



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

TEMA:

Propuesta metodológica para la elaboración de un guion instruccional que fortalezca las actividades de vinculación comunitaria a través de la práctica artística en estudiantes de Educación General Básica subnivel Superior.

AUTOR:

Serrano Macías, Joaquín Humberto

Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TUTOR:

Mgs. Jaime Martín Pow Chon Long Moreno

Guayaquil, Ecuador

16 de septiembre del 2022



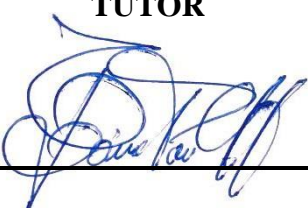
UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por Serrano Macías, Joaquín Humberto como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciado en Ciencias de la Educación.**

TUTOR

f. 

Pow Chon Long Moreno Jaime Martín, Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Lic. Blakman Briones, Yadira Alexandra, Mgs.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Serrano Macías, Joaquín Humberto

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Propuesta metodológica para la elaboración de un guion instruccional que fortalezca las actividades de vinculación comunitaria a través de la práctica artística en estudiantes de Educación General Básica subnivel Superior**, previo a la obtención del Título de **Licenciado en Ciencias de la Educación**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2022

EL AUTOR

f. _____

Serrano Macías, Joaquín Humberto



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN**

AUTORIZACIÓN

Yo, Serrano Macías, Joaquín Humberto

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Propuesta metodológica para la elaboración de un guion instruccional que fortalezca las actividades de vinculación comunitaria a través de la práctica artística en estudiantes de Educación General Básica subnivel Superior**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2022

EL AUTOR:

f. 

Serrano Macías, Joaquín Humberto



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

REPORTE DE URKUND

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Serrano Macías, Joaquín Humberto

FECHA DEL REPORTE: 12 de septiembre del 2022

TÍTULO: Propuesta metodológica para la elaboración de un guion instruccional que fortalezca las actividades de vinculación comunitaria a través de la práctica artística en estudiantes de Educación General Básica subnivel Superior

Original
by Turnitin

Document Information

Analyzed document	SERRANO-TESIS URKUND 12 SEPT.docx (D143959379)
Submitted	2022-09-12 19:49:00
Submitted by	Jaime Martin Pow Chon Long Moreno
Submitter email	moreno.pow@cu.ucsg.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	moreno.pow.ucsg@analysis.urkund.com

f. _____

Serrano Macías, Joaquín Humberto

ESTUDIANTE

f. _____

Mgs. Jaime Pow Chon Long Moreno

TUTOR

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil en la persona de Florencio Compte Guerrero, Vicerrector Académico y a Mónica Franco Pombo Vicerrectora de Vinculación con la Comunidad de la institución a quienes tengo el agrado de conocer desde mis años más nóveles. A las autoridades de la Facultad de Filosofía quienes han colaborado para que pueda continuar con el ejercicio profesional de mi práctica docente a nivel universitario ya que, mi proceso de reconocimiento como artista ha sido limitado por las inconsistencias y no voluntades a favor del arte y la cultura, y que, aún se mantiene como la gran deuda social del estado para con este nicho de trabajadores del arte y la cultura. Gracias a ustedes por favorecer la experiencia docente y permitir una continuidad en beneficio de los nuevos formados, con ética y renovación y así poder seguir aportando a las transformaciones sociales desde las trincheras de la educación y el arte.

DEDICATORIA

A mi amada Marité Bueno Heredia, esposa y compañera quien junto con Jefferson Cabrera Amaiquema, fueron los motivadores para que yo transite nuevamente por un proceso que ha visto su conclusión favorable.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

CALIFICACIÓN

f. _____

Mgs. Jaime Martín Pow Chon Long Moreno,

TUTOR

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS.....	VI
DEDICATORIA.....	VII
TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN	VIII
CALIFICACIÓN.....	IX
RESUMEN.....	XIII
ABSTRACT	XIV
INTRODUCCIÓN.....	2
Capítulo 1	2
Planteamiento Del Problema	4
Preguntas De Investigación	4
Pregunta Principal	5
Preguntas Secundarias.....	5
Justificación.....	6
De Lo Experimental A Lo Creativo	7
Objetivos.....	6
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos	8
Capítulo 2	8
La Metodología.....	8
Perspectivas Desde Lo Artístico	8

Capítulo 3	8
Fundamentación Teórica	13
La Reforma Educativa Del 2016.....	13
Aprendizaje Significativo Para Las Artes	16
Etapas Del Desarrollo Cognitivo.....	19
Aprendizaje Experiencial	20
Capítulo 4	26
Análisis De Resultados	26
Capítulo 5	27
La Propuesta De Intervención	27
El Contexto.....	27
Metodología De Intervención De La Propuesta	28
Aprender Jugando	28
Guía De Actividades Y Recursos	33
Diseño De La Propuesta Instruccional Para Docentes	33
Diseño Esquema De Propuesta De Capacitación A Docentes:	36
Evaluación De La Propuesta.....	38
Conclusiones.....	40
Recomendaciones	42
Bibliografía.....	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Esquema instruccional para docentes (ejemplo de unidad 1 y 2)</i>	34
Tabla 2. <i>Esquema de adaptaciones curriculares</i>	35
Tabla 3. <i>Esquema de procesos de capacitación desde las expresiones artísticas</i>	36
Tabla 4. <i>Estructura de programa de formación de públicos desde las artes</i>	37
Tabla 5. <i>Descripción de talleres y actividades para evaluar</i>	39
Tabla 6. <i>Rúbrica de evaluación de actividades creativas</i>	39

RESUMEN

El desarrollo de este proyecto nace como consecuencia de los cuestionamientos generados a partir del quehacer de las artes y la docencia. En ese contexto se plantea una revisión de los procesos metodológicos que impulsaron la reforma curricular de 2016 y que insertaron dentro del discurso educativo terminologías como la multiculturalidad, diversidad, entre otras que impulsan la inserción de las prácticas artísticas como parte esencial del perfil de salida del subnivel básico educativo y los siguientes niveles hasta el universitario. Sin embargo, desde la praxis, se identificaron factores ajenos al currículo que no permean las actividades artísticas y dejan estas como actividades lúdicas pero ornamentales para una comunidad, dejando de lado su valor afectivo, creativo e innovador para la resolución de problemas lo cual se vincula verdaderamente con la comunidad. A partir de ello surge la necesidad de adaptar estas normativas a un guion asequible a la práctica docente y para el que se propone la presentación de un guion instruccional para facilitar la realización de actividades creativas dentro de las propuestas y proyectos institucionales de las diferentes unidades educativas pero considerando las bases técnicas y metodológicas de las prácticas y saberes artístico-culturales más las nociones de pedagogía y currículo que se han evidenciado distantes en la práctica educativa.

Palabras Claves: Guion Instruccional, artes y creatividades, innovación, proyectos, pedagogía.

ABSTRACT

The development of this project was born from the questions generated from the work of the arts and teaching. In this context, a review of the methodological processes that promoted the curricular reform of 2016 and that inserted into the educational discourse terminologies such as multiculturalism, diversity, among others that promote the insertion of artistic practices as an essential part of the exit profile of the basic educational sublevel and the following levels up to the university level, is proposed. However, from the praxis, factors outside the curriculum were identified that do not permeate the artistic activities and leave these as playful but ornamental activities for a community, leaving aside their affective, creative, and innovative value for problem solving which is truly linked to the community. From this arises the need to adapt these regulations to an affordable script to teaching practice and for which the presentation of an instructional script is proposed to facilitate the realization of creative activities within the proposals and institutional projects of the different educational units but considering the technical and methodological bases of the artistic-cultural practices and knowledge plus the notions of pedagogy and curriculum that have been evidenced distant in educational practice.

Keywords: *Instructional script, arts and creativity, innovation, projects, pedagogy.*

INTRODUCCIÓN

Tomando en cuenta el concepto contemporáneo de cultura, la noción de interculturalidad se torna crucial, en tanto en cuanto es un espacio de diálogo entre las diversidades y el espacio que estas tienen dentro de los centros educativos. El punto de partida de este proceso investigativo reconoce que las prácticas culturales han sido categorizadas por el constructo social como un ornamento y etapa que completa momentos de ocio y distracción dentro de las actividades cotidianas.

Esta instancia fue evaluada por la reforma ministerial de 1997 del entonces Ministerio de Educación, Cultura y Deporte el cual planteó que se adapten propuestas curriculares para que se cumpla un perfil de formación general de las prácticas artísticas. Sobre esto Chandi et al., (2018) rescatan que se incorporó en los planes y programas el área de cultura estética, integrada por tres lenguajes que facilitarían las diversas formas de expresión y comunicación artística (p. 189).

Con el paso de los años, la profesionalización de las prácticas culturales vislumbró como este tipo de formación temprana fue cayendo por parte de las prácticas administrativas y curriculares como parte de un fundamentalismo ancestral que invisibiliza segmentos como la cultura en los espacios urbano (Vich, 2005; Cabrera, 2021). La verdadera interculturalidad debe propender a generar cruces intergeneracionales, territoriales y disciplinares (Vich 2014). Junto al concepto de cultura, la interculturalidad es también un pilar fundamental para dimensionar la necesidad de políticas públicas, de políticas culturales empáticas con la colectividad y sus diferentes componentes (López, 2022).

De acuerdo con Catherine Walsh (2005) La interculturalidad entendida críticamente aún no existe, es algo por construir. Por eso, se entiende como una estrategia, acción y proceso permanentes de relación y negociación entre las prácticas artísticas y lo que se hace hoy

en día en los espacios de formación en donde, al menos por estamento o reglamentación se ponderan condiciones de respeto, legitimidad, simetría, equidad e igualdad. Pero aún más importante es su entendimiento, construcción y posicionamiento como proyecto político, social, ético y epistémico (Cabrera, 2021) —de saberes y conocimientos—, que afirma la necesidad de cambiar no sólo las relaciones, sino también las estructuras, condiciones y dispositivos de poder que mantienen la desigualdad, inferiorización, racialización y discriminación (López, 2022).

En Ecuador, ante el currículo obligatorio, las instituciones educativas deben aproximar estas reflexiones a una realidad a través del Proyecto Educativo Institucional (PEI) y su correspondiente Proyecto Curricular Institucional (PCI). El cuerpo docente debe por guía realizar un consenso de contenidos y gestión para las aulas, sin embargo, debido a la formación de estos, las actividades generadas se han convertido en un calco o réplica de productos ya creados por otros artistas, en su mayoría consagrados, dejando de lado la creatividad y necesidad de innovación para el desarrollo del estudiantado (Álvarez, 2017).

