

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Facultad de Ciencias de la Educación

Educación Básica

**Diseño de Guías de Interaprendizaje para el desarrollo de seminarios-talleres de Artes Visuales. Un enfoque desde la técnica cinematográfica de animación cuadro por cuadro.**

Disertación previa a la obtención de la Licenciatura en Docencia y  
Gestión de Educación Básica

Autora:  
Alfonsina Isabel Rodríguez

Director:  
Dr. Luís María Gavilanes del Castillo

Quito, 2010

## **Agradecimiento**

*A todo quienes hicieron posible  
la culminación de este trabajo  
y de mi carrera profesional*

*“Amo las líneas  
que crearon volúmenes  
y llegaron a lo creativo  
dando vida  
y palpitando en el lienzo”*

Galo Rodríguez

# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

## PARTE PRIMERA: MARCO TEÓRICO

---

<b>1. EDUCACIÓN, ARTE Y CINE</b>	<b>15</b>
<b>1.1. Constructivismo</b>	<b>15</b>
1.1.1. <i>La Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de J. Bruner</i>	16
1.1.2. <i>La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Aüsubel</i>	16
1.1.3. <i>La Epistemología Genética o Constructivismo de Jean Piaget</i>	17
1.1.4. <i>Socio Constructivismo de Vigotsky</i>	18
1.1.5. <i>Implicaciones Metodológicas en las Teorías Constructivistas</i>	20
<b>1.2. Interaprendizaje</b>	<b>21</b>
1.2.1. <i>Técnicas y estrategias</i>	22
1.2.2. <i>Seminario y taller</i>	26
<b>1.3. La reforma curricular de la Básica</b>	<b>27</b>
1.3.1. <i>La cultura estética</i>	27
1.3.2. <i>Artes Plásticas</i>	30
1.3.3. <i>Ejes transversales</i>	32
<b>1.4. El cine y el aprendizaje</b>	<b>35</b>
1.4.1. <i>Importancia del cine en la educación</i>	35
1.4.2. <i>El cine, un recurso didáctico</i>	36

<b>2. ARTES VISUALES</b>	<b>40</b>
<b>2.1. Teoría del arte</b>	<b>40</b>
2.1.1. <i>Arte digital</i>	44
2.1.2. <i>Nuevos rumbos</i>	45
2.1.3. <i>Happenings</i>	46
2.1.4. <i>Grafiti</i>	47
2.1.5. <i>Arte Interactivo</i>	49
<b>2.2. El niño y la producción artística</b>	<b>50</b>
2.2.1. <i>Creatividad</i>	52
2.2.2. <i>Motivación</i>	54
<b>2.3. Estética y artística</b>	<b>56</b>
2.3.1. <i>Contenidos</i>	58
2.3.2. <i>Técnicas y materiales</i>	63
<b>3. CINEMATOGRAFÍA: ANIMACIÓN</b>	<b>67</b>
<b>3.1. Animación</b>	<b>67</b>
3.1.1. <i>El dibujo animado</i>	68
3.1.2. <i>Computer generated imagery</i>	69
3.1.3. <i>Rotoscopía</i>	69
3.1.4. <i>Animación cuadro por cuadro</i>	69
3.1.5. <i>Animación de recortes o cut out animation</i>	70
3.1.6. <i>Técnicas alternativas</i>	70
<b>3.2. Elementos básicos del Stop Motion</b>	<b>71</b>
3.2.1. <i>Movimiento</i>	71

3.2.2. <i>Materiales</i>	72
3.2.3. <i>Iluminación</i>	73
3.2.4. <i>Sonido</i>	74
3.2.5. <i>Escenario</i>	74
3.2.6. <i>Personajes</i>	75
<b>3.3. Fases de producción</b>	<b>77</b>
3.3.1. <i>El concepto</i>	78
3.3.2. <i>La investigación</i>	78
3.3.3. <i>El guión</i>	79
3.3.4. <i>El storyboard</i>	80
3.3.5. <i>El diseño de la animación</i>	80
3.3.6. <i>Grabación</i>	82
3.3.7. <i>Post producción</i>	82
<b>PARTE SEGUNDA: INVESTIGACIÓN DE CAMPO</b>	<b>84</b>
<hr/>	
<b>1. METODOLOGÍA</b>	<b>85</b>
<b>1.1. Métodos seleccionados</b>	<b>85</b>
<b>1.2. Modalidades del método</b>	<b>85</b>
<b>1.3. Técnicas</b>	<b>86</b>
<b>1.4. Instrumentos</b>	<b>86</b>
<b>1.5. Procedimientos</b>	<b>87</b>
<b>2. RESULTADOS</b>	<b>89</b>
<b>2.1. Resultados de las entrevistas</b>	<b>89</b>
<b>2.2. Resultado de las encuestas</b>	<b>94</b>

2.2.1. Información general	94
2.2.2. Didáctica de la cultura estética	95
2.2.3. Propuesta	101
<b>3. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>105</b>
<b>PARTE TERCERA: PROPUESTA</b>	<b>112</b>
<b>1. METODOLOGÍA</b>	<b>113</b>
<b>1.1 Dimensión General</b>	<b>113</b>
1.1.1 Los métodos de enseñanza	113
1.1.2 Metodología Creativa	116
<b>1.2 Dimensión Particular</b>	<b>119</b>
<b>2. ESTRUCTURA</b>	<b>122</b>
<b>2.1. Objetivos</b>	<b>122</b>
<b>2.2. Desagregación</b>	<b>123</b>
<b>2.3. Estrategias metodológicas</b>	<b>124</b>
<b>2.4. Recursos</b>	<b>125</b>
<b>2.5. Evaluación</b>	<b>126</b>
<b>3. TEMARIO</b>	<b>127</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>128</b>

---

---

<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>134</b>
<hr/>	
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>136</b>
<hr/>	
<b>ANEXOS</b>	<b>141</b>
<hr/>	

El trabajo de disertación *Diseño de Guías de Interaprendizaje para el desarrollo de seminarios-talleres de artes visuales. Un enfoque desde la técnica cinematográfica de animación cuadro por cuadro*, radica en el estudio teórico, la investigación y en la creación de seminarios-talleres para el estudio de las artes visuales desde el enfoque de la animación y el uso de recursos tecnológicos acorde a los intereses actuales de jóvenes y niños.

En muchas instituciones educativas de nuestro país se ha perdido de vista el valor de las clases de Cultura Estética en el desarrollo integral de los estudiantes. Las horas destinadas para estas clases son utilizadas para otras asignaturas, se convierte en tiempo de ocio o simplemente se da al alumno alguna tarea sin la guía necesaria. Es importante destacar que las artes visuales en su uso actual incluyen tanto a las artes plásticas, a la artesanía y a las artes aplicadas, actualmente relacionadas con el diseño. Es por esta razón que los pensadores de cultura estética han adoptado el término de Artes Visuales en contraposición a las artes plásticas que no contemplan las nuevas expresiones artísticas.

El proceso de producción de esta disertación tiene como fin rescatar los aspectos fundamentales del arte visual para la realización de cortos animados que motiven y promuevan el desarrollo creativo del niño a través de nuevas formas de aprendizaje que desliguen al docente de prácticas comunes y poco creativas.

Por esta razón, esta investigación centra sus esfuerzos en la creación de guías de interaprendizaje como objetivo general y para su efecto se añaden como objetivos específicos:

- Examinar la bibliografía disponible sobre estética plástica-visual, animación cuadro por cuadro, socio-constructivismo y metodología a aplicarse en la realización de las guías de interaprendizaje.

- Identificar la metodología y recursos utilizados en las clases de Cultura Estética y su importancia en la motivación y aprendizaje de las artes visuales.
- Recolectar datos sobre la situación actual de las clases de artes visuales en la dinámica de la educación básica.
- Establecer los contenidos básicos, estrategias y metodología que promuevan el interaprendizaje por medio de la animación cuadro por cuadro.
- Proponer material impreso y digital que sirva de soporte para las clases de cultura estética por medio de la animación cuadro por cuadro.

Las artes visuales como otras áreas de conocimiento contribuyen al desarrollo integral de niños y niñas; en tal sentido el área de cultura estética está inmersa en el currículo de educación básica. El estudio de esta disertación se centra en tres momentos fundamentales para conocer la dinámica del arte en la escuela y para la realización de un producto que actualice la educación en esta área.

El estudio teórico de esta disertación comprende el estudio sistematizado de las teorías o modelos pedagógicos constructivista y socio constructivistas, conjuntamente con el análisis de la reforma curricular de la básica y del manejo de los ejes transversales en las propuestas curriculares. Además, se visualiza el proceso enriquecedor del cine en el aprendizaje integral y las metodologías o técnicas de interaprendizaje en la educación del niño de la básica.

Se enfatiza en los fundamentos del arte visual y la dinámica de su aprendizaje desde la creatividad y la motivación en el desarrollo del niño. Además, se presenta los fundamentos teóricos del arte, la producción estética artística y el lugar que ocupan las artes visuales en la dinámica actual.

Contempla los principios generales y el proceso de producción de los distintos tipos animación con mayor énfasis en la animación cuadro por cuadro. Igualmente, se aborda los lineamientos más importantes en la construcción de personajes y escenarios, el manejo de la iluminación y el sonido. Cabe destacar que, a pesar de que las guías propuestas en esta disertación se fundamentan en la técnica del Stop

Motion, se incluye en su haber técnicas mixtas y por esta razón en este capítulo se aborda a la animación de una manera general.

La investigación de campo aborda la realidad de la Educación Estética en lo referente a las Artes Plásticas (visuales) en el contexto de los sextos y séptimos años de educación básica para lo cual se recogió datos y se los sistematizó e interpretó. Se utilizó el Método Genérico Analítico-Sintético y el Método Específico No Experimental – Transeccional Descriptivo. Para la recolección de información se usó cédulas o guías de entrevistas y cuestionarios.

La propuesta parte fundamental de la disertación describe la metodología en la que se fundamenta, mostrando los métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos que forman parte de la construcción de ésta dentro del proceso de interaprendizaje. Además, explicita la estructura en la que se organizó determinando los objetivos, las estrategias metodológicas, el proceso de evaluación, recursos y materiales. Las guías son el resultado del estudio teórico y de la investigación de campo y buscan promover la metodología constructivista en las clases de arte.

El estudio teórico como el acercamiento de la dinámica educativa en torno a las artes plásticas (visuales) se convirtieron en herramientas enriquecedoras en el desarrollo de la propuesta, la postura del arte en la escuela como herramienta primordial en el desarrollo bio-psico-social de los niños, guían su elaboración buscando subsanar las prácticas poco enriquecedoras como son el copiado o el dibujo libre sin un fin o una guía.

Las conclusiones que acompañan este trabajo, tienen como fin denotar las proposiciones más importantes y los puntos en común en los que convergen las prácticas educativas con las teorías preponderantes en el estudio del arte visual. También, muestran el desarrollo de la tesis desde una perspectiva unificadora que rescata las relaciones del hacer y quehacer educativo.

La presente disertación y su abordaje presentan una interesante propuesta que se convierte en una herramienta útil para quien busque tener una visión moderna del aprendizaje del arte visual en la escuela. Se espera que sea interesante para el lector

y promueva la búsqueda de nuevas prácticas en relación a la enseñanza del arte visual.

## **PARTE PRIMERA**

### **MARCO TEÓRICO**

El estatuto teórico del presente estudio está integrado por tres grandes capítulos, el primer apartado se basa en los tres bloques conceptuales sobre los que se sustenta esta disertación: arte, cine y educación que constituyen los fundamentos para el aprendizaje de las artes visuales con miras a un desarrollo integral del niño de la básica.

El segundo capítulo se enfoca en las artes visuales y su dinámica dentro del aprendizaje, tomando en cuenta aspectos teóricos del arte, la producción y estética artística. Además, se centra en el desarrollo del niño en lo referente al arte.

El tercer capítulo está enfocado en la producción cinematográfica de animación cuadro por cuadro y contempla los fundamentos, técnicas y recursos aplicados en esta técnica. Es preciso destacar que el estudio teórico es una parte esencial y enriquecedora de esta disertación.

#### **2. ARTE, CINE Y EDUCACIÓN**

El presente capítulo se apoya en el estudio sistematizado de las teorías o modelos pedagógicos constructivista y socio constructivistas, conjuntamente con el análisis de la reforma curricular de la básica y del manejo de los ejes transversales en las propuestas curriculares. Además, se visualiza el proceso enriquecedor del cine en el aprendizaje integral y las metodologías o técnicas de interaprendizaje en la educación del niño de la básica.

## **2.1.Constructivismo**

En este apartado se estudian los modelos pedagógicos de la línea constructivista y socio-constructivistas, poniendo mayor énfasis en el enfoque socio-constructivista de Vigotsky del cual se profundizará en los lineamientos pedagógicos.

Las teorías constructivistas del aprendizaje se fundamentan en la noción de que el aprendizaje se va construyendo, pasando del modelo centrado en el docente hacia el modelo centrado en el estudiante. La meta educativa es que cada estudiante acceda, progresiva y secuencialmente, a la etapa superior de desarrollo intelectual, de acuerdo con las necesidades y condiciones de cada uno. El docente debe crear un ambiente estimulante de experiencias que faciliten en el niño su acceso a las estructuras cognoscitivas de la etapa inmediatamente superior.

En consecuencia, al estudiante le sobreviene la posibilidad de autorealizarse plenamente; es decir, tiene que ver con su propia disposición para la autoformación de su personalidad a partir de sus propias potencialidades, definiéndolo entonces como un sujeto crítico con autonomía de aprendizaje, autocontrol del tiempo, autogestor del proceso y propositivo. Mientras tanto, el docente cumple con el papel de mediador del conocimiento que promueve el aprendizaje, genera comunicación, ejerce liderazgo y es un pensador universal, abstracto y concreto (Duque, 2008).

Dentro de este enfoque pedagógico se consideran varias teorías constructivistas, entre las más relevantes por su aporte con elementos sustanciales se encuentra J. Bruner con el aprendizaje por descubrimiento; D. Ausubel con el aprendizaje significativo; J. Piaget con la epistemología genética; y, Vigotsky con el socio constructivismo.

### *2.1.1. La Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de J. Bruner*

El aprendizaje por descubrimiento es cuando el instructor le presenta todas las herramientas necesarias al individuo para que éste descubra por si mismo lo que

se desea aprender. Bruner sostiene que “entre la enseñanza y el aprendizaje media la actividad del sujeto que se aboca a la tarea de conocer” (Tenutto, 2003:653). Es decir el sujeto que aprende, debe resolver una situación en conflicto para alcanzar el aprendizaje.

Esta teoría se sustenta en los siguientes postulados:

- El sujeto aprende cuando el profesor le presenta situaciones problema, para que al resolverlos el niño descubra por sí mismo.
- El aprendizaje es más eficaz si es inductivo.
- La estrategia inductiva permite al sujeto hacer especulaciones basadas en evidencias incompletas y luego confirmarlas o desecharlas sistemáticamente.
- El profesor guía el descubrimiento (Guamán, 2005: 21).

Bruner sostiene que para que exista un aprendizaje por descubrimiento es esencial que el alumno tenga predisposición para aprender, que los contenidos estén estructurados de tal forma que el estudiante pueda interiorizarlos, y que exista una buena comunicación entre alumno y maestro.

### *2.1.2. La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Aüsubel*

La teoría de Ausubel nace en contraposición de las teorías tradicionales que propugnan un aprendizaje memorístico y arbitrario, donde los contenidos carecen de significado en los sujetos que aprenden y no existe un aprendizaje significativo que permite integrar los nuevos conocimientos con conceptos ya existentes en las estructuras cognoscitivas.

La teoría del aprendizaje significativo sostiene “de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante consiste en lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto, y enseñe consecuentemente” (Ausubel, 1983:151). Es decir, un aprendizaje es significativo cuando se relaciona la nueva información con lo que el alumno ya sabe.

Es así como la nueva información presentada al alumno se vuelve significativa siempre y cuando esta relación enriquecida con conocimientos anteriores tenga ciertas cualidades: primero que tenga significado por si mismo y segunda que sea atractiva y motivadora es decir, que sea potencialmente significativa para el alumno.

La motivación es absolutamente necesaria y debe presentarse como un reto. Bob Gowin sugiere que el alumno debe “<desempaquetar el conocimiento> estableciendo relaciones, pidiéndole analogías, exigiéndole ejemplos, mostrándole conexiones nuevas, es decir, pidiéndole que vaya más allá de lo aparentemente posible”. (Tenutto, 2003:632)

Una de las derivaciones de las ideas de Ausubel es el Constructivismo Humano de Novak quien desarrollo el trabajo de aula con mapas conceptuales. Los mapas conceptuales tienen en cuenta un modo de trabajar los contenidos para asegurar su almacenamiento de manera sustancial e intencional en la estructura cognitiva del individuo.

### *2.1.3. La Epistemología Genética o Constructivismo de Jean Piaget*

“La psicología genética se ocupa de conocer las formas y modos como el niño, al desarrollarse, aprende y en eso construye conocimientos” (Calero, 2003:15). Su representante es el epistemólogo genético Jean Piaget, quien baso sus teorías en el desarrollo del conocimiento humano y en los cambios ontogénicos de las funciones cognoscitivas del nacimiento a la adolescencia.

El desarrollo de la inteligencia para Jean Piaget es una construcción continua del crecimiento y la maduración de las funciones del organismo. Es un proceso de compensación con el medio ambiente y el razonamiento del niño, que consiste en pasar de una etapa de desarrollo a otra, cada una superior a la anterior y que responden a experiencias logradas en etapas precedentes

Esta compensación intelectual es conocida como equilibrio y permite que el niño progresivamente alcance niveles superiores gracias a los procesos de asimilación

y acomodación. La asimilación consiste en “extraer información del medio y hacerla propia del individuo” (Fuentes, 1993:162), este proceso se logra integrando los conocimientos nuevos en la viejas estructuras cognitivas del individuo.

La acomodación es un proceso de reformulación de esas viejas estructuras donde “la información que se selecciona del medio se adapta a las estructuras previas produciendo una reestructuración conceptual por ampliación, organización y reelaboración” (Fuentes, 1993:162). Cuando las ideas viejas y las nuevas no pueden reconciliarse se produce un desequilibrio cognitivo.

#### *2.1.4. Socio Constructivismo de Vigotsky*

La psicopedagogía socio constructivista está basada en teorías socio-culturales del desarrollo humano. “Los teóricos del construccionismo social consideran que las ideas, los conceptos y los recuerdos surgen en el intercambio social y se expresan en el lenguaje y el diálogo” (Romero, 2008:42). Esta corriente nace de las teorías constructivistas pero visualizan la importancia de las dimensiones sociales que complementan el aprendizaje.

Su principal representante es el soviético Lev Vigotsky quien plantea el aprendizaje como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos, pero inseparable de la situación en la que se produce; además, ve al lenguaje como la principal herramienta del desarrollo intelectual.

Para Vigotsky la educación no sólo implica el desarrollo potencial del individuo sino también la expresión y el crecimiento histórico de la cultura humana. Considera que la educación es dominante para el desarrollo cognitivo del hombre, pero también representa la esencia de la actividad socio cultural (Tenutto, 2003:642). La esencia de la conducta humana se basa en la actividad social del niño con los adultos.

Lev Vigotsky sostiene que en “el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero entre personas (inter psicológica) y después en el

interior del propio niño (intra psicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos” (Tenutto, 2003: 642)

El socio constructivismo toma en cuenta varios elementos que juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje:

**La interacción social:** “La actividad mental es exclusivamente humana. No sólo es el resultado del aprendizaje social, sino también de la internalización de signos sociales y de la cultura y sus relaciones” (Tenutto, 2003:638). Aprender es una experiencia social donde el contexto juega un papel preponderante junto a las actividades sociales y al intercambio social dado por el lenguaje. Aprender significa “aprender con otros”, recoger otros puntos de vista.

**Zona de desarrollo próximo (ZDP):** Este concepto se refiere a la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad para resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de un compañero más capaz (Marqués 2003 :21).

**Aprendizaje colaborativo:** “Toda función psicológica superior atraviesa necesariamente una etapa externa en su desarrollo, ya que inicialmente es una función social” (Vigotsky en De Zubiría 2006:214) El aula debe ser un campo de interacción de ideas, representaciones y valores. El alumno puede compartir su aprendizaje con otras personas y éstos a su vez, compartir otros puntos de vista que sirven para entender distintas visiones del mundo.

#### *2.1.5. Implicaciones Metodológicas en las Teorías Constructivistas*

Este enfoque no explicita una metodología clara, sin embargo existen lineamientos de base que guían el proceso de enseñanza y aprendizaje como son:

- Partir de conocimientos previos.
- Tener una actitud positiva hacia el aprendizaje.

- El clima del aula influye en la actitud del alumno.
- El alumno aprende en base a su propia actividad y construcción de conocimiento.
- Las actividades grupales favorecen el aprendizaje tanto de conceptos como de actitudes.
- Provocar conflicto cognitivo.
- Lograr el progreso del alumno a través de un proceso mediador (ZDP).
- El aprendizaje debe estar en constante evaluación.
- Aprender es una experiencia social que favorece las interacciones sociales y afectivas.
- El aprendizaje debe ser descubierto e integrado antes de ser asimilado.
- El profesor debe descubrir la manera de motivar a sus alumnos para así mediar el aprendizaje de la mejor manera.

