza. Esto no es tan inusual dado que en algunas ocasiones hemos discutido con otras personas, sobre la verdadera tonalidad del color.

Existen muchas formas de clasificar el color pero cuando hablamos de la emociones podemos clasificarlo de la siguiente forma: Los colores se pueden dividir en tres tipos básicos: activos, pasivos y neutros.

- **Colores activos**
- Los colores activos son los colores cálidos, e incluyen al amarillo, el naranja y el rojo. Estos colores inspiran sensaciones positivas y dan mayor confianza y extroversión. Los colores cálidos pueden también inspirar actitudes de conversación y sociabilidad. El rojo, por ejemplo, "calienta" un cuarto como ninguna otra tonalidad. Los amarillos intensos y los colores dorados destilan creatividad y ganas de trabajar, por lo que son ideales para las salas de oficina, las cocinas y las áreas de estudio.
- **Colores pasivos**
- Los colores más fríos, brindan sensación de paz y frescura. Los dormitorios, las áreas privadas y los cuartos de baño, son muy buenos lugares para decorar con azules, verdes y púrpuras.
- **Colores neutros**
- Los colores neutros, son como "colores descoloridos". Los beige, los grises, y los blancos, no activan ni enfrían

52 Guía Docente

Guía Docente 53

Windows taskbar: Internet Explorer, File Explorer, Google Chrome, Microsoft Excel, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Skype, VLC, Firefox, Adobe Flash Player, System tray: Network, Volume, Power, Language: ESP, Date: 15:57 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

nada, pero, en su lugar, trabajan en conjunto con los demás colores, para unir cuartos y proporcionar la transición entre las diferentes tonalidades.

ya no lo veían como un componente más de su obra, sino como su principal aporte en el eje de creación y fuente de inspiración.

SIGNIFICADOS DEL COLOR Y SU USO EN OBRAS ARTÍSTICAS

Estos gráficos son una muestra de las obras planeadas bajo este concepto: hacer del color su motivo principal.

La Tabla de significado de los colores fue inspirada en un estudio de Henry C.L. Jonson, quien es un especialista en estudios de actitud y motivación y ha escrito varios libros sobre mercadeo y publicidad. Jonson sugiere que el color está íntimamente relacionado con las emociones y por lo tanto estos estímulos pueden ser utilizados de forma efectiva si se logra poder manipularlos positivamente.

El color, como elemento básico de la composición artística, ha estado presente desde las primeras expresiones estéticas del ser humano.

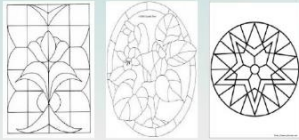
Pero nunca alcanzó tanta importancia como a finales del siglo XIX, cuando el color se volvió fundamental para la obra de los artistas, quienes

3 ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El Color

- En una lámina de tamaño A4, dibujar y pintar el Circulo Cromático.
- En una lámina tamaño A4, pintar la obtención de los Colores Primarios.
- En una lámina tamaño A4, pintar la obtención de los Colores Secundarios.
- Pintar los colores Fríos y los Colores Cálidos.
- Escoger un color Secundario y degradarlo con el Negro y con el Blanco.
- Trabajo Final: Realizar una degradación tamaño A3, en él, crear un vitral utilizando 3 colores como máximo.

Ejemplos:



54 Guía Docente 55


Windows taskbar: Internet Explorer, Google Chrome, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Adobe Flash Player, and system tray with date 05/11/2015 and time 15:38.

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

Bloque 4



EL GRAFITI

Windows taskbar: Internet Explorer, Google Chrome, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Adobe Flash Player, and system tray with date 05/11/2015 and time 15:39.

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

PLANIFICACION POR BLOQUE

1. DATOS INFORMATIVOS
COLEGIO TECNICO "DANIEL CORDOVA TORAL"

| | | | |
|---|-------------------------|--|----------------------------------|
| NIVEL: BACHILLERATO | | AREA: EDUCACION ARTISTICA | AÑO LECTIVO |
| ASIGNATURA: EDUCACION ARTISTICA | AÑO BGV: 1 BACHILLERATO | GRUPOS/PARALELOS: A1, A2, B1, B2, C1, C2, D1, D2 | 2014 - 2015 |
| DOCENTE(S): | | Nº de semanas: 8 semanas | Nº total de horas clase: 12 |
| EJE TRANSVERSAL: FOMENTAR LA CREACION PRODUCCION Y DIFUSION DE MANIFESTACIONES CULTURALES QUE PROMUEVAN LA VALORACION Y EL RESPETO A LA DIVERSIDAD ADEMAS DE LA NO - DISCRIMINACION Y LA NO EXCLUSION GENERICA O ETNOCULTURA ENTRE OTRAS. | | Nº de horas para desarrollar DCD: 10 | Nº de horas para evaluaciones: 2 |
| BLOQUE CURRICULAR: No. 4 EL GRAFITI | | | |
| FECHA DE INICIO: | | FECHA DE TÉRMINO: | |

2. OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL BLOQUE:

- Identificar y Diferenciar un Mito y una Leyenda.
- Función e interdependencia de cada una, para la comprensión de su existencia.
- Reconocer la estructura de cada una, para organizar gráficamente y ordenar secuencialmente las ideas, con el fin de ilustrar un mito o una leyenda.
- Ilustra un mito o una leyenda local, que ha sido investigada por él

3. INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:

- Identifica y Diferencia los elementos de un mito o una leyenda con claridad.
- Utiliza apropiadamente el significado, como recurso de organización de imágenes.
- Ilustra mediante imágenes un mito o una leyenda.
- Reflexiona sobre su importancia y su utilidad.

58 Guía Docente Guía Docente 59

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

4. RELACIÓN ENTRE COMPONENTES CURRICULARES

| ¿Qué van a aprender los estudiantes? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO | ¿Cómo van a aprender? PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE | | ¿Cómo se van a evaluar los aprendizajes? EVALUACIÓN | |
|--|---|--|---|---|
| | | | CRITERIOS DE EVALUACIÓN (INDICADORES DE LOGRO) | TÉCNICAS / INSTRUMENTOS |
| | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS - DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN(*) | RECURSOS DIDÁCTICOS | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los principales elementos del filme. | CLASE 1 - 2 - 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Marcadores • Formatos • Carulinas • Fotos • Libros • Videos • Películas • Computador • Revistas | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la interrelación de los lenguajes artísticos en la estructura del cine. | Técnica: Observación, búsqueda información, discriminación de información, debates, recopilación información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, bocelaje, dibujo de historias y proyectos propuestos. |
| | A. ANTICIPACION <ul style="list-style-type: none"> ➢ ¿NOMBRA UNA PELICULA QUE CONOZCAS? ➢ ¿SABES QUE GÉNEROS DE PELICULA CONOCES? ➢ ¿ESCRIBE UNA SINOPSIS DE UNA PELICULA CONOCIDA? | | | |
| | C. DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> ➢ INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN ESTÉTICA ➢ CONCEPTOS BÁSICOS ➢ HISTORIA DEL CINE ➢ REALIZACIÓN CINEMATOGRAFICA | | | |

60 Guía Docente Guía Docente 61

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Organizar los planos a partir de la secuencia y el lenguaje. | CONSOLIDACION > REALIZA UN CUADRO SINOPTICO SOBRE LOS CONCEPTOS BASICOS DE EDUCACION ESTETICA > REALICE UN MAPA CONCEPTUAL SOBRE LA HISTORIA DEL CINE. > REALICE UN CUADRO DE LAS CINCO ETAPAS DE LA REALIZACION CINEMATOGRAFICA | <ul style="list-style-type: none"> Tijeras | Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD | |
| | CLASE 4 – 5 – 6 ANTICIPACION > ¿QUE ELEMENTOS COMPONEN UN FILME? > ¿QUE TAN IMPORTANTES ES EL VESTUARIO EN UN FILME? > ¿LOS COLORES TIENEN SIGNIFICADO DENTRO DE UNA PELICULA? > ¿A QUE NOS REFERIMOS CON PLANOS EN UNA PELICULA? | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> Identificar los elementos filmicos. | Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, bocetos, dibujo de historias y proyectos propuestos. |
| <ul style="list-style-type: none"> Comprender el montaje como proceso básico | C. DEB. CONSUMO > LOS ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE UN FILME > ORGANIZACION DE LOS PLANOS > TIPOS DE PLANOS VISUALES Y SONOROS > EL MONTAJE COMO PROCESO BASICO > LOS ANGULOS Y SU CLASIFICACION > MOVIMIENTOS FISICOS DE LA CAMARA CONSOLIDACION > ENUMERE LOS ELEMENTOS QUE COMPONEN UN FILME > RESUMA CADA UNO DE LOS ELEMENTOS DE UNA PELICULA > DIBUJE Y EXPLIQUE CADA UNO DE LOS TIPOS DE PLANOS VISUALES > SEGUN LA POSICION DE LA CAMARA IDENTIFIQUE EL TIPO DE ANGULO > ENLISTE Y EXPLIQUE LOS MOVIMIENTOS DE LA CAMARA EN UN FILME | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros | <ul style="list-style-type: none"> Graficar los planos visuales. Realizar recortes de periódico donde se encuentren diferentes ángulos. | Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD |
| <ul style="list-style-type: none"> Identificar la memoria visual del entorno. | CLASE: 7 – 8 ANTICIPACION > ¿SABES CUANTAS HORAS DE FILMACION REAL SE DEMORA EN LA PRODUCCION DE UNA PELICULA? > ¿UNA PRODUCCION DE UNA PELICULA? > ¿CONOCES LO QUE ES UN MONTAJE EN UNA PELICULA? > ¿PARA UNA PUESTA DE ESCENA CUANTAS FASES SON NECESARIAS? | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros | <ul style="list-style-type: none"> Comprender el proceso del montaje básico de una película | Técnica: Observación, búsqueda información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, |

62 Guía Docente

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

| | | | |
|---|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Diseñar una historia utilizando storyboard. Evaluar la calidad artística en un film ecuatoriano. | CONSOLIDACION > EL MONTAJE COMO PROCESO BASICO RECURSOS CINEMATOGRAFICOS: EL ENLAZADRE, LA PUESTA EN ESCENA, LA NARRACION, LAS ADIJCIONES > REALICE UN CUADRO SINOPTICO ORDENANDO LOS PLANOS Y REDUNDANCIAS DE UNA PELICULA > RECORTA FOTOGRAFIAS O MARMIERES DE REVISTAS EN DISTINTAS SITUACIONES Y CONSTRUYE UN MONTAJE DE UNA HISTORIA QUE TENGA SENTIDO EN UNA CARTULINA. | <ul style="list-style-type: none"> Videos Películas Computador Revistas Periódicos Cámara fotográfica Cámara video Tijeras | ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, bocetos, dibujo de historias y proyectos propuestos. Instrumental: Texto, DVD, Internet, Afiches, Videocámara digital, Reproductor de DVD |
| | CLASE: 9 – 10 ANTICIPACION > ¿CONOCES EL SIGNIFICADO DE LA PALABRA STORYBOARD? > ¿HAS REALIZADO UNA HISTORIA POR MEDIO DE DIBUJOS? > ¿HAS VISTO UN FILME REALIZADO EN NUESTRO PAIS? > ¿CUAL ES TU CONCEPTO DEL CINE NACIONAL CON RELACION AL CINE EXTRANJERO? | <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Formatos Cartulinas Fotos Libros Videos Películas Computador Revistas Cámara fotográfica Cámara de video Tijeras | <ul style="list-style-type: none"> Utilizar apropiadamente el storyboard como recurso de organización de imágenes. Realizar la sinopsis y su crítica personal sobre una película nacional |
| C. DEB. CONSUMO > CARACTERISTICAS BASICAS DE LA ESTRUCTURA DEL STORYBOARD > INSTRUCCIONES PARA REALIZAR UN STORYBOARD > EVALUACION DE LA CALIDAD ARTISTICA DE UN FILME CONSOLIDACION > DISEÑA UNA HISTORIA UTILIZANDO EL STORYBOARD A PARTIR DE LA DESCRIPCION DE UN EVENTO PERSONAL > CONSULTA Y REALIZA DE MANERA ORAL LA PROYECCION DE UNA PELICULA. > CONSULTA Y REALIZA UNA FICHA FILMICA DE UNA PELICULA NACIONAL. > ANALIZA UNA PELICULA ECUATORIANA TOMANDO EN CUENTA SU OBJETIVO, MATERIALES, DESCRIPCION Y PROCEDIMIENTO. | | | |

BIBLIOGRAFÍA:

National Arts Education Association (2010). Learning in a Visual Age. Reston, VA.
 Thompson, C. (Comp.). (1995). The Visual Arts and Early Childhood Learning. Reston, VA: The National Art Education Association.
 Ulloa, G. (2011). Lineamientos Curriculares para educación estética, Quito: Ministerio de Educación
 Villeneuve, P. (Comp.). (2007). From Periphery to Center. Art Museum Education in the 21st Century. Reston, VA: National Art Education Association.

64 Guía Docente

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17


Entendida como una de las expresiones de arte urbano más populares y características de la actualidad, el grafiti no es más que un dibujo o una obra de arte pictórica realizadas en las paredes y muros de la calle. Así, el grafiti no se mueve o muestra dentro de círculos intelectuales o privados de arte sino que se caracteriza por ser expuesto de manera pública para que todos lo vean y disfruten día a día.

El grafiti es por lo general anónimo y puede tener diferentes objetivos en lo que respecta a la razón de su realización: mientras algunos son meramente artísticos, otros son formulaciones políticas, otros de protesta y muchos otros son simples mensajes sin mayores pretensiones.

La palabra grafiti proviene del italiano y se relaciona con la idea de grafito o de expresión gráfica. Justamente, uno de los elementos más característicos del grafiti es que se realiza siempre de manera gráfica y visual. Por lo general, el grafiti no sigue reglas artísticas más que la misma libertad de expresión del autor, y es por

ARTE URBANO

El término urbano es un adjetivo de tipo calificativo que se usa para designar a todo aquello que tenga que ver con la urbe o con la ciudad. Lo urbano es lo completamente opuesto a lo rural ya que es en el espacio urbano que se desarrollan todas las actividades y fenómenos relacionados con la ciudad y con la vida moderna. Hoy en día, el término urbano se utiliza para un sinnúmero de situaciones o circunstancias, pero siempre estará relacionado con el espacio en que el fenómeno en sí surge, por lo cual nunca se podría hablar de "cultivo urbano" o de "campesino urbano" ya que eso sería una contradicción en sí misma.



Guía Docente

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

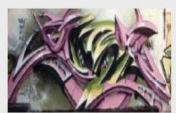

Adobe Flash Player 17

ESTILO DEL GRAFITI

En este tipo de Arte, en la localidad, región, a nivel nacional y nivel global, se destacan 6 tipos de grafiti que se analizarán uno a uno a continuación:

- **ESTILO FLECHERO:**
El nombre o tag (dentro del grafiti la firma del autor) se subraya con una flecha o con una línea cruzada.
- **ESTILO NEW YORK:**
Letras muy juntas, torcidas ligeramente hacia la izquierda y terminadas en punta. Da sensación de tensión.