El cuerpo docente encargado de estas actividades se ve en la obligación de gestionar los contenidos de aula sin el conocimiento específico de las posibilidades creativas del arte puesto que son escasos los particulares en los que un docente tiene como primera profesión las actividades artístico-culturales. Por ello, la mayoría de los proyectos atienden a una necesidad o interés institucional y de formación obligatorio.

Aquí aparece la primera necesidad de acompañamiento docente para elaborar y desarrollar proyectos de aula a partir de proyectos generados desde sus circundantes, es decir, pensar el arte desde fuera de lo tradicional y adentrar estos criterios a lo comunitario siendo entonces indispensable reflexionar sobre el tiempo asignado en cada subnivel, de forma que se empodere la formación para la vida (Chandi et al., 2018, p. 190).

Capítulo 1

El Problema

Planteamiento Del Problema

El sistema educativo ecuatoriano tiene su sustento en instrumentos de normativa nacional como la Constitución y la Ley Orgánica de Educación Intercultural; sin embargo, es el Ajuste Curricular 2016 el documento que organiza las acciones y las prácticas educativas en el aula, en la institución, en la comunidad. Este instrumento se caracteriza por sus normativas, pero se declara flexible al permitir los ajustes de esas prácticas a una realidad que se vive desde el entorno áulico, las acciones docentes y toda la dinámica educativa.

Es el Ajuste Curricular que invita a las instituciones educativas que deben aproximar las reflexiones presentadas en el apartado anterior a una realidad social en una dimensión humana, esto lo hace a través del Proyecto Educativo Institucional (PEI) y su correspondiente Proyecto Curricular Institucional (PCI). El cuerpo docente debe por guía realizar un consenso de contenidos y gestión para las aulas, sin embargo, debido a la formación de estos, las actividades generadas se han convertido en un calco o réplica de productos ya creados por otros artistas, en su mayoría consagrados, dejando de lado la creatividad y necesidad de innovación para el desarrollo del estudiantado.

El cuerpo docente encargado de estas actividades se ve en la obligación de gestionar los contenidos de aula sin el conocimiento específico de las posibilidades creativas del arte puesto que son escasos los particulares en los que un docente tiene como primera profesión las actividades artístico-culturales. Por ello, la mayoría de los proyectos atienden a una necesidad o interés institucional y de formación obligatorio.

Aquí aparece una necesidad evidente que puede declararse la identificación de una problemática que evita la integración de los aprendizajes generales dentro del plan de formación del alumno. Una alternativa u oportunidad para viabilizar los aludidos aprendizajes es la elaboración de proyectos que integren a un colectivo, desde las aulas hasta una comunidad. Es necesario acompañar o guiar al docente de educación media para el descubrimiento de la cultura del proyecto. El docente necesita de acompañamientos o metodologías para elaborar y desarrollar proyectos de aula a partir de proyectos generados desde sus circundantes, es decir, pensar el arte desde fuera de lo tradicional y adentrar estos criterios a lo comunitario siendo entonces indispensable reflexionar sobre el tiempo asignado en cada subnivel, de forma que se empodere la formación para la vida (Chandi et al., 2018, p. 190).

Preguntas De Investigación

Pregunta Principal

¿Cuál es la incidencia del diseño de un Guion Instruccional en artes para actividades de trabajo comunitario en artes para Educación General Básica en el subnivel Superior?

Preguntas Secundarias

¿Qué nivel de conocimiento posee el cuerpo docente de una institución respecto al arte y su vinculación con la comunidad?

¿Cuáles son los recursos didáctico-inclusivos disponibles en la Educación General Básica en el subnivel Superior para la enseñanza y el aprendizaje de proyectos de integración en artes con vinculación comunitaria?

¿Cómo se puede incluir un guion instruccional de apoyo para los proyectos de integración institucional desde las artes para Educación General Básica en el subnivel Superior?

Justificación

La expresión plástica y visual son formas de comunicación que permiten que sus practicantes potencien sus capacidades creativas y expresivas, a través de la libre experimentación. De esta forma se posibilita la exteriorización de sus percepciones, sentimientos y sensaciones, mediante la imaginación, la fantasía y la creatividad explorando, al mismo tiempo, nuevas estructuras y recursos paralelos a las comunicaciones tradicionales desde la desinhibición de la práctica artística y que se ha visto plasmado en los diferentes modelos educativos y también en sus niveles. Sin embargo, en los niveles de Educación General Básica y Bachillerato, de acuerdo con el informe de Educación Superior en Iberoamérica y su análisis sobre las políticas de equidad e inclusión ponen en evidencia que en “la mayoría de las Instituciones de Educación, existe una serie de normativas y reglamentos que no se ajustan a una práctica de actividades formativas en artes” (Saltos, 2020, p. 14), lo cual ha evidenciado problemas de concepción de para qué sirve o qué funcionalidad tienen las artes en nuestro contexto formativo.

Bajo estas consideraciones, el presente trabajo propone entender estas formas de comunicación y experimentación para la construcción de un Guion Instruccional como propuesta de apoyo curricular para docentes del área de Educación Cultural y Artística o que tengan bajo su responsabilidad la elaboración de proyectos educativos para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica,

en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y su correspondiente Proyecto Curricular Institucional (PCI), independientemente del curso en el que se aplique.

De Lo Experimental A Lo Creativo

La propuesta de un Guion Instruccional (GI) busca adaptar esta metodología para su implementación en cursos presenciales, pero también dejar abierto su desarrollo virtual, garantizando un acceso educativo que vincule las posibilidades de la innovación. Así mismo, el Guion Instruccional facilitará a docentes que no necesariamente son artistas o poseen alguna formación artística que pueda aprovechar de mejor manera los contenidos propuestos a nivel curricular por parte del Ministerio de Educación y a su vez, facilitarles la libertad de creatividad apegados a las estructuras institucionales.

El Guion Instruccional no es más que una herramienta de acompañamiento al proceso de enseñanza y de aprendizaje por lo que su diseño permite que se adapte a los diferentes niveles educativos sin que esto afecte su estructura macro, es decir, sólo se modifican los objetivos instruccionales de acuerdo con los lineamientos de currículo lo cual ayuda al ejercicio de lluvia de ideas o construcción de propuestas para el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y su correspondiente Proyecto Curricular Institucional (PCI). Su desarrollo introductorio, bajo la dinámica de aprender jugando permite que independientemente del nivel en el que se encuentren o si incluso, ya se realizó la actividad en un nivel predecesor, ésta, evidencia nuevas realidades y por ende producciones, actividad que incluso fortalecerá sus capacidades creativas hasta llegar a la educación superior.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un guion instruccional para actividades de vinculación comunitaria para el desarrollo de la creación personal y colectiva a través del lenguaje plástico para estudiantes de Educación General Básica en el subnivel Superior.

Objetivos Específicos

- Establecer los referentes metodológicos para el desarrollo de un guion instruccional en artes.
- Desarrollar un guion instruccional que incluya los conocimientos generales del currículo de Educación Cultural y Artística, y las condiciones del Proyecto Educativo Institucional y su correspondiente Proyecto Curricular Institucional.
- Presentar un manual de aplicación del guion instruccional a través de un proyecto en artes con vinculación comunitaria para estudiantes de Educación General Básica en el subnivel Superior.

Capítulo 2

- **Capítulo 2**

La Metodología

Perspectivas Desde Lo Artístico

Uno de los principales retos ha radicado en los procesos de adaptación curricular para la educación en formatos asincrónicos y de presencialidad remota. En ese contexto de hacer y rehacer la práctica educativa, el reto se encaminó en la evaluación de herramientas metodológicas para la replicación de experiencias presenciales de asignaturas prácticas en artes con vinculación comunitaria (Dávila, et. al. 2021). Existen leyes y reglamentos que garantizan la integración de todos los estudiantes, sin embargo, es un proceso que en la práctica presenta distintos desafíos para la sociedad y en especial para los profesores, como protagonistas del proceso de enseñanza (Albán-Martínez, et al.,2020). Desde esta perspectiva, la UNESCO ha reconocido el derecho humano a la educación es inherente a todos los individuos sin distinción alguna de raza, sexo, nacionalidad, origen étnico, lengua, religión o cualquier otra condición. Además, es el centro de mayor concentración porque involucra a otros derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales (Rieckmann, 2017).

El ejercicio de diseño de un Guion Instruccional se posibilita desde las adaptaciones curriculares implementadas por el Ministerio de Educación, siendo la última en 2016. La propuesta requiere de una exploración de los valores sociológicos y socio-tecnológicos para determinar qué herramientas sí pueden ser empleadas y cuáles no, ya sea por delimitaciones tecnológicas de los equipos que posea el estudiantado o por temas de estabilidad de conexión en red (Cabrera, 2022).

El desafío requiere de una evaluación periódica que sintetice cada una de las

etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje y, además, implementar una etapa de heteroevaluación y autoevaluación para con los estudiantes pues esto, permitirá que se identifique qué sí y qué no ha funcionado durante las sesiones de aprendizaje. Es ahí donde encontramos la importancia de construir un Guion Instruccional para facilitar el desarrollo de un proyecto educativo.

El diseño de este proyecto se ha enfocado a partir del análisis de experiencias previas y su aplicación metodológica en el campo. Para la estructuración teórica se aborda el trabajo del músico y pedagogo Juan José Rocha quien, citando mi trabajo como artista, ha aplicado procesos instruccionales siguiendo las recomendaciones de trabajo

comunitario que se han construido en la esfera de la Universidad de las Artes. El mismo teórico expone sus propuestas junto a Geovanny Chávez Matute, Licenciado en creación teatral por la UArtes y que reafirma la metodología transversal de pensar las artes desde la pedagogía.

El análisis de resultados tiene un propósito cualitativo por lo que el trabajo de diseño se concentrará en evaluar el proceso y no el objeto final, de esta forma, se agrega nuevos modelos pedagógicos basados en la estructura ADDIE y la experiencial, para con el desarrollo de un guion instruccional. Esto se toma a partir de las bases conceptuales presentadas por Lisbeth Dávila, Rosario Saona, Elena Gui y Jefferson Cabrera; todos desde diferentes pulsiones que van de lo técnico (Dávila), lo psicológico (Saona), la comunicación (Gui) hasta la literatura y las artes visuales (Cabrera).

El guion instruccional se basa en el modelo presentado por Dávila y Cabrera (2021) para el desarrollo de una planificación presencial y virtual a partir de la experiencia administrativa y docente en asignaturas en artes, las cuales tomaron como referencia mi trabajo docente durante la pandemia.