En conclusión, el constructivismo busca que el ambiente donde el niño aprende debe estar posibilitado por experiencias óptimas donde primen las interacciones sociales de mediadores, alumnos y actividades para el mayor entendimiento de su sociedad, contexto y cultura.

## **2.2. Interaprendizaje**

En este apartado se estudia al interaprendizaje y a las diferentes estrategias y técnicas que están inversos en el proceso de interaprender. Prestando más énfasis a las estrategias de aula de una línea constructivista y crítica, a pesar de esto no se disminuye el papel de otros métodos y técnicas de otros modelos que tienen objetivos enriquecedores en el proceso de interaprender. Por otro lado se incluirá los conceptos de seminario y taller que complementan el proceso de realización de esta disertación.

¿Qué es el interaprendizaje? O ¿qué es interaprender?

El intraprendizaje es una “experiencia relacional que se lleva a cabo a través de la vivencia colectiva y significativa” (Trejos 2008:17), en donde todos los actores del proceso educativo buscan lograr un objetivo común, en donde el diálogo, la confrontación de ideas y experiencias, la crítica, la autocrítica y la autoevaluación se convierten en instrumentos de trabajo permanente. Nace bajo la premisa del saber hacer, esto implica una actitud crítica y activa del sujeto que aprende. Además, visualiza el papel de un mediador en el proceso de interaprender.

Según Jorge Pedrosa (2005:4) las ventajas del interaprendizaje son:

- Estimula el aprendizaje de varias personas a la vez, de acuerdo a capacidades y disponibilidad de tiempo.
- Enriquece los hábitos de participación, solidaridad, responsabilidad e iniciativa.
- El Aprendizaje logrado es más sólido que el conseguido en forma individual.

El interaprendizaje responde a modelos dialógicos donde el conocimiento es activamente construido por el sujeto en contacto y relación con otras personas. Existen diferentes métodos y técnicas de interaprendizaje, sin embargo el tratamiento que se presenta en esta disertación es el de mostrar algunas técnicas y estrategias que guían el trabajo en el aula.

### *2.2.1. Técnicas y estrategias del interaprendizaje*

En este subcapítulo vamos a detenernos en algunas de las estrategias más conocidas en el proceso de interaprender y las connotaciones más importantes desde los distintos roles educativos, además de enumerar y describir algunas técnicas grupales que fortalecen y enriquecen el trabajo en el aula.

El siguiente cuadro se muestra una propuesta presentada por Linda Torp y Sara Sage (Tenutto, 2003:780) donde se toma en consideración de manera sucinta

algunas estrategias didácticas y el peso que tiene los distintos roles dentro de cada una de ellas:

<b><u>Estrategia</u></b>	<b><u>Rol del docente</u></b>	<b><u>Rol del alumno</u></b>
<b><i>Clase expositiva</i></b>	Como experto. Posee el conocimiento, presenta y organiza la información. Guía la reflexión. Evalúa a los alumnos.	Como receptor, por lo general, pasivo. Puede estar semiactivo, pero a la espera de la guía del docente.
<b><i>Enseñanza para la adquisición de conceptos</i></b>	Organiza la información y guía el aprendizaje del alumno.	Activo, pero bajo la orientación del docente que lo guía
<b><i>Enseñanza con casos</i></b>	Como experto explica, define el ambiente y aconseja a los niños. Organiza y presenta información estructurada a los alumnos.	Reflexiona, se presenta activo: aplica su propia experiencia y el conocimiento que posee en la resolución del caso
<b><i>Indagación basada en el descubrimiento</i></b>	Como escritor de novelas de misterio: combina y propone partes que conducen a resolver un enigma. Organiza la información. Da claves y anuncia eventos.	Como investigador: recoge indicios y busca pruebas que lo ayuden a resolver un problema. Luego, aplica las “verdades descubiertas” a otras situaciones.
<b><i>Enseñanza basada en la resolución de problemas</i></b>	Plantea problemas que interesan a los alumnos, para enseñar un tema. Organiza la información, presenta una situación problemática y luego se retira a segundo plano.	Resuelve el problema: evalúa recursos, opciones; elabora soluciones divergentes.
<b><i>Enseñanza por medio de simulación y juego</i></b>	Como director de escena: maneja la situación, pone en marcha la simulación o el juego, observa la situación desde afuera, informa acerca de ella.	Como jugador: experimenta la simulación o el juego. Reacciona a las condiciones o variables que surgen.
<b><i>Enseñanza a través de visitas educativas y experiencias directas</i></b>	Como guía de viajes: promueve el aprendizaje, traza mapas para que los alumnos descubran lo que necesitan saber, los orienta, y realiza un informe final.	Como viajero: experimenta la travesía.
<b><i>Enseñanza basada en el aprendizaje cooperativo</i></b>	Como guía y orientador Prepara el ambiente y propone la tarea. Así intenta aumentar la participación de los alumnos, proporcionarles liderazgo y experiencia en la toma de decisiones en grupo.	Se compromete a trabajar en cooperación para alcanzar metas comunes con otros alumnos.

<b><i>Uso de la narrativa en la enseñanza</i></b>	Crea metáforas y relatos. Organiza el ambiente.	Semiactivo. Se deja guiar por la información que organiza el docente.
---------------------------------------------------	-------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------

Para completar este subcapítulo, es esencial describir algunas de las técnicas de trabajo grupal más conocidas y utilizadas en el medio, para este propósito se tomó el siguiente cuadro de Marco Antonio Salguero (2002:138-139).

<b><i>Técnica</i></b>	<b><i>Organización: ¿En qué consiste?</i></b>	<b><i>Participantes: ¿Quién participa?</i></b>	<b><i>Objetivos: ¿Para qué sirve?</i></b>
<b><i>Discusión dirigida</i></b>	Con la dirección de un moderador. Un grupo pequeño discute un tema.	Los alumnos o parte de ellos y el docente hace las veces de moderador o monitor del grupo (participación más seleccionada).	Dirigir al grupo mediante preguntas inductoras específicas hacia un objetivo común.
<b><i>Diálogos simultáneos</i></b>	Parejas discuten un problema en un espacio breve de tiempo.	Todo el grupo distribuido en subgrupos de trabajo.	Buscar soluciones rápidas a problemas. Confrontar puntos de vista.
<b><i>Experimentación</i></b>	Realización de algunas experiencias para observar los cambios de algunas variables controlando las demás.	Los alumnos realizan en grupos reducidos las prácticas con asesoría.	Hacer los trabajos de laboratorio en las áreas que lo necesitan. Intercambio de experiencias.
<b><i>Foro</i></b>	El grupo completo trata un tema con la ayuda del moderador.	El alumnado y el docente que modera. (Participación masiva).	Expresar libremente las opiniones con límite de tiempo.
<b><i>Juego de roles</i></b>	Representación de situaciones reales o ficticias ante un auditorio.	Algunos alumnos y profesores. Los demás observan.	Mostrar objetivamente algunas situaciones. Empatizar con actitudes.

<b><i>Lluvia de ideas</i></b>	Un grupo de alumnos lanza ideas que otro grupo anota.	Los participantes se dividen en dos grupos: lanzadores y anotadores.	Hallar ideas originales. Descubriendo nuevos puntos de vista.
<b><i>Mesa redonda</i></b>	Un grupo de expertos discute puntos de vista divergentes sobre un tema o asunto.	Los expertos debaten; los alumnos siguen el debate (ocasionalmente pueden intervenir).	Presentar información con puntos de vista divergentes y confrontarlos.
<b><i>Panel</i></b>	Un grupo de expertos dialoga o conversa entre sí ante el grupo.	Los expertos dialogan; los alumnos pueden hacer preguntas.	Tratar temas de interés general informalmente, con espontaneidad e iniciativa personal.
<b><i>Simposio</i></b>	Un grupo de expertos habla por turnos de un tema o asunto.	Los expertos exponen; los alumnos escuchan formando el auditorio.	Aumentar la información sobre un tema o asunto de modo conciso.
<b><i>Grupos con rotación A-B-C-D</i></b>	Agrupación de 4 en 4. Diálogo de 10 minutos de duración y uno del cuarteto se pasa a otro grupo. Se le informa y se vuelve a dialogar.	Todo el grupo distribuido en cuartetos.	Facilitar el diálogo. Saber escuchar a los demás. Síntesis de lo tratado. Adaptación al nuevo grupo (cuarteto).
<b><i>Aprendizaje en grupo</i></b>	Enfoque multidisciplinario de un tema o un problema.	Varios profesores y el grupo de alumnos	Aportar información distinta sobre un mismo tema.
<b><i>Entrevista con interrogadores</i></b>	Un experto es preguntado por los participantes en presencia de un auditorio (grupo de alumnos).	Un experto contesta en presencia del auditorio que escucha.	Aclarar conceptos sobre un tema seleccionando las preguntas, sobre cuestiones específicas.

<b><i>Participación creadora</i></b>	Un grupo busca soluciones nuevas a un problema, sin que importe su viabilidad.	Todo el grupo reunido en asamblea o en grupos reducidos.	Crear soluciones originales mediante producción divergente con iniciativas propias.
<b><i>Philips 66</i></b>	Grupo de 6 personas que dialogan en sesiones de 6 minutos sobre un tema concreto.	Todo el grupo distribuido en equipos de 6 alumnos. Facilita la participación de todos.	Buscar en consenso general de un grupo numeroso en muy breve tiempo. Confrontar opiniones rápidamente.
<b><i>Seminario</i></b>	Buscar en fuentes originales hechos o conceptos diversos.	Los alumnos a nivel de grupo pequeño, equipos de trabajo.	Preparar previamente para la clase, habilitando a los alumnos expertos.
<b><i>Trabajo por relevos</i></b>	Reunión en pequeños grupos. Los secretarios exponen las conclusiones a la asamblea para estudiarlas de nuevo en grupos pequeños.	Los participantes se distribuyen en grupos pequeños que, una vez son informados de las conclusiones, vuelven otra vez a reunirse para un nuevo estudio.	Puesta en común y estudio posterior de sugerencias. Análisis de hechos previa consulta de la opinión general de los grupos. Interacción de grupos

### 2.2.2. Seminario y Taller

El interaprendizaje es un estilo de enseñanza donde todos los sujetos del acto educativo se encuentran a la par promoviendo el aprender mútuo sobre la base del diálogo, la confrontación de ideas y experiencias, la crítica, la autocrítica y la autoevaluación. Hoy en día el interaprendizaje sobre la base de seminarios y talleres se encuentra en auge por sus métodos de trabajo. Para entender estas dos técnicas es necesario conocer el concepto que les atañe.

Un seminario es una reunión especializada que tiene naturaleza técnica y académica, cuyo objeto es realizar un estudio profundo de determinadas materias con un tratamiento que requiere una interactividad entre los especialistas. El seminario es un grupo de aprendizaje activo, pues los participantes no reciben la información ya elaborada, como convencionalmente se hace, sino que la buscan, la indagan por sus propios medios en un ambiente de recíproca colaboración.

Taller es una técnica de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación, el descubrimiento científico y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio (en forma sistematizada) de material especializado acorde con el tema tratado teniendo como fin la elaboración de un producto tangible.

### **2.3. La reforma curricular de la Básica**

En este apartado se realizará una descripción detallada de los puntos más relevantes de los Planes y Programas de Estudio para el Área de Cultura Estética de la Reforma Curricular de Educación Básica, plan aprobado mediante Acuerdo Ministerial #4119 01.09. 97, con mayor énfasis en el área de las artes plásticas, además de un estudio sistematizado de los ejes transversales o la transversalidad del currículum en el estudio de las artes plásticas o visuales.

### 2.3.1. *La cultura estética*

Los planes y programas emitidos por el Ministerio de Educación para el área de cultura estética están divididos en tres asignaturas que son: música, artes plásticas y artes de la representación. Las tres asignaturas comparten cinco objetivos generales y siete específicos que son:

#### Generales

- Procurar una conciencia clara y profunda del ser humano, en el marco del reconocimiento de la diversidad cultural del país, étnica y regional, a través de la música, las artes plásticas y las artes de la representación (danza y teatro).
- Desarrollar la inteligencia y la sensibilidad, el pensamiento creativo, práctico y teórico.
- Desarrollar la capacidad para enfrentar los hechos con personalidad autónoma y solidaridad y conocer con espíritu crítico y creativo la realidad.
- Desarrollar actitudes positivas frente al entorno natural y social, asimismo, al trabajo y al uso del tiempo libre.
- Contribuir al desarrollo social y al mejoramiento de la calidad de vida por medio del arte.

#### Específicos

- Conocer, comprender y respetar la diversidad cultural a través de la música, las artes plásticas y la representación.
- Relacionar la música, las artes plásticas y de la representación con el desarrollo histórico del ser humano.
- Desarrollar conocimientos artísticos, musicales y dramáticos de una manera creativa.

- Desarrollar la comprensión de lenguajes verbales y no verbales en el comportamiento individual y grupal.
- Desarrollar la capacidad de comunicarse mediante el uso adecuado de los lenguajes musical, de las artes plásticas y las artes de la representación.
- Desarrollar la capacidad de apreciación de la música, las artes plásticas y de la representación en sus diversas formas y expresiones culturales.
- Descubrir y cultivar aptitudes y talentos específicos en el campo del arte destinados a la ocupación del tiempo libre, la formación de público y el desarrollo de vocaciones para estudios profesionales.

Además de los objetivos descritos, el desarrollo curricular del área de cultura estética está compuesto por objetivos individuales de cada una de las asignaturas que corresponden a finalidades propias.

En lo referente a los contenidos, éstos están descritos por años desde el preescolar hasta décimo año. En la asignatura de música se enfatiza los siguientes componentes: ritmo, melodía, armonía, timbre, textura, forma y expresión. Por otro lado, el área de artes de la representación enfatiza en los contenidos de experiencias sensoriales, expresión corporal, expresión lúdica y expresión oral y representativa.

En los contenidos de artes plásticas se pone como referentes esenciales al punto, la línea, la mancha, el volumen, la textura, la dimensión, el fondo, la forma y el color. Los contenidos por años de este componente de la cultura estética serán presentados más detalladamente en el análisis del plan curricular de Artes Plásticas, no por restar valor a los otros dos componentes, sino más bien con el fin de destacar la importancia de éste en la elaboración de ésta disertación.

En los Planes y Programas de Estudio para el Área de Cultura Estética de La Reforma Curricular de Educación Básica encontramos las recomendaciones metodológicas generales de música, artes plásticas y artes de la representación que responden a un enfoque integral y globalizado, centrado en el niño y orientado al desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas y actitudes.

Por otro lado, en los planes y programas de Cultura Estética encontramos las recomendaciones a la hora de hallar los materiales y textos adecuados para ésta área en sus distintos componentes y éstas se resumen en: encontrar textos de calidad que visualicen las características individuales y grupales, textos que ilustren la riqueza cultural de nuestro país y otros países, los textos deben fomentar el aprendizaje transversal de valores, los materiales deben ser diversos y adaptados a las necesidades de cada tarea a realizarse.

En el texto de planes y programas también se destacan otros puntos importantes como son las sugerencias para la integración del área de cultura estética con las demás áreas del currículo y las sugerencias para el aprendizaje inicial de las artes. En el primer punto se destaca la importancia de aprovechar, utilizar y coordinar los recursos que nos ofrecen las otras áreas de estudio y la realización de planificar mediante unidades globales, igualmente de utilizar siempre ejemplos que vinculen las artes con los demás aprendizajes escolares.

En lo referente a las sugerencias para el aprendizaje inicial de las artes se destaca el trabajo grupal e individual, la apreciación de muestras artísticas y la motivación en el desarrollo de contenidos. Al mismo tiempo se sugiere trabajar con un maestro especializado en el área a tratarse.

En lo concerniente a la evaluación se destaca el uso de nuevas formas de evaluar que consideren los dominios afectivos y psicomotriz. Las evaluaciones deben medir aspectos relacionados a contenidos, destrezas, habilidades y actitudes del niño. Y deben fomentar la creatividad dentro y fuera del aula, evitando la realización de trabajos memorísticos.

Los planes y programas del área de cultura estética responden a las necesidades educativas dentro de un paradigma constructivista y guardan una estrecha relación con la reforma curricular de la básica con referencia a la dinámica de los puntos claves del desarrollo didáctico. Sin embargo, los planes no cuentan con una descripción detallada de todos los componentes, exceptuando los contenidos, destrezas y objetivos que si son descriptos individualmente.

### 2.3.2. Artes Plásticas

El plan y programa emitido por el Ministerio de Educación del componente de artes plásticas se encuentra dividido en varios componentes curriculares que se detallaran en este apartado.

Los objetivos específicos de Artes Plásticas que presenta el Plan y Programa de Artes Plásticas se encuentran divididos en siete puntos que son:

- Desarrollar el conocimiento y la comprensión de los elementos artísticos de expresión: punto, línea, mancha, volumen, contraste, textura, dimensión, fondo, forma y color.
- Desarrollar habilidades y destrezas en el uso de diversos materiales y técnicas artísticas: pintura, escultura, arte gráfico, cerámica, diseño y decoración, convirtiéndolas en estrategias de trabajo para el mejoramiento de la calidad de vida.
- Desarrollar un repertorio extenso de experiencias artísticas en cada medio.
- Desarrollar la apreciación y percepción visual para entender mejor y emitir juicios sobre las artes plásticas.
- Incentivar la formación de público para la actividad de las artes plásticas.
- Descubrir y aprovechar talentos y vocaciones para estudios profesionales de las artes plásticas.
- Incentivar el desarrollo de tecnologías para la producción de materiales e insumos de bajo costo.

Los contenidos de Artes Plásticas para los diez años de educación básica se fundamentan en: el punto, la línea, la mancha, el volumen, la textura, la dimensión, el fondo, la forma y el color. Sin embargo en el plan emitido por el Ministerio de Educación estos se describen por año de acuerdo al desarrollo de destrezas de cada edad, así como a las necesidades y al desarrollo bio-psico-social de los niños.

En este texto se detallan los concernientes al sexto y séptimo año de educación básica dada la importancia de su descripción para la propuesta de la Tercera Parte de esta disertación:

#### *Sexto Año de Educación Básica*

- Conceptos iniciales de armonía acromática, monocromática, de análogos y de complementarios.
- Práctica con flora y fauna técnicas.
- Collage: papeles transparentes y opacos, superposición de formas.
- Inicios de composición: uso expresivo de líneas.
- Noción de diseño: boceto, líneas de apunte rápido y definición.
- Comics: expresión del rostro (risa, llanto, asombro, miedo, etc.).
- Moldeado: formas cónicas, cilíndricas y esferas.
- Conocimiento y utilidad de materiales.
- Orden y aseo.

#### *Séptimo Año de Educación Básica*

- Efectos de luz y sombra en formas simples, compuestas, naturales y abstractas.
- Principios de utilización de las técnicas: témpera y acuarela.
- Aplicación en dibujo imaginativo.
- Noción de encuadre (perímetro de la figura).
- Comics: dibuja y pinta pasajes de cuentos.
- Collage: mosaico con piedras, semillas, pedazos de papel, hojas, etc.
- Moldeado: relieves con plantillas y decorados.
- Conocimiento y utilidad de materiales.
- Orden y Aseo.

En el plan de artes plásticas, las destrezas a desarrollarse se disponen en tres cuadros que se detallan de acuerdo al año de desarrollo de cada componente. Estos cuadros se visualizan de la siguiente manera: primero la destreza y luego el año a desarrollarse. Pero para su mayor comprensión, se los presentará en los

anexos de esta disertación como tablas de doble entrada y con coloración más oscura el desarrollo de destrezas por año (cfr. Anexo 2).

En síntesis, la descripción del plan y programa de Artes plásticas se ve limitado a los objetivos, contenidos y destrezas del área, a pesar que en el documento emitido por el Ministerio de Educación se detallan de manera general las recomendaciones metodológicas, la evaluación y otros componentes curriculares, éstos no son previstos de forma específica en el componente de las artes plásticas.

### *2.3.3. Ejes transversales*

Los ejes transversales en la educación han dado mucho que hablar ya que éstos se encuentran vinculados a las nuevas tendencias pedagógicas, donde se ve al alumno cómo un ser integral, la educación ecuatoriana no ha perdido de vista la importancia de éstos en el desarrollo curricular de sus planes y programas así como en la reforma curricular donde se sugiere el uso de los ejes transversales como el de la integración de las distintas áreas.

La educación del siglo anterior hizo estragos en la sociedad ya que fomentaba una educación por contenidos que no inspiraba una formación reflexiva donde los valores inculcados se limitaban a la justificación de la desigualdad de los pueblos y a la discriminación de las distintas razas, nos convertimos bajo esta educación en seres mezquinos y egoístas con nuestro prójimo y nuestro planeta, so pena de la acumulación de saberes sin lineamientos éticos.

Consecuentemente, la transversalidad del currículo nace bajo la necesidad de no repetir la misma historia y conjuga una serie de aspectos globalizadores de la sociedad en los procesos de enseñanza aprendizaje, estos aspectos responden a los problemas o situaciones de relevancia social que no pueden estudiarse en una asignatura o disciplina de manera individual. “Estos temas se denominan transversales porque atraviesan y están presentes en las diferentes etapas educativas y áreas que componen el currículo” (Reforma Curricular, 1996:127).