- **ESTILO PARIS:**
Letras amplias y separadas, dan sensación de soltura
- **ESTILO BURBUJAS:**
Letras redondeadas y "ahuecadas" dando la impresión de estar infladas. PHASE 2, un escritor del Bronx que bautizó este estilo y desarrolló muchas variantes de su estilo original (phasemagorica) fantástico: letras pompa con estrellas alrededor; pompa nublado → letras pompa sombreadas; estilo tablero de ajedrez → letras pompa sombreadas en blanco y negro como un tablero; pompa gigante → letras pompa desproporcionadamente más grandes en su parte superior; chorro exquisito → letras pompa torcidas y ralladas).

- **ESTILO 3D:**
Letras en perspectiva. PISTOL I, escritor de Brooklyn, fue el autor de la primera obra con letras tridimensionales.
- **ESTILO WILDSTYLE:**
Letras con trazos agresivos configurando formas difíciles de leer y donde se entremezclan distintos trazos muy enrevesados y aparentemente caóticos.

RASGOS COMUNES DEL GRAFITI

Entre los rasgos y componentes en común, que tienen las distintas formas de grafiti, se destaca que cada uno de los estilos tiene su forma y grado de complejidad

Los rasgos se toman a partir del supuesto de que el grafiti es una forma de letras que se destaca con colores, formas, efectos. Se pasa al análisis cada uno de ellos:

LA FORMA: es el alma de la letra, que la distingue de cualquier otra.

EL RELLENO: puede ser visible o no, cuando la letra no tiene color de relleno, este es el color de la pared.

EL BORDE: define la forma de la letra, también puede ser visible o no como en el caso de la tridimensionalidad que le agrega un borde a las letras.

EL FONDO: es la base de color sobre la que está realizada la pieza, en la mayoría de las veces es el color de la pared.

LA NUBE: se trata de un plano de color que rodea solo las letras, puede ser de diferentes formas, por ejemplo, estrellas, círculos, etc.

LA LÍNEA DE PODER: es una línea diferente al contorno, cuya función es separar las letras del fondo.

Guía Docente

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

BRILLO: son líneas o formas que se pegan al borde o relleno de las letras.

DESTELLO: son formas que son parte o no del brillo simulando un destello de luz.

3D: es un efecto de profundidad que se le da a las letras, puede tener un color o más, degradados o planos, con puntos, opacos, tal vez con alguna sombra para obtener relieve en las piezas.

REMATE: son pequeñas formas que estilizan las letras, las compensan.

CONEXIONES: son formas que unen unas letras con otras, aunque no forman parte de ellas las entrelazan.

FLECHAS: son adornos para las letras, a veces forman parte o son elementos aislados de las letras, las puede haber de muchos tipos, como parte de las conexiones, de los remates o del fondo.

FIRMA DEL AUTOR: es una frase o palabra que el autor estampa en la pieza para dar a conocer su autoría.

INSCRIPCIONES: son complemento a la pieza que indica el grupo al que pertenece el autor, dedicatorias, año, etc. Normalmente son letras más modestas que las principales.

70 Guía Docente
Guía Docente 71

4

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El Graffiti

- Navegar en la Web y escoger imágenes de Grafitis, en diferentes lugares del mundo.
- Escribir la descripción y qué estilo tiene cada obra seleccionada.
- Bocetar y bosquejar un graffiti, al igual que el lugar en donde se ubicará.
- Trabajo Final: Realizar una Graffiti de un estilo seleccionado, tamaño A1.(Pliego de Cartulina)
- Prueba de Bloque.

ESP 16:05 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

PRUEBA DE BLOQUE N° 4

- Concepto de Arte Urbano:
- Características del Graffiti:
- Principales Exponentes del Graffiti:
- Escribir 3 Tipos de Estilos de Graffiti y explicar brevemente cada uno de ellos.
- Escribir una idea del porqué de un Graffiti.
- Escribir los Rasgos Comunes del Graffiti.

72 Guía Docente
Guía Docente 73

ESP 16:05 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help



Se llama historieta o cómic a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como al medio de comunicación en su conjunto. Partiendo de la concepción de Will Eisner de esta narrativa gráfica como un arte secuencial, Scott McCloud llega a la siguiente definición: ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector. Sin embargo, no todos los teóricos están de acuerdo con esta definición, la más popular en la actualidad, dado que permite la inclusión de la fotonovela y, en cambio, ignora el denominado humor gráfico.

El interés por el cómic puede tener muy variadas motivaciones, desde el interés estético al sociológico, de la nostalgia al oportunismo.

Las historietas suelen realizarse sobre papel, o en forma digital (e-comic, webcómic y similares), pudiendo constituir una simple tira en la prensa, una página completa, una revista o un libro (álbum, novela gráfica). Han sido cultivadas

en casi todos los países y abordan multitud de géneros. Al profesional o aficionado que las pone en un guion, dibuja, rotula o colorea se le conoce como historietista.

HISTORIA DEL COMIC

Al hablar de los antecesores de la historieta, es inevitable nombrar a los antiguos egipcios, que representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos que realizaban sobre hojas de papiro, y también hacían murales en forma de tira, que incluían imagen y texto. Otros ejemplos son las cristalerías, el tapiz de Bayeux, las bandas que rodean las columnas romanas conmemorativas (como la Trajana o la de Marco Aurelio), los retablos medievales (con los que, mediante imágenes, se explicaban al pueblo historias, crímenes y sucesos en general), los dibujos de las civilizaciones precolombinas (como los códices, pintados por los mayas y los aztecas) e incluso las primitivas pinturas rupestres. A estos ejemplos citados se pueden agregar algunas obras pictóricas de Hyeronni-

Guía Docente 75


16:06 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos. Estos se incluirán, casi desde el principio, en globos o bocadillos; su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras, constituyen, por sí solos, todo un modo de expresión independiente. El uso de onomatopeyas, escritas con grandes letras, ciertos símbolos ya universalmente aceptados (como una sierra cortando un tronco para indicar sueño o una bombilla que se enciende para explicar que el personaje ha tenido una idea) tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión. Inicialmente estas historietas tenían carácter cómico, de ahí el nombre: cómic-strip (tira cómica).



ELEMENTOS DEL COMIC

Los elementos que se pueden citar en un cómic cualquiera son:

- La Idea: es la parte inicial del trabajo, sin una idea simplemente el cómic no existe. Una aventura, un viaje, una crítica, un chiste, todas son ideas válidas.
- La viñeta: se define como cada uno de los cuadros que tendrá la historieta, esta contiene líneas que delimitan el espacio total de la página, estas líneas pueden ser rectas o curvas, dependiendo el diseño que se quiera dar.
- El Bocadillo: es el espacio en donde se coloca el texto que cada personaje de la historieta piensa o dice; este elemento tiene dos partes: raballo y globo.
- Onomatopeya: es el texto que imita un sonido y aparecen dentro o fuera del globo.
- Anamatopeyas: texto que representan los signos de afuera.

Viñetas: Espacio y Tiempo

La viñeta en el cómic es la unidad mínima con significado narrativo. Suele tratarse de un cuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historia.

Cada viñeta corresponde a un encuadre, como vimos en una clase anterior, y tiene la característica de que no solamente ocupa un espacio, sino también un tiempo.

Controlar el espacio y el tiempo es básico a la hora de narrar los hechos de una historia en el cómic. Dependiendo de lo que se quiera contar, se tratará por separado primero la viñeta, y luego de forma global, la composición de página, para poder distribuir las sensaciones de espacio y tiempo.

Espacio y tiempo de la viñeta

Es obvio que la viñeta es una noción de espacio, ya que dentro de la misma se selecciona una porción de la realidad. Para leer o recorrer estas viñetas se necesita también

Guía Docente 41

16:09 05/11/2015


Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help
File View Control Help

un espacio de tiempo que no es solamente físico, sino también psicológico. Esto irá determinado por varios factores:

- **Tamaño de la viñeta:** se lee antes una viñeta pequeña que una grande. Además, y como seguimos el orden de lectura, se tarda más en leer una viñeta alargada horizontalmente que una alargada verticalmente.
- **Información visual:** se lee antes una viñeta con poco dibujo que una con muchos detalles. Si los detalles aportan detalles importantes, también necesitarán ser leídos.
- **Información textual:** se lee antes una viñeta con poco texto que una con mucho, al igual que se tardará más en una con más bocadillos. Además, la complejidad del texto también hará que su lectura sea más o menos rápida.



LENGUAJE DEL COMIC

La historieta gráfica o cómic consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto.

El lenguaje del cómic

- El autor de un cómic organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o recuadros llamados viñetas.
- El texto escrito suele ir encerrado en lo que conocemos como globo o bocadillo que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes y el texto del narrador. La forma de los bocadillos depende de la intencionalidad del contenido.

Características


a) La narración es rápida. Los acontecimientos se suceden con gran celeridad; las descripciones se hacen a través de la imagen.

b) Se reproduce el lenguaje coloquial con:

- Titubeos (¡ca... caramba!).
- Alargamientos de palabras (cuidadooo!).
- Frases interrumpidas (y, de pronto...).
- Frases cortas, exclamaciones, interrogaciones... (¡Tengo hambre!).
- Expresiones populares (¡Córcholis! ¡Hola, chato!).
- Reproducción de sonidos, ruidos, golpes... (¡Guaul! ¡Boom! ¡Buaaa!).
- Sustitución de las palabras por signos (? , ! , *).

c) Se utilizan recursos humorísticos:

- Nombres humorísticos (Rompeplatos, Carpanta, Pantufín).
- Imágenes (Es un linca).
- Comparaciones (Es fuerte como un león).
- Situaciones contradictorias (Toma guapo, aquí tengo una perra de recambio).
- Ironías (Con estos chicos irá usted lejos...).
- Hipérbolos (De ahí no saldrán hasta que canten los melones).
- Equivocaciones (¡Suelta, Toby!, que no es un ladrón...!).



42 Guía Docente
Guía Docente 43

File View Control Help
File View Control Help

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help
File View Control Help

5

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El Comic

- Escribir un ensayo corto sobre la Historia del Comic.
- Escribir las características de un Comic.
- Bocetar los elementos del Comic.
- Trabajo Final: Realizar un Comic, con historia y personajes inéditos.

PRUEBA DE BLOQUE N° 5

- Concepto de Comic:
- Características del Comic:

- Principales Elementos del Comic:
- Escribir los lenguajes más comunes de un Comic.
- Escribir una idea sobre una historieta.
- Escribir él porque está considerado arte un Comic.


44 Guía Docente
Guía Docente 45

File View Control Help
File View Control Help

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help



Se llama cine o cinematografía a la tecnología que reproduce fotogramas de forma rápida y sucesiva creando la llamada "ilusión de movimiento", es decir, la percepción visual de que se assiste a imágenes que se mueven.

El término tiene la misma raíz griega que otras palabras como cinética, kinesiólogía y otras que se relacionan con el movimiento.

Hoy el cine ha desarrollado una vasta teoría que lo emparenta con otras artes como la literatura, la pintura y la fotografía. Así, es considerado el "séptimo arte". Asimismo, el alcance del cine ha excedido en forma superlativa a su fin puramente artístico, y constituye en realidad tanto una herramienta para la difusión de la ciencia o la cultura como una industria que genera innumerables fuentes de trabajo.

En efecto, la realización cinematográfica requiere de un equipo técnico constituido por una unidad de producción, de dirección, de guión, de fotografía, de montaje,

de dirección de arte y muchas otras. Esta realidad se plasma en la actividad febril y reconocida de Hollywood en Estados Unidos, como así también en naciones cuya producción internacional es menos conocida, pero que generan una gran producción anual de películas, como ocurre en India, Hong Kong o Nigeria, entre otros ejemplos.

ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE UN FILME

» **Producción:** el productor cinematográfico es el encargado de los aspectos organizativos y técnicos de la elaboración de una película. Está a cargo de la contratación del personal, del financiamiento de los trabajos y del contacto con los distribuidores para la difusión de la obra.

» **Dirección:** el director cinematográfico es el profesional que dirige la filmación de una película, el responsable de la puesta en escena, dando pautas a los actores y al

Guía Docente 47

Windows taskbar: Internet Explorer, Google Chrome, Microsoft Word, PowerPoint, VLC, Flash Player, etc. System tray: ESP, 16:11, 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

equipo técnico, tomando todas las decisiones creativas.

» **Guion:** el guionista es la persona encargada de confeccionar el guión, ya sea una historia original, una adaptación de un guión precedente o de otra obra literaria. Muchos escritores se han convertido en guionistas de sus propias obras literarias.

» **Sonido:** en rodaje, los encargados del sonido cinematográfico son el técnico de sonido y los microfonistas. en la postproducción se suman el editor de sonido, el compositor de la música incidental y los artistas de efectos sonoros (foley) y de doblaje, para generar la banda sonora original.

» **Fotografía:** el director de fotografía es la persona que determina cómo se va a ver la película, es decir, es quien determina, en función de las exigencias del director y de la historia, los aspectos visuales de la película: el encuadre, la iluminación, la óptica a utilizar, los movimientos de cámara, etc.

» **Montaje:** el montaje cinematográfico es la técnica de ensamble de las sucesivas tomas registradas en la película fotográfica para dotarlas de forma narrativa. Consiste en escoger (una vez que se ha rodado la película), ordenar y unir una selección de los planos registrados, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guión, la idea del director y el aporte del montador.

» **Arte:** (diseño de producción): el área artística puede tener un director de arte o varios, de ser necesario. En el caso de haber más de uno, éstos están coordinados por un diseñador de producción, quien está a cargo de la estética general de la película.

» **Stunts:** (doble) los dobles de riesgo o dobles de acción son las personas que sustituyen al actor en las escenas de riesgo.

» **Storyboards:** el storyboard es un guión gráfico que se utiliza para definir las secuencias, así como las variaciones de plano, gestos y posiciones de los actores,

en cada una de las escenas antes de rodarla; en él vemos como si de un cómic se tratase la película completa.

PLANOS DEL CINE

El plano cinematográfico es el que selecciona la cámara para mostrar al espectador, es un elemento del audio visual. La realidad es una, pero la cámara con que se graba la puede mostrar de varias maneras. Con la cámara se selecciona la parte de la realidad que interesa.


Así como el lenguaje verbal utiliza sustantivos, verbos, adjetivos y otros elementos gramaticales, el lenguaje audiovisual se constituye también utilizando algunos elementos morfológicos que se dividen en visuales y sonoros (música, efectos de sonido, palabras, etc.) pero además de estos elementos, es necesario seguir ciertas normas sintácticas que nos permitan elaborar frases con sentido. Estos aspectos sintácticos a considerar son los planos, los ángulos y los movimientos de cámara, los cuales a su vez

están integrados ordenadamente tanto de manera visual como sonora.

TIPOS DE PLANOS

Un plano es el conjunto de imágenes que constituyen una misma forma. Hay de diferentes tipos según el ángulo de la cámara. Los diferentes tipos de Planos que se utilizan en el cine dependen de la distancia existente entre la cámara y el sujeto fotografiado, además por la longitud focal del objeto empleado. Teniendo en cuenta estos aspectos, los principales planos que se utilizan en el cine son:

Gran Plano General: También conocido como plano panorámico, muestra un escenario donde aparecen muchos personajes. Su objetivo es mostrar el espacio en donde se desarrolla la escena.