Finalmente se abordará la experiencia de aprender jugando, aplicadas en cátedras y procesos de campo por los artistas docentes Elena Gui (actriz y cantante) y Jefferson Cabrera (literato y diseñador visual) quienes desde su práctica pedagógica han llevado los juegos de expresión plástica, metodología de mi autoría a un nivel de acción transversal y transdisciplinario.

Jiménez-Soto et al., (2016) citando a Abad (2009) establece que la educación a través del arte representa en la actualidad un puente que integra y conecta las diferentes realidades que se comparten, y no únicamente una manifestación particular del espíritu

humano. El arte como ejercicio educativo facilita la percepción de la cultura haciendo posible que todos y cada uno de nosotros pueda construirla.

Cabrera, et al., (2021) y Forster (2020) comentan que las producciones artísticas y la enseñanza en las artes se configuran como el resultado de una relación estética y filosófica en donde entran en juego concepciones desde lo cognitivo y experimental; todas, dialogando con sensibilidades e ideologías que constituyen el desarrollo de las sociedades, indistintamente de su relación cultural.

En lo concreto, podemos decir que el arte “entendido como creación” ha permitido que el ser humano “tenga la capacidad de diferenciarse del resto de las especies, pues al ser una actividad meramente social, tenemos la oportunidad de producir y admirar el arte” (Salido-López, 2017 p. 355)

Esta función socializadora del arte, más allá de lo estético, es un pilar para el cambio de las sociedades de una manera progresiva. La educación a través del arte posibilita un espacio de búsqueda, de reflexión y responsabilidad, tanto de forma colectiva como individual. Esta intervención se convierte en una plataforma que consolida el arte y la afectividad en su función socializadora e integradora de saberes Jiménez-Soto et al., (2016).

Método de análisis:

El proceso investigativo y de análisis prevé que se aplique como metodología la Observación Individual y de Equipo. La primera entendida como aquella que se realiza desde el sujeto individual “sea porque es parte de una investigación igualmente individual, o porque, dentro de un grupo, se le ha encargado de una parte de la observación para que la realice sola” (Díaz, 2010).

Al estudiar las expresiones creativas se considera referenciar los niveles de creatividad, que a su vez están relacionados con los distintos factores o aptitudes presentes en cada momento madurativo, instancias a tener en cuenta a fin de estimularlos todos en la educación y abordar el juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica.

Se dialogará desde las experiencias de las intervenciones en las unidades educativas 9 de octubre y Subteniente Alberto Perdomo Franco tomando en consideración que, como instituciones educativas, su visión se encamina en sembrar una memoria de vida con perspectivas optimistas y esperanzadoras del futuro, la realización de un mural comunitario se convierte en una experiencia artística y pedagógica que dialoga con el sistema curricular de las y los estudiantes.

Todo, logrado desde la exploración e identificación de los sueños, los valores y la esperanza humana y comunitaria, para que en comunidad (puesto que también se incluye a los padres de familia), se visibilicen las proyecciones como referencia de identidad cultural, política y espiritual en espacios públicos, invitando a un diálogo intercultural.

La revisión metodológica reconoce estas realidades del proyecto y dialoga con plasmar una estética que sea propia de las necesidades y de la cotidianidad de quienes habitan el espacio, en este caso los niños, niñas y jóvenes que se forman en las instituciones de educación desde el nivel básico hasta el bachillerato. Lo plasmado pretende ser más que una obra o una actividad y busca enmarcar las relaciones sociales y de pertenencia a partir de la inmortalización de ideas o pensamientos, cada imagen guarda preguntas escondidas en su interior que para ser descubiertas, en un Mural Comunitario término que tiene su génesis en la suma de experiencias estéticas, sociales y pedagógicas, resultado de un proceso de talleres, murales, convivencias comunitarias y eventos, según el caso, de carácter institucional que puedan tener una vinculación con la comunidad

desde las perspectivas sociológicas y de regeneración del espacio urbano y de la memoria social colectiva.

Para completar una revisión cualitativa se complementará con una observación de equipo o de un grupo aplicada a los diferentes grupos con los que se ha podido aplicar la metodología —desde la línea de tiempo o retrospectiva— y además, desde la experiencia comentada por Gui y Cabrera al momento de aplicar los juegos de expresión plástica y que ha sido presentada en sus investigaciones con resultados validados a partir de coeficientes de análisis. Adicional se consideran los pasos de Díaz (2010) para el proceso de observación de grupos de trabajo en los que se identifica que cada individuo sea observado como un todo; que todos observen el trabajo de sus pares para un cotejamiento de datos y que todos quienes asistan tengan una tarea programa por mínima que esta fuera en su momento.

Capítulo 3

Fundamentación Teórica

La Reforma Educativa Del 2016

Chandi et al., (2018) analizan la implementación de la Educación cultural y artística (ECA) en los niveles de enseñanza de Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU) dispuesto por el Ministerio de Educación en 2016. Los autores argumentan que, dentro del currículo, el área de Educación Cultural y Artística “es concebida como área de conocimiento que promueve experiencias y aprendizajes básicos para todos los ciudadanos respecto de la cultura y el arte contemporáneos, con expresiones culturales locales y ancestrales” (p. 190), fomentando el regocijo y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión.

La reforma planteó ocho objetivos a ser alcanzados hacia el final de la escolarización, descritos en el artículo como “difíciles de llevar a cabo o hasta utópicos” y, por tanto, cuestionables. Se resalta que cinco de los objetivos hacen referencia a crear producción artística cuando esto no se alinea al perfil de salida a la vez que plantea que los estudiantes, sepan apreciar el patrimonio cultural, disfruten y participen activamente de la vida cultural y artística, desarrollen su pensamiento crítico; entre otros aspectos. Hay una discordancia entre objetivos que hablan mayoritariamente sobre creación mientras que los contenidos hacen énfasis en observar, explorar e investigar.

En la anterior definición del área de Educación Cultural y Artística, se marca la pauta del trabajo por proyectos de manera inexorable, permitiendo a los estudiantes:

- Comunicar emociones e ideas mediante el uso de distintos lenguajes artísticos.

- Interesarse y participar activamente de la vida cultural y artística de su entorno, reconociendo la riqueza que supone vivir en una sociedad intercultural y plurinacional.
- Desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo mediante la apreciación y el análisis de producciones culturales y artísticas de distintos géneros y culturas; disfrutar e integrar las actividades culturales y artísticas contemporáneas en su vida personal y laboral.
- Valorar el patrimonio cultural propio y universal, incentivando, al mismo tiempo, nuevas creaciones.
- Percibir, analizar, experimentar e investigar las posibilidades de los distintos lenguajes artísticos, con una actitud de curiosidad permanente.

- Idear soluciones originales e imaginativas para problemas complejos de su vida personal y laboral.
- Desarrollar una actitud de tolerancia y resiliencia, así como habilidades emocionales y personales que les permitan comprenderse y comprender al otro, así como, aceptar y respetar la diversidad. Por tanto, propicia el desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas que fortalecen el desarrollo personal.

La reforma, considerando la Educación Cultural y Artística como asignatura incluida en el currículo ecuatoriano, sostiene que esta se “presenta como una propuesta abierta y flexible, que orienta, pero no limita, los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Ministerio de Educación, 2016).

De acuerdo con Rocha (2022) al hablar con mayor profundidad de propuestas abiertas y flexibles se invita al educador (que es artista) a soñar con modelos curriculares implementados en países de primer mundo (p. 85). Aun así, sostiene en su investigación con Chávez (2022) que dentro de la misma propuesta del área de Educación Cultural y Artística y su asignatura, al aterrizar en las instituciones educativas, existen graves inconvenientes que no permiten ni siquiera aterrizar los contenidos no solo desde lo visual pues ambos autores refieren a la música y las artes escénicas.

Por tanto, una reforma de currículo contiene además una intención cuyo objetivo no es fijarse simplemente en la asignatura de Educación Cultural y Artística pues sostiene que el cambio metodológico es necesario en todas las áreas del conocimiento que buscan un enriquecimiento y no encasillar los contenidos al momento de aterrizar en las aulas de clase. De esta forma según los autores y de acuerdo con lo que se plantea en esta

propuesta, “el proceso crítico y propositivo es constante desde el aporte que pueden dar las metodologías activas de aprendizaje y el arte” (Rocha, 2020, p.86).

Aprendizaje Significativo Para Las Artes

J. Perlaza y B. Vimos (2013) comentaron que al explorar el aprendizaje significativo para las matemáticas, se presentan como una ”clave esencial” en la búsqueda de un buen desempeño escolar y es por eso que recomiendan la implementación de esta metodología a la mayor brevedad posible entendiendo que las “capacitaciones para implementar metodologías ayudan al desarrollo del pensamiento, dejando de lado las antiguas escuelas tradicionalistas al incorporar materiales lúdicos que generen un progreso en las destrezas” (Perlaza y Vimos, p. 21).

Abdul-Rehman (2017) afirma que este tipo de aprendizaje considera la esencia de la estrategia que en su momento propuso Ausubel. Por ello, afirma que existe una pretensión por vincular el conocimiento previo con la nueva información dentro de la estructura cognitiva del estudiante y esto se conecta directamente con la forma en la que aprendemos o somos creativos, por tanto, está directamente relacionado con las prácticas artísticas algo que es reafirmado por Rocha y Chávez (2022) y Gui y Cabrera (2022) quienes refieren a las prácticas artísticas y las pedagogías de estas.

De esta manera, la nueva información será de la misma calidad, o al menos similar, a la estructura cognitiva. Ausubel citado por Abdul-Rehman definió la estructura cognitiva como "todo el conocimiento que hemos adquirido, así como las relaciones entre los hechos, conceptos y principios que conforman ese conocimiento" (p. 283). Para alcanzar el conocimiento basado en un aprendizaje significativo, explica en su artículo el autor, Ausubel sugirió dos principios para organizar el plan de estudios. Explica Abdul-Rehman:

El primero se llama "Diferenciación progresiva". Este concepto implica la organización del plan de estudios para proporcionar primero ideas y conceptos más generales e inclusivos, y luego ramificarse constantemente en detalles y especialización. El segundo principio se conoce como "Reconciliación integradora". Esto se refiere a la integración y compatibilidad de nueva información del contenido de la disciplina académica con la información previa aprendida en la misma disciplina. Cabe mencionar que las estrategias docentes aplicadas para lograr que estos dos principios se cumplan juegan un rol esencial (p. 284)

La explicación sobre una necesidad alrededor de las estrategias de aprendizaje basada en teorías centradas en la organización del contenido significa que dicha teoría se base en el supuesto de que el factor más importante que influye en el aprendizaje es la cantidad de claridad y organización del conocimiento actual. Este tipo de conocimiento corresponde a lo que llamamos "estructura cognitiva" que frecuentemente es dispuesto por el docente hacia el alumno.