Los temas transversales requieren una reinterpretación del currículo desde las distintas concepciones pedagógicas situando a los ejes transversales “como

organizadores de los conocimientos que la enseñanza obligatoria ha de transmitir y divulgar para lograr la formación crítica e integral de los futuros ciudadanos educados en valores, como la convivencia democrática y el sentido de la responsabilidad social y ambiental” (Aguirre, 2004:712).

La iniciativa de enseñar-aprender por medio de la transversalidad supone un cambio en las planificaciones curriculares donde el docente y estudiante intercambian reflexiones y conjugan sus aprendizajes en pro del desarrollo de una humanidad más justa y más equitativa valiéndose de las herramientas del saber humano. La presencia social en el currículo es coherente con los modelos educativos donde están presentes el desarrollo integral de los alumnos y la integración de todas las áreas del currículo.

Interpretar bajo esta perspectiva presupone un currículo flexible donde los temas transversales estén presentes en cada una de las asignaturas y debe irse configurando de acuerdo a las necesidades del medio en un clima democrático basado en la participación, en la libre discusión y en el estudio reflexivo de la sociedad involucrando a cada uno de los actores educativos.

Los temas transversales son variados y responden a las distintas necesidades educativas. Palos (2006:18) en su libro “Estrategias para el desarrollo de los temas transversales del currículo” propone los siguientes:

Educación ambiental	Educación para la paz
Educación moral y cívica	Educación sexual
Educación para la salud	Educación para la igualdad
Educación audiovisual y tecnológica	Educación del consumidor
Educación para los derechos humanos	Educación intercultural

Cuando se trata el desarrollo de los temas transversales se debe tener en cuenta que “lo estamos haciendo desde el convencimiento que se han de cambiar los valores referentes que han generado todas las problemáticas” (Palos, 2006:19). Es

decir, se trata de cambiar los valores dominantes que son negativos con los que son más apropiados en un modelo de sociedad democrática, pacífica y equitativa.

¿Cómo tratar los temas transversales? Para tratar los ejes transversales es apropiado que éstos estén contextualizados en el Proyecto Educativo de Centro y en las planificaciones anuales de aula para concretar su desarrollo curricular. Para esto es necesario concretar objetivos y contenidos de los diferentes temas transversales en cada área curricular y en todos los ciclos, además de orientaciones metodológicas y estrategias que faciliten la comprensión y participación de toda la comunidad educativa.

Interpretar por medio de temas transversales no es fácil ya que implica un cambio sustancial en “qué” enseñar, y “para qué”. Es por ello que la nueva educación se fundamenta en la construcción de conocimientos y capacidades, para una nueva ciudadanía que prioriza el aprendizaje reflexivo donde lo que se aprende es útil tanto para la vida como para la vida laboral (Palos, 2006).

## **2.4. El cine y el aprendizaje**

En este punto se describe la importancia del cine en la educación y su influencia como herramienta didáctica, así como también los lineamientos básicos del por qué hacer cine en la escuela. La profundización de estos tres elementos en esta disertación nos lleva a comprender la interacción que tiene el cine en el aprendizaje de las artes visuales tanto como una forma de arte como de un elemento didáctico.

### *2.4.1. Importancia del cine en la educación*

El papel del cine en nuestra sociedad es muy amplio considerando que éste es una industria de gran consumo, una forma de expresión artística, un arte en si, un espectáculo y pensamiento, además de un lenguaje complejo y una mezcla de fantasía y realidad. El cine al tener muchos matices constituye un elemento importante en la educación de la actualidad, a pesar del poco espacio que éste tiene en la escuela básica.

El nacimiento del cine propiamente dicho se remonta a 1885 con las primeras proyecciones de los hermanos Lumière que fueron obtenidas por una cámara que fotografía la acción mediante una serie de rápidos disparos que graban la imagen consecutivamente, después de este simple procedimiento el cine se iría perfeccionando y aplicando tecnologías siempre más avanzadas, y generando a su alrededor una industria económica y cultural de vastas proporciones (Larousse del estudiante, 2000).

La revolución del cine es una revolución técnica y cultural que consiste en mostrarnos las diversas caras de la ficción y las diversas perspectivas de la realidad o la mezcla de ambas, cambiando de esta manera su propósito primigenio de solo capturar la realidad. El cine empezó a ser considerado una forma de arte autónoma desde el siglo XX por poseer un lenguaje propio y tener inmensos horizontes por explorar.

El cine forma parte del bagaje cultural de nuestra sociedad actual y predispone de un sincretismo propio que hace de éste una forma de expresión humana tan válida como lo es la pintura, la literatura, la música y todo tipo de arte. Además de contar con la tecnología y a otras formas de arte en la realización cinematográfica, “la historia que se cuenta y las imágenes que la sustentan se confunden en un maremágnum de estética, ideas, arte y contenidos” (Salanova 2009:4).

El cine, “como todos los llamados medios de comunicación de masas, puede y debe ser también didáctico” (Rossellini, 2001:129) ya que permite visualizar críticamente distintas perspectivas de la vida. En palabras de Salova “Es difícil descubrir un solo tema o núcleo de contenidos que no esté tratado de alguna forma en el cine” (2009:3), lo cual se convierte en una herramienta didáctica que

posibilita la reflexión, el debate, la contrastación, la investigación, la motivación, entre otras tantas posibilidades pedagógicas.

El aprendizaje por medio del cine solo es posible mediante el trabajo de aula donde el alumno sea capaz de visualizar, analizar y discutir los temas propuestos en el film, es decir desarrollar una conciencia crítica. Sin embargo, aprender sobre el cine va más allá de saber contenidos, analizar valores o temas, es apreciar al cine como un arte, es dotarle de un valor estético, es la valoración de “los aspectos sensoriales del ser humano pero también a los afectivos e intelectuales” (Pereira, 2006:12).

En conclusión, el sistema educativo debe tomar conciencia de la importancia del cine en el desarrollo integral de los niños, jóvenes y adultos al ser este una herramienta que promueve el desarrollo crítico, motiva el aprendizaje de diferentes tópicos y la apreciación de las distintas formas de arte que están inmersas en un film.

#### *2.4.2. El cine, un recurso didáctico*

El cine como recurso didáctico “ha sido utilizado para mostrar y ejemplificar los más diversos hechos geográficos, históricos y sociales, sobre todo a partir de que se puede reconstruir el pasado <recreándolo> y dándole así verisimilitud” (García; 2007,123) cualquier película se sitúa en un escenario espacial y temporal, además de mostrarnos distintas cosmovisiones y percepciones de una sociedad, una cultura.

Sin embargo, reducir la importancia del cine a ser una herramienta de transmisión de saberes es agotarlo como un elemento didáctico. Además, si bien cierto es una excelente fuente de información ésta debe ser usada adecuadamente porque no todos los datos presentados en una película responden fielmente a la realidad. El cine como recurso didáctico puede ayudarnos a tomar una posición crítica de los temas que se tratan.

El cine como recurso didáctico tiene muchas posibilidades como ya se describió en los párrafos anteriores, posee información sobre nuestra cultura y otras

culturas, corresponde a distintos tiempos y realidades, nos muestra el poder que tenemos para crear cosas inexistentes, nos abre la posibilidad de analizar mensajes audiovisuales, fomenta y enriquece nuestros conocimientos, nos permite sensibilizarnos ante el arte y puede potenciar nuestro gusto por la creación y formación cinematográfica.

#### **a) Enseñar a ver cine**

¿Para qué enseñar a ver una película? Es nuestra responsabilidad como docentes, padres, enseñar a decodificar la información que el medio provee, en esta época donde la reflexión es más importante que la acumulación de contenidos es esencial tomar una postura sobre cada hecho, idea e imagen audiovisual que se presenta. Es por esto que es esencial aprender a entender al cine, la imagen y el mundo audiovisual.

Béla Balázs ya en tiempos del cine mudo exclama “Millones de hombres estudian la estética de la literatura y de la pintura, sin la perspectiva de tener que aplicar alguna vez las nociones aprendidas, o de tener que leer un libro o contemplar un cuadro. Y sin embargo, éstos van cada noche al cine y su ignorancia acoge todo lo que les es ofrecido. Nadie les ha enseñado a ver o a juzgar un film”. (Romaguera 1989; 11)

Es notable en este sentido proponer una educación donde prime el saber consciente y es sin duda alguna el aprender a ver cine una herramienta interdisciplinaria que aporta diversos elementos para sensibilizarnos, entender, discernir y comprender determinadas visiones de la vida.

#### **b) El cine como apoyo didáctico**

El cine como apoyo didáctico puede tener múltiples dimensiones y no solo como una forma de entretenimiento para las horas de ocio y esparcimiento. Román García (2007) en su texto “El cine como recurso didáctico” establece cuatro funciones que puede realizar el cine: a) motivar, b) ejemplificar, c) desarrollar o sustituir otros elementos (elementos didácticos), y, c) como

conclusión. Lleva también a la reflexión de distintas temáticas y a la lectura estilística del montaje, es decir al análisis cinematográfico.

Sin embargo, el cine tiene muchas más posibilidades que las descritas en estas líneas al ser un arte, desde su terminología más usada. El cine como apoyo didáctico debe entenderse como la posibilidad que tiene cada educando en el desarrollo de su clase y dependerá solamente de su creatividad y de los objetivos que se plantea al usar el cine como un recurso.

### **c) Aprender a hacer cine**

¿Por qué enseñar a hacer cine en la escuela básica? El gran consumo del cine hace que surja la necesidad de crear una didáctica del cine y no tan solo una didáctica donde esté inmerso el cine como recurso u apoyo didáctico. La primera se refiere a la creación de actividades, metodología, objetivos y evaluación del aprendizaje audiovisual (cine) por medio del conocimiento de técnicas y directrices cinematográficas, la segunda, al cine como objeto interdisciplinar en el proceso de socialización del individuo con el mundo.

La mejor forma para entender, apreciar y comprender el cine es haciéndolo. Los avances tecnológicos posibilitan a los estudiantes a inmiscuirse en la producción de películas, convirtiendo al cine en una herramienta para la difusión de los intereses y problemáticas que los niños y jóvenes viven día a día. Es importante en la enseñanza del arte incluir al cine por su validez actual ya que tiene muchos adeptos y contempla muchas expresiones artísticas en su realización.

En conclusión, aprender a hacer cine es un proceso que conlleva la unión de muchos elementos que desarrolla la creatividad del niño y promueve la apreciación del arte cinematográfico. A pesar de esto, la tarea no es sencilla por que “presupone la formación de personal docente especializado en el conocimiento de los diversos medios y lenguajes” (Romaguera; 1989: 12).

### **3. ARTES VISUALES**

El presente apartado trata al arte desde su visión general, su clasificación y el lugar que ocupan las artes visuales en la dinámica actual. Del mismo modo, se concentra en el desarrollo de éstas dentro de la estructura educativa, presentándonos una visión de sus técnicas, materiales y contenidos básicos. Por otro lado, se presenta el tópico de la producción artística del niño de la básica tomando en cuenta a la motivación y la creatividad como elementos fortalecedores en el desarrollo integral del niño.

#### **3.1. Teoría del Arte**

El presente subcapítulo estudia al arte; su definición, clasificación y algunas de las perspectivas de las artes visuales. Igualmente, nos da una idea general del arte contemporáneo y la capacidad que tiene el arte de irse adaptando a los avances tecnológicos, científicos y a las distintas perspectivas de una cultura global.

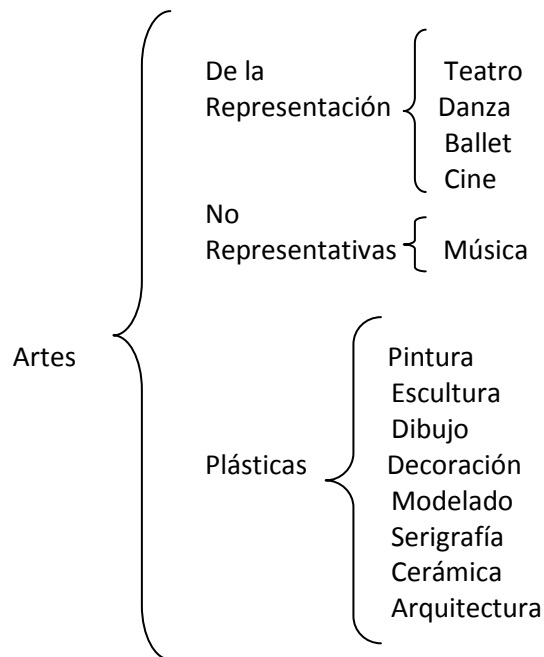
El arte es la actividad por la cual el ser humano expresa sus sentimientos, emociones, realidades e imaginación a través de diversos recursos estilísticos. Sin embargo, dar una definición precisa de arte constituye una somera especulación porque la cultura, la época, el movimiento, o el grupo de personas que lo definen tienen una visión distinta de cada definición que se imprime.

Tanto la definición del arte como su clasificación conllevan a muchas discusiones. Además, éstas han cambiado desde su forma más primigenia a lo largo del paso del tiempo, es por esta razón, que en la cultura griega el arte solía dividirse en dos partes: artes serviles y liberales según exigieran o no el trabajo corporal. Las artes serviles hacían referencia al trabajo corporal y contemplaban a la pintura y escultura como parte de ellas. Por otro lado las liberales las conformaban la música, la aritmética o la lógica, entre otras (Marchán, 1981:9).

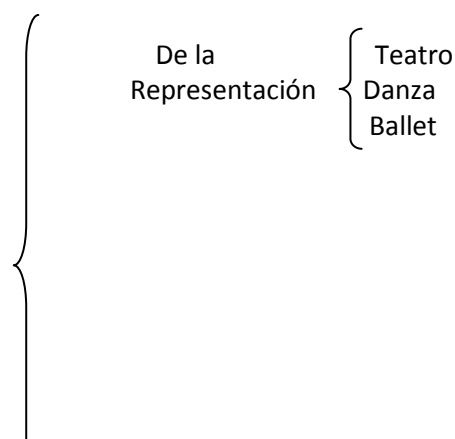
Otra clasificación muy difundida separaba a las “bellas artes” de las “artes menores” o “artes aplicadas”, las primeras estaban constituidas por la música, la pintura, la escultura, la arquitectura y la literatura mayormente, mientras que a las artes menores las conformaban los trabajos artesanales. Sin embargo esta clasificación paso a ser insuficiente por las nuevas formas artísticas que empezaron a difundirse en estos dos últimos siglos (Tocavén, 1992:16).

Como podemos ver para clasificar a las artes se toman en cuenta distintas visiones, factores, elementos y circunstancias que prevalecen en el momento de su realización. Sin embargo, en la actualidad existe mucha discusión sobre que nueva clasificación acuñar dentro de la teoría del arte y muchas son las fuentes y las distintas clasificaciones que encontramos en libros, revistas o en la web que más que ayudarnos nos confunden.

Dada la sustentación teórica que presentan los trabajos de Gavilanes (2008:1) se ha tomado como base el siguiente cuadro para realizar una actualización de la clasificación propuesta por él, las modificaciones se presentarán en el cuadro subsiguiente, mientras el siguiente fragmento mantendrá la legitimidad del autor.



El siguiente cuadro tiene como propósito mostrar una nueva clasificación que toma el termino artes visuales en oposición al de las artes plásticas, porque es alrededor de 1980 cuando el término "Artes Visuales" empieza a predominar en el vocabulario, pues es más adecuado para el arte contemporáneo que la denominación "Artes Plásticas" (Díaz, 2005). Además, en el siguiente cuadro el cine pasa a ser considerada parte del arte visual ya que éste debe ser necesariamente pregrabado dentro de un formato específico.





Para entender esta clasificación es necesario conocer las ideas que definen al Arte Visual en esta época, Gonzalo Díaz en el Portal del arte (2005) las reconoce básicamente como cuatro:

**Apropiación**, por parte del artista, de una cantidad ilimitada de recursos así como de estilos, incluso de siglos pasados (Renacimiento o Quattrocento, Barroco, Neoclasicismo, Romanticismo), los que son incorporados de modo innovador al interior de las composiciones.

**Circulación y Experimentación**, puesto que la gran mayoría de los artistas cuenta con una disciplina base, por ejemplo, pintura o fotografía, pero investiga otras disciplinas que puedan potenciar estéticamente su producción; ésta es vista entonces como una continuidad (basada en conceptos) que se presenta a través de diferentes soportes y materias.

**Pluralismo y Globalización:** tiene que ver con la fluida comunicación entre artistas de distintos países y continentes, facilitada por medios de comunicación como Internet, o por las cada vez más óptimas condiciones de viaje, traspaso de fronteras y emigración. El fenómeno de la globalización permite un enriquecimiento del lenguaje artístico, puesto que ingresan a la "escena internacional" artistas tercermundistas que aportan elementos estéticos de sus propias culturas; así mismo, se produce una suerte de similitud general en el estilo: ya no se distingue una obra como característica de un país, y tampoco es relevante que así sea.

**Estrategias Expositivas:** tanto los artistas como los curadores buscan nuevas estrategias expositivas acordes a la naturaleza de las obras, creando exposiciones innovadoras en ideas, montaje y formatos. Experimentan con la ocupación de espacios públicos o sitios abandonados, la instalación de la muestra exclusivamente en Internet o en periódicos, y también con variaciones en la duración de la misma: desde pocas horas, hasta el clásico período de varias semanas o meses de exhibición.

La creación artística esta experimentando con nuevos campos, la producción y la clasificación de lo que es arte se vuelve más extenso y recoge distintos elementos del medio. Los artistas visuales “experimentan integrando la escultura con la pintura o con la imagen en movimiento, recogen objetos y los utilizan estéticamente, intervienen fotografías, recurren a la música o a la luz, se alimentan del cómic, del imaginario popular y los medios de masas, o toman prestado elementos de la publicidad y el diseño” (Díaz, 2005).

Las artes visuales contemporáneas nacen después de la segunda Guerra Mundial dada las distintas interacciones que se llevaba a cabo con la pintura, la escultura, el lenguaje, el cine, los programas electrónicos, el sonido, la ciencia y la tecnología. “No es que se haya dejado de pintar o de esculpir, sino que las posibilidades, formas y materiales para crear se multiplicaron, en especial desde la década del 60” (Santillana, 2008:28).

Al crear una obra de arte ya no necesariamente tiene que existir un resultado preconcebido, sino que se centra en el proceso creador, en las ideas, conceptos y en sentimientos que el autor pretende transmitir, quizás de una manera poco común. Como se leyó en el párrafo anterior no es que el arte como lo conocemos tradicionalmente haya desaparecido, simplemente las expresiones artísticas han crecido y evolucionado.

En los siguientes apartados se podrán reconocer algunas formas de arte visual que se incluyeron en la clasificación anterior. A pesar de eso, es importante destacar que muchas de estas nuevas formas artísticas tienen fundamento en otras y su clasificación puede variar, reduciéndose o ampliándose de acuerdo a las distintas circunstancias, es por esta razón que éste es un simple esbozo o un acercamiento a las artes visuales.

### *3.1.1. Arte digital*

El Arte Digital es una disciplina creativa que comprende obras en las que se utilizan elementos digitales en el proceso de producción o en su exhibición. En sus inicios, al contrario del resto de obras artísticas que se manifestaban sobre un soporte analógico: ([lienzo](#), instrumento musical, material escultórico...) las obras de [arte digital](#) se manifiestan mediante soportes digitales o al menos tecnológicamente avanzados.



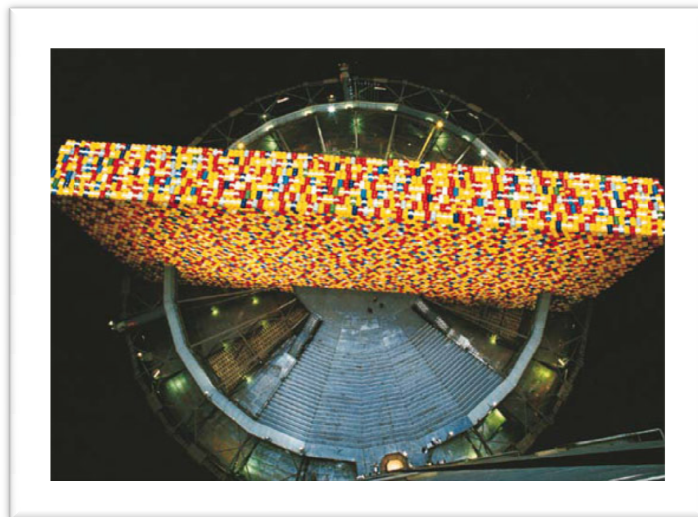
D`Angelica 2000, "Victoria" ([www.aliciadangelica.com.ar](http://www.aliciadangelica.com.ar))

### *3.1.2. Nuevos Rumbos*

En el arte Nuevos Rumbos se destacan las ambientaciones. El arte abandona el cuadro y se expande en el espacio, ocupando paredes, suelo y techo. El público, entonces, se encuentra inmerso en la obra. También se producen obras que intervienen en el ambiente exterior, muchas veces con un mensaje ecologista, a esta forma de expresión se le suma el arte ecológico, el land art, las instalaciones, entre otras...



Robert Smithson 1970, “The Spiral Jetty” ([www.robertsmithson.com](http://www.robertsmithson.com))



Christo and Jeanne-Claude 1999, “The Wall - 13,000 Oil Barrels”  
([www.christojeanneclaude.net](http://www.christojeanneclaude.net))

### 3.1.3. *Happenings*

Un happenings hace referencia a un evento o situación donde los actores hacen una intervención espontanea o tiene un esquema de partida pero existen diversas improvisaciones de acuerdo a las circunstancias del momento en que se presenta la obra. La intervención de elementos poco usuales aproxima al happenings más a las artes visuales que al teatro.