Guía Docente 48


Windows taskbar: Internet Explorer, Google Chrome, Microsoft Word, PowerPoint, VLC, Flash Player, etc. System tray: ESP, 16:12, 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17


File View Control Help

Plano General:
Capta a los personajes de cuerpo entero y muestra en detalle el entorno que les rodea. Se utiliza para comenzar una escena o situar una acción.




del viejo oeste en donde se mostraba la pistola y el rostro de los vaqueros.


Plano Entero:
Se realiza de manera más cercana y muestra el cuerpo como límite de toda la pantalla (de los pies a la cabeza), muestra a la perfección la acción que desarrollan los actores, permitiendo apreciar sus características físicas.




Plano Conjunto:
En el encuadre aparecen dos personas, utilizado generalmente en conversaciones.




Plano Medio:
La cámara se ubica cerca y muestra al personaje de la cintura hacia arriba, presenta la acción que despliega el actor, permitiendo apreciar sus emociones.




Plano Medio Corto:
La cámara muestra al personaje desde la cabeza hasta la mitad del pecho, permitiendo una atención máxima en el personaje.




Plano Americano:
Similar al plano medio, pero muestra al personaje de las rodillas hacia arriba, poniendo énfasis en el rostro y en las manos del actor. Utilizado en las películas



Primer Plano:
La cámara muestra el rostro y los hombros del personaje, mostrando confianza e intimidad respecto al personaje.



Primerísimo Primer Plano:
Capta el rostro del actor desde la base del mentón hasta la parte de arriba de la cabeza, dotando de gran significado a la imagen.



50 Guía Docente

Guía Docente 51


16:12 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

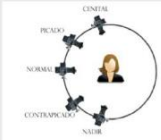
Plano Detalle:
Muestra en su máxima expresión a una figura, persona u objeto, destacando algún detalle que de otra forma pasaría desapercibido.



VARIACIONES DE UN PLANO

Los movimientos de la cámara pueden ser ópticos o físicos, entre los que se destacan los movimientos ópticos, los que permiten crear mensajes audiovisuales efectivos. Esto al unirse con los movimientos físicos de la cámara, influirán en el significado final. Según la posición de la cámara, se puede captar el objetivo bajo distintos ángulos entre los que se destacan:

- **Angulo Normal:** la cámara esta paralela al suelo
- **Picado:** este ángulo se obtiene dirigiendo la cámara desde arriba hacia abajo del personaje, haciendo que se parezca más pequeño en relación a su entorno.
- **Contrapicado:** este ángulo se obtiene dirigiendo la cámara de abajo hacia arriba del personaje, haciendo que éste parezca más grande en relación a su entorno.
- **Cenital:** este ángulo se obtiene dirigiendo la cámara desde la parte en que ésta está prácticamente perpendicular al suelo.
- **Nadir:** este ángulo se obtiene cuando la cámara está en el suelo, y su visión es hacia lo que pase al personaje y su entorno.



52 Guía Docente

Guía Docente 53

16:13 05/11/2015

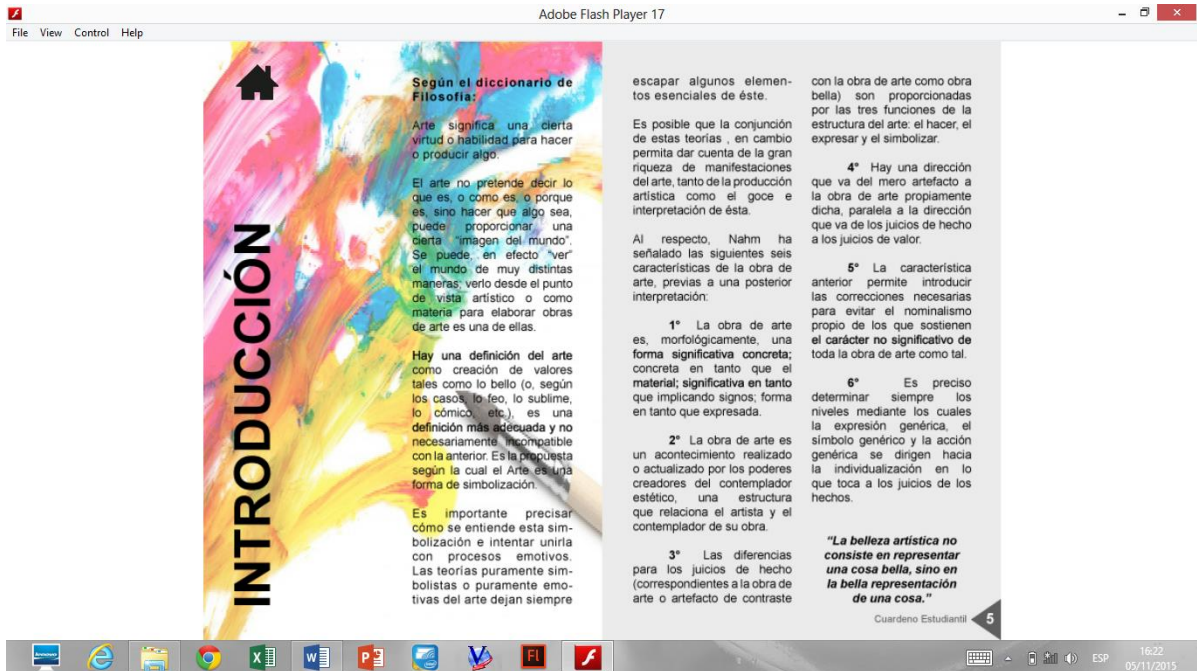
Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



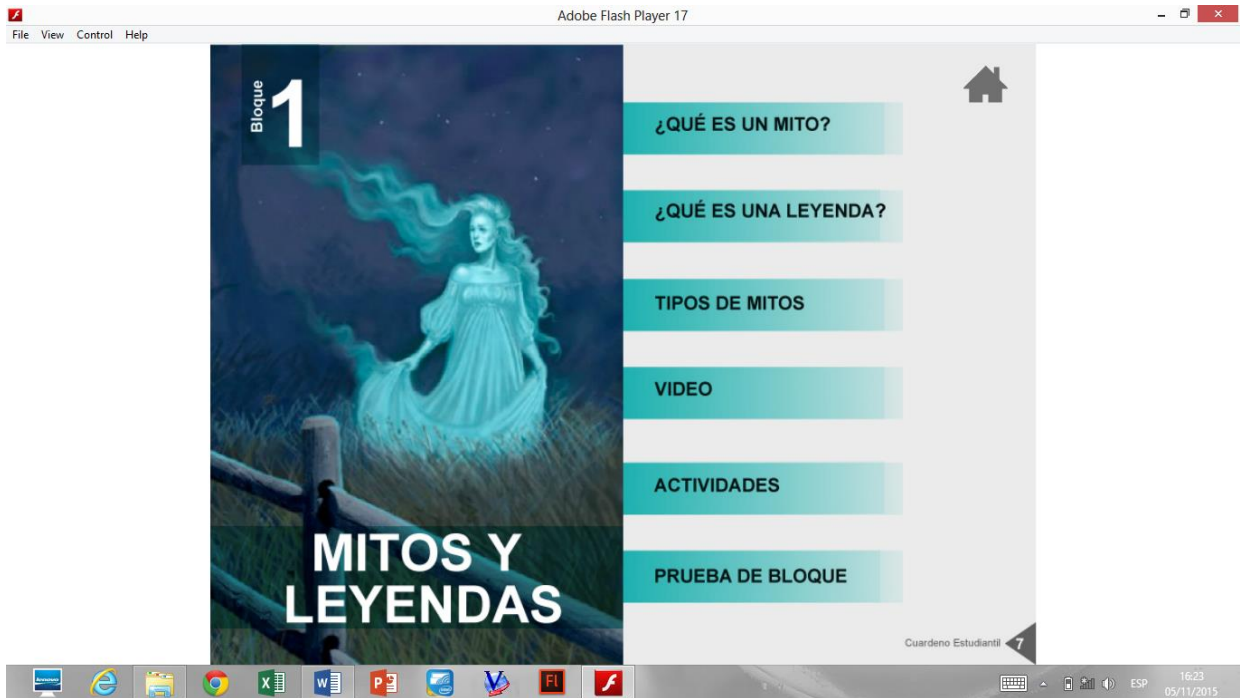
PORTADA DEL CUADERNO ESTUDIANTIL



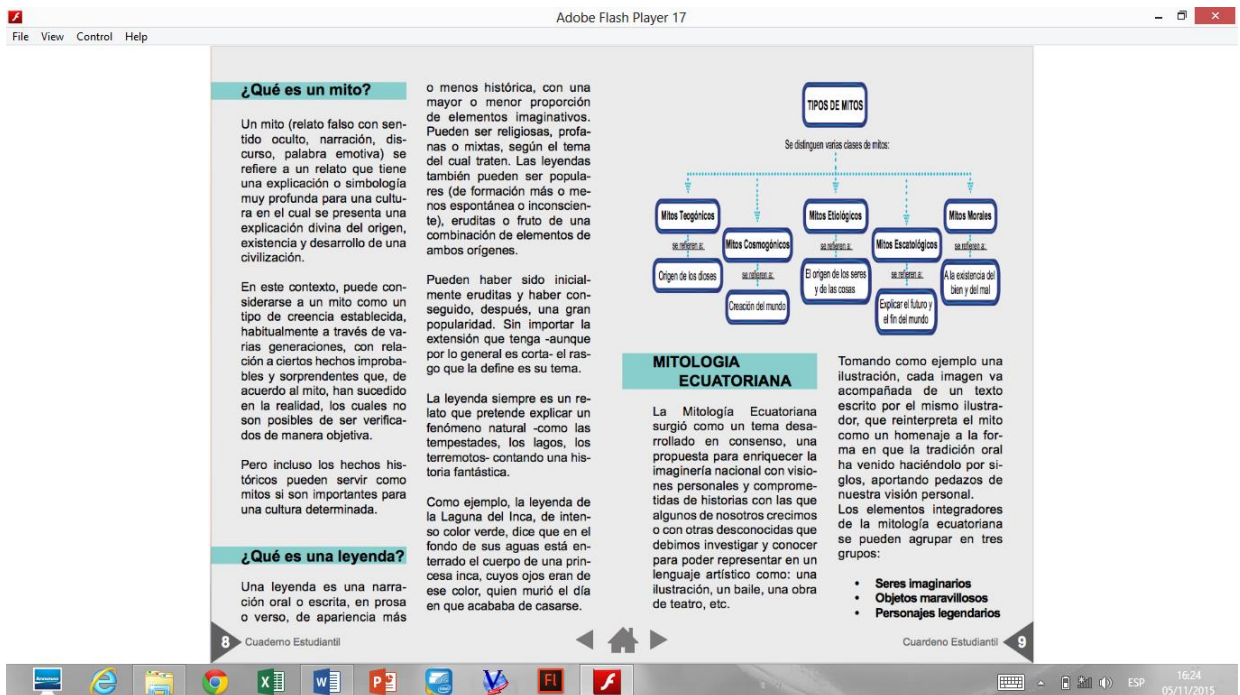
Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



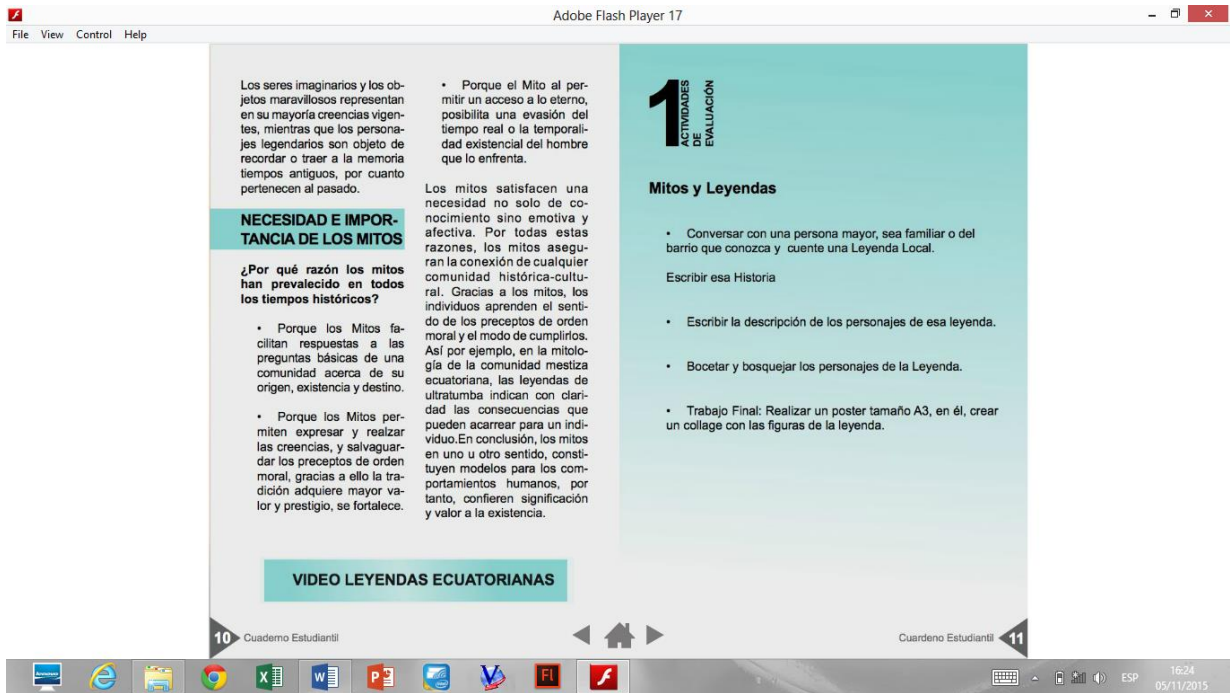
Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Adobe Flash Player 17

File View Control Help

Se define como Arte Abstracto, el arte que consta o toma lo más esencial de la obra, y lo reduce a sus aspectos cromáticos, formales y estructurales.

La abstracción consiste en separar las cualidades de un objeto para considerarlas aisladamente o para considerar el mismo objeto en su pura esencia o noción, este arte rechaza cualquier forma de copia de cualquier modelo exterior a lo que piensa y siente un artista.

El abstraccionismo aleja la imitación o reproducción fiel.

CARACTERÍSTICAS DEL ARTE ABSTRACTO

Las características del arte abstracto son en general las estructuras y aspectos cromáticos sin preocuparse en representar de forma figurativa, las formas naturales. Siendo así, las obras llamadas abstractas, existen independientes del mundo real, de los modelos reales y se preocupa solamente en crear sus propios significados por medio de un lenguaje visual expresivo, capaz de provocar muchas interpretaciones.

Una obra de arte donde es alterada la forma y el color de maneras evidentes puede ser considerada abstracta. El arte figurativo y el realismo aunque sean movimientos artísticos contrarios a la abstracción, muchas veces tienen algunas de sus características parciales.

Podríamos citar, por ejemplo, el "Fauvismo" donde los colores son distintos de la realidad o el "Cubismo" donde las formas no están de acuerdo con la realidad.