Al hablar de las corrientes educativas de acuerdo con Rocha y Chávez (2022) que se encuentren ligadas a las prácticas artísticas aparece el constructivismo como puente para pasar al aprendizaje significativo. Por este motivo es que aparecen una necesidad por la exploración de las categorías que surgen desde este tipo de aprendizaje y que dentro de las prácticas artísticas también se engloban dentro de la clasificación propuesta por Ausubel a mediados del siglo pasado.

Zhou y Brown (2017) comentan que la primera dimensión refiere a los métodos y técnicas a través de los cuales se proporcionan materiales educativos a los estudiantes y está ligada a la forma a la que un estudiante se aproxima hacia la creatividad. Por lo tanto,

se obtiene conocimiento en dos métodos: el método de recepción, que proporciona información al alumno en su forma final como en las reuniones o conferencias, y el método de exploración, en el que el contenido no se entrega al alumno en la forma final, sino que se le pide al alumno que descubra información de manera parcial o completa. Además, en este método el docente intenta, de forma limitada, incorporar información o asociarla con la estructura cognitiva del alumno en primer lugar.

La segunda dimensión mencionada por los autores se refiere a los medios utilizados por el estudiante para recordar el material educado o vinculado a la estructura cognitiva que posee. Esta dimensión se divide en dos tipos: aprendizaje de memoria donde el estudiante memoriza materiales educativos y lo guarda, lo cual se hace sin crear ninguna asociación o relación entre ellos y la estructura cognitiva existente, lo que significa que la retención de material educativo se realiza automáticamente.

Lawton (citado en Zhou y Brown, 2017), señala que el aprendizaje significativo está conectando al nuevo material educativo de manera organizada y no aleatoria como propiedad del alumno a partir de información previa que puede ser recordada o llamada sobre todo cuando se busca que se construyan procesos desde lo creativo. El autor manifiesta que Ausubel seleccionó cuatro tipos principales de aprendizaje en el aula que son:

1. Aprendizaje de recepción de memoria: los materiales de aprendizaje toman la forma final y el alumno los recuerda a todos sin tener que lidiar con información de su conocimiento previo.
2. Aprendizaje significativo en la recepción: en este tipo de aprendizaje, el alumno toma el material de aprendizaje organizado en su forma final y lo

vincula al material de aprendizaje en su conocimiento previo existente en la estructura cognitiva.

3. *Discovery Rote Learning* (aprendizaje de la memoria de descubrimiento): este aprendizaje se basa en el ensayo y la memorización. Aquí, el alumno alcanza el método para resolver el problema y la información que se utiliza en la solución de forma independiente para retener información en la memoria. Esto se hace sin vincularlos con el conocimiento previo en la estructura cognitiva.
4. Aprendizaje significativo de descubrimiento: este tipo de aprendizaje ayuda al alumno a alcanzar la solución del problema o a retener el material de aprendizaje para esta tarea de forma independiente en función de la información y el conocimiento presentado.

Esto dialoga con la propuesta de Gui y Cabrera (2022) al hablar de prácticas artísticas desde la creatividad y que sostiene que “el ejercicio y la práctica artística en la que nos involucramos nos permite reconocer, desde las variables generacionales, puntos de encuentro en fondo y forma en donde identificamos identidad y sentido de pertenencia en una misma relación comunicativo-social (p. 103).

Etapas Del Desarrollo Cognitivo

Vista a partir del ámbito y estudio del desarrollo de la inteligencia en niños y el impacto que han tenido en los campos de la psicología y la educación. Precisamente sobre esto, Zhou y Brown (Zhou y Brown, 2017), explican que Piaget describe el crecimiento mental del niño dividiendo este crecimiento en cuatro etapas, las cuales se explican a continuación:

1. En la etapa sensoriomotora, que ocurre desde el nacimiento hasta los 2 años, el niño se preocupa por obtener el control motor y aprender sobre los objetos físicos. El desarrollo cognitivo se articula mediante juegos de experimentación, muchas veces involuntarios en un inicio, en los que se asocian ciertas experiencias con interacciones con objetos, personas y animales cercanos. (Triglia, 2018)
2. En la etapa preoperacional, de 2 a 7 años o de operaciones concretas, el niño está preocupado por las habilidades verbales. En este punto, el niño puede nombrar objetos y razonar intuitivamente.
3. En la etapa de operaciones concretas, de 7 a 11 años, el niño comienza a lidiar con conceptos abstractos como números y relaciones. Implementa categorías para clasificar aspectos de la realidad se vuelven notablemente más complejos en esta etapa, y el estilo de pensamiento deja de ser tan marcadamente egocéntrico. (Triglia, 2018)
4. Finalmente, en la etapa de operaciones formales, desde la adolescencia hasta la edad adulta, el niño comienza a razonar lógica y sistemáticamente.

Los autores resaltan que, si bien Piaget creía que las personas de todas las edades se desarrollan intelectualmente, una vez que ésta alcance la etapa operativa formal, el aprendizaje se tratará más bien de construir el conocimiento, y no de cambiar cómo se adquiere o se comprende (Zhou y Brown, 2017).

Aprendizaje Experiencial

Bustamante (2017) citando a Williams (2017), analiza el trabajo de Kolb sobre el aprendizaje experiencial, y explica que su investigación está basada en los trabajos de Dewey, Lewin, Piaget y Mezirow, entre otros, centrándose en cómo los humanos

procesan la experiencia. El autor señala que, para Kolb, el aprendizaje experimental es un proceso en el que el conocimiento resulta de dar significado en base a la experiencia directa, es decir "aprender de la experiencia".

El autor señala que el modelo de aprendizaje esbozado por la Teoría del Aprendizaje Experiencial (ELT, por sus siglas en inglés), contiene dos modos distintos de ganar experiencia, y los cuales están relacionados entre sí: la experiencia concreta (aprensión) y la conceptualización abstracta (comprensión). Además, explica Williams (que también), que hay dos modos distintos de transformar la experiencia para lograr el aprendizaje: la observación reflexiva (intensión) y la experimentación activa (extensión). El autor explica que cuando estas cuatro modalidades se juntan, constituyen un ciclo de aprendizaje de cuatro etapas que los alumnos atraviesan durante el proceso de aprendizaje experiencial que parta desde las artes y se vincule con otros aprendizajes.

Nuevamente Gui y Cabrera (2022) consideran que estas aproximaciones definen a los sujetos creadores como “sujetos pensantes y como promotores de los procesos de enseñanza-aprendizaje” (p. 106) es decir, los estudiantes se convierten en los docentes y por tanto el proyecto sirve para el desarrollo de los docentes a través de un fenómeno que los autores explican como una vivencia experiencia de “constante flujo de contradicciones, puntos de vista con otros y con nosotros mismos. Todo es verdad, todo es mentira, todo es relativo en la que el estudiantado es igual porque es diferente y eso representa un sentido de pertenencia” (p. 107).

Baker et al., citados por Williams (2017) sostienen que los estudiantes comienzan con una experiencia concreta, que luego los lleva a observar y reflexionar sobre su experiencia, y que después de este período de observación reflexiva, los estudiantes juntan sus pensamientos para crear conceptos abstractos sobre lo ocurrido, que servirán

como guías para acciones futuras. Con estas guías, explican los autores, los alumnos evalúan activamente lo que han construido, lo que lleva a nuevas experiencias y a la renovación del ciclo de aprendizaje.

S. Freud, M. Klein, A. Freud, R. Spitz, M. Mahler, D. Winnicott, E. Erikson, J. Bowlby, M. Ainsworth, reconocidos por la historia como precursores de una psiquiatría de niños y adolescentes, identificaron a la figura infantil como una persona en evolución permanente, con grandes cambios que se operan en tiempos radicalmente cortos. Poco a poco los niños se estructuran, se incorporan y hacen propios emociones y sentimientos; sin embargo, con el paso de los años se observó que el exceso de esta incorporación y apropiación también representaba un problema (Rodríguez et. al., 2017).

El inicio del estudio sobre la teorización inconsciente hace más de un siglo, los conceptos de pulsión, represión y destinos de la pulsión así como la sexualidad infantil y la transferencia, conformaron los pilares fundamentales que sostienen la teoría y la práctica del psicoanálisis que a su vez alimenta a la psiquiatría y a la psicología; esto dio pie al estudio de la configuración de la estructura subjetiva, la cualidad de las mociones pulsionales que circulan entre sujeto y objeto, la internalización de reglas simbólicas que “proviene desde lo parental y lo cultural, los duelos, pérdidas y separaciones parecen ser olvidados a la hora de realizar un diagnóstico presuntivo” (Rodríguez et. al., 2017, p. 11).

Parafraseando a Freud, Soler indica que el sujeto desde niño, o adolescente, es quien debe consentir o no a la falla en ser, dejándose marcar por los significantes provistos de un Otro. Al consentir alienarse al significante pierde la esencia de lo que antes era, quedando esto reprimido y formando parte de la represión originaria. Esta elección es una operación forzada, pero, aun así, el niño podría rechazar o preferir no entrar al orden significante debido a particularidades muy específicas (Soler, 1985, p. 115). Por lo tanto,

la influencia que puedan tener dentro del espacio educativo es fundamental a la hora de establecer directrices que puedan detener algún hecho de violencia en cualquier forma en la que esta haga manifiesto.

La elección de alienación significativa corresponde a una elección estructural y de estructura; por un lado, elección de la neurosis y por otra elección de modo de goce según su estructura. Al hacer una elección entre dos o más opciones, algo se pierde, no es posible ganar en ambos lados; se renuncia a otra opción. Esta es vital para las interrelaciones sociales en los seres humanos, una fase intensa y adecuada es requisito indispensable para que el niño pueda más tarde desligarse con éxito sin ver afectado de forma abrupta algunos de los elementos de su psiquis. Solo si la alienación fue adecuada el niño está en condiciones de entrar felizmente en la fase de la gradual separación e individualización.

Durante esta fase el niño se ve modelado por la madre o figura materna y toma características de ella y de las otras personas de su entorno, actuando éstos como un estímulo externo que permite que el sujeto construya su propio “yo”; además, se constituye un imaginario entre el niño y la madre donde el niño se constituye en el centro del afecto de la madre y aprende a amarse así mismo debido al deseo que esta madre refleja hacia él.

Entendido esto, se contextualiza al aula regular como el espacio físico donde se dictan clases, por lo tanto, los centros educativos disponen de numerosos salones de este tipo para que los docentes puedan impartir las lecciones ante sus alumnos. El aula es el espacio donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje formal, independientemente del nivel académico y por lo tanto su diversidad también engloba un sin número de problemáticas que no tienen que ser resueltas por el docente tutor sino por

agentes externos (llamemos a estas unidades interventoras) que dialoguen con nuevas visiones del mundo más allá del espacio físico donde estudian.