El happening en cuanto a manifestación artística es de muy diversa índole, suele ser no permanente, efímero, ya que busca una participación espontánea del público. Por este motivo los happenings frecuentemente se producen en lugares públicos, como un gesto de sorpresa o irrupción en la cotidianidad. Un ejemplo de ello son los eventos organizados por [Spencer Tunik](#) en los cuales se implican a [masas](#) de gente desnuda.



Spencer Tunik (2006), “Düsseldorf 4 – Museum Kunst Palast” ([www.artnet.com](http://www.artnet.com))



Yayoi Kusama 1964, “Interminable habitación de amor” (Santillana, 2008:29)

### 3.1.4. Grafiti

Se llama grafiti a las inscripciones y pinturas realizadas sobre un mobiliario urbano, con o sin el permiso del dueño del inmueble, y el letrero o conjunto de letreros de dicho carácter que se han pintado en un lugar. Las frases, pinturas o contenidos del grafiti pueden tener un carácter de denuncia política, social o pertenecer a una cultura como la del Hip-hop.



Una casa cubierta de grafitis en Barcelona (es.wikipedia.org)

### 3.1.5. Arte Interactivo

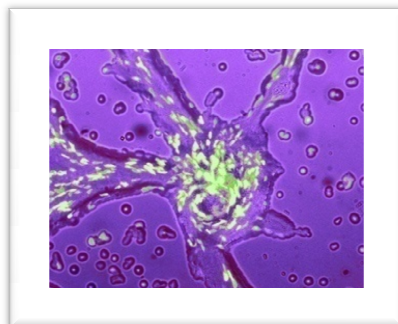
El **Arte Interactivo** va ligado al arte digital, pero no son dependientes el uno del otro. Una de las ventajas de la interactividad con medios digitales es que permite una **interfaz** dinámica de comunicación con la obra. Permite, por ejemplo, interactuar con un video mediante el movimiento del cuerpo, captado por **sensores** y aplicarlo a pantalla que estamos viendo en el **tiempo real**. Vale aclarar que la interactividad es un proceso diferente a la interacción.

Por ejemplo, la obra del artista interactivo Daniel Roizin trabaja de una manera muy particular; haciendo espejos con superficies no reflectarías. Una de sus

creaciones el espejo de madera creado en 1999 utiliza 830 cuadros de madera conectados a un número igual de motores los cuales reciben la señal de una pequeña cámara ubicada en el espejo. (Totonko, 2008)



En este subcapítulo se pudo observar algunas formas de arte contemporáneo que se vinculan directamente con el arte visual. Sin embargo, cabe destacar que existen otras muchas posibilidades de expresiones artísticas que van apareciendo, gracias al avance tecnológico y científico, una de ellas es el Bio-arte que contempla obras basadas en biotecnología. El Bio-arte también conocido como “Arte Transgénico— es un término acuñado por el artista y científico Eduardo Kac en el Festival Ars Electrónica de 1999, tiene como objetivo primordial borrar la línea entre la ciencia y el arte, así como generar interrogantes del avance de la misma sobre la forma humana y la vida en general” (Medina, 2007:3).



Eduardo Kac (1999), “El Octavo Día” ([www.alecoxenford.com](http://www.alecoxenford.com))

### **3.2. El niño y la producción artística**

En las siguientes líneas se aborda el tema de la producción artística y su influencia en el desarrollo del niño. Igualmente, se trata acerca de dos elementos fortalecedores del desarrollo integral del niño en la educación y principalmente en lo referente al arte, para este propósito se toma en cuenta la motivación y la creatividad.

Las artes visuales como otras áreas de conocimiento contribuyen al desarrollo integral de niños y niñas; en tal sentido el área de cultura estética está inmersa en el currículo de educación básica. Sin embargo, se ha perdido el interés de enseñar y aprender el arte en la escuela, con el somero pretexto de que es una pérdida de tiempo y que es mejor utilizar las horas destinadas a esta práctica en dictar alguno que otro contenido. Al parecer, algunas escuelas aún hacen hincapié en el aprendizaje por contenidos.

La educación mecanicista o bancaria, donde los contenidos son algo esencial, es hoy por hoy un desgaste del sistema educativo, por la gran cantidad de información que tenemos a nuestro alcance. El énfasis recae, como lo explica Roeders, en “estimular al máximo la responsabilidad propia y la creatividad de cada niño, de cada alumno. Esta tarea va mucho más allá que el simple hecho de transferir conocimiento actual” (2006:3-4).

¿Acaso el estimular la creatividad no es una tarea inmanente de la educación artística y del arte en sí? “Todas las expresiones del arte tienen su razón de ser; los sistemas educativos han estructurado, a partir de las diversas manifestaciones artísticas, objetivos pedagógicos que intervienen espontánea o intencionalmente en el desarrollo armónico del individuo, en la medida en que estimulan las facultades intelectuales, motrices y afectivas” (Venegas, 2002:9).

Es imprescindible la función del arte en la escuela y más aún lo es en la vida de los seres humanos, pues siempre ha estado latente en la historia de la humanidad. “El arte sirve al hombre para dejar huella de su paso en la tierra” (Tocavén, 1992: 18), denotar su sensibilidad, demostrar su mortalidad. Aparte el hombre necesita “la ciencia, la tecnología y el arte para asegurar su continuidad en este planeta” (Venegas, 2002: 10). La educación debe, entonces, trabajar simultáneamente con estos tres elementos.

En esta línea de análisis, el interaprendizaje de las artes visuales se convierte en una praxis importante ya que no limita al niño a la simple aplicación de técnicas sino que exige que “tanto alumnos como estudiantes asuman nuevos roles” (Guamán, 2006:37). Que aprendan e interactúen mutuamente, que sean capaces de crear algo nuevo a partir de su propia experiencia, que interaprendan a desarrollar sus capacidades creativas, que despierten la sensibilidad artística para apreciar el arte: esa es la tarea.

Es indudable el valor de interaprender el arte en la escuela, empero, el trabajo artístico va quedando en desuso tras una estela de tecnología e información, que si bien es una herramienta para su emisión también es su peor enemiga. Los niños no dibujan ni moldean, prefieren el video juego. Las capacidades motrices, la sensibilidad estética, el lenguaje de la imagen se va perdiendo en el consumo y lo más terrible, la creatividad artística ya no es una opción en su mente.

¿Cómo poder recuperar la posibilidad de crear, si esta ya no es motivadora, ya no es interesante para el niño que tiene mil actividades “más divertidas” o más alienantes? Educar en el siglo XXI implica estar a la par de la tecnología pero dotando al niño de herramientas para que construya y denuncie su realidad. Edgar Morín (2005) hace énfasis en una educación que garantice el conocimiento pertinente, una “inteligencia general”; de allí la importancia de abarcar el tema del interaprendizaje de las artes plásticas desde la dinámica de las nuevas tecnologías.

El cine, la televisión y el internet son algunos de los elementos que diariamente están en constante contacto con la realidad de los niños y jóvenes de este siglo,

elementos que son parte de la cultura e historicidad de la sociedad actual. Dentro de esta dinámica, es labor de los docentes hacer uso de éstos para fomentar la motivación en clases y sostener el interaprendizaje con estas valiosas herramientas.

¿Por qué utilizar la animación para enseñar y aprender las artes visuales? La animación en “el modo de representar el movimiento está estrechamente ligada al dibujo y a la ilustración” (Larousse del estudiante, 2000:72) y a toda expresión gráfico-plástica-visual, sin perder de vista los objetivos de aprender y enseñar la artística y la estética plástica-visual. Además, las técnicas de animación cuadro por cuadro no pierden de vista los lineamientos de la didáctica de las expresiones plástico-visuales artísticas y nos actualiza en los productos a obtener como las filmaciones o animaciones que se las puede subir al internet, mismos que son innovadores y están a la par de los gustos de los jóvenes y niños.

La motivación y la creatividad son dos elementos inseparables del interaprender. La motivación es el móvil que impulsa todo acto creador y todo proceso de aprendizaje, por otro lado, la creatividad es aquella que nos permite crear o pensar de manera divergente. Estos dos elementos deben ser visualizados en cada hora de clases, porque con ellos se consigue alumnos que trabajan más eficazmente y producen mejores y más innovadores productos, aprenden más y piensan de diferentes maneras.

### *3.2.1. Creatividad*

La creatividad es un elemento natural del ser humano, todo individuo es esencialmente creador y nace con esta capacidad. Según Ostrovsky la creatividad se define como “un estado, actitud o disposición del espíritu humano que tiene la capacidad de establecer redes de relaciones para la creación, identificación, planteamiento y solución significativa y divergente de una situación problemática” (2006, 52).

Etimologicamente, creatividad significa crear de la nada. Sin embargo, el concepto de creatividad tiene a su haber distintos matices. Una persona creativa

puede ser quien aporta algo nuevo o simplemente ser aquel que concreta ideas modernas a temáticas ya establecidas. Según Taylor (Cajamarca 1999, 55) existe 4 niveles de creatividad:

- *Nivel expresivo*: Espontaneo y libre.
- *Nivel productivo*: Consiste en la expresión controlada por normas.
- *Nivel innovador*: Producción de elementos nuevos, por ejemplo, estructuras, formas, color.
- *Nivel emergente*: Hallazgos propios de mentes privilegiadas, Se refiere a las nuevas concepciones o teorías que modifican los aspectos básicos de ciertas áreas.

La creatividad es un proceso de carácter consciente, polifacético, voluntario y dinámico; creado a partir de procesos intelectuales, psicomotores, afectivos y volitivos propios del ser humano. El acto creador es generado a partir de la motivación intrínseca e extrínseca del que crea y tiene implícito la valoración de sí mismo, es decir la autoestima, porque de ello dependerán sus éxitos o fracasos.

La creatividad es inmanente de todos los seres humanos como ya se dijo anteriormente y es plausible de ser desarrollada. Para éste propósito, se tiene en consideración cuatro fases de un proceso creativo (Gutiérrez 2004):

- *Fase preparatoria*: Consiste en el conocimiento y entendimiento del tema.
- *Fase de incubación*: Se basa en la exploración y formulación de posibles soluciones.
- *Fase de iluminación*: La respuesta viene dada de imprevisto “Eureka”
- *Fase de verificación*: Consiste en analizar y valorar una idea original.

Una educación creativa debe promover un aprendizaje divergente, donde todos los actores del proceso de aprendizaje se encuentren inmiscuidos en el proceso de aprender, promoviendo diferentes alternativas, analizando su entorno, aceptando

las individualidades. “Se trata de establecer una red de relaciones entre la nueva situación y otras que el sujeto ya conoce” (Ostrovsky, 2006:58).

El aprendizaje creativo procura que exista una dedicación resuelta a un determinado campo o actividad y una firme convicción del trabajo que va a realizar. Que la persona creativa sea innovadora e independiente, tenga iniciativa e imaginación, sea audaz e inconforme, que presente excelente capacidad de atención, percepción y síntesis, sea curiosa y que tenga buena autoestima.

La creatividad en la producción artística está a la par de cada obra y cada trabajo realizado. El acto creador da respuestas diferentes por que cada obra tiene un razonamiento distinto, es trabajado desde la cosmovisión de cada artista y esta enmarcado en un tiempo y espacio. La creatividad de una obra visual responde a circunstancias individuales y una copia nunca es la obra en sí misma, ni responde a un acto creador. “La creación expresa, y no toda expresión es creatividad” (Venegas 2002:32).

### 3.2.2. *Motivación*

La motivación es aquello que activa la voluntad humana. Es el conjunto de intereses, razones, motivos, necesidades, impulsos, deseos y aspiraciones, que hace que una persona actúe en la consecución de sus objetivos o en la realización de cada acto consciente e inconsciente. Todo acto es impulsado por alguna razón o motivo y esto es un determinante en el éxito o fracaso de cualquier actividad humana, especialmente en el aprendizaje donde existe una estrecha relación entre estudio, motivación y rendimiento (Solana, 1993:208; Fuentesanta 2002:69).

Las motivaciones suelen responder a las necesidades e intereses de un sujeto. “Una persona está motivada cuando valora el bien que espera obtener con su esfuerzo y le interesa realmente lograrlo” (Fuentesanta, 2002:70). Entre los factores que explican la motivación encontramos los individuales como la madurez física y mental de un individuo y los ambientales que son la familia, la escuela, la sociedad, la cultura, entre otros, que desarrollan rasgos de la personalidad, intereses o proveen castigos o incentivos.

Existen distintas formas de motivación pero se suele distinguir dos tipos de motivación: la interna y la externa.

- La motivación interna o intrínseca es el interés que le provoca la actividad en sí misma.
- La motivación externa o extrínseca es aquella que es provocada por factores externos al individuo, estos pueden ser: premios y castigos. La tarea es el medio para alcanzar un fin distinto a la actividad que se realiza.

La motivación como paso previo al aprendizaje es ideal porque despierta el interés hacia las tareas de aprendizaje, las estimula y predispone al estudiante a mantenerse activo y atento en el acto de aprender. Motivar a los alumnos logra mayor rendimiento, cuanto más se rinde, más motivado se siente. En la tarea de interaprender arte la motivación juega un papel fundamental, ya que despierta el interés por producir sus propias obras y al tener un producto realizado por ellos mismos logra que quieran y aprecien el arte.

### **3.3. Estética y artística**

La estética y la artística se refieren al estudio de la percepción y apreciación artística, y al proceso práctico de elaboración respectivamente. En este sub capítulo se aborda a las artes visuales en relación a la apreciación artística y a la elaboración artística, así como a los elementos de su producción, técnicas, contenidos y materiales.

“La educación de las artes visuales y a través de las artes visuales es necesaria para respaldar, y a veces poner en tela de juicio, la creciente sofisticada cultura visual que se ha desarrollado en los entornos postindustriales” (Freedman, 2006:51). La educación apreciativa y productiva de la actualidad presupone un replanteamiento curricular donde la enseñanza del arte visualiza nuevos elementos y principios, y se contempla las nuevas cualidades estéticas de las obras.

El estudio de la estética ya no contempla solo la antigua concepción Kantiana donde la experiencia estética ideal es autosuficiente e inherente y que ciertas expresiones artísticas tienen cualidades estéticas inmanentes. La diversidad de influencias estéticas en el momento de enseñar el arte visual vislumbra una educación contemporánea apropiada para la cultura visual, el aplicar los mismos modelos estéticos a todo tipo de arte es rechazar la idea de que existen significados sociales múltiples y que existe una relación social mediada por la cultura (Freedman, 2006).

El siguiente cuadro tomado del libro “Enseñar: la cultura visual. Currículum, estética y la vida social del arte” de Kerry Freedman (2006:69) ilustra algunas concepciones alternativas de estética:

<b>SIMBOLISMO</b>	El enfoque de la estética según el cual la forma se conceptúa como poseedora de una significación simbólica.
<b>EXPRESIONISMO</b>	El argumento estético de que la forma promueve inherentemente a la expresión humana de la emoción.
<b>LA FORMA SIGUE A LA FUNCIÓN</b>	La perspectiva de la forma de la Bauhaus por la que está al servicio de su uso
<b>GESTALT</b>	La posición propuesta de forma más general por Arnheim de que el contexto de la forma es crucial para su percepción e interpretación inmediata.
<b>PRAGMATISMO</b>	Descripción de la estética original de Dewey conceptualiza como inherentemente educativa y parte de la experiencia social.
<b>FORMALISMO</b>	A partir del libro de Bell de principios del siglo XX. Basado en el argumento de que el arte puede comprenderse universalmente haciendo referencia a la forma como forma.
<b>POSTMODERNISMO</b>	El argumento de que la forma puede interpretarse adecuadamente de muchas maneras, pero que los contextos son importantes para la interpretación.

Existen muchas concepciones de estética como parte fundamental del estudio artístico, las obras de Hauser, Hegel y de otros tantos filósofos y teóricos del arte han contemplado el valor de una obra artística desde distintas concepciones, pero con puntos en común, que admiten al arte como una forma de expresión inherentemente humana y perceptible dentro de concepciones culturales, sociales e individuales.

La educación estética por estas razones contempla en su estudio aspectos importantes: primero la sensibilidad y la creatividad de quien produce la obra; segundo la capacidad del espectador de ponerse en contacto con los aspectos formales e informales de la obra y por último lo temático, que hace referencia a lo que expresa la obra (Venegas, 2002:21-22). La educación estética es posible en la educación básica cuando al niño se lo inmiscuye en el proceso de apreciación y creación de obras desde y en todo momento de la escolaridad.

La estética y la artística son elementos inseparables de la educación del arte, los niños al producir están inmersos en un proceso que contempla la creación y la apreciación por lo que producen, el niño dota a su obra de un significado, una carga emocional y revela parte de su historicidad.

Dentro de una creación artística existen aspectos formales que interpelen a la creación y composición de una obra, estos son los contenidos, los materiales y técnicas<sup>1</sup>, en los siguientes apartados se tratarán cada uno de ellos desde las artes plásticas y visuales.

### 3.3.1. *Contenidos*

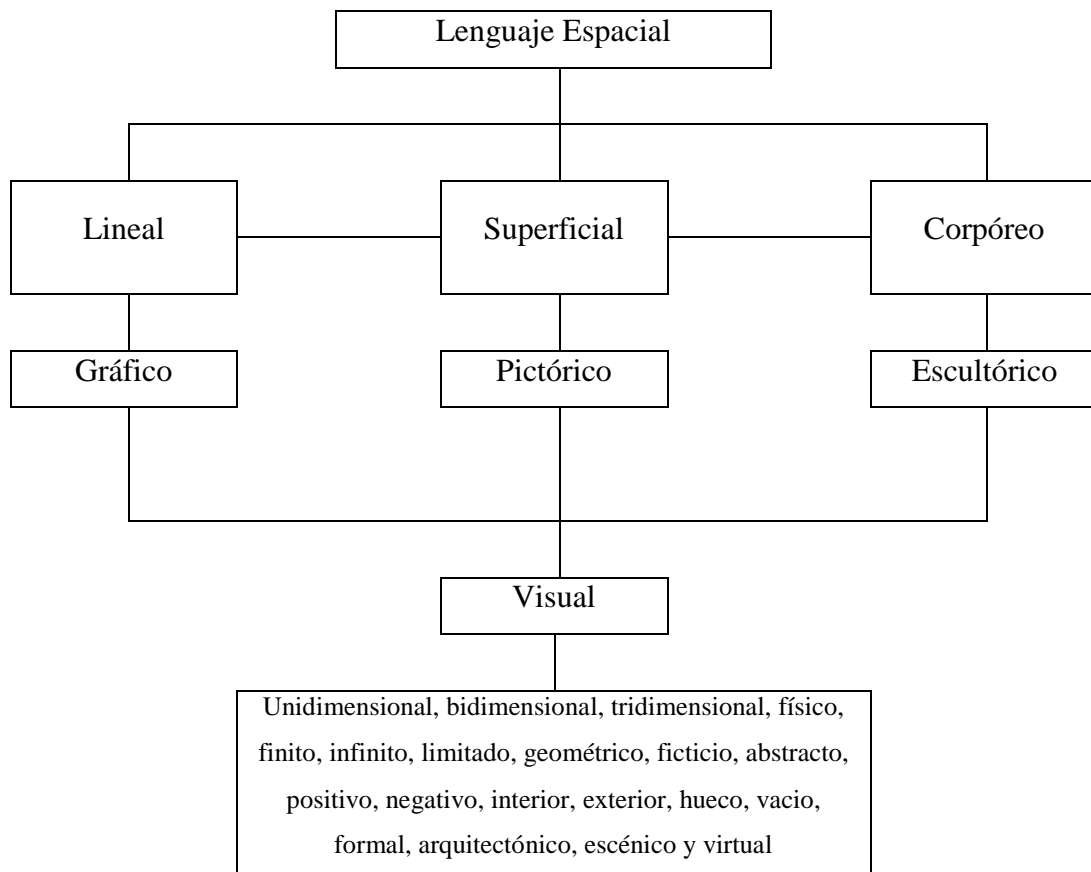
Los contenidos en este apartado hacen referencia a la dimensión morfosintáctica de las artes visuales que están constituidos por el espacio en la representación visual, los elementos del lenguaje visual y los elementos de composición. Mediante cada uno de ellos se logra la producción, representación o el fin artístico.

#### **a) El Espacio en la representación visual**

El espacio en la representación visual se define como “una dirección en todos los sentidos, como una sugerencia de profundidad, de experiencia perceptual a través de la vista, del tacto, del oído y como relación entre la posición de los cuerpos” (Aguirre, 2004:665). El espacio es lo que los seres humanos percibimos sensorialmente en la producción artística, para entender como es la representación del espacio en las artes visuales es necesario remitirnos al siguiente cuadro de Aguirre (2004:666).

---

<sup>1</sup> Para mayor profundización sobre esta temática, Cfr. Los trabajos de: a) Tocavén, Z. (1992) *Expresión plástica: Enseñanza Media Básica*. México: Limusa-Grupo Noriega Editores. b) Aguirre, A.(2004) *Manual de la Educación*. Barcelona: Océano. c) Orduña, B. (1976) *Diseño Artístico*. Madrid: SM ediciones.