Entre las principales características del Arte Abstracto están:

- No imita ni representa directamente la realidad exterior.
- Se basa en la idea de que el color y la forma tienen su propio valor artístico.
- Utiliza formas espaciales que resultan del cruce de los rayos reflejados por los diferentes objetos.
- Rechaza lo individual y desarrolla la autonomía del cuadro.
- Simplicidad de las formas, hasta llegar al cuadro como único elemento geométrico.
- Permite captar formas y colores pero no evoca asociaciones ni sentimientos.

• Pretende expresar de una manera mística estados puros de conciencia o de inconsciencia no alterados por pensamientos reales.

14 Cuaderno Estudiantil

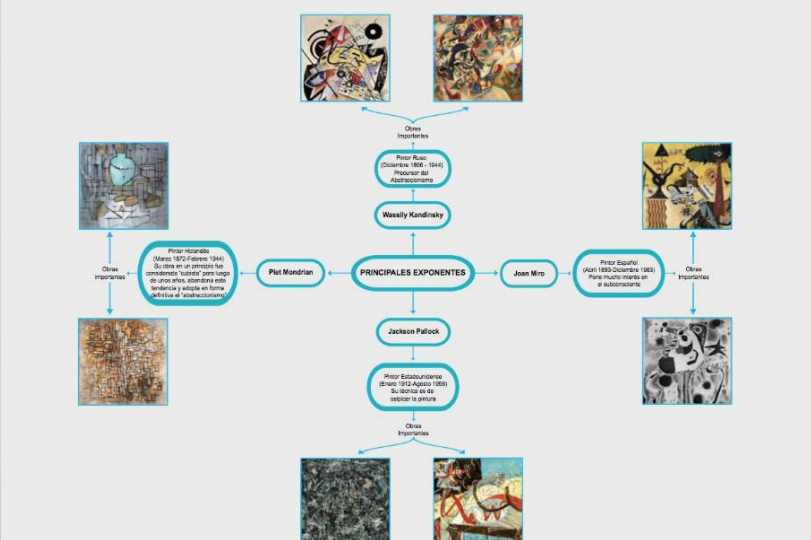
Cuaderno Estudiantil 15

16:28 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help



```

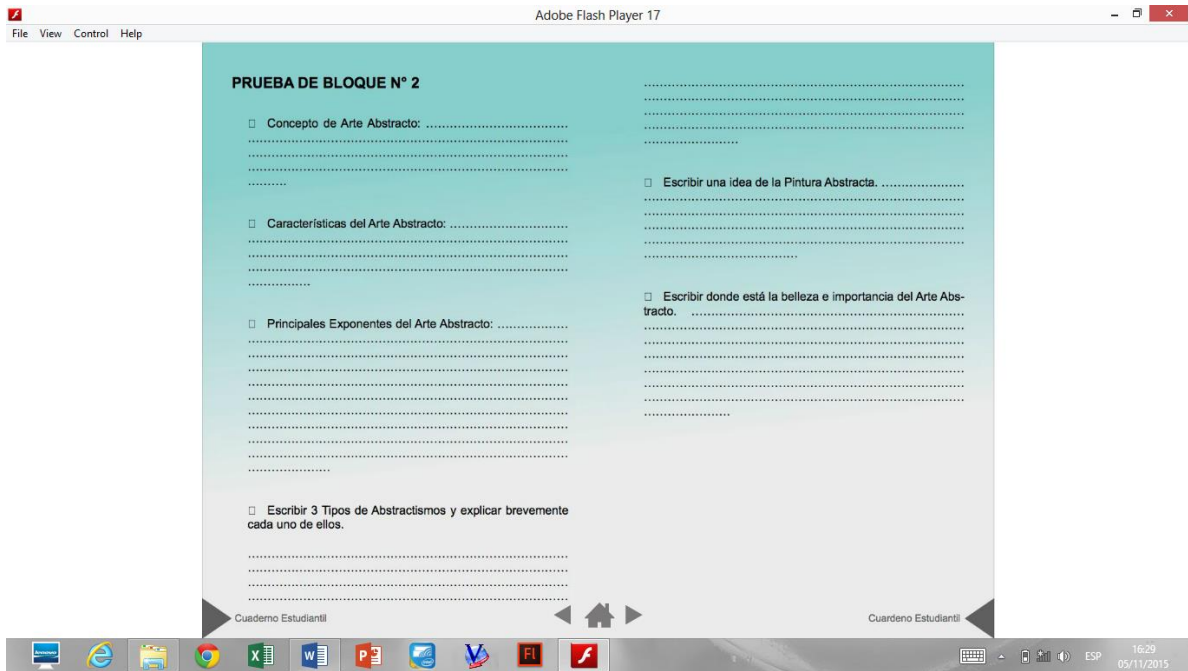
graph TD
    A[PRINCIPALES EXPOSITORES] --> B[Piet Mondrian]
    A --> C[Wassily Kandinsky]
    A --> D[Joan Miró]
    A --> E[Jackson Pollock]
    A --> F[Pablo Picasso]
    
```

16 Cuaderno Estudiantil

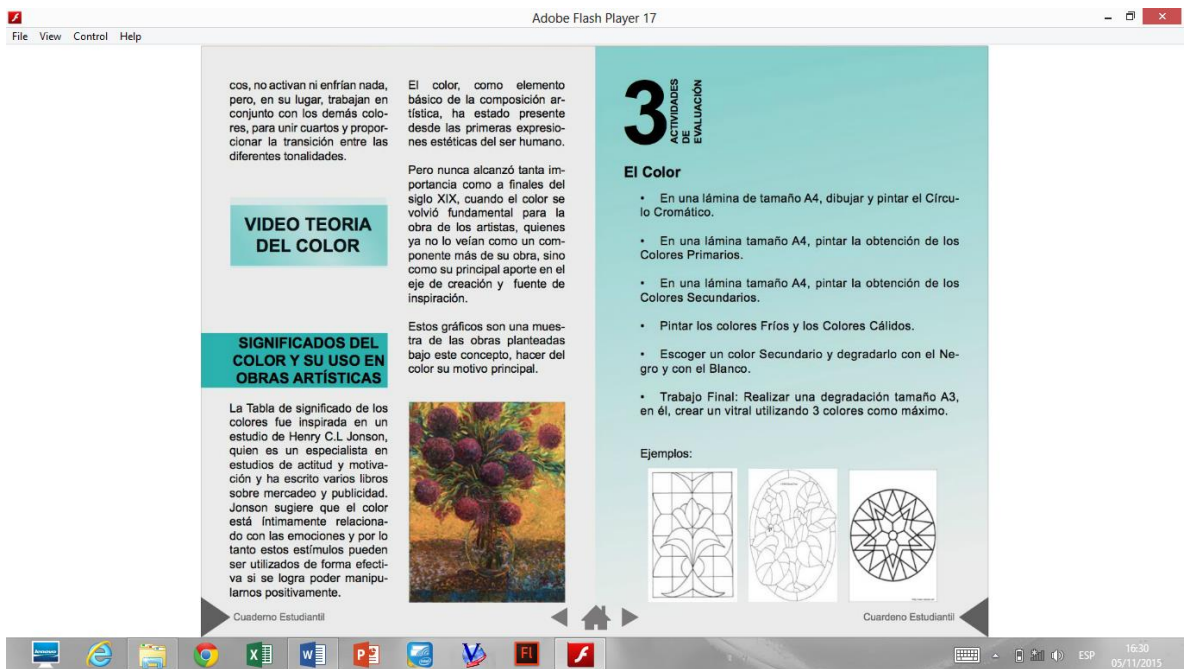
Cuaderno Estudiantil 17

16:28 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.






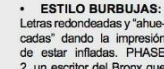
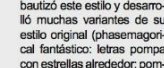
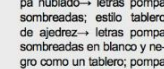
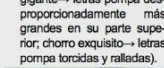


Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

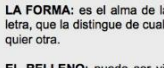
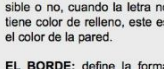
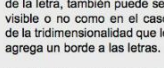
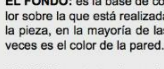
File View Control Help

ESTILO DEL GRAFITI

En este tipo de Arte, en la localidad, región, a nivel nacional y nivel global, se destacan 6 tipos de grafiti que se analiza a uno a uno a continuación:

- ESTILO FLECHERO:**
 El nombre o tag (dentro del grafiti la firma del autor) se subraya con una flecha o con una línea cruzada.
 
- ESTILO NEW YORK:**
 Letras muy juntas, torcidas ligeramente hacia la izquierda y terminadas en punta. Da sensación de tensión.
 
- ESTILO PARIS:**
 Letras amplias y separadas, dan sensación de soltura.
 
- ESTILO BURBUJAS:**
 Letras redondeadas y "ahus-cadas" dando la impresión de estar infladas. PHASE 2, un escritor del Bronx que bautizó este estilo y desarrolló muchas variantes de su estilo original (phasemagorica-fantástico: letras pompa con estrellas alrededor; pompa nublado → letras pompa sombreadas; estilo tablero de ajedrez → letras pompa sombreadas en blanco y negro como un tablero; pompa gigante → letras pompa desproporcionadamente más grandes en su parte superior; chorro exquisito → letras pompa torcidas y ralladas).
 



- ESTILO 3D:**
 Letras en perspectiva. PISTOL I, escritor de Brooklyn, fue el autor de la primera obra con letras tridimensionales.
 
- ESTILO WILDSTYLE:**
 Letras con trazos agresivos configurando formas difíciles de leer y donde se entremezclan distintos trazos muy enrevesados y aparentemente caóticos.
 

Los rasgos se toman a partir del supuesto de que el grafiti es una forma de letras que se destaca con colores, formas, efectos. Se pasa al análisis cada uno de ellos:

- LA FORMA:** es el alma de la letra, que la distingue de cualquier otra.
 
- EL RELLENO:** puede ser visible o no, cuando la letra no tiene color de relleno, este es el color de la pared.
 
- EL BORDE:** define la forma de la letra, también puede ser visible o no como en el caso de la tridimensionalidad que le agrega un borde a las letras.
 
- EL FONDO:** es la base de color sobre la que está realizada la pieza, en la mayoría de las veces es el color de la pared.
 

RASGOS COMUNES DEL GRAFITI

Entre los rasgos y componentes en común, que tienen las distintas formas de grafiti, se destaca que cada uno de los estilos tiene su forma y grado de complejidad

Cuaderno Estudiantil 31

16:31 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

4 ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El Grafiti

- Navegar en la Web y escoger imágenes de Grafitis, en diferentes lugares del mundo.
- Escribir la descripción y qué estilo tiene cada obra seleccionada.
- Bocetar y bosquejar un grafiti, al igual que el lugar en donde se ubicará.
- Trabajo Final: Realizar una Grafiti de un estilo seleccionado, tamaño A1. (Pliego de Cartulina)
- Prueba de Bloque.

BRILLO: son líneas o formas que se pegan al borde o relleno de las letras.

DESTELLO: son formas que son parte o no del brillo simulando un destello de luz.

3D: es un efecto de profundidad que se le da a las letras, puede tener un color o más, degradados o planos, con puntos, opacos, tal vez con alguna sombra para obtener relieve en las piezas.

REMATE: son pequeñas formas que estilizan las letras, las compensan.


CONEXIONES: son formas que unen unas letras con otras, aunque no forman parte de ellas las entrelazan.

FLECHAS: son adornos para las letras, a veces forman parte o son elementos aislados de las letras, las puede haber de muchos tipos, como parte de las conexiones, de los remates o del fondo.

FIRMA DEL AUTOR: es una frase o palabra que el autor estampa en la pieza para dar a conocer su autoría.

INSCRIPCIONES: son complemento a la pieza que indica el grupo al que pertenece el autor, dedicatorias, año, etc. Normalmente son letras más modestas que las principales.

RASGOS COMUNES

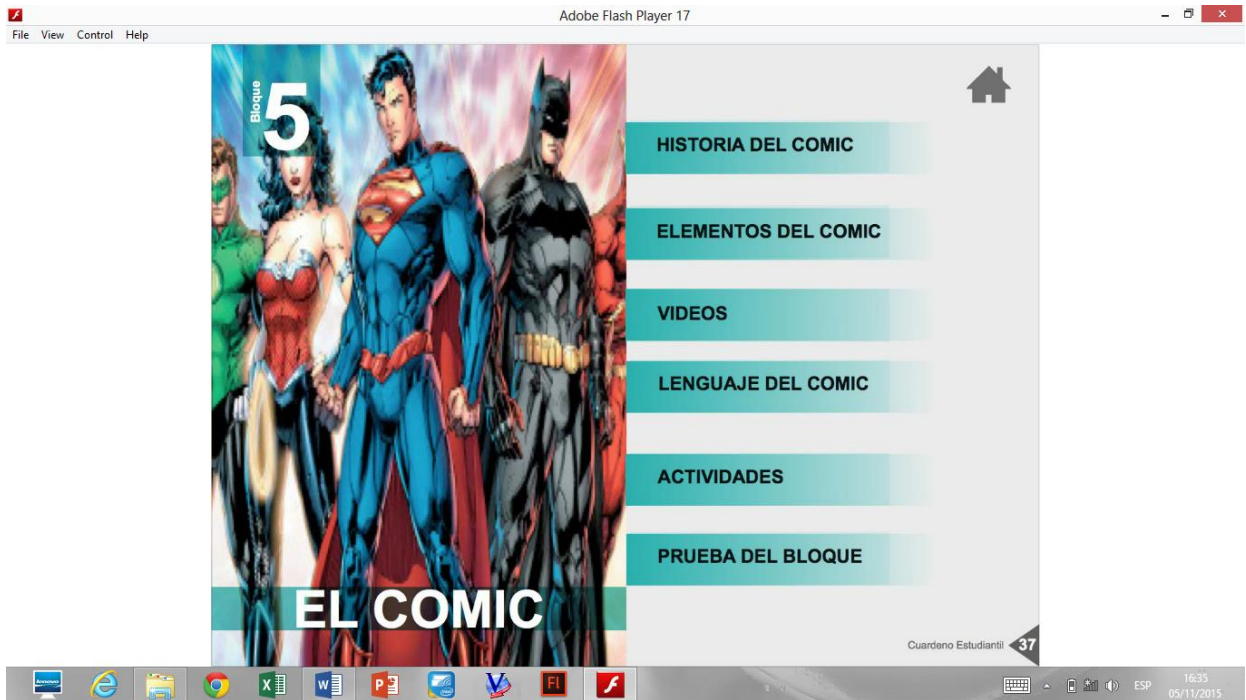


Cuaderno Estudiantil 32

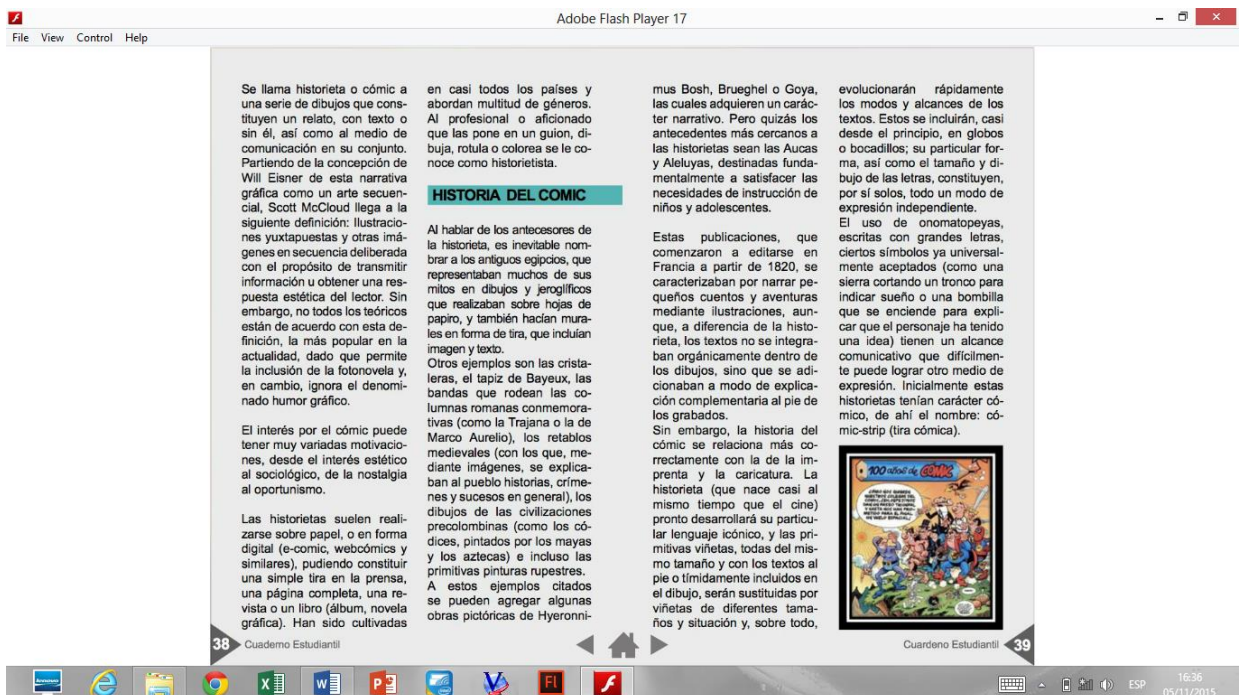
Cuaderno Estudiantil 33

16:35 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

ELEMENTOS DEL COMIC

Los elementos que se pueden citar en un comic cualquiera son:

- La Idea: es la parte inicial del trabajo, sin una idea simplemente el comic no existe. Una aventura, un viaje, una crítica, un chiste, todas son ideas válidas.
- La viñeta: se define como cada uno de los cuadros que tendrá la historietta, esta contiene líneas que delimitan el espacio total de la página, estas líneas pueden ser rectas o curvas, dependiendo el diseño que se quiera dar.
- El Bocadillo: es el espacio en donde se coloca el texto que cada personaje de la historietta piensa o dice; este elemento tiene dos partes: rabillo y globo.
- Onomatopeya: es el texto que imita un sonido y aparecen dentro o fuera del globo.
- Anamatopeyas: texto que representan los signos de afuera.

Viñetas: Espacio y Tiempo

La viñeta en el cómic es la unidad mínima con significado narrativo. Suele tratarse de un cuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historia. Cada viñeta corresponde a una clase anterior, y tiene la característica de que no solamente ocupa un espacio, sino también un tiempo. Controlar el espacio y el tiempo es básico a la hora de narrar los hechos de una historia en el cómic.


Dependiendo de lo que se quiera contar, se tratará por separado primero la viñeta, y luego de forma global, la composición de página, para poder distribuir las sensaciones de espacio y tiempo.

Espacio y tiempo de la viñeta

Es obvio que la viñeta es una noción de espacio, ya que dentro de la misma se selecciona una porción de la realidad. Para leer o recorrer estas viñetas se necesita también un espacio de tiempo que no es solamente físico, sino también psicológico.

Esto irá determinado por varios factores:

- **Tamaño de la viñeta:** se lee antes una viñeta pequeña que una grande. Además, y como seguimos el orden de lectura, se tarda más en leer una viñeta alargada horizontalmente que una alargada verticalmente.
- **Información visual:** se lee antes una viñeta con poco dibujo que una con muchos detalles. Si los detalles aportan detalles importantes, también necesitarán ser leídos.
- **Información textual:** se lee antes una viñeta con poco texto que una con mucho, al igual que se tardará más en una con más bocadillos. Además, la complejidad del texto también hará que su lectura sea más o menos rápida.



VIDEO ELEMENTOS DEL COMIC

VIDEO VIÑETAS DEL COMIC

40 Cuaderno Estudiantil

Cuaderno Estudiantil 41

16:37 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

PRUEBA DE BLOQUE N° 5

- Concepto de Comic:
- Características del Comic:
- Principales Elementos del Comic:
- Escribir los lenguajes más comunes de un Comic.
- Escribir una idea sobre una historietta.
- Escribir él porque está considerado arte un Comic.

42 Cuaderno Estudiantil

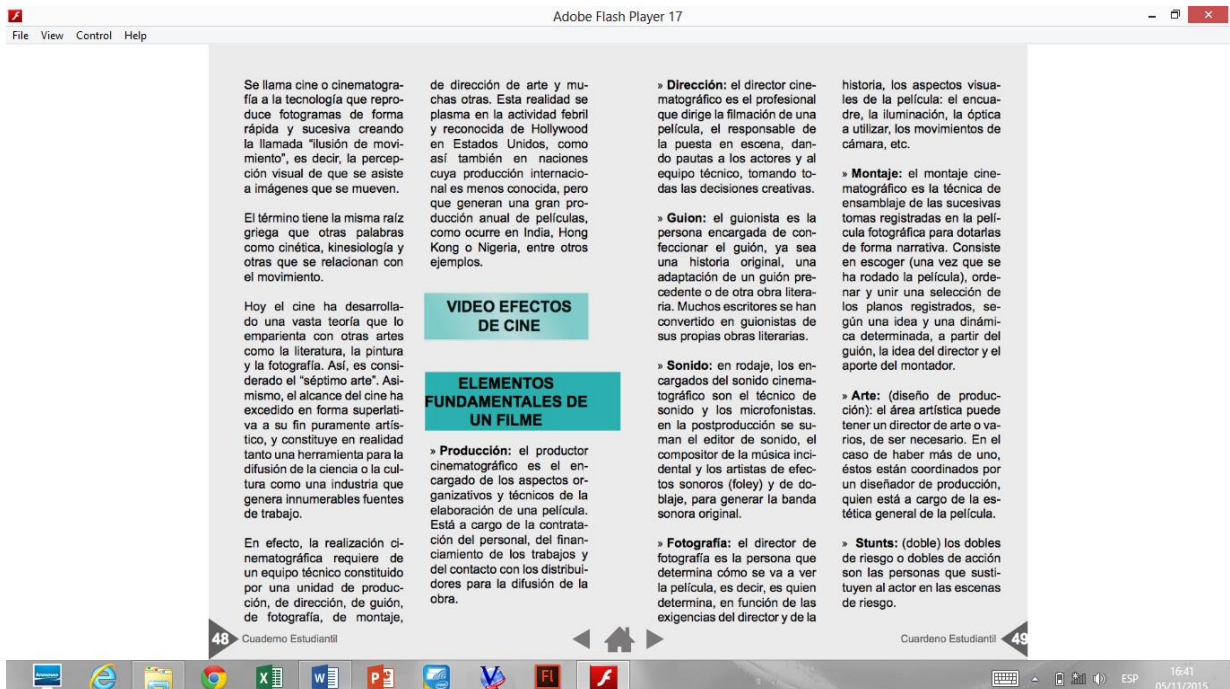
Cuaderno Estudiantil 43

16:37 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

» **Storyboards:** el storyboard es un guión gráfico que se utiliza para definir las secuencias, así como las variaciones de plano, gestos y posiciones de los actores, en cada una de las escenas antes de rodarla; en él vemos como si de un cómic se tratase la película completa.

Así como el lenguaje verbal utiliza sustantivos, verbos, adjetivos y otros elementos gramaticales, el lenguaje audiovisual se constituye también utilizando algunos elementos morfológicos que se dividen en visuales y sonoros (música, efectos de sonido, palabras, etc.) pero además de estos elementos, es necesario seguir ciertas normas sintácticas que nos permitan elaborar frases con sentido.

Estos aspectos sintácticos a considerar son los planos, los ángulos y los movimientos de cámara, los cuales a su vez están integrados ordenadamente tanto de manera visual como sonora.

TIPOS DE PLANOS

Un plano es el conjunto de imágenes que constituyen una misma forma. Hay de diferentes tipos según el ángulo de la cámara. Los diferentes tipos de Planos que se utilizan en el cine dependen de la distancia existente entre la cámara y el sujeto fotografiado, además por la longitud focal del objeto empleado son:

» **Gran Plano General:** También conocido como plano panorámico, muestra un escenario donde aparecen muchos personajes. Su objetivo es mostrar el espacio en donde se desarrolla la escena.

» **Plano General:** Capta a los personajes de cuerpo entero y muestra en detalle el entorno que les rodea. Se utiliza para comenzar una escena o situar una acción.

» **Plano Entero:** Se realiza de manera más cercana y muestra el cuerpo como límite de toda la pantalla (de los pies a la cabeza), muestra a la perfección la acción que desarrollan los actores, permitiéndoles apreciar sus características físicas.

» **Plano Medio:** La cámara se ubica cerca y muestra al personaje de la cintura hacia arriba, presenta la acción que despliega el actor, permitiendo apreciar sus emociones.

50 Cuaderno Estudiantil

51 Cuaderno Estudiantil

16:42 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

Adobe Flash Player 17

File View Control Help

VARIACIONES DE UN PLANO

Los movimientos de la cámara pueden ser ópticos o físicos, entre los que se destacan los movimientos ópticos, los que permiten crear mensajes audiovisuales efectivos.

Esto al unirse con los movimientos físicos de la cámara, influirán en el significado final.

Según la posición de la cámara, se puede captar el objetivo bajo distintos ángulos entre los que se destacan:

- **Angulo Normal:** la cámara esta paralela al suelo
- **Picado:** este ángulo se obtiene dirigiendo la cámara desde arriba hacia abajo del personaje, haciendo que se parezca más pequeño en relación a su entorno.
- **Contrapicado:** este ángulo se obtiene dirigiendo la cámara de abajo hacia arriba del personaje, haciendo que éste parezca más grande en relación a su entorno.
- **Cenital:** este ángulo se obtiene dirigiendo la cámara desde la parte en que ésta está prácticamente perpendicular al suelo.
- **Nadir:** este ángulo se obtiene cuando la cámara está en el suelo, y su visión es hacia lo que pase al personaje y su entorno.

VIDEO MOVIMIENTO DE CAMARA

6 ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El Cine

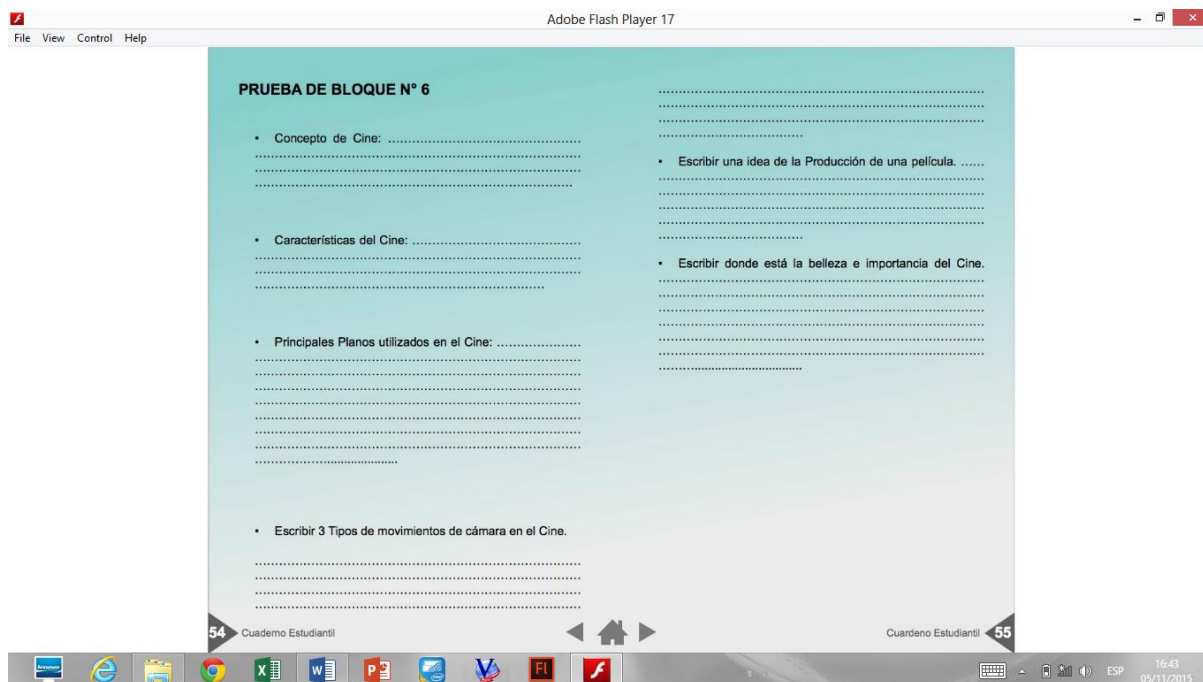
- Enumerar los tipos de Planos utilizados en el Cine.
- De revistas y periódicos locales, recortar imágenes que correspondan a cada uno de los planos utilizados en el cine.
- Realizar 3 Fichas Técnico – Artísticas, de films ECUATORIANOS.
- Trabajo Final: Realizar un Collage tamaño A2, de imágenes de películas ecuatorianas.

Cuaderno Estudiantil

Cuaderno Estudiantil

16:42 05/11/2015

Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.



Realización: Juan Fernando Fajardo Noritz.

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:

Estilo de aprendizaje es el conjunto de características pedagógicas y cognitivas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje; es decir, las distintas maneras en que un individuo puede aprender. Se cree que una mayoría de personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesado de estímulos e información. Las características sobre estilo de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y pretende dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el estudiante. No hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de

personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante.



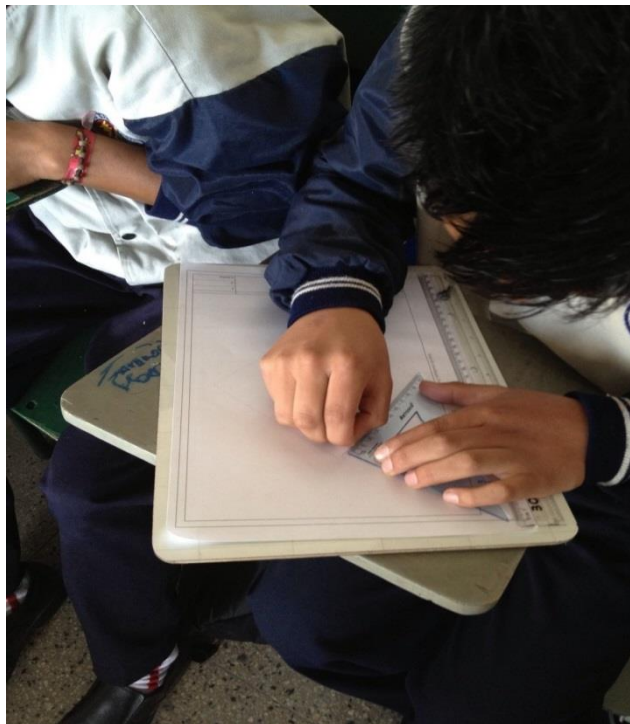
Los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo el alumno percibe interacciones y responde a su ambiente de aprendizaje. Es decir, tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan los medios de representación (visual, auditivo, kinestésico), etc. Cada persona aprende de manera distinta a las demás y si bien los estilos de aprendizaje, son relativamente estables, pueden cambiar; es decir pueden ser diferentes en situaciones diferentes y además son susceptibles de mejorarse, sobre todo al avanzar en su proceso de aprendizaje. El alumnado aprende con más efectividad cuando se le enseña utilizando su estilo de aprendizaje dominante.