Ante estos males el aula se transforma y plantea desde la ley que toda metodología de educación debe orientarse a la equidad, la pertinencia y a la calidad de la oferta educativa, a los contenidos, procesos y resultados de aprendizaje tanto de los alumnos como de los propios maestros, a generar acciones orientadas a fomentar la responsabilidad solidaria del Estado, la familia, la sociedad y las empresas privadas; todo en favor de erradicar la violencia, la mendicidad y el trabajo de niños, niñas y adolescentes, con enfoque de género, interculturalidad y discapacidad (Ministerio del Buen vivir, 2013-2017).

Ahí es donde aparece la figura del artista, el investigador en artes sustenta su trabajo y reflexiona sobre la vinculación que esto debe tener no solo por interés sino por ley. En el Ecuador, a partir de la vigencia de la nueva Ley Orgánica de Cultura (R.O. 913. 30 de Diciembre de 2016) se cuenta con la legislación necesaria para que se implementen mecanismos de acción efectiva en beneficio de los ciudadanos, para lograr un pleno ejercicio digno y sostenido de sus derechos inalienables así como de sus actividades culturales y artísticas; a beneficiarse de la protección de su derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría; a participar en la vida cultural de la sociedad, y a desarrollar sus capacidades creativas, al desarrollo progresivo de su nuevo rol dentro de la sociedad, y la modernización de su gestión mediante la implementación de un esquema de “proyectos culturales” que dinamicen el Arte y la Cultura vinculando todas las manifestaciones artísticas y culturales, no solo a los sectores poblacionales, sino también a los Sectores productivos para así, lograr ser los principales ejes de una nueva economía popular y

solidaria que tenga como objetivo inmediato el fortalecimiento de su desarrollo económico y familiar dentro de nuestro ámbito de acción territorial (Benabent y Vivanco, 2019).

Debido a la relevancia en la matriz de producción y el desarrollo económico de la ciudad, se produce una gran densidad poblacional que ocasiona que el habitante de la ciudad se identifique con el espacio en el que vive y se comunice con él. Sin embargo, la forma en la que el espacio se comunica con sus habitantes puede ser a veces, si no es que, en la mayoría de los casos, impuesta.

Aquella comunicación entre espacio y moradores nace a partir de la producción artística y cultural dentro de ese mismo espacio habitado, producción que no hace referencia a los trabajos que puede realizar un gobierno determinado dentro del mismo, sino también a los contenidos culturales generados por sus propios habitantes en relación a la realidad que viven, quienes en su afán de mostrar sus problemas, gustos, pensamientos y demás, utilizan el espacio para alterarlo y a la vez apropiarse del mismo. Esto suele ser más evidente en las zonas vulnerables de la ciudad que son principalmente víctimas de la delincuencia, lo que produce una sensación de malestar por el supuesto abandono por parte de las autoridades.

Por esto, se considera para la construcción del proyecto las diferentes aportaciones que puede tener una comunidad que en sí misma se construye a partir de dos vías de reconocimiento cognitivo. La primera es aquella que observa todo lo que se dice sobre una u otra circunstancia, en ésta se ve la percepción de todo material didáctico y no didáctico (llámese a esto programas de medios de difusión masiva). La segunda vía es parte de su cotidianeidad, ya sea por temas de conducta o de relación psicológica o psicosocial con el espacio imaginado que habita.

Es común la creencia y el acuerdo en que la creatividad es natural en los niños pequeños, pero es una habilidad que también puede destruirse y de ello deben percatarse los planes curriculares para que esto no ocurra en la escuela, sino todo lo contrario, que esto se fomente y desarrolle en todas las etapas de aprendizaje y no únicamente la preescolarización. Los incentivos para la creatividad en los niños se tienen que poner en los primeros lugares de prioridad dentro de la educación infantil. Para obtener la fórmula que nos permita entender estos resultados debemos unir los siguientes conceptos:

Juego + Creatividad + Expresión Plástica En Educación Infantil

-Fuente: Dávila y Saona (2022), Cabrera (2021)-

Capítulo 4

Análisis De Resultados

La unidad educativa seleccionada para la presentación de esta propuesta fue receptiva al acoger una planificación de actividades como acciones transversales que produzcan en la comunidad reflexiones sobre el valor de actividades artísticas no solo como productos visibles sino como oportunidades para genera ideas en común y fomentar la creatividad. La presentación de esta propuesta posibilitó:

La consideración del Plan Nacional de Convivencia Armónica y Cultura de Paz. Las actividades creativas, lúdicas e integradoras que se proponen se articulan adecuadamente con aquel Plan pues los ejercicios comunitarios disminuyen las tensiones y formas de violencia que se pueden identificar en las unidades educativas locales, en especial en la educación fiscal.

La acogida y el interés de esta propuesta generó el diseño de ejercicios de inducción en formato taller dirigido a estudiantes de Educación General Básica y de otros

actores de la comunidad educativa como docentes, autoridades, padres de familia. Se definió la necesidad del monitoreo o tutoría de los docentes de algunas áreas cuyos objetivos y contenidos se integran interdisciplinariamente; de esta manera, el área de Educación Cultural y Artística no será la única responsable de un proyecto que implica el lenguaje plástico y el ejercicio comunitario.

Los docentes de la unidad educativa en la que se pretende aplicar esta propuesta fueron receptivos. Su interés se incrementó al conocer la posibilidad de desarrollar talleres que capacite al cuerpo docente; es probable que al despertar en los docentes las habilidades creativas, de monitoreo, de producción plástica, ya sea dibujo o bocetos, este colectivo se convertirá en un elemento activo al momento de participar en la creación de un mural que sería plasmado en un sitio seleccionado en la institución educativa.

Capítulo 5

La Propuesta De Intervención

El Contexto

Para ubicar en escenarios educativos reales los objetivos y la potencial aplicación de esta propuesta, se hizo el acercamiento a una unidad educativa de la ciudad de Guayaquil. Los detalles a continuación:

Lugar: Unidad Educativa Fiscal Réplica Aguirre Abad

Código AMIE:09H06173

Dirección: Km. 5.5, vía a Daule

Provincia: Guayas

Cantón: Guayaquil

Parroquia: Pascuales

Involucrados: Estudiantes de Educación General Básica, subnivel Superior, docentes, autoridades y comunidad educativa.

Metodología De Intervención De La Propuesta

Aprender Jugando

Los procesos metodológicos son un eje medular de las prácticas educativas y mucho más dentro de los procesos de acción para las actividades derivadas desde las artes. En ese sentido y desde la experiencia docente, ha sido necesario evaluar qué tipo de procesos pedagógicos se ajustan más a la realidad educativa del contexto ecuatoriano. Reconociendo las figuras de la reforma educativa y los aprendizajes basados en experiencias y significativos, una propuesta de dialogo entre el currículo y lo lúdico, no

resulta ajena a esa reforma curricular la cual, desde el papel, se presenta como una alternativa para el acercamiento a la sensibilidad creativa que ofrece el arte y que sin embargo, al carecer de recursos prácticos y técnicos pensados desde quienes hacemos las prácticas artísticas, resultan complejos y en algunos casos, imposible de llevar a cabo por parte de los docentes de diferentes espacios educativos que al final del día, realizan actividades que cumplan con los objetivos institucionales.

Desde esta perspectiva y considerando las necesidades de adecuación, desde 1990 vio génesis una indagación desde la praxis artística en la que, como sujeto investigador, encontré necesario agregar aspectos metodológicos que no permitieran que las prácticas artísticas cayeran en la simple “actividad manual” sino que, a partir de la experiencia de trabajo, se genere una sensibilización que permita expresen de forma libre sus propias ideas o creatividades.

Dentro de los estudios pedagógicos, ya en la segunda década del Siglo XXI y en un contexto ecuatoriano en el cual se han ido posicionando las facultades de artes e incluso la existencia de una Universidad de las Artes (UArtes, 2014), se puede leer ahora temáticas sobre las nuevas pedagogías y otras prácticas que tengan a las artes como intermediarias del proceso educativo. Precisamente para este proceso y en 2018 se comenzó con la experimentación en campo a través de la vinculación comunitaria la cual contó con un equipo de entonces estudiantes de la Universidad de las Artes quienes pusieron en práctica una metodología propia para lo que autodenominé “juegos de expresión plástica” dentro de la práctica pedagógica de “aprender jugando”.

Albán-Martínez et. al (2020) comentan que el juego puede moldear el funcionamiento cerebral e instaurar modificaciones sustanciales y duraderas que facilitan el aprendizaje (p. 65). Además, les ayuda a relacionarse con los demás, a mejorar su autoestima, a superarse, a transferir y generalizar los aprendizajes a otros entornos y,

sobre todo, a divertirse.

López Risco et al., (2010) citado por Montero-Herrera (2017) resaltan que “la importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos de cátedra, a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación” (p. 81); por tanto, el profesor —a criterio de los autores—, debe encargarse de transmitirle a cada uno de sus estudiantes la alegría y las ganas necesarias para que disfruten de la actividad y adquieran los conocimientos que sean trazados para la actividad (Montero-Herrera, 2017). El acto de disfrutar de la práctica o el quehacer creativo indaga en que, primero hay una existencia de relatos comunes entre todos los participantes y que, por lo general, estos momentos cruciales o puntos de inflexión, en su mayoría tristes vinculados directamente con el entorno y la dinámica familiar en donde se puedan encontrar.

Estos acontecimientos marcan o van determinando la significación de los sentidos de sí mismos y su construcción de identidad, a la vez que, desde el discurso, se relacionan con las narraciones y significados que puedan otorgar un sentido de identidad a sí mismos y a los demás en una línea de tiempo constituida por un presente, pasado y futuro en la que por ejemplo aparecen figuras musicales o gráficas como los de la animación japonesa.

Con respecto al proceso de construcción de su identidad, todos los acontecimientos y las significaciones que se les otorguen permiten a los adolescentes dar forma a sus propias vidas, dotarlas de propósito, coherencia, unidad, sentido y significado (Amaiquema C, 2020; Anijovich et al., 2021). Esto en un sentido positivo, favorecería una adecuada construcción de su identidad, que, según lo revisado, se forma y construye de manera importante durante esta etapa del desarrollo (Hernández, 2014); sin embargo, es un proceso que dura toda la vida y se inicia con la interrelación mutua con los padres

y su entorno significativo. Como reflexión y sugerencia, se señala la importancia del vínculo terapéutico y la creación de un nuevo significado. Entonces, se entiende que el terapeuta poseerá una responsabilidad especial a la hora de reconstruir, en los espacios de terapia, los vínculos que se hayan visto dañados.