La representación del espacio en las artes visuales no se limita solo al espacio físico, éste ocupa espacios inimaginable, como se observa en la tabla anterior, la comprensión del espacio artístico vislumbra lo virtual y lo físico, lo ficticio con lo real. El arte se posesiona de espacios que gracias a la tecnología, a la ciencia y a la imaginación de los artistas hoy podemos contemplar.

### **b) Elementos del lenguaje visual**

Los elementos del lenguaje visual son puntos, líneas, superficies, volúmenes, colores, texturas, luces y sombras, cada uno de estos dentro un espacio, representan y forman la producción artística. Los elementos se interrelacionan, se

configuran y representan. En este subcapítulo se revisará someramente cada uno de ellos.

- *Punto:* El punto es la unidad mínima para la comunicación visual. Se lo define como el cruce de dos rectas en el espacio.
- *Línea:* Una línea es una sucesión de puntos, es decir una serie de puntos que mantienen una dirección. Como elemento básico de la expresión, permite, describir e interpretar el mundo circundante.
- *Superficie:* La superficie se refiere al lugar donde se representa la forma artística, una superficie permite crear formas dentro de ella. Algunas superficies son: el papel, materiales plásticos, una pared, el suelo, el cuerpo humano, entre otras tantas posibilidades.
- *Volumen:* El volumen se refiere a las tres dimensiones físicas de un objeto. Un objeto creado en computadora o realizado a mano que se represente perceptivamente bajo estas tres dimensiones, también se lo considera un objeto con volumen.
- *Color:* El factor cromático o color se define como una fracción del espectro reflejada por los objetos y percibida por la retina. Si no hay luz no hay color. En la percepción del color existen tres constantes que son: El tono, es la variable cualitativa del color; la saturación, se refiere a la pureza del color; la luminosidad, esta constante es sinónimo de valor y se refiere a la cantidad de luz emitida.
- *Textura:* Corresponde a la apariencia externa de la estructura de los materiales o a la sensación que percibimos de un objeto. Se destaca por ser una característica visual y táctil.
- *Luz y sombra:* La luz es la emisión de energía, un objeto se hace visible gracias a la luz. La ausencia de luz o la poca luminosidad recibida sobre un objeto produce tonos negros o grises. Muchas representaciones hacen uso de los tonos poco luminosos para representar sombras en una obra y de tonos luminosos para representar la luz. La luz y la sombra nos dan la idea de volumen en una representación bidimensional.

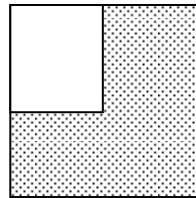
- *Movimiento*: El movimiento es el estado de los cuerpos mientras cambian de lugar.

Este elemento no forma parte del lenguaje plástico, sin embargo, dentro del arte visual y por ende dentro del lenguaje visual, éste es un elemento importante. Todos los elementos visuales descritos anteriormente pueden moverse dentro de una película o de una pintura digital.

### c) Elementos de composición en la representación visual

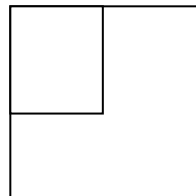
La composición en la representación se refiere a las diferentes posibilidades de organización de los elementos del lenguaje visual que intervienen en la representación, es conocida también como sintaxis visual. La composición es la organización en el espacio de distintos elementos. En este apartado reconoceremos algunos de los elementos de la composición, tomados del “Manual de la educación: Didáctica de las artes plásticas” (Aguirre, 2004:674).

- *La medida*: Depende de las relaciones y comparaciones que se establecen entre las formas. Las distintas medidas formales tienen un peso visual.



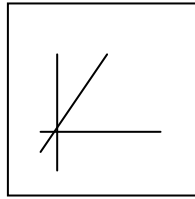
*Áreas Ocupadas*

- *La proporción*: Entre las distintas partes que componen un todo debe prevalecer una relación de medidas armónicas.



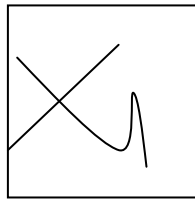
*Relación de medidas y distancia*

- *La dirección:* Se denomina directamente a la posición dada por las diferentes tensiones.



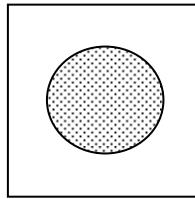
*Sentido de los ejes*

- *El movimiento:* Los distintos sentidos direccionales relacionados con una dinámica estática provocan en el espectador una sensación de movilidad.



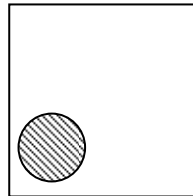
*Dinámica de las líneas*

- *La simetría:* Correspondencia de dimensiones, forma o posición respecto a un punto, una línea o un plano de los distintos elementos de un conjunto, o dos o más conjuntos.



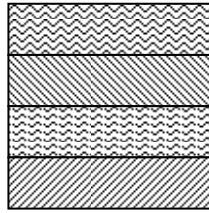
*Correspondencia, dimensiones, forma y posición*

- *La asimetría:* Es cuando los elementos se distribuyen de una manera no simétrica.



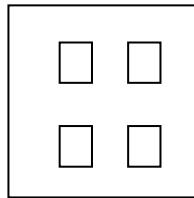
*Sin concordancia*

- *El ritmo:* Movimiento virtual provocado por la percepción de figuras que se combinan según determinados acentos, pausas o intervalos.



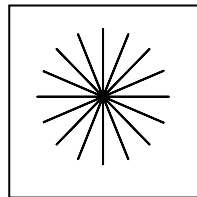
*Factores que se repiten o se alternan*

- *El equilibrio:* La distribución de partes en un conjunto de manera equilibrada proporciona una sensación de reposo en el espectador. Se establece una compensación de peso visual.



*Relaciones de peso visual*

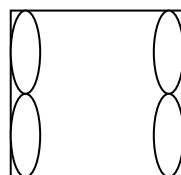
- *La estructura:* La distribución, la organización, la correspondencia o el orden en el que esta compuesta una obra forman su estructura.



*Ejes principales y formas interpretativas*

- *La armonía:* Principio estético estrechamente relacionado con la unidad de la obra. Incluye los principios de simetría, equilibrio y proporción.

Acuerdo o relación en la gama cromática



## Simetría, equilibrio y proporción

### 3.3.2. Técnicas y materiales

La dimensión técnica y procedimental del arte dentro de la dinámica de la educación artística se refiere a las técnicas y a los sistemas de representación de la expresión plástico-visual. En la formación artística y estética es importante saber manejar las técnicas, reconocer los sistemas de representación. Además, es primordial conocer los materiales con los que se trabaja en una representación artística. Es por esta razón, que este subcapítulo tratará acerca de ellas.

Los sistemas de representación utilizados en la expresión visual son: el dibujo, la pintura, el grabado, la escultura, la fotografía, el cine, el video, entre otros. A estos sistemas les corresponden distintas técnicas. Cada una de ellas se subdivide en otras subtécnicas y por sus posibles combinaciones se crean las técnicas mixtas. En el arte visual siempre pueden hallarse nuevas maneras de tratar los materiales para crear distintas dinámicas artísticas, ya sean materiales o virtuales (Aguirre, 2004:676).

Las técnicas básicas de representación visual son cinco. Sin embargo, las técnicas mixtas son tan variadas como la perspectiva de cada artista visual. En el siguiente cuadro tomado y modificado de Aguirre (2004:676) se pueden apreciar las técnicas básicas así como los sistemas de representación que corresponden a cada una de ellas.

<b>Técnicas Materiales*</b>	<b>Sistemas de representación</b>	<b>Elementos Plásticos</b>
<b>Gráficas</b> *Indicadores secos: grafito, carboncillo, tizas, pastel, lápices de colores, lápices de fieltro. Indicadores húmedos: pincel, pluma.	<b>Dibujo</b> Figura humana, paisaje, naturalezas muertas, objetos, arquitectura, ilustraciones, geometría.	<b>Superficie</b> <b>Textura</b> <b>Color</b> <b>Luz y sombra</b>
<b>Pictóricas</b>	<b>Pintura</b>	<b>Punto-línea</b>

*Indicadores grasos: ceras. Procedimientos acuosos: tierras, gouche o témpera, acrílicos, acuarelas.	El cromatismo en el mundo del ser humano, animal, vegetal, mineral. Color sentimiento e invención.	<b>Superficie</b> <b>Textura</b> <b>Color</b> <b>Luz y sombra</b>
<b>De impresión</b> *Linóleo, tampones naturales y artificiales, monotipos, etc.	<b>Grabado</b> La representación de temas a través de la impresión múltiple. La combinación de dibujo y pintura.	<b>Punto-línea</b> <b>Superficie</b> <b>Textura</b> <b>Color</b> <b>Luz y sombra</b>
<b>De Volumen</b> Moldeado, talla, construcción, etc. *Barro, arcilla, madera, etc.	<b>Escultura</b> Plana, interseccionada, en relieve, moldeado, perforada, de estructuras.	<b>Punto-línea</b> <b>Superficie</b> <b>Textura</b> <b>Color</b> <b>Volumen</b> <b>Luz y sombra</b>
<b>Visuales</b> Creación, manipulación y registro de imágenes. *Cámara, filmadora, computadora, software, película, etc.	<b>Fotomontaje, fotografía, cine, video, soportes digitales, etc.</b> La imagen en soporte impreso o digital. La forma-imagen y la luz.	<b>Punto-línea</b> <b>Superficie</b> <b>Textura</b> <b>Color</b> <b>Volumen</b> <b>Luz y sombra</b> <b>Movimiento</b>

Como se pudo observar en el cuadro anterior los materiales que se utilizan para cada técnica son de diverso tipo y corresponden generalmente a las cualidades intrínsecas de la técnica. La temática y la técnica visual están vinculadas con los materiales. Sin embargo los materiales que se usan son tan numerosos como el propio ingenio del artista. A continuación se puede observar algunos de los materiales clasificados por naturales e industriales.

#### a) Materiales Naturales

Los materiales naturales son los que encontramos en el medio ambiente y no tienen como fin primigenio ser utilizados para una creación artística. Entre los materiales naturales encontramos: Rocas, madera, vegetales, animales, los propios

seres humanos, harina, fibras vegetales, sal, arcilla, pigmentos de plantas, los elementos naturales (agua, fuego, tierra, aire), entre otros.

### **b) Materiales Industriales**

Los materiales industriales o elaborados, son aquellos que tienen como fin la producción artística o han sido elaborados con fines de los que se sirve el artista.

Los materiales más comunes se clasifican en:

- *Soportes*: son las bases fijas (pared, piso, pizarrón, tablero... ) y las transportables ( todos los papeles de todos los tamaño o formatos o materiales, cartón, láminas de plástico, fomix, etc.)
- *Instrumentos*: todos los instrumentos como espátulas, tijeras, aerógrafo, pinceles, cámaras, rodillo, linóleo, sellos, computadora, entre otros.
- *Aglutinantes*: son todos los materiales que permiten que se adhieran los pigmentos y las cosas: cola o pegamento, engrudo espeso, goma arábica, papel engomado, cintas adhesivas, pegamento sintético, silicona en barras y líquida, entre otros.
- *Moldeables*: plastilina, masa de moldear.
- *Material de desecho*: plástico, vidrio, todo tipo de material que se pueda reciclar.
- *Pinturas*: colores vegetales, lápices de colores, acuarelas, tintas, crayolas, plumones, temperas, tizas, pasteles, lápices, marcadores, entre otros.
- *Software*: Paint, Corel, Word, Movie Maker...

En síntesis, las expresiones artísticas siempre se representan en un contexto espacial y se configura mediante distintos elemento de configuración y elementos propios del lenguaje visual para lo cual es necesario valerse de técnicas e instrumentos para su realización. Es por esta razón que cada obra artística nos transmite un mensaje diferente dependiendo de la cosmovisión tanto de la obra como de la persona que la observa.

## **4. CINEMATOGRAFÍA: ANIMACIÓN**

El presente apartado se enfoca en la producción cinematográfica de animación cuadro a cuadro. Contempla los principios generales y el proceso de producción de los distintos tipos animación con mayor énfasis en la animación cuadro por cuadro. Igualmente, se aborda los lineamientos más importantes en la construcción de personajes y escenarios, el manejo de la iluminación y el sonido. Cabe destacar, que a pesar de que las guías propuestas en esta disertación se fundamentan en la técnica del Stop Motion, se incluye en su haber técnicas mixtas y por esta razón en este capítulo se aborda a la animación de una manera general.

### **4.1. Animación**

En este subcapítulo se trata el concepto general de animación y su papel en la actualidad, así como los distintos tipos de animación y los fundamentos que envuelven a la técnica del Stop Motion o animación cuadro por cuadro.

El cine de animación comprende “uno de los elementos principales de la cultura popular en el mundo porque refleja todos los aspectos visuales de nuestra realidad diaria” (Wells, 2009: 6). La animación por poseer singularidades estéticas que la vuelven única se ha convertido en un elemento predilecto de los medios de comunicación, encontrándose en anuncios publicitarios, en películas, en la interfaz de computadoras y celulares, entre otros.

Este elemento cultural y visual proporciona a sus personajes y escenarios cualidades extraordinarias que faculta al cine, al arte y al diseño de técnicas nuevas y posibilidades narrativas que van de lo real a lo imaginario. La animación

guarda en su concepto las características que la vuelven única, según Gene Dietch consiste en “fases creadas individualmente y en acciones imaginadas registradas de modo que parezcan moverse cuando se muestra a una velocidad constante y predeterminada superior a la persistencia de visión del ojo humano” (Faber, 2004:6).

El apareamiento del cine, la radio y los comics dieron lugar al nacimiento de la animación convirtiéndose en una de las formas más populares de expresión de la cultura visual ya que ejerce influencia con otros campos, como, la escultura, la modelación, la actuación, la danza, la informática y las ciencias sociales, entre muchos otros. Esta forma de arte interdisciplinar se caracteriza por la creación del movimiento animado creado artificialmente y que no se obtiene por una grabación directa del mundo real (Wells, 2009:7, 8, 9).

La animación siempre ha contemplado dos tendencias: por un lado, la comercial que está destinada a la elaboración de películas de expectación masiva, los comerciales, la animación de la interfaz de computadoras, celulares y series animadas; y por otro lado, la artística como extensión de las artes visuales, considerando más al arte que a su efecto comercial, al margen de la industria o valores estéticos dominantes, estas obras adquieren un enfoque propio del autor.

Animar es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento, los efectos de movimiento de la animación se obtienen de distintas formas: utilizando dibujos sobre papel o sobre una cinta de película, moviendo figuras, realizando animaciones en programas de computadora, recortando figuras de papel o mezclando distintas técnicas. Las ideas conceptuales de lo que es animación cada día dista más de lo que se propugna tradicionalmente, las técnicas, los procedimientos e instrumentos crean distintos modos de este género. A continuación se detalla algunas de las formas más conocidas de animación.

#### *4.1.1. El dibujo animado*

Considerada la forma tradicional de animación, el dibujo animado consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros o planos. Según Armas el dibujo animado

es “la estructura narrativa formada por la secuencia de planos en los que se muestran las diversas facetas del movimiento de los personajes, y en los cuales pueden integrarse diálogos y sonidos” (Castro, 1999:45).

Su principio fundamental es que por cada segundo de film se debe disponer de 24 fotogramas o cuadros, sin embargo esta cantidad varía de acuerdo a la calidad que se desea obtener. Los cuadros se realizan sobre papel o acetato donde se procede a dibujar y a pintar para luego fotografiarlos. Las grandes compañías se valen muchas veces de computadoras para agregar el color y perfeccionar la calidad del montaje.

#### *4.1.2. Computer Generated Imagery*

La animación por computadora con su nombre en inglés Computer Generated Imagery consiste en “la simulación digital del movimiento” (Sánchez, 1995: 3) por medio del uso de programas computarizados y bajo distintas técnicas que tienen presente el uso de ordenadores. Las animaciones computarizadas pueden ser 2D o 3D dependiendo del software utilizado.

La animación computarizada ha revolucionado al cine al perfeccionar los sistemas para realizar efectos especiales y mezclar lo real con lo ficticio. La animación computarizada se ha convertido en el formato de producción preponderante en la cultura visual ya que las posibilidades tecnológicas y los programas como Adobe Flash, 2D y 3D Max, Corel Move, que están a la disponibilidad del público han impulsado a un gran grupo de artistas visuales a inclinarse por esta técnica.

#### *4.1.3. Rotoscopía*

Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. La rotoscopia, “constituye el punto de confluencia entre la imagen real y la animación” (Wells, 2009: 134). Su analogía infográfica es el **Motion capture** que consiste en captar los movimientos de un actor y digitalizarlos para copiar y animar a un ser imaginario.

#### *4.1.4. Animación cuadro por cuadro (Stop motion)*

Animación cuadro por cuadro, animación corpórea o Stop motion es la técnica que consiste en animar objetos comunes, muñecos, marionetas, figuras en plastilina u otros materiales, así como maquetas o figuras a escala, bajo el principio del fotograma por fotograma o cuadro por cuadro. En general se denomina Stop motion a todo tipo de animación que no entra en la categoría de animación tradicional, rotoscopía y animación computarizada, a pesar de compartir mucho de sus principios.

Una técnica muy parecida al stop motion es el **go motion** y consiste en un sistema de automatización que permite realizar movimientos mientras se utiliza la animación cuadro a cuadro. En este tipo de animación las figuras realizan movimientos completos en cada cuadro de filmación, generalmente son marionetas mecánicas o computarizadas.

Otra técnica que deriva del stop motion es la **Pixelación** que reside en animar objetos comunes y animados para lograr resultados sorprendentes como desaparecer, moverse sin cambiar de posición, volar o realizar cualquier tipo de acción digna de un mago. Al igual que el stop motion los objetos son fotografiados repetidas veces y cambiando de posición.

#### *4.1.5. Animación de Recortes o cut out animation*

Como su nombre lo indica, este tipo de animación usa como principio el papel o fotografías recortadas con las cuales se construye los movimientos. Generalmente, los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. La manipulación de figuras bidimensionales es grabada una a una para completar una acción, se diferencia del stop motion porque todos los elementos son planos.

Bajo esta técnica también encontramos a la animación de siluetas que permite crear ambientaciones sugerentes, usando figuras de cartón negro o coloreado, colocadas sobre fondos claros imitando a una suerte de sombras. (Larrousse del Estudiante, 2000:80)

#### *4.1.6. Técnicas alternativas*

Existen otras técnicas poco difundidas y conocidas que por ser poco comerciales solo se conocen algunas muestras, sin embargo responden a las posibilidades artísticas e inventivas de algunos autores que se llevan el mérito de crear obras originales y poco comunes con técnicas distintas a las descritas anteriormente. Entre ellas destacamos: la animación con luces negras, pintura sobre cristal, animación de arena, pantalla de agujas o alfileres, delineado con stilete, entre otras (Castro, 1999: 241-278).

## **4.2. Elementos básicos del Stop Motion**

El Stop motion no es más que “la creación de la ilusión del movimiento mediante la manipulación manual de objetos tridimensionales, cuyas poses son grabadas cuadro a cuadro para posteriormente ser proyectadas” (Castro, 1999: 241, 242). Este tipo de animación por lo general es grabada sobre una plataforma que hace las veces de un escenario donde las figuras se disponen a ser animadas.

En el momento de animar mediante el stop motion se requiere distintos tipos de materiales para la construcción de objetos (personajes, escenarios) y se necesita de un proceso de producción y recursos similares al de una producción real. En este proceso de producción los personajes reales son remplazados por objetos y las acciones son grabadas cuadro a cuadro. A continuación visualizaremos de manera resumida algunos elementos que conforman parte de la producción del stop motion.

### *4.2.1. Movimiento*

El elemento esencial de la animación es el movimiento. Un film de animación es el resultado de dar vida y movimiento a los personajes bajo parámetros de orden, tiempo, espacio y acción. En el momento de animar personajes, éstos tienen posibilidades extraordinarias ya que el mundo y circunstancias que lo rigen no son reales sino una recreación ligada a las facultades creativas y artísticas del animador. Chodolenko argumenta “que una de las características principales de la animación es inyectar vida a los personajes”(Castro, 1999: 44).

Como lo explican Halas y Manvell la recreación de las acciones son algo irreal pero deben tener presente a las fuerzas fundamentales que rigen el movimiento, éstas pueden ser absolutas (como la gravedad) y relativas (como el correr del viento), en base a esto el animador puede crear condiciones distintas al orden natural que rige nuestra realidad (Eco,1972). En la animación se manejan algunos conceptos de base para dar la ilusión real de movimiento. Entre ellos encontramos el proceso de captación de imágenes en animación.

En el cine existe un estándar de 24 fotogramas por segundo en la captación de imágenes de una filmación real. Sin embargo, en la animación las imágenes no se captan, se producen. El número de imágenes producidas por segundo determina si la animación es total o limitada. Se habla de animación total a la tasa de fotogramas entre 24 a 12 por segundo, este número de cuadros hace que el movimiento se vea más real.

En cambio en la animación limitada donde son 8 cuadros, el realismo disminuye. El número de cuadros se graba una vez cuando es en 24 cuadros, dos veces cuando es en 12 y tres veces cuando es 8 para así alcanzar siempre 24 fotogramas por segundo. El disminuir a una tasa inferior a 7 imágenes o cuadros por segundo produce la percepción de imágenes individuales, lo cual corta la sensación de movimiento.