VERIFICACIÓN Y VALIDACIÓN DEL PROGRAMA INTERACTIVO.

Las pruebas de validación en la ingeniería de software son el proceso de revisión que verifica que el sistema propuesto, cumple con las especificaciones y que logra su cometido.

Es normalmente una parte del proceso de pruebas de software de un proyecto, que también utiliza técnicas tales como evaluaciones, inspecciones y tutoriales. La validación es el proceso de comprobar que lo que se ha especificado es lo que el usuario realmente quería.

Se trata de evaluar el sistema o parte de este durante o al final del desarrollo para determinar si satisface los requisitos iniciales. La pregunta a realizarse es: ¿Es esto lo que el estudiante quiere?



La aprobación respectiva del diseño, desarrollo y elaboración de la guía didáctica y el cuaderno de trabajo, estuvieron a cargo del Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc, que es el Director de este trabajo de graduación y con el cual se desarrolló la totalidad del mismo, posteriormente la validación final de esta Tesis se la hizo en dos partes: la primera con cuatro compañeros docentes que se ofrecieron de voluntarios para realizar esta validación, a los cuatro les pareció excelente y fácil de seguir las guías e instrucciones propuestas, finalmente manifestaron como una “excelente ayuda” para los docentes que por distintas razones tienen que dictar esta asignatura, la segunda parte, se realizaron tres sesiones de trabajo con los estudiantes del primero de bachillerato paralelos: 1A2, 1B2 y 1D1 cursos tomados al azar y que estaban disponibles en ese momento. Los resultados fueron exitosos al 100%, los estudiantes pudieron trabajar muy fácilmente, con su cuaderno de trabajo, se consultó sobre si había algún inconveniente y su respuesta fue en abrumadora mayoría que NO tenían ningún problema.



En referencia al Cuaderno de Trabajo, el mismo se enmarca en temas planteados y que están en el último mapa de contenidos aprobados por el Ministerio de Educación y en algunos lineamientos psicopedagógicos que permiten al estudiante la objetividad de los contenidos tratados. Así mismo, se tomó en consideración la jornada educativa del establecimiento educativo, cada hora clase es de 40 minutos.

BENEFICIARIOS:

Con la presente investigación, se beneficiaron las dos partes del proceso educativo; en primer lugar los Alumnos y luego los Docentes.

Indirectamente se beneficiaron los padres de familia, así como los directivos.

Y por supuesto el autor de esta investigación porque al realizar el presente trabajo aprendió mucho.



CONCLUSIONES:

La utilización de la Guía Didáctica, por parte de los docentes fue exitosa por varias razones: Encontraron la Planificación Curricular para parte de estudio, tenían a su disposición la teoría y conceptos requeridos para ese bloque, tuvieron ejercicios prácticos fáciles de hacer y encontraron la prueba de bloque. Por lo anotado su aceptación fue unánime.

El uso del Cuaderno Estudiantil fue aún mejor, porque se notó el entusiasmo por parte de los alumnos al revisar sus tareas a cumplir, la teoría en forma de cuadros sinópticos, las indicaciones de cómo hacer sus prácticas y la prueba de bloque correspondiente.

En el proceso enseñanza – aprendizaje, hay varios elementos a ser tomados en cuenta y uno de ellos, se pudo constatar en el momento de validar la propuesta; este elemento que muy poco es tomado en cuenta, es la “motivación”, se pudo apreciar el cambio de actitud, muy positiva por cierto, en docentes y estudiantes, trabajaron con mucho entusiasmo al utilizar las dos herramientas didácticas.

RECOMENDACIONES:

Se recomienda que tanto la Guía Docente como el Cuaderno de Trabajo, sean actualizados cada cierto tiempo (año lectivo), a fin de mantener en ellos una información actualizada y sobre todo veraz.

En relación a los trabajos, si se analiza el tiempo de clase (40 minutos), es insuficiente para realizar un trabajo práctico, por lo que se sugiere que las dos horas vayan juntas para conseguir mejores resultados.

Recomendamos que se puede en algunos casos, enviar y recibir tareas por internet, estos trabajos teóricos (no prácticos), se podrían canalizar por esta vía. Para aliviar o disminuir el consumo de papel y aportar de esta manera en el cuidado del medio ambiente.

Juan Fernando Fajardo Noritz

CRÉDITOS:

Autor: Juan Fernando Fajardo Noritz

Lugar de Nacimiento: Cuenca – Azuay – Ecuador

Fecha de Nacimiento: 02 de Febrero de 1965

Teléfono: 072816649 – 0992159739

Correo Electrónico: jfajardonoritz@yahoo.es

Título Profesional: Arquitecto

Profesor con 23 años de experiencia laboral en el Colegio “Daniel Córdova Toral” de la ciudad de Cuenca.

j. BIBLIOGRAFÍA

ARBOLEDA TORO, Néstor, (2001). Tecnología Educativa y Diseño Instruccional, 6ta. Ed.

CABERO, Julio, "Tecnología Educativa" 2001

CASTRO, Claudio de Mora, 1998, La Educación en la Era de la informática, Edit. Washington D.C.

COSTA MUÑOZ, María Enith, Investigación Científica 1999
Diccionario de Informática.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Edit. Santillana - España, Tomo II.

ESTEBANELL Y FERRÉS, Capacidades de la Nuevas Tecnologías 1994

GUTIERREZ, Martín, Capacidades de las Nuevas Tecnologías 1997

HATTOS, Luis A; Compendio de la Didáctica General.

MALDONADO, Judith, Módulo III, Habilidades en el Uso de las nuevas Tecnologías de la Información en el Contexto Educativo. U.T.P.L. 2002.

MENA, Marcos Iván José. (1996).Didáctica y Nuevas Tecnologías de la Educación. Ed. Escuela Española S.A.

MENA, Marcos Iván José. Didáctica y Nuevas Tecnologías de la Educación. Ed. Escuela Española S.A. 1996

MENA, Merchán Bienvenido, Ciencia y Tecnología 2001

NÉRICI Irídeo, Hacia una Didáctica General Dinámica.

PORRAS, Marcos Manuel, Tecnología Científica, 1998

REASCOS, Nelson, La Investigación para el Desarrollo Rural. U.N.L. 2001.

SARMIENTO, Miguel, PEREZ, Galo. QUEZADA, Froilán. Corrientes, Métodos y Técnicas de la Investigación Educativa. U.N.L. 1996.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA

TEMA:

“GUIA DIDACTICA INTERACTIVA Y CUADERNO DE TRABAJO PARA LA ASIGNATURA DE EDUCACION ARTISTICA, DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO TECNICO “DANIEL CORDOVA TORAL” DE LA CIUDAD DE CUENCA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015”

Proyecto de Tesis previo a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa

AUTOR:

JUAN FERNANDO FAJARDO NORITZ

DIRECTOR DE TESIS:

ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2015

TEMA:

“GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA Y CUADERNO DE TRABAJO PARA LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA, DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO TÉCNICO “DANIEL CÓRDOVA TORAL” DE LA CIUDAD DE CUENCA, AÑO LECTIVO 2014 - 2015.”

PROBLEMÁTICA:

En la malla curricular vigente, existen asignaturas con un reducido número de horas clase, que con 2 períodos semanales y en algunos casos una sola sesión a la semana; lo que dificulta en gran medida el proceso enseñanza – aprendizaje. Una de estas asignaturas es la de Educación Artística.

El período de 45 minutos asignado es insuficiente dada las características de esta asignatura; además por diversas razones se pierden horas clase que se dedican a programas cívicos, socioculturales y deportivos en los que obligatoriamente los cursos deben participar restando las posibilidades de obtener correctamente el número de aportes requeridos (5) para cada bloque curricular.

Al ser la carga horaria ínfima no es posible asignar a un solo docente sus 30 horas clase, porque para completarla tendría 15 cursos, siendo materialmente difícil el trabajo docente con un excesivo número de estudiantes. Generalmente estas horas de Educación Artística se ponen como relleno a otros docentes que les falta dos horas para completar la carga horaria. En

algunas situaciones el docente no tiene el perfil óptimo lo que dificulta su trabajo como profesor que sumado al tiempo de hora – clase no permite la labor del estudiante dentro del aula por lo que lo trabajado en clase deben terminar en sus hogares.

Por ser una asignatura nueva, cuyo objetivo es la formación integral del estudiante para desarrollar parte de las inteligencias múltiples, no existe en el mercado educativo material adecuado para trabajar y evaluar efectivamente las tareas en el aula y fuera de ella y así cumplir con los parámetros solicitados por la Ley Organica de Educacion Intercultural - LOEI.

Finalmente, otro de los inconvenientes que se presentan es, que cada año lectivo la planta docente de estas materias se cambia, por las razones explicadas anteriormente, lo que hace aun dificil hacer un seguimiento al avance de contenidos, problemas de readecuacion de mallas, etc.

JUSTIFICACIÓN:

La Universidad Nacional de Loja estructurada por distintas Áreas, admite en su ordenamiento académico vigente, la realización de investigaciones que permitan presentar componentes transformadores a un problema educativo determinado, con el único afán de buscar alternativas de solución.

Para un docente de la asignatura de Educación Artística de los Primeros cursos de Bachillerato Técnico, una alternativa viable y factible sería la elaboración del Cuaderno de Trabajo para los estudiantes, y la Guía Didáctica para el Docente.

Con la implementación de éstos materiales didácticos, se pretende solucionar varios problemas que se están suscitando actualmente y así lograr una estrategia de trabajo óptimo al desarrollar esta disciplina incluyendo una evaluación efectiva.

Educación Artística, es una asignatura nueva, cuyo objetivo es la formación integral del estudiante para desarrollar parte de las inteligencias múltiples; el mejoramiento de éstas, no es tarea fácil, y no se debe tomar solo para cumplir con los parámetros de la LOEI; sino para el desarrollo de la personalidad global del estudiante. Además, no se considera el perfil para designar el docente, es por eso, que este material sería de mucha utilidad para el maestro que le fueron asignadas estas horas de clase a pesar de que no sea su especialización.

Es justificable entonces, un planteamiento de la elaboración de material pedagógico apropiado como lo es la guía didáctica y el cuaderno de trabajo, con el fin de que el docente que trabaje en esta asignatura tenga el material necesario, y los estudiantes se motiven a trabajar con el mismo desarrollando su creatividad, memoria visual entre otras destrezas. Por lo tanto, esta asignatura dejaría de ser solo una materia de relleno si no más bien un complemento para obtener un aprendizaje significativo.

Se planteaba un problema en la parte final del punto anterior, el de los seguimientos que se deben hacer a los aprendizajes, a los problemas que se tuvieron en el desarrollo de la cátedra, etc. Con dos instrumentos claves como los que se plantean, estas actividades serían mucho más fáciles de realizarlas.

GENERAL:

Realizar una Guía Didáctica y un Cuaderno de Trabajo para la asignatura de Educación Artística para los alumnos del Primero de Bachillerato del colegio Técnico Daniel Córdova Toral de la ciudad de Cuenca.

ESPECÍFICOS:

- Desarrollar los contenidos didácticos dispuestos por el Ministerio de Educación en la materia de Educación Artística.
- Canalizar la diversidad existente en relación a contenidos y estrategias metodológicas.
- Proponer trabajos prácticos en cada tema planteado en la Guía Didáctica.
- Proponer proyectos artísticos, utilizando materiales de nuestro medio. Rescatando y Respetando el medio ambiente, nuestras costumbres y tradiciones.
- Elaborar la guía didáctica interactiva y el cuaderno de trabajo para superar deficiencias actuales.

MARCO TEÓRICO:

Considerando que hoy en día en el ámbito de la educación se ha implementado muy acertadamente la tecnología, nosotros los docentes nos encontramos con la necesidad de poder estar a la par con la misma, para lo cual es importante en primera instancia tener en cuenta el compromiso y responsabilidad que tenemos para con nuestros estudiantes. En el caso de la asignatura Educación artística como ya lo hemos mencionado anteriormente, no existe un material de apoyo para trabajar dentro de las aulas, es por eso que la propuesta del presente trabajo es realizar una guía didáctica interactiva para el docente y un cuaderno de trabajo para los estudiantes con el objetivo de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, teniendo como actores principales a los estudiantes al motivarlos a construir su aprendizaje de una manera significativa al trabajar con una serie de nuevas estructuras del conocimiento de una manera tal que sea muy interesante para ellos y que mejor opción que la tecnología.

CAPITULO 1: ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN EDUCATIVA

Datos Generales:

Nombre de la Institución: COLEGIO NACIONAL "DANIEL CORDOVA TORAL"

Ubicación: Provincia del Azuay Cantón: Cuenca Parroquia: Huayna Capac

Dirección: Av. El Paraíso 2-60 Teléfono: 24096511

Coordinadora Zonal: Lcda. María Eugenia Verdugo

Régimen: Sierra

Modalidad: Presencial

Código: AMIE: 01H00196

Sexo: Mixto

Jornada: Matutina

Clase: Técnico

Nivel Educativo: Bachillerato

Sostenimiento: Fiscal

Especialidades Técnicas: Mecánica Industrial, Mecánica Automotriz,
Electricidad y Electrónica

Número de Cursos: 21 (8 Primeros, 7 Segundos, 6 Terceros)

Población Estudiantil: 668 estudiantes

Número de Docentes: 61

Período de clase: 40 minutos.

FILOSOFIA INSTITUCIONAL

VISIÓN

El Colegio Nacional Técnico Daniel Córdova Toral será una Institución Técnico-Educativa de alto nivel académico, humanista, innovadora, creativa; que

impulse el desarrollo de emprendimientos productivos, con la capacidad de satisfacer las demandas de la sociedad a nivel local y regional, que brinde su apoyo en todas las transformaciones que conlleven a mejorar la calidad de vida de la sociedad.

MISIÓN

El Colegio Nacional Técnico “Daniel Córdova Toral” forma bachilleres técnicos mediante una educación integral con aprendizajes significativos y auténticos; la vinculación con los sectores productivos; la capacitación técnica, pedagógica e investigativa permanente de su personal docente y la participación activa de los padres de familia, permitiendo a los egresados insertarse en el mundo laboral de manera que aporten al desarrollo social y económico.