En conjunto, este acto favorecerá una mejor integración y sentido de sí mismo, manifestado en el concepto de construcción de identidad que, como se señaló, es un proceso dinámico en el tiempo. Para esta nueva significación se partirá desde lo simbólico y lo imaginario. Lo simbólico designa el orden que preexiste a todo ser hablante, el lenguaje, la ley, el discurso social que es hablado y que trae consigo una manera de regulación. La inscripción del lenguaje en el sujeto trae como efecto la castración. Lo simbólico tiene dos hechos fundamentales: el primero, su posibilidad de ser equívoco y malentendido, a partir de la ambigüedad del significante; el ser hablante está condicionado en esta dimensión por ¿qué quiere decir el Otro?; en este se presenta aquella sensación de dificultad para comprender o para hacerse explicar, lo que hace que se aparezca el malentendido a partir de lo equívoco.

El segundo hecho, la imposibilidad de que todo quede atrapado por el significante, de significarlo todo; porque existe un resto no significativo, no dialectizable en el lazo del lenguaje, un residuo que tiene una estrecha relación con el otro goce, un todo que es parte de una comunicación entre significado y significante (Rodríguez et al, 2017). Lo imaginario es una dimensión que acoge los afectos, las fantasías que preceden la existencia del sujeto, y a la imagen del cuerpo. Estos elementos están atravesados por una ficción de elementos heredados y de perfección de origen narcisista desde el imaginario transmitido por los más media. En esta dimensión existe un campo de imposibilidad: primero, no todo es especular; segundo, siempre existirá satisfacción desde el deseo puesto que, hay una insatisfacción del deseo propio y por ello está condenado a repetir

constantemente la búsqueda de satisfacción, y también del deseo del Otro, lo que lleva a la pregunta ¿Qué quiere el Otro?

La referencia y organización de esta dimensión, le da al ser hablante una imagen reina, integrada del goce en el cuerpo que le viene por la investidura libidinal que capta al Otro del espejo; Es la construcción de otro, que es el mismo *parletre* (el inconsciente). La consistencia de esta dimensión es dada por el fantasma, fórmula donde el goce queda inscrito en un procedimiento donde opera la castración, pero permite que haya satisfacción (Rodríguez et al., 2017, p. 22).

Repasemos los lineamientos generales conducentes a la creación en grupo:

- Las personas como fuente de ideas.
- Que las personas dibujen y pinten sus ideas a su propio modo, libertad de creación.
- Integrar todas las ideas por más mínima que sea.
- Incentivar el trabajo de campo
- Flexibilidad, disposición al cambio y tolerancia a la incertidumbre.
- Decidir por consenso las propuestas.
- Evitar influir en los contenidos del mural por preferencias personales.

Todas estas reflexiones y experiencias pueden ser aplicadas a una planificación didáctica o de asignatura, sin embargo, es pertinente que, ante el avance sustancial de las tecnologías, así como también el incremento de uso de recursos digitales, se proyecte a al desarrollo de un Guion Instruccional. La finalidad de un Guion Instruccional es acercar al docente al diseño y producción de contenidos, facilitando la comprensión de diferentes conceptos técnicos, tecnológicos y teóricos asociados con estos (Gómez, 2017) y que también se reconocen como guiones de contenidos. Estos guiones incluyen la descripción completa de los contenidos de aprendizaje que se incorporarán en el programa o proyecto

que se desarrollará.

El documento guarda una similitud con la planificación de clases, sin embargo, facilita que desde lo instruccional se pase a la planificación de clase de una manera más sencilla, pero a su vez, permite trasladar las actividades a Entornos Virtuales de Aprendizaje debido a su construcción y, por tanto, fomenta el desarrollo de nuevas competencias lo cual es uno de los principios de los reglamentos vigentes en la legislación ecuatoriana.

Los Guiones Instruccionales incluyen el contenido editorial íntegro del proyecto: el programa o sumario del curso, el desarrollo de los contenidos teóricos de aprendizaje, el enunciado de las prácticas, ejercicios y problemas y la descripción de los distintos formatos en los que se generarán dichos contenidos (Quimbayo, 2017., p. 55).

Asimismo, la documentación y referencias documentales necesarias para justificar las actividades que se realizan y que incluso, los editores de formatos multimedia puedan desarrollar su tarea de montaje, transversalizando los programas y permitiendo un verdadero ejercicio vinculante, sobre todo para estas actividades formativas desde las artes para con las competencias educativas.

Guía De Actividades Y Recursos

Diseño De La Propuesta Instrucciona Para Docentes

La construcción de un guion instruccional a partir de los referentes metodológicos curados para la práctica lúdica. A partir de ello se desarrolló un guion instruccional que incluya los conocimientos generales del currículo Educación Cultural y Artística y las condiciones del Proyecto Educativo Institucional y su correspondiente Plan Curricular Institucional y que puede aplicarse en educación presencial y virtual. La integración de esos tres instrumentos curriculares son el fundamento para cualquier propuesta que

pretenda fortalecer la acción docente a través de una secuencia de actividades que correspondan a una metodología lúdica, integradora y que fomente, permanentemente, la reflexión y el sentido del trabajo colaborativo. Los instrumentos mencionados no están desconectados del Ajuste Curricular 2016 ni de su intención prescriptiva, al mismo tiempo se aprovechará de la permanente flexibilidad de nuestro currículo educativo para ajustar objetivos, actividades y evaluaciones a una necesidad o problemática institucional que involucra a actores dentro y fuera de la comunidad educativa. Las tablas que se han diseñado detallan las unidades prácticas para que el cuerpo docente, que no necesariamente es experto, pueda justificar sus actividades como si se tratase de una planificación de clase pues, está acoplada a los objetivos curriculares de Educación Cultural y Artística y de los procesos de creación de proyectos de las diferentes asignaturas del currículo. Las tablas dos y tres en cambio, consideran los aspectos esenciales de un proyecto y facilitan una serie de actividades que constituyen un manual de aplicación del guion instruccional (Tabla 1) a través de un proyecto en artes con vinculación comunitaria.

Tabla 1

Esquema instruccional para docentes (ejemplo de unidad 1 y 2)

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>ECA.3.1.5. Explorar los niveles de creatividad a partir de la realización de un mural colectivo</p>	<p>Experiencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del yo y del otro • Introducción a técnicas pictóricas • Reconocimiento de las capacidades motoras • Creación en grupo • Presentación del concepto de tableros digitales <p>Conceptualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composición de imagen • Aplicación de las teorías de composición • Identificación de las herramientas para la pintura a gran escala <p>Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo. • Interacción docente-alumno y grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Ropa cómoda • Sudaderas • Pintura • Brochas • tiza 	<p>I.ECA.3.1.2. cumpliendo las indicaciones del instructor (docente) realizar una serie de siluetas a gran escala para luego pintar dentro de ellas</p>	<p>Técnica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Imitación <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo grupal. • Cuerpo • pintura

Nota: las destrezas y criterios cumplen con las recomendaciones curriculares, lo mismo que el apartado de evaluaciones. El diseño instruccional ha sido previamente aplicado por Dávila y Cabrera (2021)

La tabla 1 corresponde al planteamiento de una serie de actividades ajustadas a un proceso similar al ciclo de Kolb o a la metodología de Anticipación, Construcción y Consolidación cuyo objetivo es el desarrollo del pensamiento crítico a través de actividades que construyen una habilidad o contenido de aprendizaje y que se manifestará en un producto considerado como consolidación del proceso. Como alcance, se ofrece la siguiente secuencia si se consideran las adaptaciones curriculares

Tabla 2

Esquema de adaptaciones curriculares

ADAPTACIONES CURRICULARES:

<p>ECA.3.1.5.1 Determinar sus propias narrativas visuales e inspeccionar las redes sociales (Instagram)</p>	<p>. Experiencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas • Creación en grupo • Presentación de obras visuales interactivas para redes sociales • Identificación de obras contemporáneas. <p>Conceptualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composición de las narrativas contemporáneas • Perspectiva y puntos de fuga • Identificación de los criterios estéticos del filtro de Instagram <p>Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacitación sobre la composición de la imagen. • Presentación de los ejercicios en Instagram • Retroalimentación sobre la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas tecnológicas (celulares, tablets, etc.) 	<p>IECA.3.1.2. Realiza los ejercicios de calentamiento de forma ordenada y cumpliendo las indicaciones del instructor (docente)</p>	<p>Técnica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Imitación <p>Instrumento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo grupal • Producto finalizado
--	--	--	--	--

Nota: las destrezas y criterios cumplen con las recomendaciones curriculares, lo mismo que el apartado de evaluaciones. El diseño instruccional ha sido previamente aplicado por Dávila y Cabrera (2021)

Diseño Esquema De Propuesta De Capacitación A Docentes:

Tabla 3

Esquema de procesos de capacitación desde las expresiones artísticas

PROPUESTA DE CAPACITACIÓN EN EXPRESIONES ARTÍSTICAS				
OBJETIVOS DEL PROCESO DE CAPACITACIÓN:		Introducir a la comunidad educativa interna y externa en las prácticas artístico-creativas aplicando estrategias de gamificación desde las artes (aprender jugando).		
GRUPO DE PARTICIPANTES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR LA PROPUESTA:		Puede aplicarse a los diferentes niveles educativos		
DISCIPLINA ARTÍSTICA:		ARTES MULTI E INTERDISCIPLINARIAS		
SESIONES	TEMAS PARA DESARROLLAR	HORA S/SESIÓN	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS PEDAGÓGICAS	MATERIALES DE RECICLAJE U OTROS A UTILIZAR
Nº1: DOS GRUPOS	El arte como estrategia pedagógica y su valor en la comunidad	2	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación (charla) introductoria al concepto de arte y comunidad. Qué y dónde está el arte. • La comunidad en las noticias (recortes de revistas y periódicos) • Intervención en objetos impresos. • Selección de recortes (introducción al collage) 	<ul style="list-style-type: none"> • Periódicos viejos • Tijeras • Tiza blanca • Lápices de colores, plumas o marcadores.
Nº2: DOS GRUPOS	El valor de los colores	2	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación (charla) de contextualización • Introducción a la teoría del color y sus aplicaciones cotidianas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Marcadores de pizarra – tijeras • goma • cartulina
Nº3: DOS GRUPOS	Cuenta Cuentos	2	<ul style="list-style-type: none"> • Por qué contamos y para quien contamos 	<ul style="list-style-type: none"> • Bola de papel reciclado
Nº4: DOS GRUPOS	El arte y los valores	2	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación (charla) introductoria al concepto de arte y valores comunitarios • La historia del arte en nuestros héroes 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Parlantes • cables TSR o similar para conexión de parlante a proyector o de parlante a computadora