Sin embargo, en el Stop motion se puede realizar tomas cortas de un segundo por imagen y no perder la calidad de la animación por utilizar elementos corpóreos que son reales y tangibles. La sensación de movimiento creado o entrecortado es parte de muchas cintas de animación lo cual contribuye con un matiz propio de la técnica.

#### 4.2.2. *Materiales*

La selección de materiales en la producción del stop motion requiere tomar en consideración los costos, el tipo de personaje y escenario, la flexibilidad y durabilidad del material, así como las características del proyecto. Entre los materiales más comunes están la arcilla, la plastilina, la masilla plástica, la

madera, diferentes tipos de cartones y papeles, las masillas caseras y muchos otros elementos maleables y fijos.

Según el tipo de materiales existen dos grandes grupos de animación corpórea. Uno es la animación de objetos rígidos como marionetas y la animación de materiales maleables como plastilina, este grupo es conocido como Claymation. Además, muchas animaciones usan objetos como botones, frutas, letras tridimensionales, caramelos, etc. en lugar de crear personajes. Este tipo de animación corpórea es más simple que la animación donde cada objeto tiene que expresar una idea y consiste en mover un poco a cada objeto.

#### 4.2.3. Iluminación

Para iluminar los escenarios donde se filma con la técnica del Stop motion, lo principal es colocar las luces de tal forma que simulen condiciones naturales; la ubicación de estas varía de acuerdo al tipo de escenario, lo importante es distribuir la luz y crear sombras que luzcan reales. Lograr las condiciones óptimas para empezar a filmar no es tarea fácil, no obstante existen unos principios básicos que ayudan a iluminar de manera adecuada. Según Castro y Sánchez (1999: 257, 258, 259) éstos son:

- Debe existir una sola sombra en escena, para esto se requiere de una fuente de luz principal.
- La escenografía y los requerimientos del guión son factores determinantes en la ubicación de la luz principal.
- En locaciones grandes se pueden necesitar varias lámparas que hagan de luz principal.
- Se puede utilizar una luz de relleno que por lo general es difusa e ilumina toda la escena. Ésta ayuda a suavizar las sombras y a evitar que se vean otras no deseadas.
- Por último, algunas veces se necesita una luz de modelado que separa a los objetos de su fondo, ésta se ubica en la parte de atrás de los objetos en una posición alta; a veces se puede necesitar más de una.

- Una forma general de iluminar la escena es colocar dos luces de relleno sobre el escenario y la principal al frente del plano a ser grabado.

Existen muchas lámparas en el mercado y su compra depende del gusto del animador y de los requerimientos del guión. En la realización de una animación casera una lámpara de escritorio o una “baby spot” será de gran utilidad.

#### 4.2.4. *Sonido*

Los sonidos sirven para acentuar las acciones, transmitir un mensaje y agregar cualidades narrativas al guión. Según Simmons la combinación del sonido con la animación es una actividad compleja para la cual no existe una fórmula mágica o correcta (Wells, 2009:58).

Los avances tecnológicos han convertido esta sincronización en una tarea menos complicada gracias al uso de programas de edición de audio y de video. Sin embargo, el sonido implica mucho trabajo en todas las etapas de producción.

El guión con la preparación de diálogos y acciones, la producción con la sincronización labial y la post producción con la adicción de diálogos, música y sonidos medio ambientales. La sincronía labial es el obstáculo más grande que se encuentra en la animación. Existen algunos trucos de los que el animador puede valerse para realizar los movimientos vocales, uno de ellos es visualizar los movimientos de su propio rostro, otro es realizar diálogos cortos y medir el tiempo de cada movimiento.

Los sonidos del medio ambiente deben ser escogidos con exactitud, éstos no deben ser muchos para dar la idea de realidad. Con respecto a la música, ésta debe tener como propósito enriquecer el producto final y no debe exagerarse su uso. No obstante, en la actualidad, la música y el sonido se encuentra más cerca de la tecnología con el uso del secuenciador, técnica digital que utiliza un programa a

través del cual se puede replicar los sonidos de los instrumentos musicales y capaz de crear sonidos tan avanzados como la voz humana.

#### 4.2.5. *Escenario*

El escenario es un elemento básico en la creación de un film de stop motion y tiene algunas características. La escenografía es una construcción solida de no más de 6 metros y guarda relación directa con la idea general de la producción. Ésta puede estar elaborada por piezas tridimensionales fijas y sólidas que no cambian de posición o puede ser constituido con papel o fotografías.

En todo caso las posibilidades son inmensas y cualquier tipo de material o locación puede servir. Asimismo, se pueden combinar locaciones reales con objetos tridimensionales creados o mezclar lo bidimensional con lo tridimensional.

#### 4.2.6. *Personajes*

En la producción de animación corpórea los personajes pueden ir desde juguetes con características especiales comprados en tiendas hasta creaciones que son diseñadas y construidas con el propósito de ser animadas. En algunos films los personajes se van creando mientras se va realizando cada toma. Por ejemplo, una bola de plastilina puede irse convirtiendo en un niño o en un arbusto.

Generalmente, los personajes son elaborados siguiendo algunas especificaciones básicas para su mayor desempeño en el momento de grabar. Y para esto se tiene en consideración lo siguiente:

- Si son objetos rígidos las piezas deben ser móviles como las articulaciones de un cuerpo real, algunas piezas pueden ser intercambiables, por ejemplo, se puede tener varias cabezas de un mismo personaje pero con distintas expresiones.
- Los personajes de materiales maleables habitualmente son construidos con esqueletos de alambre para luego ser cubiertos de plastilina, silicona o algún tipo de masilla.

- Los pies deben tener mayor peso que el resto del cuerpo para mantener estable a toda la figura, se logra esto añadiendo tuercas, piedras o cualquier material que le otorgue mayor peso. También pueden ser más grandes.
- Cada personaje debe ser lo suficientemente sólido como para aguantar el peso de su propio cuerpo y para mantener sin problema la posición que se le coloque (Castro, 1999:254)
- Los personajes deben guardar relación con el escenario y con las características del guión.
- El tamaño de los personajes guarda relación con el escenario, pero debe ser fácil de manipular.
- Es recomendable construir personajes con características sencillas y sin muchos detalles para facilitar su elaboración.
- La animación de recortes puede acompañar el proceso de construcción de personajes secundarios.

### **4.3. Fases de Producción**

El siguiente subcapítulo trata sobre las fases de producción más constantes en el momento de animar. No todas las producciones siguen todas las fases de producción, aunque conocerlas es de gran utilidad. Particularmente las películas independientes que están más ligadas al arte popular muchas veces obvian varias fases como el montaje o no tienen guión por que se consideran producciones espontáneas, en otras ocasiones no tienen un sonido planificado y se valen de los matices medioambientales.

Las fases de producción no son una constante en todas las producciones, aunque valerse de su guía es una opción acertada. A continuación las fases de producción más conocidas en la animación.

#### *4.3.1. El concepto*

El concepto o idea inicial acompaña a cualquier producción sea esta comercial, independiente o de un estudio de cine y se basa en buscar una idea potencialmente válida que enmarque toda la producción. Según Paul Driessen, el punto de partida es el desarrollo de ideas y procesos de tanteo y error donde se da una idea general que puede ser desarrollada. Algunos artistas realizan esbozos o toman notas, pero todo depende de la creatividad del autor. Driessen sugiere algunos puntos que pueden confluir en el impulso de una idea (Wells, 2009:14, 15, 16). Éstos son:

- El uso de circunstancias personales: muchas obras creativas tienen un fuerte componente autobiográfico, dado que el artista conoce el tema con detalle y puede transformarlo en un conjunto de elementos estéticos, sociales y personales.
- La utilización de las experiencias personales y los recuerdos está relacionada estrechamente con el uso de circunstancias personales, pero su empleo debe someterse a un estricto proceso de interrogación. Es importante observar con más objetividad y tratar las cosas que suceden como posibles fuentes de narración y otras formas de expresión.
- El recuerdo sensorial: la memoria emocional se basa en los cinco sentidos (la vista, el oído, el olfato, el tacto y el gusto) y el animador debe proyectar estos elementos de forma empática y específica. Recordar las cosas hermosas o trágicas pueden ser los desencadenantes de una posible historia.
- Los años de formación: La obra de muchos artistas está influida por el trabajo creativo de su juventud. Los gustos personales suelen ser los primeros que se proyectan en cualquier proceso creativo antes de lograr desarrollar una voz propia que sea clara y original.
- El uso de imágenes icónicas La cultura actual es una cultura visual donde se está rodeado de estímulos visuales. En ocasiones, determinadas imágenes o señales adquieren un valor icónico y pasan a la cultura popular en forma de situaciones y escenarios conocidos por todos que pueden utilizarse como base para futuras interpretaciones o desarrollos. Una cabaña y un ferrocarril en medio de la nada puede desencadenar una idea.
- La fantasía frente a la realidad: la observación y la imaginación. Las personas son conscientes de que sus fantasías son totalmente contrapuestas al mundo real en el que viven, y esta percepción puede ser muy fructífera para el artista, dado que la observación atenta de los patrones del mundo real y su comparación con imaginación genera grandes ideas.
- El uso y la revisión de las historias tradicionales. Casi todas las personas crecen oyendo y leyendo cuentos y creando historias sobre sus propias vidas. Todos retenemos unas cuantas ideas clave de los cuentos y su

estructura que pueden actuar como estímulos muy eficaces para el desarrollo de historias posteriores.

#### 4.3.2. *La investigación*

Después de plantear la idea general que inspira la animación es indispensable conocer los aspectos que son parte de la obra. La investigación consiste en visualizar todos los pormenores de la producción por medio de la indagación de la técnica y el conocimiento de los elementos primarios de la idea conceptual, es decir las características de los personajes, el tiempo y espacio en el que se desenvuelven. Para investigar es útil valerse de fuentes bibliográficas como libros, enciclopedias e internet o acceder a entrevistas con gente que conozcan sobre la temática.

Otra manera de investigar es visualizando la realidad, ver la forma de los objetos y observando los detalles. Un ejemplo, de esto es el Pájaro Loco que trata de un pájaro Carpintero, el autor de esta obra describe en su producción algunas características inmanentes de esta especie de pájaro como el de picotear madera o la típica cresta de este animal, aunque los colores y rasgos de personalidad sean muy diferentes. A pesar de ser la animación una muestra de la imaginación esta siempre vincula a objetos y características reales, esencialmente en las obras que abordan temáticas reales o históricas.

#### 4.3.3. *El guión*

El guión consiste en plasmar de manera esquemática y escrita la historia que se quiere contar. En la animación al igual que en el cine real los detalles de grabación y postproducción deben estar descritos con exactitud. Un guion cinematográfico “contiene división por escenas, acciones y diálogos entre personajes, acontecimientos, descripciones del entorno y acotaciones breves para los actores sobre la emoción con que se interpretará” (Wikipedia/guion cinematográfico).

En el guión las acciones y diálogos deben estar previstos para el público al que va dirigido manteniendo un balance entre estos dos aspectos. Básicamente, existen

dos categorías de guiones de animación: realista y cartoon. La serie de Anime Evangelio es realista, y es prácticamente igual al guión de cine real, pero siempre prepondera la acción. El correccaminos es un ejemplo de un guión cartoon y tiene como premisa esencial el uso de un tema simple y la continuidad de la historia mediante chistes visuales. Por otro lado los estudios Disney basan sus historias en una mezcla de estos dos tipos de guiones (Sáenz, 2003).

Para realizar un guión es importante la visualización de los entornos visuales de la obra y sus personajes. En esta etapa el animador esboza o describe las características de los elementos de la obra. Luego se procede a escribir la historia como si fuera un cuento o novela dando una visión lineal de la futura película. Al tener la visión general se procede a redactar por escenas cada uno de los elementos de la historia; el tiempo en que se desenvuelve, la posición de los personajes, el lugar, los diálogos y las características anímicas es decir se especifica la acción, lugar y tiempo con detalles de la forma visual y acústica.

Según Salanova el guión “se divide en secuencias y cada secuencia lleva un encabezamiento que indica el lugar y el momento en que se va a desarrollar. La secuencia se subdivide en escenas. Cada escena comprende uno o varios planos, rodados en el mismo ambiente y con los mismos personajes” (2009). Cabe destacar, que los guiones no tienen una sola norma de realización y todo depende de las necesidades de cada producción artística.

#### 4.3.4. *El storyboard*

El storyboard es el guión descrito a través de bocetos (dibujos), en el que se muestra los momentos más importantes de la historia, para Rodolfo Sáenz lo importante del story, “es que comprobar la posibilidad de trasladar las ideas con que venimos trabajando a imágenes, asegurando de esta manera que ellas pueden expresarse en un medio audiovisual como es el film” (Sáenz, 2003).

Los bocetos o fichas donde se dibujan los storyboard incluyen instrucciones sobre la disposición de los elementos dentro del fotograma, proporcionan apuntes sobre aspectos técnicos como movimientos de la cámara, señala cambios de escenas,

determina los cambios anímicos de los personajes, además de proporcionar ideas básicas del decorado y mostrar el orden y secuencia del guión. Es importante evitar las indicaciones escritas que no tengan que ver con los diálogos o instrucciones técnicas. (Salanova, 2009; Saenz, 2003; Wikipedia, 2009).

#### 4.3.5. *El diseño de la animación*

En esta etapa convergen la preproducción y la producción propiamente dicha y consiste en crear los personajes y el decorado desde su idea inicial hasta el producto terminado con todas las consideraciones estéticas. Después de realizado el guión o tener la idea de lo que se pretende producir, el animador crea personajes acorde a la personalidad, apariencia física y movilidad requerida. En torno a los escenarios, él los decorará pensando en los requerimientos de la obra como son tiempo, lugar y objetos con los que interactúan los personajes. Barry Purves (Wells, 2009:33) apunta algunas recomendaciones entorno a esta temática y al rodaje:

- La animación es, básicamente, un arte metafórico, perfecto para reflejar situaciones y mostrar diferentes perspectivas e ideas sobre la cultura en la que vivimos.
- La actuación de los personajes constituye el núcleo central de las películas animadas, por lo que es especialmente importante concentrarse en su lenguaje corporal y sus gestos como herramientas de expresión.
- La actuación de los personajes debe ser simple y clara: un gesto discreto vale más que cinco gestos grandilocuentes.
- Debe evitarse mover todos los elementos en cada fotograma. Las pausas son beneficiosas y los silencios muy expresivos.
- No todas las películas de animación deben ser realistas, pero si deben ser creíbles, por lo que es necesario establecer una “lógica ilógica” del mundo creado que sea creíble.
- Deben utilizarse todos los elementos del mundo animado que se ha creado para explicar la historia (por ejemplo, el color, el diseño, la iluminación,

etc.) y estos elementos deben ser integrados en la película de una forma coherente.

- La animación es una especie de coreografía, por lo que hay que evitar concentrarse únicamente en el rostro de los personajes y no hay que tener miedo de mostrar toda su figura. También es necesario mantener las poses de los personajes, estirar su movimiento y cambiar de ritmo (no es imprescindible dividir los 24 fotogramas de forma equivalente). Cabe recordar que la animación no es una ciencia matemática y que no tiene reglas exactas.
- Debe intentarse captar la “esencia” del personaje mediante el diseño y crear, para que el significado de su actuación sea claro y conciso.

#### 4.3.6. Grabación o rodaje

Luego de realizados los pasos de preproducción se procede a la fase de grabación que comprende la puesta en marcha de la producción. En el escenario se colocan los elementos prediseñados, se ilumina y encuadra. Determinando los límites de cada plano y se ubica la cámara. “En esta etapa lo más importante es la estabilidad absoluta de la cámara que debe estar fija” (Castro, 1999:259).

Al terminar de grabar cada plano y si el guión así lo requiere se cambia la posición y el ángulo de la cámara. Para hacer un zoom se mueve paulatinamente el lente de la cámara para obtener planos cada vez más cerrados o se puede desplazar la cámara como si se estuviera filmando una acción real. Es muy útil valerse de trípodes o rieles con contador para regresar a posiciones anteriores, sin embargo la inventiva del animador es lo más importante.

La grabación de los fotogramas puede realizarse con una cámara digital tomando fotogramas por fotogramas o por medio de una filmadora por medio de grabaciones de pocos segundos, la habilidad del camarógrafo hará de esta técnica la más propicia para realizar animaciones de buena calidad. “La animación bajo la técnica del stop motion requiere del desarrollo de un instinto especial por parte del animador, quien debe mover a su personajes en un tiempo y espacio adecuados; esta habilidad se adquiere a través de la experimentación” (Castro, 199:261).

#### 4.3.7. *Postproducción*

Esta fase que precede al rodaje consta de tres elementos básicos dependiendo de las disposiciones del guión o los requerimientos de la obra. Cuando se habla de postproducción en cinematografía se suele pensar en el montaje, sin tener en consideración que a diferencia del cine normal en animación el montaje no es necesario ya que los cuadros están previstos con anticipación y al final del rodaje el animador se limita a juntar tomas que ya están delimitadas.

Otro de los elementos vinculados a la postproducción es el sonido. En esta fase se busca la postsincronización de diálogos, de sonidos medioambientales y la banda sonora. Hoy en día existen programas de computadora que facilitan el trabajo de sincronización y edición de imágenes y sonidos, por ejemplo, Windows Movie Maker de edición de audio y video, y Audacity para grabar y editar el sonido.

Con respecto a los efectos especiales los grandes estudios los usan continuamente en sus películas, al contrario de las producciones independientes que los pasan por alto. Esta última etapa esta prevista como el punto de culminación de una producción de animación y a pesar de ello muchas producciones escatiman esfuerzos o invalidan esta fase.

## **PARTE SEGUNDA**

### **INVESTIGACIÓN DE CAMPO**

La segunda parte de esta disertación se centra en el desarrollo de la investigación de campo, la temática de investigación trata sobre la dinámica de las artes plásticas (visuales) en la dinámica educativa ecuatoriana, para lo cual se recogió datos y se los sistematizó e interpretó. Se presenta su desarrollo en tres capítulos.

El primero, la metodología al establecer métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos más adecuados en la obtención de información, para así asegurar la fiabilidad de los datos y el buen desarrollo de la investigación.

En el segundo capítulo se detalla los resultados obtenidos como aplicación de los instrumentos, presentando la tabulación total de los datos recogidos a través de tablas estadísticas y sus respectivas leyendas.

Para finalizar este apartado, el último capítulo expone la interpretación de resultados obtenidos, estableciendo una visión general de la situación que entraña la educación artística, específicamente las artes plásticas (visuales) en la dinámica educativa de los sextos y séptimos años de educación básica de dos centros de la ciudad de Quito.

## **1. METODOLOGÍA**

En este apartado se presenta el proceso metodológico que ha seguido el desarrollo de la investigación de campo. Se aborda los métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos acordes a la población a la que se dirige esta investigación, con el propósito de asegurar y obtener calidad y veracidad de los resultados, para presentar una perspectiva clara de la realidad educativa en lo referente a las artes plásticas (visuales).

### **1.1. Métodos seleccionados**

La presente investigación se basa en los siguientes métodos: primero, el Método Genérico Analítico-Sintético que busca reconocer todas las posibles causas de la poca importancia, que se otorga a las clases de artes plásticas y de su desarrollo en el currículo, así como la utilidad de éste. Su aplicación se lleva a cabo en las Unidades Educativas “La Salle” y Santa Marianita de Jesús del Centro Norte de la ciudad de Quito.

Segundo, el Método Específico No Experimental – Transeccional Descriptivo que aporta a la investigación una visión de la situación actual de la educación artística en las Unidades Educativas antes mencionadas y permite describir el problema con el fin de encontrar las soluciones más factibles de acuerdo a la situación real en la que se desarrolla. Esto permite reconocer e interpretar lo que está sucediendo en el contexto, tras observar las debilidades y fortalezas en base a esto, presentar una propuesta adecuada en torno al arte visual y su enseñanza en la educación media ecuatoriana.

## **1.2. Modalidades del Método**

La Modalidad del Método o tipo de investigación utilizada en esta disertación es Descriptivo y tiene como propósito detallar la situación de la escuela con respecto al área de Cultura Estética; específicamente, al proceso de enseñanza aprendizaje de las Artes Plásticas (visuales). Para el estudio se cuenta con alumnos y maestros de distintas dos unidades educativas del centro norte de la ciudad de Quito.

## **1.3. Técnicas**

Para el desarrollo de la propuesta de investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

- Documentales bibliográficos, hemerográficos, archivológicos y digitales para los cuales se usa como instrumento el fichaje y nos sirve para sistematizar y escoger la información más coherente; además se empleó el método de la APA en la construcción del aparato crítico de la disertación.
- De campo, que sirve para conocer la situación actual de la educación artística visual. Se utilizaron encuestas y entrevistas por medio de la observación directa; además de la metodología de análisis de textos y técnicas estadísticas. Por otro lado, se empleó una investigación mixta que hace referencia al uso de técnicas cualitativas (encuestas) y cuantitativas (entrevistas) que son centrales en la consecución de objetivos de esta disertación.

## **1.4. Instrumentos**

Los instrumentos consecuentes con las técnicas descritas en el punto anterior son: para la investigación documental, el fichaje. Para las técnicas de campo, cédulas o guías de entrevistas (cfr. Anexo 3) y cuestionarios (cfr. Anexo 4) para la observación directa, tanto intensiva como extensiva, que serán aplicados a educadores como a alumnos de sexto y séptimo de básica de dos escuelas de la zona Centro- Norte de Quito. La cédula de entrevista contiene siete preguntas y sus destinatarios son los docentes. La encuesta dirigida a estudiantes consta de doce preguntas.