IDEARIO

El Colegio Técnico Daniel Córdova Toral es una institución educativa que está al servicio de la sociedad cuencana, que brinda una formación académica acorde a las necesidades y exigencias actuales, basada en una educación integral de identidad, afectividad y seguridad, dentro de una convivencia social armónica y el desarrollo permanente de valores universales, formando bachilleres capaces de enfrentar los retos que se presentan a lo largo de su vida, docentes comprometidos con la formación de los educandos, padres de familia corresponsables del proceso de enseñanza- aprendizaje y la sociedad como gestora de cambios permanentes.

RESEÑA HISTORICA DEL COLEGIO DANIEL CORDOVA TORAL

Todo empezó en el año de 1968, cuando el colegio Normal J. Calle suprimió el Ciclo Básico para restringir su actividad exclusivamente al diversificado, destinado a la formación de Maestros de Educación Primaria. El Dr. Eugenio Moreno Heredia y sus doce colaboradores, conocidos como “Los trece de la fama”, dieron el gran paso, convencidos de que serían una guía de futuro y una esperanza de porvenir.

El Dr. Eugenio Moreno, a quien el colegio registra orgullosamente como su Primer Rector, lo dijo con las siguientes palabras: *“El hecho de fundar un colegio, de iniciar una obra nueva y mi fe en la juventud, hicieron que acepte la gentil propuesta del Ministro, sin reparar en el Sancho Panza que trotaba a mi lado en su pequeño jumento, mientras yo levantaba mi lanza y salía por las calles de Cuenca a batallar por el noble ideal de la educación”.*



Al plantel se lo bautizo con el nombre de Daniel Córdova Toral, en honor de uno de los hombres más destacados del Ecuador. Sus padres fueron, Joaquín Córdova y Herlinda Toral. Fue abogado, periodista y político, desempeño importantes cargos públicos a nivel nacional e internacional (Gobernador del Azuay, Diputado y Senador por la Provincia, Vicepresidente encargado de la república, Diplomático en Washington y Venezuela) pero siempre considero a la educación como una de las más significativas y queridas tareas. Fue un gran defensor del laicismo, Ministro de Educación, Profesor Universitario, Rector del Colegio Benigno Malo en tres ocasiones, fundador del Normal Manuel J. Calle y creador de las escuelas Luis Cordero y Tres de Noviembre.

No había mucho que llevar a la vetusta y anti funcional casa de la calle Juan Montalvo, donde comenzaría a funcionar el colegio. Los pupitres más destartados, los libros más deteriorados, las viejas pizarras. Todo, absolutamente todo se prestaba al desaliento. Pero aquellos trece de la fama no eran personas de acobardarse por esas cosas. Al fin y al cabo ya tenían bastante con un lugar y algo con que empezar a trabajar, aunque fuera viejo y prestado. El colegio inicio sus labores en 1968 con doscientos alumnos, uniformados de azul y rojo.

Al principio no se destinó un presupuesto, por lo que tuvieron que comprar todo fiado, las tizas se debían retirar del Manuel J. Calle o adquirirlas con plata de su propio bolsillo. Con la sirena para anunciar el principio y el fin de la jornada, no había problema, bastaba que el inspector saliera de la casa y con toque seguro y largo, pulsara el timbre de la puerta de calle.

Ellos estaban dispuestos a todo para enseñar, y la imaginación, que obra como una especie de llave maestra que abre todas las puertas, jugarían un papel muy importante. Se recuerda con especial afecto al profesor de Geografía, Daniel Vintimilla Vélez, que al no contar con una esfera terrestre, un día se lo encontró en el aula, haciendo girar sobre su eje un balón de básquet y luego mostrando su traslación alrededor del sol. Finalmente, el índice del profesor iba y venía despacio sobre la pelota, dibujando los continentes. Y mientras le explicaba a los estudiantes, el rector lo observaba con lágrimas en los ojos y el corazón conmovido.

Daniel Vintimilla, dono al plantel la gran mayoría de libros de su biblioteca.

El Dr. Eugenio Moreno, no solo era el abogado, el maestro, el escritor de excepcionales dotes, el poeta de ternura y sensibilidad extremas; era también un constructor de realidades. Cuando supo que venía el Ministro de Educación, Vicente Anda Aguirre, para conocer el estado de los principales colegios de la ciudad, y como la situación del Daniel pasaba ya de castaño oscuro, o quiso perder la oportunidad. Y aunque no estaba en la lista de establecimientos a ser visitados, gracias a sus gestiones el Ministro le hizo el ofrecimiento. Esa sería una visita de vital importancia para el plantel y el Dr. Moreno, fiel a su vocación, tendría una ocurrencia muy atinada.

Pidió a un carpintero de la vecindad que hiciera estragos en pasamanos, escaleras y corredores, para que cuando viniera el Ministro se llevara la peor impresión. El carpintero se había mostrado desconcertado, pues él estaba para construir y o para destruir, pero finalmente comprendió que la petición del

rector, implicaba un gran amor por los estudiantes. El carpintero hizo lo encomendado, aunque luego de la visita tendría que reparar todos los desperfectos.

El Ministro, impresionado por el calamitoso estado de ese local y temiendo por la seguridad de los alumnos, pidió al rector que busque otro, sin importar el precio de alquiler. Además de que enseguida destinaria los 500 mil sucres, que se requerían para iniciar la construcción del nuevo edificio; obra que empezó en marzo de 1974, sobre el terreno que, en octubre de 1968, el Dr. Moreno había obtenido como donación por parte del Alcalde de la ciudad, Dr. Ricardo Muñoz Chávez.

Así, los danielistas se dieron maña y se salieron con la suya y lo bueno fue que con el entusiasmo de los empleados, personal de servicio y profesores, que trabajando en mingas, llevando piedras, arena y demás materiales, poco a poco fue avanzando la obra. Al cabo de un tiempo y luego de pasar por otros dos locales, se fueron al propio en 1977. Se mudaron al Paraíso, en enero de 1978 se llevó acabo el acto de inauguración.

En un local propio se puede hacer mejoras y el colegio empezó a progresar rápidamente.

En cuanto al Ciclo Diversificado, en 1974 se lo consiguió para las señoritas con la especialidad de “Educación para el Hogar”, ofreciendo el título de Bachiller Técnico en Alimentación, Vestuario, Cuidado y Orientación del Niño y Educación para la Salud. La intención era que las graduadas se conviertan en ecónomas, auxiliares en hospitales, Casa Cunas o Jardines de Infantes; o en

su lugar, en maestras del vestuario. Denominación que cambio por Bachiller en Artes Manuales; que al no contar con suficiente número de alumnado, fue suprimido al iniciar los 90, igual que la sección nocturna, que había sido creada diez años atrás y que funcionaba con la especialización en Comercialización.

En 1977 se consiguió el diversificado para varones en Mecánica Industrial, siendo el primero entre los planteles fiscales de la ciudad, que contaba con una especialidad de esta naturaleza. En 1980 el colegio fue incluido en el proyecto PROMET, lo que significó la capacitación del personal, la ampliación del espacio físico y la construcción de talleres. Siete años más tarde se le concedió las especialidades de Mecánica Automotriz y Electricidad y en el año 2005 en Electrónica.

Hoy, el Daniel Córdova es uno de los planteles más prestigiosos de la ciudad. Su fundador llevaba muerto ya unos años, igual que alguno de sus maestros. Otros se han jubilado. Pero todos ellos han tenido dignos sucesores, que han promocionado personas instruidas y progresistas, capaces de lucirse no sólo en la técnica, sino en cualquier rama de las ciencias y de las artes.

El mundo actual está experimentando un acelerado cambio en todos los aspectos, social, político, económico, cultural, etc. Esta transformación global, afecta en las actividades humanas, lo que para ayer era bueno y correcto, hoy es obsoleto y caduco. La educación en los actuales momentos, no escapa a esta tendencia mundial, lo que repercute significativamente en la formación de los estudiantes.

Entonces, bajo este contexto, las nuevas tecnologías de comunicación e información Tics, y más concretamente la informática, constituye el medio y recurso más idóneo que los conocidos tradicionalmente, que requieren de un aprendizaje previo de manejo para utilizarla como herramienta e instrumento al servicio de las programaciones de aula (currículo), de la metodología y didáctica escolar. Se necesita pues entonces poseer conocimientos básicos de los equipos informáticos (Hardware), aprender cómo funcionan los sistemas operativos y los programas (software) y, posteriormente, utilizarlos para integrar el ordenador en las actividades del aula.

Los maestros debemos estar conscientes del acelerado y profundo cambio que estamos experimentando día a día y que toda ayuda en el proceso Enseñanza – Aprendizaje que vaya en beneficio de sus estudiantes debemos aprovecharla y canalizarla de la mejor manera a fin de conseguir una mejor formación de sus educandos.

El desafío actual, es el mejoramiento de la formación de los estudiantes, a través de la transformación cualitativa del currículo y del proceso de formación, siendo necesario generar un nuevo modelo que dé respuesta en forma diferente a la transmisión y la reproducción del conocimiento, la vinculación temprana a la realidad educativa, una formación ética y valórica comprometida y una nueva actitud frente al saber, como el pleno ejercicio de su creatividad, autonomía pedagógica y la capacidad de autoperfeccionamiento e investigación, y la capacidad de operar pedagógicamente con nuevas tecnologías y el trabajo de equipo.

CAPITULO 2: TEORIAS Y CONCEPTOS DEL APRENDIZAJE

La teoría del aprendizaje significativo según David Ausubel, expresa su idea fundamental de la siguiente manera: “el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe”.

El aprendizaje es significativo cuando el alumno va construyendo su propio objeto de conocimiento de acuerdo a su Estructura Cognoscitiva.

Ausubel denomina “Estructura Cognoscitiva” a un sistema de conceptos organizados de una manera de estructura escalonada, para fiscalizar o monitorear ordenadamente las acciones que el alumno tiene o hace de las experiencias sensoriales. Lo que significa que el aprendizaje significativo tiene una relación frontal o directa con los aspectos cuantitativos y cualitativos de conocimientos previos y con las distintas interrelaciones que se establecen entre ellos.

Los conocimientos previos, que son los que forman el esquema de conocimientos, se definen como la representación que posee una persona en un momento determinado. Este conjunto de saberes, le van a servir de base para aplicar hechos o cualidades a los nuevos aprendizajes, por lo que el docente debe considerar como útiles y sobre todo necesarios.

La metodología o el conjunto de métodos que se sigue en una investigación, cuando es activa, permite a los estudiantes la construcción del conocimiento de una manera significativa propiciando a la vez una actitud crítica frente a los diferentes tipos de mensajes que utilizan los docentes.

Por otro lado, la actitud del docente dentro del salón de clase, debe estar comprometida estrechamente con los avances de la ciencia y la tecnología, es

así que el docente es mediador entre el conocimiento y sus estudiantes, y no solo proporciona, amontona o inserta información sino que, los guía y los ayuda a aprender.

CAPITULO 3: BLOQUES DE CONTENIDOS SOBRE EL ARTE.

Según el diccionario de Filosofía; Arte significa una cierta virtud o habilidad para hacer o producir algo.

El arte no pretende decir lo que es, o como es, o porque es, *sino hacer que algo sea*, puede proporcionar una cierta “imagen del mundo”. Se puede, en efecto “ver” el mundo de muy distintas maneras; verlo desde el punto de vista artístico o como materia para elaborar obras de arte es una de ellas.

Hay una definición del arte como creación de valores tales como lo bello (o, según los casos, lo feo, lo sublime, lo cómico, etc.), es una definición más adecuada y no necesariamente incompatible con la anterior. Es la propuesta según la cual el Arte es una forma de simbolización.

Es importante precisar cómo se entiende esta simbolización e intentar unirla con procesos emotivos. Las teorías puramente *simbolistas* o puramente *emotivas* del arte dejan siempre escapar algunos elementos esenciales de éste. Es posible que la conjunción de estas teorías, en cambio permita dar cuenta de la gran riqueza de manifestaciones del arte, tanto de la producción artística como el goce e interpretación de ésta.

Al respecto, *Nahm* ha señalado las siguientes seis características de la obra de arte, previas a una posterior interpretación:

- 1° La obra de arte es, morfológicamente, una forma significativa concreta; concreta en tanto que el material; significativa en tanto que implicando signos; forma en tanto que expresada.
- 2° La obra de arte es un acontecimiento realizado o actualizado por los poderes creadores del contemplador estético, una estructura que relaciona el artista y el contemplador de su obra.
- 3° Las diferencias para los juicios de hecho (correspondientes a la obra de arte o artefacto de contraste con la obra de arte como obra bella) son proporcionadas por las tres funciones de la estructura del arte: el hacer, el expresar y el simbolizar.
- 4° Hay una dirección que va del mero artefacto a la obra de arte propiamente dicha, paralela a la dirección que va de los juicios de hecho a los juicios de valor.
- 5° La característica anterior permite introducir las correcciones necesarias para evitar el nominalismo propio de los que sostienen el carácter no significativo de toda la obra de arte como tal.
- 6° Es preciso determinar siempre los niveles mediante los cuales la expresión genérica, el símbolo genérico y la acción genérica se dirigen hacia la individualización en lo que toca a los juicios de los hechos.

“La belleza artística no consiste en representar una cosa bella, sino en la bella representación de una cosa.”

3.1 Mitos y Leyendas

¿Qué es un mito?

Un mito (relato falso con sentido oculto, narración, discurso, palabra emotiva) se refiere a un relato que tiene una explicación o simbología muy profunda para una cultura en el cual se presenta una explicación divina del origen, existencia y desarrollo de una civilización.

En este contexto, puede considerarse a un mito como un tipo de creencia establecida, habitualmente a través de varias generaciones, con relación a ciertos hechos improbables y sorprendentes que, de acuerdo al mito, han sucedido en la realidad, los cuales no son posibles de ser verificados de manera objetiva. Pero incluso los hechos históricos pueden servir como mitos si son importantes para una cultura determinada.

¿Qué es una leyenda?

Una leyenda es una narración oral o escrita, en prosa o verso, de apariencia más o menos histórica, con una mayor o menor proporción de elementos imaginativos.

Pueden ser religiosas, profanas o mixtas, según el tema del cual traten. Las leyendas también pueden ser populares (de formación más o menos espontánea o inconsciente), eruditas o fruto de una combinación de elementos de ambos orígenes. Pueden haber sido inicialmente eruditas y haber conseguido, después, una gran popularidad.

Sin importar la extensión que tenga -aunque por lo general es corta- el rasgo que la define es su tema. La leyenda siempre es un relato que pretende explicar un fenómeno natural -como las tempestades, los lagos, los terremotos- contando una historia fantástica. Como ejemplo, la leyenda de la Laguna del Inca, de intenso color verde, dice que en el fondo de sus aguas está enterrado el cuerpo de una princesa inca, cuyos ojos eran de ese color, quien murió el día en que acababa de casarse.

Su dolido esposo no quiso enterrarla, sino dejarla allí, y cuando lo hubo hecho, las aguas transparentes se tornaron del color que conservan hasta hoy. Como en toda leyenda, esto pasó hace muchísimo tiempo, y la narración fue pasando de boca en boca, de generación en generación, hasta que alguien acertó a escribirla. Por esto decimos que las leyendas se originan en forma oral o escrita.

3.2 Arte Abstracto

Se define como Arte Abstracto, el arte que consta o toma lo más esencial de la obra, y lo reduce a sus aspectos cromáticos, formales y estructurales.