N°5: DOS GRUPOS	El cómic como recurso artístico cultural	2	<ul style="list-style-type: none"> • Modos de leer • Análisis del contenido cultural de un cómic • El comic nacional y el cómic latinoamericano 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Parlantes • cables TSR o similar para conexión de parlante a proyector o de parlante a computadora
N°6: DOS GRUPOS	El arte como estrategia de comunicación	2	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación (charla) introductoria al concepto de arte y comunicación y la curaduría • Trabajo grupal: Mi primera historia 	<ul style="list-style-type: none"> • Marcadores de pizarra – rotuladores • papel periódico (papelógrafos)
N°7: DOS GRUPOS	Creación de personajes	2	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión colectiva de comunicación y exposición: “contemos la historia de un familiar” 	<ul style="list-style-type: none"> • Lápices • Lápices de colores • Plumas • Marcadores • Rotuladores • Hojas recicladas
N°8: DOS GRUPOS	Introducción al muralismo	2	<ul style="list-style-type: none"> • Charla informativa sobre el muralismo • Por qué nos comunicamos con gráficos e imágenes • el espacio público y la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Parlantes • cables TSR o similar para conexión de parlante a proyector o de parlante a computadora
TOTAL, DE HORAS:		32		

Nota: las destrezas y criterios cumplen con las recomendaciones curriculares, lo mismo que el apartado de evaluaciones. El diseño instruccional ha sido previamente aplicado por Dávila y Cabrera (2021)

Tabla 4

Estructura de programa de formación de públicos desde las artes

PROPUESTA DE FORMACIÓN DE PÚBLICOS PARA LAS ARTES

OBJETIVOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN DE PÚBLICOS:	Introducir a la comunidad educativa interna y externa en las prácticas artístico-creativas aplicando estrategias de gamificación desde las artes (aprender jugando)
RESULTADOS/PRODUCTOS ESPERADOS CON EL PROCESO DE FORMACIÓN DE PÚBLICOS:	Un mural comunitario en técnica cómic de 15 x 3 metros (experiencia colectiva)
GRUPO DE PARTICIPANTES A LOS QUE SE PUEDA APLICAR LA PROPUESTA:	De 7 años en adelante (sin límite de edad)
DISCIPLINA ARTÍSTICA:	ARTES MULTI E INTERDISCIPLINARIAS

N° SESIONES	TEMAS PARA DESARROLLAR	HORAS/SESIÓN	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS PEDAGÓGICAS	MATERIALES Y/O INSUMOS A UTILIZAR
3	Aprender jugando: la ilustración al aire libre	2	<ul style="list-style-type: none"> • Proyección • Conversatorio, debate y reflexión sobre el contenido 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza de colores • marcadores de colores
3	Aprender jugando: aprendiendo a hacer colores	2	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la colorización • Aplicación de la teoría del color de la segunda sesión de la capacitación de expresiones artísticas • Aplicación de la colorización 	<ul style="list-style-type: none"> • 200 tarrinas de 250 ml (recicladas o nuevas) • 1 caneca de pintura látex vinil acrílico • 1 galón de rojo intenso látex vinil acrílico • 1 galón de azul intenso látex vinil acrílico • 2 galones de amarillo intenso látex vinil acrílico • 1 galón de verde intenso látex vinil acrílico
1	Aprender jugando El árbol de la vida y los valores	2	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega del libro memoria a la comunidad educativa (de aprobarse el proyecto de otro miembro del colectivo se repetirá el este proceso) 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Parlantes • cables TSR o similar para conexión de parlante a proyector o de parlante a computadora
TOTAL DE HORAS:		14		

Nota: Basado en los procesos de diseño de campo del Ministerio de Cultura y Patrimonio (2018), Casa de la Cultura Ecuatoriana (2019), aplicado por Cabrera (2021), Gui (2022), Dávila (2022).

Evaluación De La Propuesta

Las actividades de evaluación planteadas en las tablas se ajustan a los protocolos obligatorios dentro de las unidades educativas que están subordinadas a los calendarios que el Ministerio planifica y que las direcciones distritales monitorean a través de observaciones y visitas. Tomando en cuenta estas restricciones se propone evaluar el proceso en las dimensiones creativas, artísticas y formativas a través de las siguientes rúbricas:

Tabla 5

Descripción de talleres y actividades para evaluar

TALLERES DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA					
BENEFICIARIO	ACTIVIDADES QUE SE EVALUARÁN	FECHA	HORARIO		Nº de horas
			Desde	Hasta	
Nº de grupos	Unidad Educativa	X-X-X	X-X	X-X	X
	<p>Taller teórico práctico: Estrategias de gamificación en la expresión plástica.</p> <p>Sistematización de la experiencia: diseño de un diario de experiencias.</p> <p>Aplicación de experiencias: Creación de memorias.</p>				

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 6

Rúbrica de evaluación de actividades creativas

Identificación-diagnóstico del Factibilidad, evaluación. Selección Formulación del problema Resolución de problema Uso de herramientas. Trabajo en equipo Cooperación y comunicación Estrategia y operación Valores éticos Conocimiento de códigos Comunicación escrita Comunicación oral Comunicación digital Compromiso de aprendizaje Comprensión de entorno
<p>CASOS (presentación o desglose de las actividades)</p> <p>TALLERES (Presentación del nombre del taller o talleres)</p> <p>EXPOSICIONES Evaluación de la sustentación de bocetos</p>

JCA-8-32-R09 (Dávila y Saona, 2022; Gui y Cabrera, 2022)

Conclusiones

La educación se constituye a través de un eje social e histórico de los estados y por ende de sus diferentes carteras de estado a partir de políticas públicas. Generalmente estas políticas buscan por medio de la educación un ideal que sea propio, ya sea en una educación cultural, agropecuaria, industrial, etc., y que, además, se vincula con sus intereses. Por este motivo es que se considera como base del progreso social y que incide directamente en que se mantenga o se reproduzca un orden social. Las propuestas recogidas en la reforma educativa plantada en 2016 no contemplaron el valor holístico de las prácticas artísticas desde la práctica sino, únicamente desde la teoría y de las construcciones simbólicas del gobierno central. Ahí aparece la figura de tecnologización propuesta por Fairclough y que hace referencia a la construcción de sentidos comunes desde la lógica del poder (Ramírez et al., 2015) y que demuestra el por qué se busca únicamente el valor tradicional de las prácticas artísticas y culturales.

Esta lógica es la que ha impulsado que docentes que no tienen la experticia específica desde las artes, se encarguen de acciones curriculares que han sido tratadas por décadas como simples actividades manuales. La reforma propuesta por el Ministerio de Educación permite el control sobre los discursos y amparada en la diversidad cultural, sustenta esta práctica discursiva como eje de difusión de un discurso intertextual. Todo esto dentro de la dimensión de la práctica discursiva en lo intertextual, visto desde los recursos lingüísticos que componen la estructura de un discurso.

Este tipo de tecnologización puede verse en el discurso de presentación de las reformas curriculares se señalan como “una contribución a los objetivos generales del área [...]” (Ministerio de Educación, 2016. p. 1174), permitiendo propender una consolidación de la identidad cultural y el ideal de la unidad en la diversidad de los

estudiantes. Ahora bien, esta introducción ha encontrado símiles en todas las áreas reformadas por parte del Ministerio de Educación lo cual invita a reflexionar sobre qué y cómo estamos enseñando en los diferentes niveles educacionales.

En primera instancia una adecuación y propiamente la reforma curricular, se presenta como una tecnologización que facilita el acceso a discursos de plurinacionalidad y multiculturalidad los cuales se redactan lingüísticamente de tal forma que convencen al lector de que un Estado plurinacional y multicultural requiere de una educación basada en ese conocimiento para representar una realidad dentro de un proceso "histórico latinoamericano", con el cual inserta intertextualmente un discurso político.

La inserción de este discurso sin las adecuadas políticas de capacitación, formación y profesionalización de los docentes o futuros docentes no hace más que ratificar una acción impositiva, faltando incluso a los principios que dicen seguir sobre lo plurinacional y multicultural. Es ahí que las prácticas artísticas, pasan de un planteamiento reflexivo (del papel) a un elemento ornamental en la práctica.

Por la experiencia se ha evidenciado que esto no ocurre por la desatención docente, sino que esto ocurre porque el sistema —aquel impuesto a nivel macro— no facilita los medios adecuados para una práctica docente flexible. Esta es la principal razón por la que como sujeto creativo a lo largo de los años he podido detectar las falencias de un sistema educativo y reafirmar que un proceso repetitivo, reprime la creatividad e innovación a la que puedan acceder los estudiantes. Esto ha permitido el desarrollo de las instituciones privadas (y sólo en algunas excepciones) que promueven el valor educativo STEAM pero que, por no favorecer la contratación pertinente de personal cualificado, mantienen estas políticas únicamente para el marketing y captación de estudiantes.

Por ello y para facilitar que el cuerpo docente no especializado y que tiene como principio el asegurar una educación diferente para sus estudiantes, se ha propuesto esta exploración teórica y técnica respecto a la discursividad del arte y las metodologías utilizadas durante los procesos de enseñanza y de aprendizaje. El hecho de que sea de vinculación comunitaria busca resaltar los valores sociales e insertar, desde la práctica lúdica, aquello que se presenta únicamente desde la noción teórica en el texto de reforma curricular ministerial.

Recomendaciones

Es necesario que las instituciones de educación superior consideren la inclusión de programas alternativos desde las creatividades. Que se vea que el arte no tiene como objetivo la producción de artistas (aunque puede, no necesariamente es su deber) sino la de reflexionar, construir y proponer soluciones a problemas de su cotidiano.

La presentación de un guion instruccional faculta incluso que direcciones de vinculación con la comunidad, sin mayor recurso económico puedan incorporar estas planificaciones incluso en lo virtual pues, el objetivo final es reflexionar sobre lo que somos capaces de hacer para construir dese lo colectivo.

Así mismo, es fundamental pensar que este tipo de propuestas, no queden solo en el papel sino que puedan aplicarse a mediano plazo como parte de un apoyo a las necesidades que sí tienen las instituciones de educación básica, independientemente de si estas corresponden al sistema público o privado pues, la profesionalización de artistas no necesariamente significa una profesionalización pedagógica pero, si puede funcionar como un eje que articula ambas profesiones en favor de una mejor convivencia social y desarrollo comunitario.