La entrevista abierta permite la observación directa que aporta y permite mayor profundidad y veracidad en la interpretación de datos obtenidos en la temática de la educación estética en la escuela. La encuesta permite determinar estadísticamente el papel de las artes visuales o plásticas en la escuela y además nos proporciona una idea general de la dinámica que ésta tiene en la educación de los niños de sexto y séptimo de básica, por otro lado nos proporciona un preámbulo claro de la situación de la técnica de animación cuadro por cuadro en la educación y el interés por crear un espacio destinado a ésta en la escuela.

Para la presentación y tabulación de datos estadísticos se emplea el programa Excel, versión 2007, que procesa con precisión datos numéricos y permite presentar de manera comprensible y dinámica la información.

### **1.5. Procedimientos**

Los procedimientos aplicados en esta investigación para la obtención de información se basan en varias etapas y son parte fundamental ya que a partir de éstos se estudia la realidad de la Educación Estética en lo referente a las Artes Plásticas (visuales) en el contexto de los sextos y séptimos años de educación básica.

Se procede a realizar un muestreo maestro donde se escoge a dos centros educativos con características y situación geográfica similar para levantar los datos sobre la temática de la educación artística. Los centros seleccionados son: “La Salle” y “Santa Mariana de Jesús” por tener un gran número de estudiantes y por tener en su plan de estudios la Cultura Estética, además de otros móviles como son: la apertura por parte de las autoridades, la predisposición de los estudiantes y el conocimiento previo de la dinámica educativa que rigen a estos dos centros.

Para elaborar la cédula de entrevista como para el cuestionario de la encuesta se toma en cuenta las características de edad, situación económica, nivel de estudios de estudiantes y docentes, así como el contexto donde éstos se desenvuelven. Mediante la sustentación teórica y una previsualización de la problemática de las artes plástico-visuales se elaboran las preguntas que rigen la obtención de la información concreta, válida y coherente con esta investigación.

Después de plantear los instrumentos, se acude a las instituciones y se solicita la realización de las entrevistas y encuestas a estudiantes y maestros. Inmediatamente las autoridades proponen una fecha para su realización. Se inician las encuestas previa una presentación e instrucción de aplicación, en los días siguiente se realiza de manera individual la entrevista a los docentes escogidos.

Obtenidos los datos e información se procede a tabular las respuestas en Excel y se presentan los resultados mediante leyendas que corresponden a los gráficos o tablas estadísticas. Se procede a interpretar los resultados, demostrando la situación actual del objeto de estudio, sus debilidades y fortalezas en torno al contexto educativo y la aplicación de herramientas adecuadas en la elaboración de la propuesta que procede a este apartado.

## **2. RESULTADOS**

La información que aquí se recoge es producto de la investigación de campo desarrollada en las Unidades Educativas “La Salle” y “Santa Mariana de Jesús”, las mismas que están ubicadas en la zona centro norte de la ciudad de Quito. Los resultados que a continuación se presentan corresponden a la entrevista y a las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes de las unidades educativas participantes.

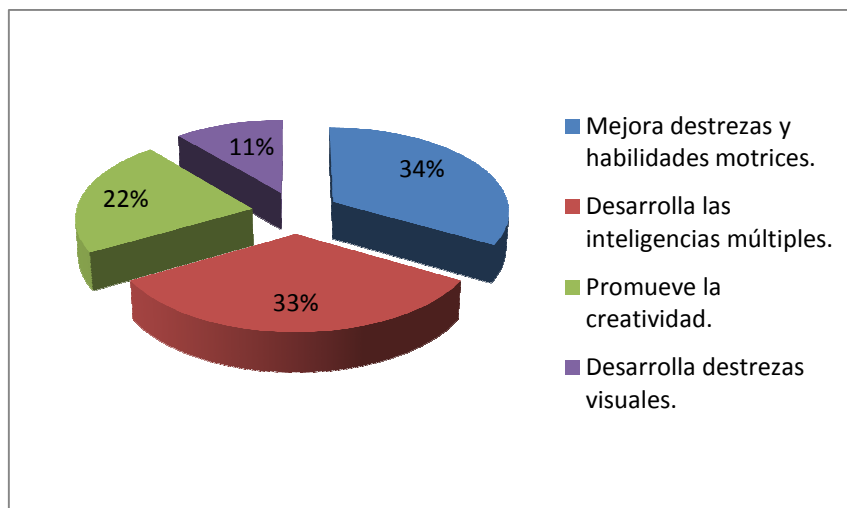
### **2.1. Resultados de las entrevistas**

La entrevista como instrumento de investigación se aplicó a seis personas, se destaca la información dada por docentes del área y dirigentes. Los datos proporcionados fueron agrupados y tabulados para mayor comprensión del lector. Se aplicaron seis entrevistas a seis docentes pertenecientes a sextos y séptimos años de Educación Básica.

- De la importancia de enseñar artes visuales (artes plásticas) en la escuela

Los entrevistados mencionan que enseñar arte visuales en la escuela, mejora destrezas y habilidades motrices (34%), Un 33% considera que desarrolla las inteligencias múltiples. Promueve la creatividad aseguran un 22% y un 11% de los entrevistados cree que el niño a través de este estudio desarrolla destrezas visuales.

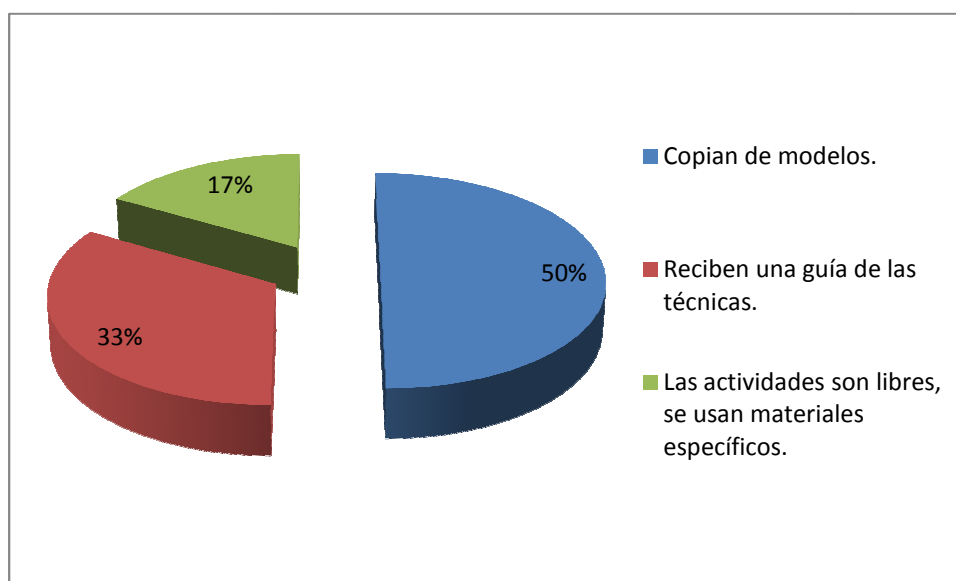
#### ***Cuadro 1***



- De la metodología que se aplica en las clases de artes plásticas (artes visuales)

El 50% de los entrevistados considera que la metodología aplicada es la copia de modelos y el otro 50% se divide entre recibir una guía de las técnicas (33%) y realizar actividades libres con materiales específicos (17%).

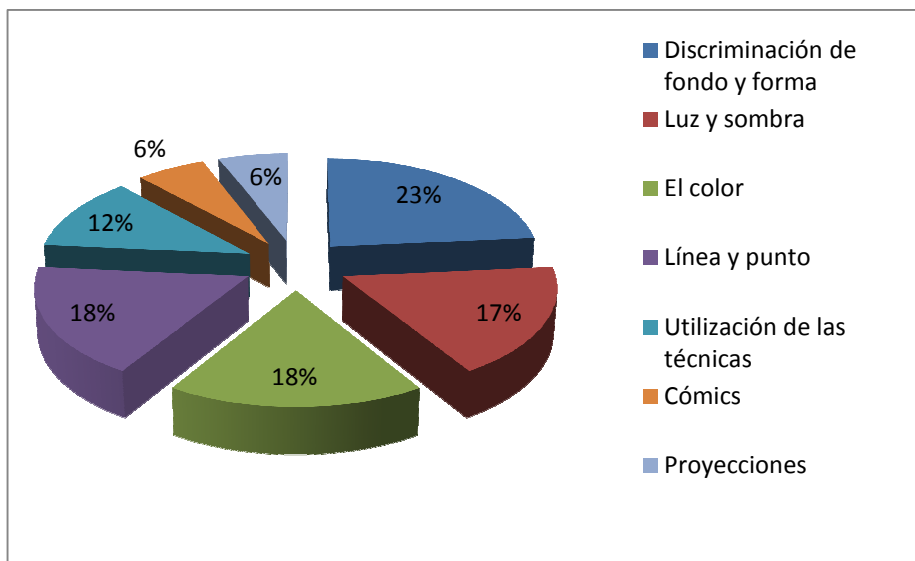
**Cuadro 2**



- De los contenidos que se imparten en clases

Según los entrevistados, afirma que los contenidos que imparte en clases son: la discriminación de fondo y forma (23%), en 18% por igual el color y línea y punto, el 17% luz y sombra. Entre el 24% restante se imparte la utilización de técnicas (12%) comics (6%) y proyecciones (6%).

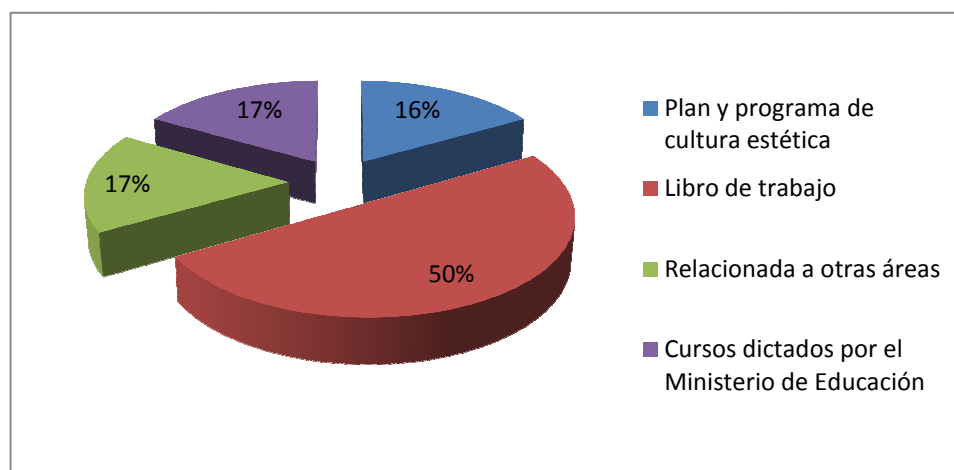
**Cuadro 3**



- De los materiales o parámetros que se toman en cuenta para las clases de cultura estética

Del 100% el material que se usa principalmente en clase es el libro de trabajo (50%) y el otro restante se divide en relación a otras áreas (17%), cursos didácticos por el Ministerio de Educación y el Plan y Programa de Cultura Estética (16%).

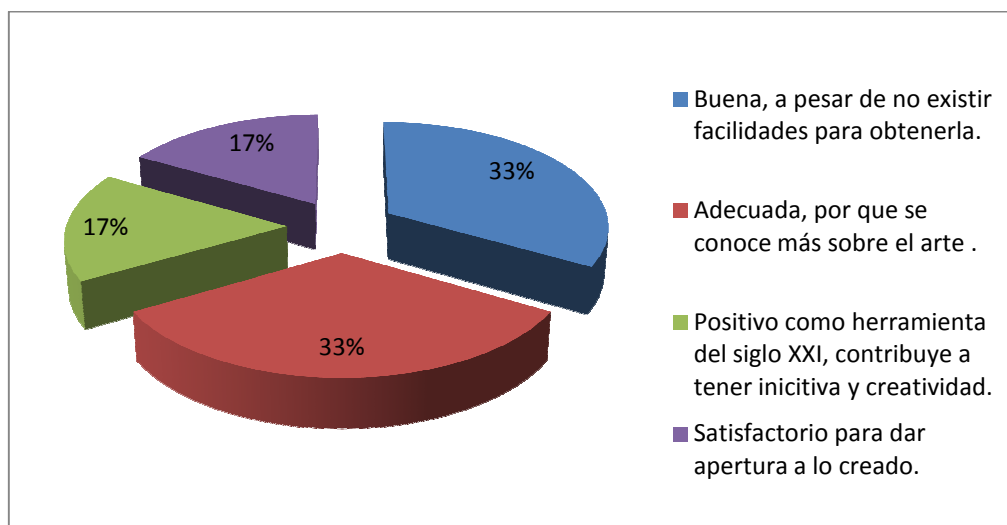
**Cuadro 4**



- De usar la tecnología en la escuela, específicamente en artes plásticas (visuales)

Respecto al uso tecnológico en la escuela, el 33% de los entrevistados cree que es buena a pesar de no existir facilidades para obtenerla, con igual porcentaje (33%) cree que es adecuada, por que se conoce más sobre el arte. También consideran que es positivo como herramienta del siglo XXI al contribuir a la iniciativa y creatividad (17%), asimismo el 17% aseguran que es satisfactorio para dar apertura a lo creado.

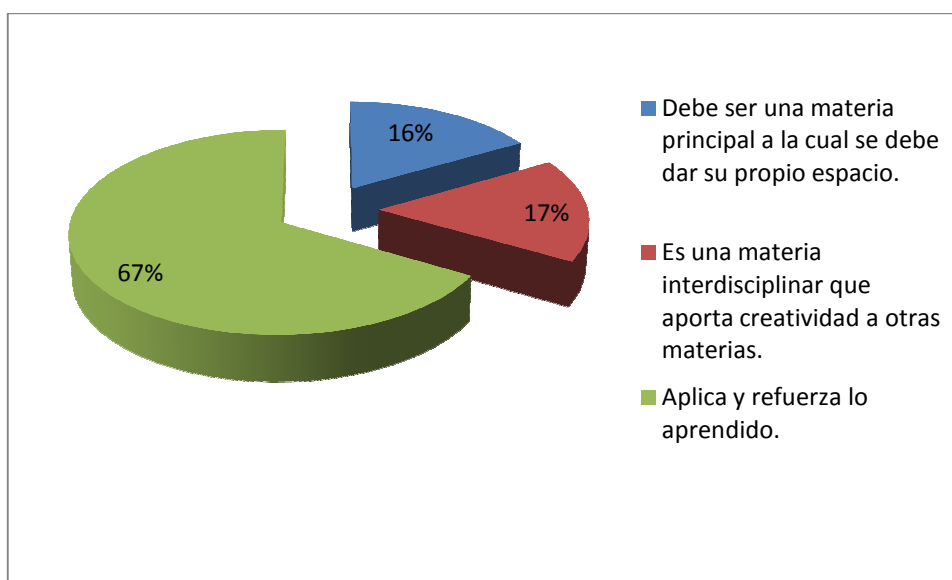
**Cuadro 5**



- De implementar otras áreas del currículo en el área de cultura estética

La mayoría de entrevistados (67%) opinan que aplica y refuerza lo aprendido de las otras áreas. El 33% restante enuncia que es una materia interdisciplinar que aporta creatividad a otras materias (17%) y debe ser una materia principal a la cual se debe dar su propio espacio (16%).

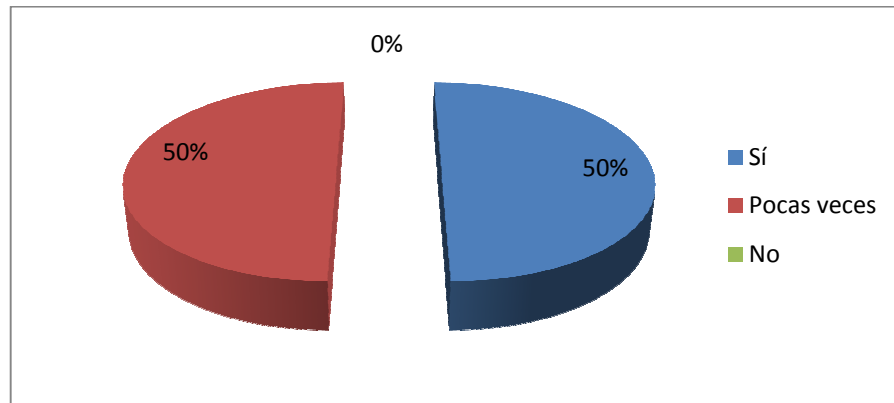
**Cuadro 6**



- De las clases de artes plásticas utilizadas para otras actividades

Con relación a este ítem, el 50% de entrevistados afirma que las clases de artes plásticas sí involucran otras actividades, el restante 50% dice que esta utilización acontece pocas veces.

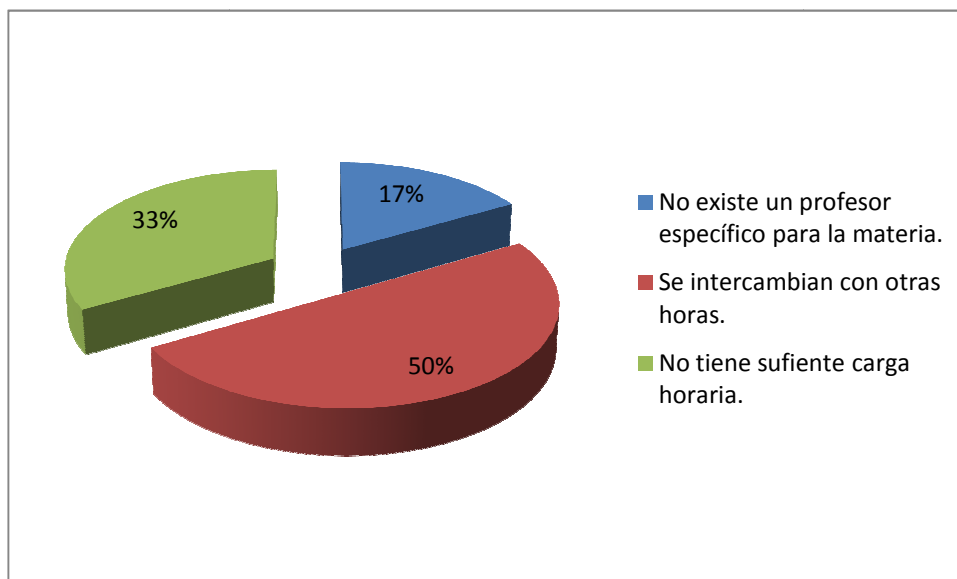
*Cuadro 7*



- De las causas respecto a las clases de artes plásticas utilizadas para otras actividades

El 50% de los entrevistados manifiesta que las causas respecto a la utilización de las clases de artes plásticas que se destina a otras actividades se debe al intercambio de horas. El 33% considera no tener suficiente carga horaria y, el 17% expresa la opción de que no existe un profesor específico para la materia.

*Cuadro 8*



## 2.2. Resultado de las encuestas

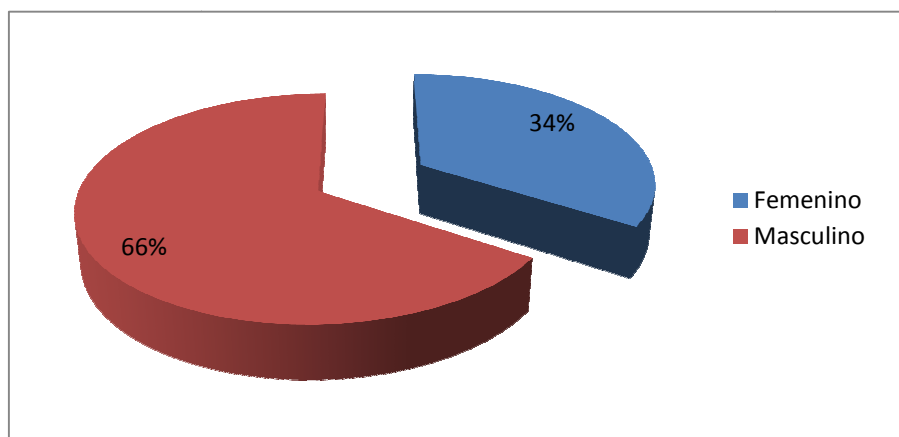
Este instrumento de investigación se aplicó a ciento veintitrés estudiantes. De los cuales 85 pertenecen a la unidad educativa “La Salle” y 38 a la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”. Los datos proporcionados responden a los sextos y séptimos años de educación básica de estas instituciones.

### 2.2.1 Información general

- Sexo

En cuanto a los estudiantes de los 6tos y 7mos años de educación básica, el 66% está conformado por el sexo masculino y el 34% por el femenino.