La abstracción consiste en separar las cualidades de un objeto para considerarlas aisladamente o para considerar el mismo objeto en su pura esencia o noción, este arte rechaza cualquier forma de copia de cualquier modelo exterior a lo que piensa y siente un artista.

El abstraccionismo aleja la imitación o reproducción fiel.

3.3 El Color

En el latín, y más exactamente en *chromaticus*, es donde se encuentra el origen etimológico de la palabra cromático. No obstante, hay que subrayar que el mencionado término latino procede a su vez del griego Χρωματικός.

Una vez dejado todo ello claro es necesario determinar el significado del concepto que nos ocupa, que es un adjetivo con el cual se define a todo aquello que pertenece o se refiere a los colores. Así, partiendo de dicha acepción, nos encontramos con que podemos hablar de lo que se conoce como círculo cromático. Este es un círculo que se confecciona distribuyendo a lo largo de él toda la serie de colores que dan lugar al segmento de la luz.

Con sus respectivas mezclas se va formando poco a poco el “Círculo Cromático”. El círculo cromático se usa en la clasificación de los colores. Se denomina círculo cromático al resultante de distribuir alrededor de un círculo los colores que conforman el segmento de la luz.

En el desarrollo del círculo cromático, se van obteniendo los colores *Primarios*, *Secundarios* y *Terciarios*; los colores *Complementarios* (son los que forman una línea o están opuestos en el círculo cromático); los colores *Calidos* que son los que van desde el violeta hasta el Verde Amarillento y los colores *Frios* que son los que van desde el verde hasta Violeta azulado.

3.4 El Grafiti

Entendida como una de las expresiones de arte urbano más populares y características de la actualidad, el grafiti no es más que un dibujo o una obra

de arte pictórica realizadas en las paredes y muros de la calle. Así, el grafiti no se mueve o muestra dentro de círculos intelectuales o privados de arte sino que se caracteriza por ser expuesto de manera pública para que todos lo vean y disfruten día a día.

El grafiti es por lo general anónimo y puede tener diferentes objetivos en lo que respecta a la razón de su realización: mientras algunos son meramente artísticos, otros son formulaciones políticas, otros de protesta y muchos otros son simples mensajes sin mayores pretensiones.

La palabra grafiti proviene del italiano y se relaciona con la idea de grafito o de expresión gráfica. Justamente, uno de los elementos más característicos del grafiti es que se realiza siempre de manera gráfica y visual. Por lo general, el grafiti no sigue reglas artísticas más que la misma libertad de expresión del autor, y es por eso que mientras algunos son realmente complejos y verdaderas obras de arte, otros son simples frases escritas con cierta violencia en las paredes o puertas de negocios.

Se estima que los grafitis son siempre realizados por las generaciones más jóvenes que se encuentran opuestas al mundo conservador e institucionalizado de los adultos.

En este sentido, en muchos países el grafiti es un delito ya que es considerado suciedad o daño de la propiedad privada.

Sin embargo, en diversos lugares el grafiti ya está integrado al tejido urbano y es considerado una verdadera e importante forma de expresión cultural y popular.

Hoy en día, los grafitis se han revigorizado en muchas ciudades ya que se utilizan matrices de gran complejidad e infinitos diseños para establecer ideas o puntos de vista.

3.5 El Comic

Se llama *historieta* o *cómic* a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como al medio de comunicación en su conjunto. Partiendo de la concepción de Will Eisner de esta narrativa gráfica como un arte secuencial, Scott McCloud llega a la siguiente definición: Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector. Sin embargo, no todos los teóricos están de acuerdo con esta definición, la más popular en la actualidad, dado que permite la inclusión de la fotonovela y, en cambio, ignora el denominado humor gráfico.

El interés por el cómic puede tener muy variadas motivaciones, desde el interés estético al sociológico, de la nostalgia al oportunismo.

Las historietas suelen realizarse sobre papel, o en forma digital (e-comic, webcómic y similares), pudiendo constituir una simple tira en la prensa, una página completa, una revista o un libro (álbum, novela gráfica). Han sido cultivadas en casi todos los países y abordan multitud de géneros. Al profesional o aficionado que las pone en un guion, dibuja, rotula o colorea se le conoce como *historietista*.

3.6 El Cine

Se llama cine o cinematografía a la tecnología que reproduce fotogramas de forma rápida y sucesiva creando la llamada “ilusión de movimiento”, es decir, la percepción visual de que se asiste a imágenes que se mueven. También se le dice cine al edificio o sala donde se proyectan las películas.

El término tiene la misma raíz griega que otras palabras como cinética, kinesiología y otras que se relacionan con el movimiento.

En el año 1995 el cine cumplió cien años, luego de que un 28 de diciembre de 1895 los hermanos Lumière proyectaran el primer film que reproducía la salida de los obreros de una fábrica francesa en Lyon. Desde entonces, el cine ha atravesado diferentes períodos, desde la etapa muda hasta el comienzo del cine sonoro, desde el cine no narrativo hasta el cine de géneros y así en adelante. Esta evolución reconoce ciertos hitos específicos que han representado verdaderos cambios históricos; sin dudas, el primero de ellos consistió en la incorporación del sonido, en especial de voces humanas y música, sin olvidar los efectos sonoros. El segundo impacto de alta relevancia consistió en la posibilidad de incorporar color y abandonar el estilo tradicional de proyecciones en blanco y negro. Finalmente, la aparición de tecnologías digitales ha sido el tercer golpe de efecto en la historia del cine, que ha permitido la generación de imágenes sorprendentes en el marco de un cambio notable de los costos.

CAPITULO 4: **PROPUESTA DE LA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA Y CUADERNO DE TRABAJO.**

GUÍA DIDÁCTICA.

Un texto es un *conjunto coherente de signos* que, codificado en un sistema, forma una unidad de sentido y tiene una intención comunicativa. La didáctica, por su parte, es el área de la *pedagogía* vinculada a los métodos prácticos de enseñanza.

En la actualidad, la mayor parte de los textos didácticos se utilizan en el ámbito de la *educación* y sirven de apoyo a los contenidos que enseñan los docentes en base a los planes curriculares.

En los últimos años, ha tenido lugar una fusión entre los textos didácticos y los recursos que ofrece la informática que comenzó por complementar la información con sencillas aplicaciones interactivas incluidas en discos flexibles o CDs, y evolucionó hasta incluir contenido multimedia actualizado a través de Internet, con acceso a foros y tutorías en línea. Esto resulta especialmente útil para el aprendizaje.

La Guía Didáctica deberá ir acompañado de su correspondiente *Fundamentación teórica, metodológica, curricular y didáctica.*

CUADERNO DE TRABAJO.

Los cuadernos de trabajo, son una buena opción para fortalecer el conocimiento académico, a través del trabajo cotidiano queda plasmado

mediante su escritura, aquello que se pretende potenciar en los estudiantes, su actividad y autonomía, para que sean capaces de procesar y transformar el conocimiento en la identificación y resolución de problemas pertinentes a cada área del conocimiento. Permiten valorar las habilidades de comunicación escrita, un objetivo fundamental para cualquier programa educativo.

Los cuadernos de trabajo son por su accesibilidad una muy grande fuente de información, diagnóstico y evaluación del contexto escolar.

VERIFICACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA GUÍA INTERACTIVA.

La propuesta de la Guía didáctica Interactiva y el Cuaderno de trabajo, se realizará utilizando los programas Flash CC, Photoshop CC e Ilustrador CC, estos programas se han elegido porque la tesis tiene mucha parte gráfica y los programas anteriores son los más adecuados.

En los tiempos actuales, es necesario el mejoramiento de la formación de los estudiantes, a través de la transformación cualitativa del currículo y del proceso de formación, siendo indispensable generar un nuevo modelo que dé respuesta en forma diferente a la transmisión y la reproducción del conocimiento, la vinculación a la realidad educativa, una formación ética y de valores comprometida a una actitud frente al saber, como el pleno ejercicio de su creatividad, autonomía pedagógica y la capacidad de auto perfeccionamiento e investigación con la capacidad de operar pedagógicamente con nuevas tecnologías y el trabajo de equipo.

La Guía Interactiva y el Cuaderno de Trabajo, es un recurso didáctico que abarca el conjunto de medios y procedimientos para reunir, almacenar,

transmitir, procesar y recuperar datos sobre arte, de todo tipo, el mismo fortalece las actividades cognitivas del alumno a través de un enriquecimiento del campo perceptual y las de procesamiento de la información, además las capacidades intelectuales de análisis, comparación, modelización, propuestas, deducción pueden amplificarse con el uso de esta herramienta, pero hay que tener en cuenta que la disponibilidad de la misma no constituye una experiencia de aprendizaje, también influye decididamente la existencia de un buen docente.

METODOLOGÍA.

Se debe indicar que para la ejecución de esta investigación, se utilizaran de los distintos métodos, procedimientos y técnicas que la investigación científica proporciona, las formas o medios que nos permiten descubrir, sistematizar, enseñar y aplicar nuevos conocimientos, el método científico es el instrumento adecuado que permite llegar al conocimiento de los fenómenos que se producen en la naturaleza y en la sociedad mediante la conjugación de la reflexión comprensiva y el contacto directo con la realidad objetiva.

MÉTODOS

En este trabajo de investigación, se apoyará en el método científico, como el método general del conocimiento, así como también en los métodos: Inductivo y Deductivo.- Estos métodos permitirán, primero conocer la realidad del problema a investigar partiendo desde lo particular hasta llegar a lo general, en algunos casos, y segundo partiendo de lo general para arribar a lo particular y singular del problema, en otros casos.

MATERIALISTA HISTÓRICO.- Permitirá conocer el pasado del problema, su origen y su evolución para poder así realizar una diferenciación con la realidad en la que actualmente nos desenvolvemos.

DESCRIPTIVO.- Este método, compromete a realizar una descripción objetiva de la realidad actual en la que se desarrolla el problema y así demostrar los problemas existentes en nuestra sociedad.

ANALÍTICO.- Permitirá estudiar el problema enfocándolo desde el punto de vista didáctico, pedagógico, tecnológico, del aprendizaje; y, analizar así sus efectos.

TÉCNICAS

Como técnicas de investigación para la recolección de la información se utilizará fichas bibliográficas, fichas nemotécnicas; la encuesta y la entrevista con la finalidad de recolectar información y su respectiva tabulación de resultados.

La **ENCUESTAS:** será aplicada a un número de 20 profesores en ejercicio profesional; así mismo, es importante entrevistar a directivos para conocer su criterio y a 40 estudiantes de primero de bachillerato para conocer su perspectiva sobre la problemática a investigar y poder desarrollar con normalidad y absoluta profundidad este trabajo investigativo.

La **ENTREVISTAS:** será realizada a las dos autoridades de la institución, Rector y Vicerrector para conocer sus respectivos puntos de vista relacionados con este trabajo de investigación.

Finalmente los resultados de la investigación recopilada durante su desarrollo serán revelados en el informe final, el que contendrá la recopilación bibliográfica y análisis de los resultados que serán mediante cuadros estadísticos.

CRONOGRAMA DE TRABAJO AÑO 2015

| | Tiempo en meses y semanas | AÑO 2015 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|-------------------------------|----------|---|---|---|------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|--------|---|---|---|------------|---|---|---|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ABRIL | | | | MAYO | | | | JUNIO | | | | JULIO | | | | AGOSTO | | | | SEPTIEMBRE | | | | OCTUBRE | | | | | | | |
| Actividades | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| 1 | Problematización | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Presentación del Proyecto | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Aprobación del Proyecto | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Recolección de la información | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Investigación de Campo | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Análisis de la Información | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Elaboración del Informe Final | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Sesión Reservada | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 9 | Defensa Pública y Graduación | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ |

PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

En toda investigación, se hace necesario contar con recursos económicos, materiales y humanos que permitan la ejecución y desarrollo de la investigación a efectuarse.

RECURSOS HUMANOS.

- Director de Tesis.
- Autor de la Tesis.
- Asesores.

RECURSOS ECONÓMICOS.

- | | |
|--|-----------|
| • Material de Escritorio | \$ 250.00 |
| • Bibliografía Especializada | \$ 350.00 |
| • Contratación de servicios de Internet | \$ 100.00 |
| • Transporte y Movilización | \$ 150.00 |
| • Reproducción del Informe Final de la Investigación | \$ 200.00 |
| • Imprevistos | \$ 200.00 |

.....

TOTAL **\$ 1250.00**

FINANCIAMIENTO

El Total de gastos asciende a la suma de MIL DOSCIENTOS CINCUENTA DOLARES AMERICANOS, que serán financiados con recursos propios del autor.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES

1. ¿Cree Ud. que la materia de Educación Artística que se dicta en este año de Bachillerato le forma mejor como persona?

SI

NO

2. ¿Considera Ud. que los trabajos de Educación Artística en el aula son fáciles de realizarlos?

SI

NO

3. A su criterio, ¿la carga horaria de la asignatura es suficiente para copar o llenar sus expectativas?

SI

NO

4. ¿Es fácil realizar en casa las tareas de la Asignatura?

SI

NO

5. ¿Considera que sería más fácil realizar las tareas si tuviese un cuaderno de tareas donde se detallen claramente las tareas a realizar?

SI

NO

6. ¿Cree Ud. que lograría mejorar su calificación en esta asignatura si tuviera un cuaderno de actividades para realizarlas?

SI

NO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
ENCUESTA PARA LOS DOCENTES

1. ¿Cree Ud. que la materia de Educación Artística sea considerada de relleno y sirva únicamente para completar carga horaria?

SI

NO

2. ¿Está Ud. de acuerdo que su carga horaria se complete con materias como Educación Artística, que no es de su dominio?

SI

NO

3. A su criterio, ¿la carga horaria de la asignatura es suficiente para copar o llenar las expectativas de los estudiantes?

SI

NO

4. ¿Es fácil realizar la planificación de las tareas de esta Asignatura?

SI

NO

5. ¿Considera que sería más fácil realizar las tareas si tuviese una guía didáctica docente donde se detallan claramente las tareas a realizar?

SI

NO

6. ¿Cree Ud. que lograría mejorar su dedicación en esta asignatura si tuviera un cuaderno de actividades para realizarlas?

SI

NO

INDICE

| | |
|-----------------------------|------|
| PORTADA | I |
| CERTIFICACION | II |
| AUTORIA | III |
| CARTA DE AUTORIZACION | IV |
| AGRADECIMIENTO | V |
| DEDICATORIA | VI |
| MATRIZ DE AMBITO GEOGRAFICO | VII |
| MAPA GEOGRAFICO Y CROQUIS | VIII |
| ESQUEMA DE CONTENIDOS | IX |
| a. TITULO | 1 |
| b. RESUMEN | 2 |
| ABSTRACT | 3 |
| c. INTRODUCCION | 4 |
| d. REVISION DE LITERATURA | 6 |
| e. MATERIALES Y METODOS | 29 |
| f. RESULTADOS | 33 |
| g. DISCUSION | 57 |
| h. CONCLUSIONES | 59 |
| i. RECOMENDACIONES | 61 |
| PROPUESTA ALTERNATIVA | 62 |
| j. BIBLIOGRAFIA | 112 |
| k ANEXOS | 113 |
| INDICE | 146 |