Bibliografía

- Álvarez, F. (2017). El clima institucional como factor determinante en el rendimiento académico de los alumnos de la institución educativa técnico industrial Simona Duque del municipio de Marinilla. *Tesis de Grado*. Bogotá, Colombia: Universidad de Antioquia.
- Amaiquema, C. (2020). La Escritura como Tecnología.
<https://dspace.uartes.edu.ec/handle/123456789/660>
- Anijovich, R., Cappelletti, G., Sabelli, M. J., y Mora, S. (2021). Transitar la formación pedagógica: dispositivos y estrategias. Tilde editora.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=yid=HbxbEAAAQBAJ&oi=fnd&ypg>
- Benabent, M., y Vivanco, L. (2019). La experiencia de los Planes de Desarrollo y Ordenamiento Territorial cantonales en Ecuador. *Estoa. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca*, 8(15), 229-252
<https://doi.org/10.18537/est.v008.n015.a11>
- Bustamante Tantalean, F. J. (2017). Influencia de la metodología experiencial de Kolb, en el aprendizaje significativo del curso de comunicación efectiva en los alumnos del cuarto ciclo de la carrera de Tecnología de Producción del Instituto Tecnológico Superior TECSUP 2014. <http://hdl.handle.net/20.500.14039/2053>
- Cabrera, J (2020) Yuyay, laboratorio de escritura. Universidad de las Artes.
<https://dspace.uartes.edu.ec/bitstream/123456789/590/1/CABRERA%20AMAIQUEMA%20JEFFERSON%20EDUARDO.pdf>
- Chandi, E., Calispa, A., & Vinueza, M. (2018). Desafíos de la educación cultural y artística en los niveles de educación obligatoria de Ecuador. Departamento de

Ciencias Humanas y Sociales, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, 13, 189-192. [https://www.researchgate.net/profile/Campo-Chandi/publication/325958605_Desafios_de_la_educacion_cultural_y_artistica_en_los_niveles_de_educacion_obligatoria_de_Ecuador/links/5f7322f4a6fdcc0086450198/Desafios-de-la-educacion-cultural-y-artistica-en-los-niveles-de-educacion-obligatoria-de-Ecuador.pdf?_sg\[0\]=started_experiment_milestone&origin=journalDetail](https://www.researchgate.net/profile/Campo-Chandi/publication/325958605_Desafios_de_la_educacion_cultural_y_artistica_en_los_niveles_de_educacion_obligatoria_de_Ecuador/links/5f7322f4a6fdcc0086450198/Desafios-de-la-educacion-cultural-y-artistica-en-los-niveles-de-educacion-obligatoria-de-Ecuador.pdf?_sg[0]=started_experiment_milestone&origin=journalDetail)

Dávila L., y Cabrera J. (2021) De lo presencial a lo virtual: adaptaciones en el currículo de asignaturas en artes para el proceso de enseñanza-aprendizaje en modalidad virtual, caso: Nivelación UArtes
<https://www.ecotec.edu.ec/content/uploads/investigacion/sociedad-del-Conocimiento/2021-memorias-cientificas.pdf>

Dávila. L. y Saona, R. (2021) Elaboración y aplicación de guías didácticas para la enseñanza-aprendizaje de los currículos artísticos en un entorno virtual de aprendizaje. Entre la pedagogía y las artes. UArtes Ediciones. 42-57.

Gui E., y Cabrera J. (2022) Identidad vs. sentido de pertenencia Tendiendo puentes mediante la apropiación en el diseño de productos trans- y multidisciplinarios en aulas virtuales. Entre la pedagogía y las artes. UArtes Ediciones. 102-122.

Hernández, B., y Capella, C. (2014). Identidad personal y compromiso deportivo en adolescentes nadadoras de nivel competitivo. Revista de Psicología, 23(1), 71-83.
<https://doi.org/10.5354/0719-0581.2014.32875>

Moreno, E. (2016). El análisis crítico del discurso en el escenario educativo. Zona próxima, (25), 129-148. <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n25/n25a10.pdf>

- Quimbayo, Y. M. (2017). Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa de Girardot. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1436>
- Ramírez, L. E., Quintero Arrubla, S. R., y Jaramillo Valencia, B. (2015). Formación en el trabajo con familias para la educación de la primera infancia. *Zona próxima*, (22), 105-115. <https://doi.org/10.14482/zp.22.5832>
- Rieckmann, M. (2017). Education for sustainable development goals: Learning objectives. UNESCO. Publishing. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Fku8DgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP4&dq=\(UNESCO,+2017\).&ots=ZNLurC7fi8&sig=Um1_UkxzrpAbvD6kQI3YKPrKmDA](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Fku8DgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP4&dq=(UNESCO,+2017).&ots=ZNLurC7fi8&sig=Um1_UkxzrpAbvD6kQI3YKPrKmDA)
- Rodríguez, B; Cabrera, J. Solano, D. y López, N. (2017) Antecedentes, Cuestionamiento Y Propuestas para el aula regular 2016-2017. [https://www.academia.edu/download/54246888/ASPERGER ANTECEDENTES CUESTIONAMIENTO_Y_PROPUUESTAS_PARA_EL_AULA_REGULAR_JLA_Ediciones.pdf](https://www.academia.edu/download/54246888/ASPERGER_ ANTECEDENTES_CUESTIONAMIENTO_Y_PROPUUESTAS_PARA_EL_AULA_REGULAR_JLA_Ediciones.pdf)
- Rocha, J. J. (2020). Metodologías activas, la clave para el cambio de la escuela y su aplicación en épocas de pandemia. *INNOVA Research Journal*, 5(3.2), 33- 46. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2.2020.1514>
- Rocha J., y Chávez, G. (2022) El currículo y sus desafíos a nivel metodológico, de la teoría a la praxis y de los contenidos a la centralidad del ser humano. Una propuesta desde las artes escénicas. Entre la pedagogía y las artes. UArtes Ediciones. 81-96.
- Saltos, W. R. F., y Bósquez, M. J. F. (2020). La Inclusión en las Instituciones De

Educación Superior. *Studies in Continuing Education*, 22(2), 151-167.

<https://www.researchgate.net/profile/Maria-Fierro->

Bosquez/publication/350709321_La_inclusion_en_las_instituciones_de_Educacion_Su-
perior/links/606de9a492851c8a7baf1f4b/La-inclusion-en-las-instituciones-de-
Educacion-Superior.pdf

Salido-López, P. V. (2017). La Educación Artística en el contexto de las competencias clave: del diseño a la evaluación de talleres didácticos en la formación de formadores. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(2), 349-368.

<https://www.redalyc.org/pdf/5135/513554412010.pdf>

Vich, V. (2005). Las políticas culturales en debate: lo intercultural, lo subalterno y la dimensión universalista en: *El Estado está de vuelta: desigualdad, diversidad y democracia*. FLACSO, Lima.

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Peru/iep/20150116053823/vich.pdf>

Vich, V. (2014). *Desculturizar la cultura*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores Argentina S.A.

Walsh, C. (2009). *Interculturalidad, Estado, Sociedad: Luchas (de)coloniales de nuestra época*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar/Abya Yala.

ANEXOS



Tabla 1

Detalles técnicos de experiencias previas

Datos técnicos:	
Características externas:	Pintura Mural
Tamaño:	150m x 2.5 m
Materiales:	Látex Vinil, impermeabilizante.
Estimado de duración de la obra:	1 año más restauración.
Localización:	Parte Anterior lateral Colegio Réplica Aguirre Abad.
Dirección:	Vía a Daule Km. 5 1/2 Parroquia Tarqui

Ejemplos de las expresiones finales previas

Antecedente: El Árbol de la Vida y los Valores Comunitarios.

Antecedente: No al Bullying

Tabla 2

Detalles técnicos de experiencias previas

Datos técnicos:	
Características externas:	Pintura Mural
Tamaño:	100m x 3 m
Materiales:	Látex Vinil, impermeabilizante.
Estimado de duración de la obra:	1 año más restauración.
Localización:	Fachada Principal- Estacionamiento y entrada a Coliseo, Unidad Educativa 9 de Octubre
Dirección:	Remigio Crespo Toral y Av 46

Método de evaluación:

Los procesos de planificación y evaluación que se ejecutan dentro de las instituciones educativas siguen los estrictos protocolos de planificación requeridos por las unidades ministeriales.





Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Serrano Macías, Joaquín Humberto**, con C.C: # **0906267968**, autor/a del trabajo de titulación: **Propuesta metodológica para la elaboración de un guion instruccional que fortalezca las actividades de vinculación comunitaria a través de la práctica artística en estudiantes de Educación General Básica subnivel Superior**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **16 de septiembre de 2022**

SERRANO MACÍAS, JOAQUÍN HUMBERTO

C.C: 0906267968



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Propuesta metodológica para la elaboración de un guion instruccional que fortalezca las actividades de vinculación comunitaria a través de la práctica artística en estudiantes de Educación General Básica subnivel Superior		
AUTOR(ES)	Serrano Macías, Joaquín Humberto		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Pow Chon Long Moreno, Jaime Martín		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación		
CARRERA:	Educación		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	16 de septiembre de 2022	No. DE PÁGINAS:	52
ÁREAS TEMÁTICAS:	Educación – Educación Cultural y Artística – Actividades artísticas		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Guion Instruccional, artes y creativities, innovación, proyectos, pedagogía.		
RESUMEN/ABSTRACT: El desarrollo de este proyecto nace a partir de los cuestionamientos generados a partir del quehacer de las artes y la docencia. En ese contexto se plantea una revisión de los procesos metodológicos que impulsaron la reforma curricular de 2016 y que insertaron dentro del discurso educativo terminologías como la multiculturalidad, diversidad, entre otras que impulsan la inserción de las prácticas artísticas como parte esencial del perfil de salida del subnivel básico educativo y los siguientes niveles hasta el universitario. Sin embargo, desde la praxis, se identificaron factores ajenos al currículo que no permean las actividades artísticas y dejan estas como actividades lúdicas pero ornamentales para una comunidad, dejando de lado su valor afectivo, creativo e innovador para la resolución de problemas lo cual se vincula verdaderamente con la comunidad. A partir de ello surge la necesidad de adaptar estas normativas a un guion asequible a la práctica docente y para el que se propone la presentación de un guion instruccional para facilitar la realización de actividades creativas dentro de las propuestas e proyectos institucionales de las diferentes unidades educativas pero considerando las bases técnicas y metodológicas de las prácticas y saberes artístico-culturales más las nociones de pedagogía y currículo que se han evidenciado distantes en la práctica educativa.			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTORES:	Teléfono: +593-985624673	E-mail 1: joaquinhserranom@gmail.com E-mail 2: joaquin.serrano@cu.ucsg.edu.ec	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Vásquez Guerrero, Rina Maribel, Mgs.		
	Teléfono: +593-4-0985853582		
	E-mail: rina.vasquez01@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			