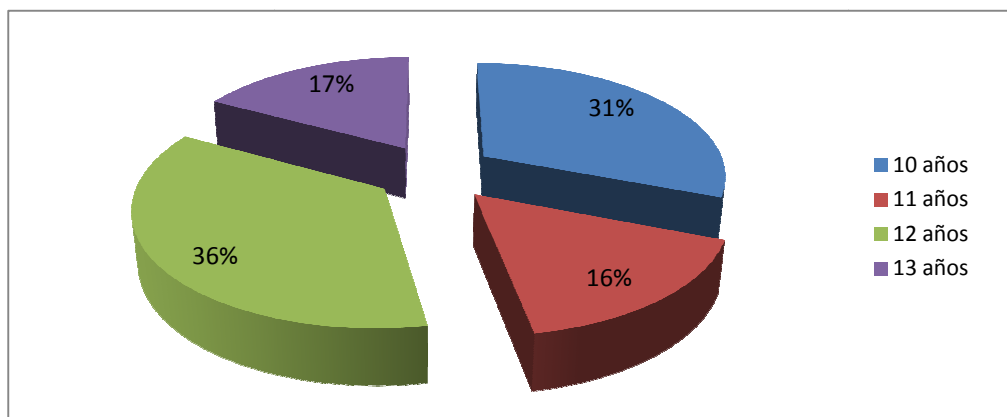
*Cuadro 9*



- Edad

Se determina que la edad de los estudiantes del 6to año de educación básica, se distribuye de la siguiente manera: el 31% tienen 10 años de edad y el 16% 11 años. Respecto a los estudiantes del 7mo año, el 36% tiene 12 años y el 17% 13 años.

**Cuadro 10**

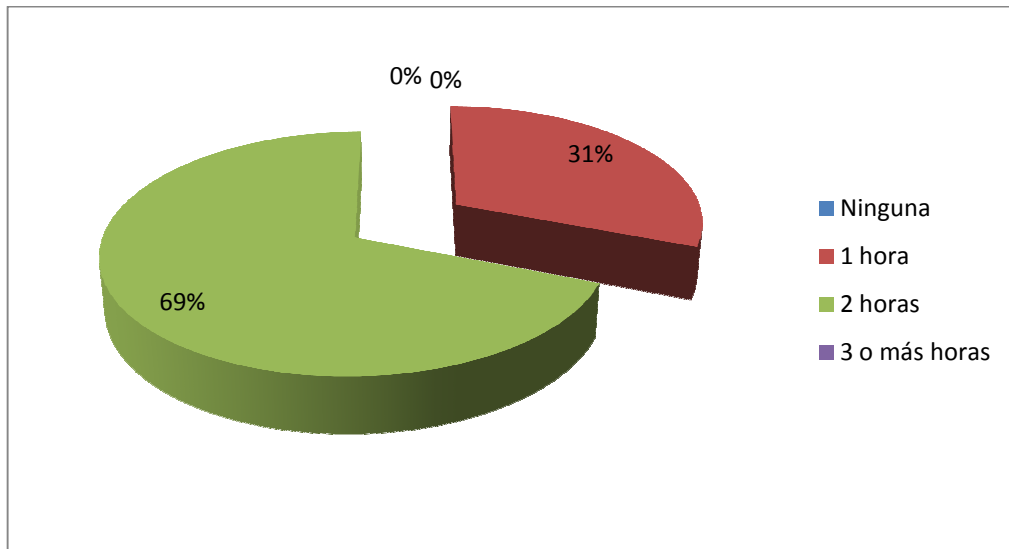


### 2.2.2 Didáctica de la cultura estética

- De las horas de de artes plásticas (artes visuales) que reciben a la semana

El 69% estudiantes afirman que se asignan 2 horas de carga horaria a la semana para la materia de artes plásticas. En cambio, el 31% restante, 1 hora semanal dentro del programa de estudios.

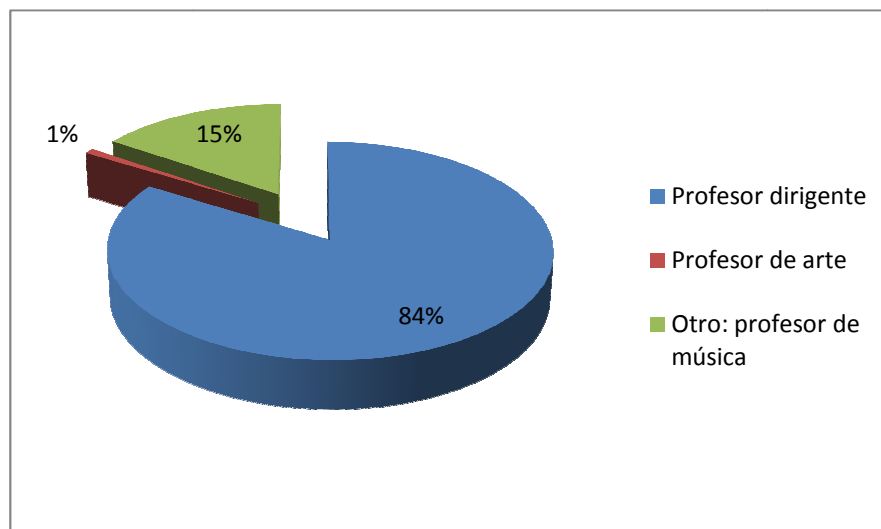
**Cuadro 11**



- De las personas con las que reciben las clases de artes plásticas (artes visuales)

En cuanto a las personas que imparten las clases de artes plásticas, el 84% expresan que es el profesor dirigente. Un 15% afirman que es el profesor de música y el 1% dice que es el profesor de arte.

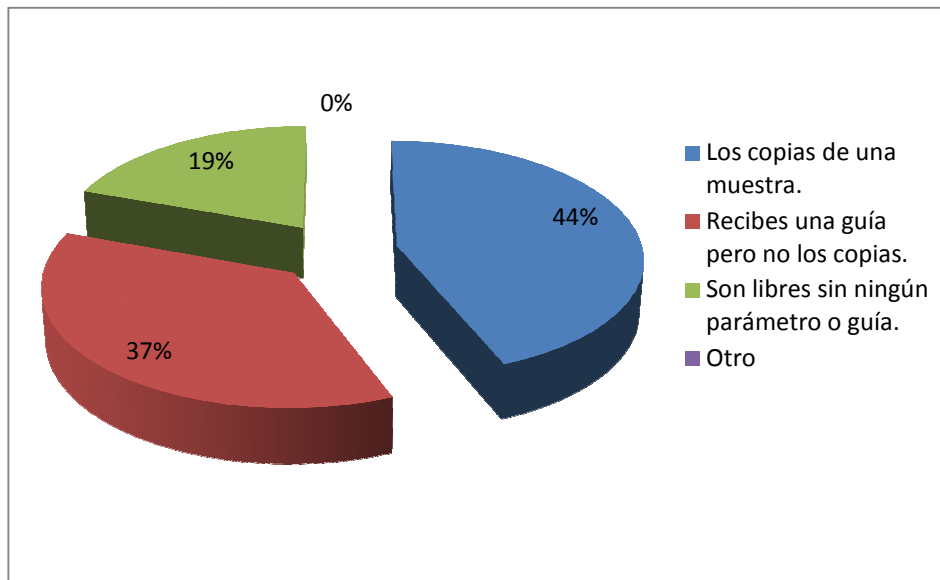
**Cuadro 12**



- De los trabajos de arte que realizan generalmente

De los entrevistados, el 44% afirma que los trabajos de arte se realizan en el desarrollo de copias de una muestra. El 37% confirma se destaca en recibir una guía pero no se copia. En tanto que el 19%, asegura son trabajos libres sin ningún parámetro o guía.

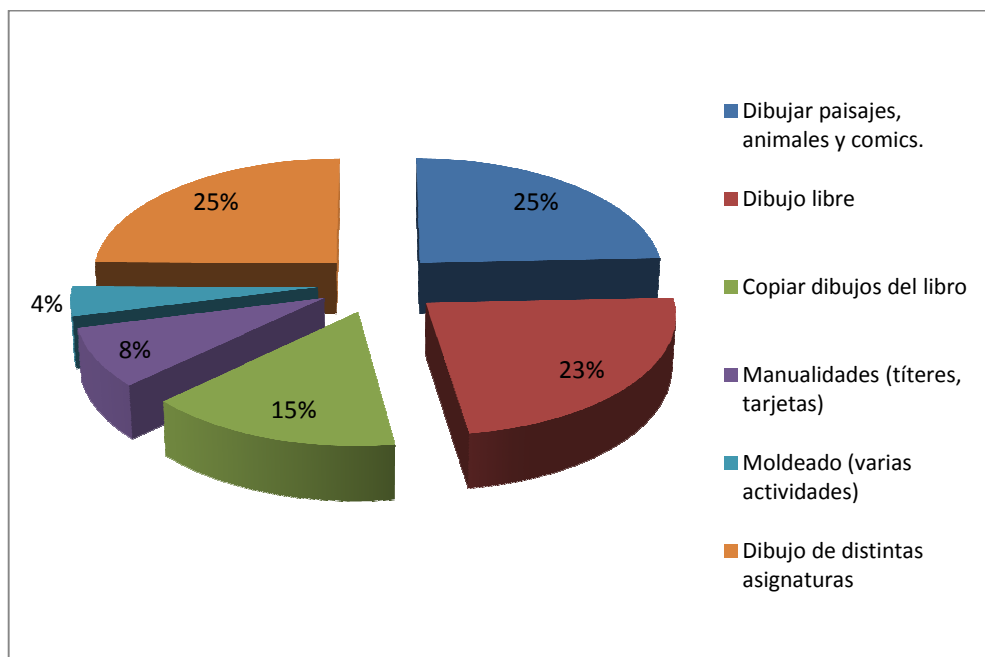
**Cuadro 13**



- De los trabajos de arte que realizan de forma particular

El 50% de las respuestas se subdivide en dos partes iguales. En la primera (25%) se considera el dibujo de distintas asignaturas. En la segunda (25%) dibujar paisajes, animales, caricaturas y comics. Un 23% la elaboración de dibujos libres, el 15% copiar dibujos del libro. Un 12% referente a manualidades (8%) y moldeado (4%).

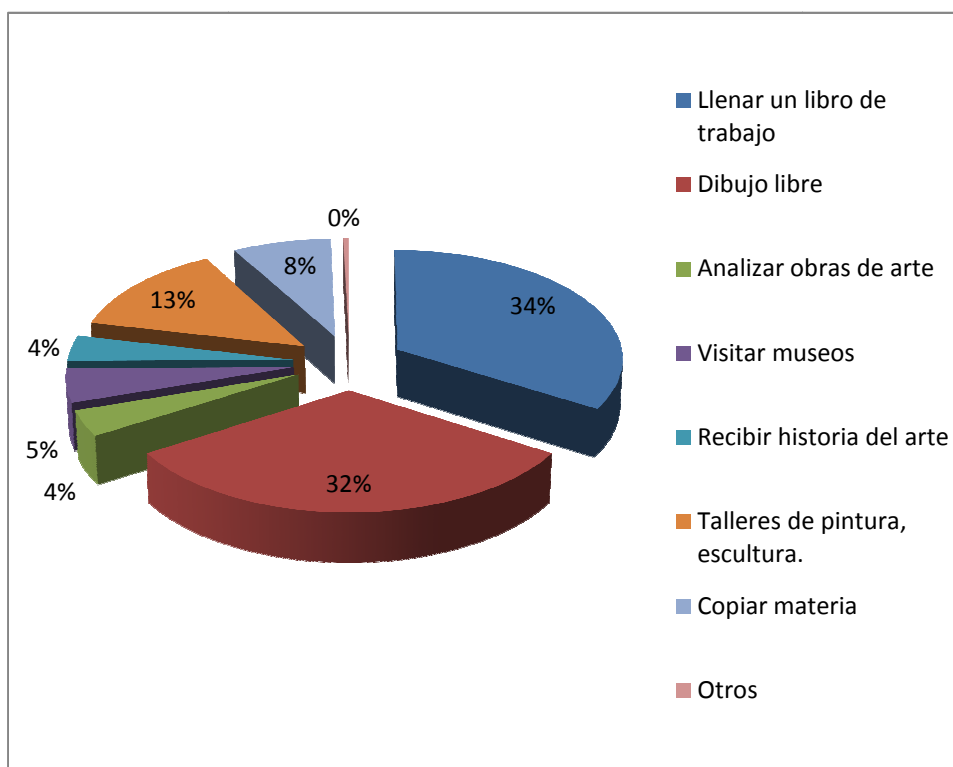
**Cuadro 14**



- De las actividades realizadas en las clases de artes plásticas

Entre las actividades de artes plásticas realizadas en clase, el 34% de los consultados afirman que ésta consiste llenar un libro de trabajo. El 32% aseguran realizar dibujo libre. El 13% son talleres de pintura y escultura. Con el 21% expresa es copiar materia (8%), visitar museos (5%), analizar obras de arte (4%), recibir historia del arte (4%).

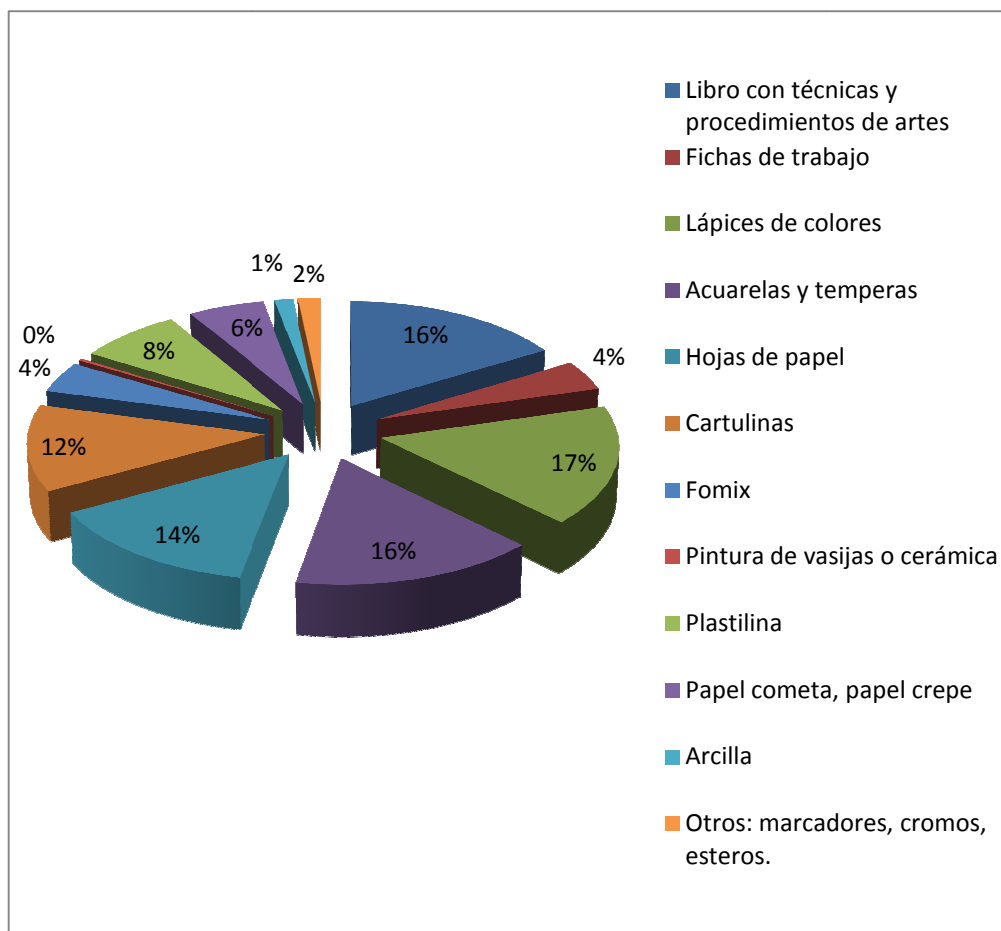
**Cuadro 15**



- De los materiales utilizados en las clases de artes plásticas

Según los entrevistados los materiales que se utilizan en las clases de las artes plásticas arrojan los siguientes resultados: 17% son lápices de colores. Con igual porcentaje, libro de técnicas (16%) y acuarelas y témperas (16%), seguido con el 14% hojas de papel y el 12% cartulinas. Los porcentajes restantes conciernen a plastilina (8%), papel cometa y crepe (6%), fomi (4%), otros (2%) y arcilla (1%).

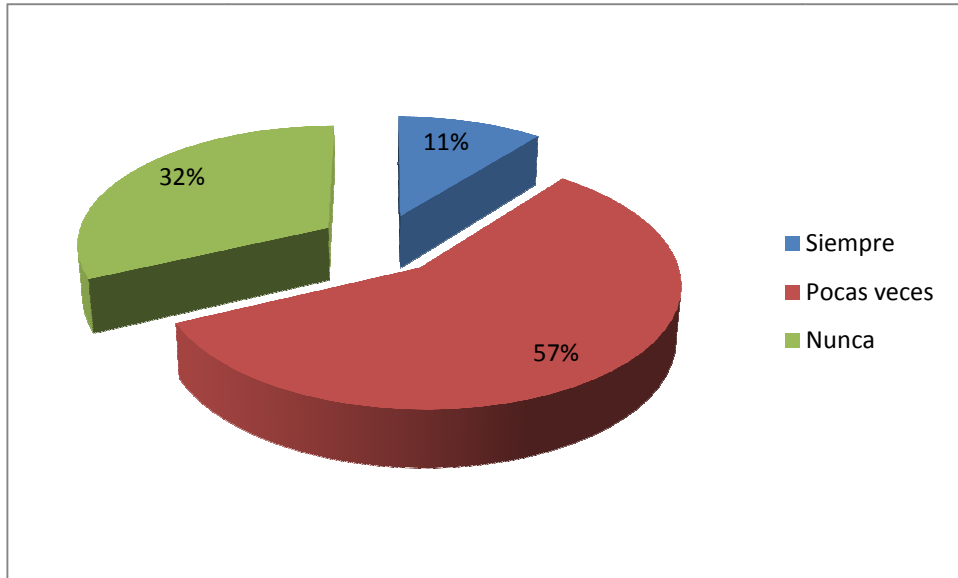
***Cuadro 16***



- De las horas de artes plásticas (artes visuales) utilizadas para realizar otras actividades

Con relación a este ítem, el 57% de los consultados afirma que son pocas veces las horas de artes plásticas usadas para realizar otras actividades, en tanto que el 32% manifiesta que nunca. Y el 11% se pronuncia que siempre.

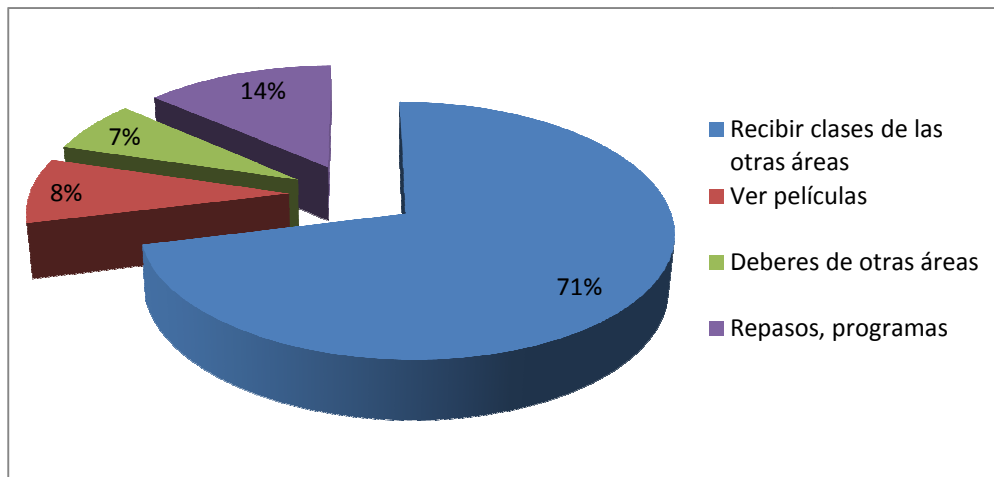
*Cuadro 17*



- De las diferentes actividades que realizan en las horas de artes plásticas (artes visuales)

Los resultados nos permiten ver que la mayoría de actividades que se realizan consiste en recibir clases de otras áreas (71%). El 14% confirma son repaso y programas, mientras un 8% dice ver películas y con el 7% se enuncian los deberes de otras áreas.

*Cuadro 18*

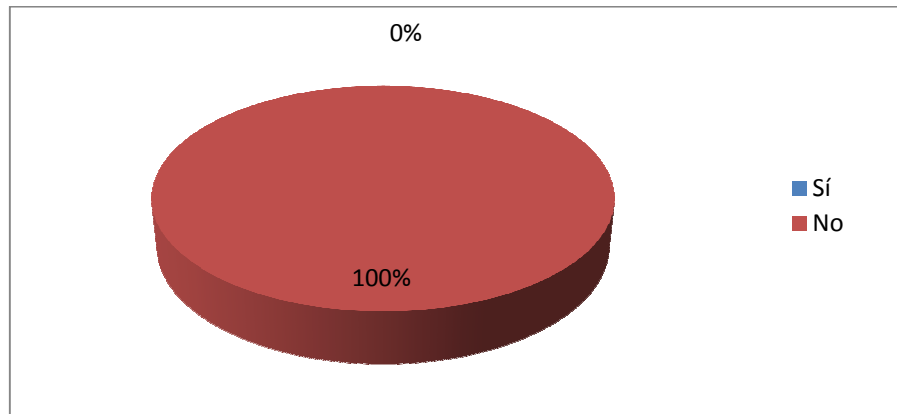


### 2.2.3 Propuesta

- De las clases de artes plásticas (artes visuales) recibidas por medio del enfoque cinematográfico de animación cuadro por cuadro

Las personas encuestadas aseguran que nunca han recibido clases de artes plásticas empleando como recurso el enfoque cinematográfico de animación cuadro por cuadro (100%).

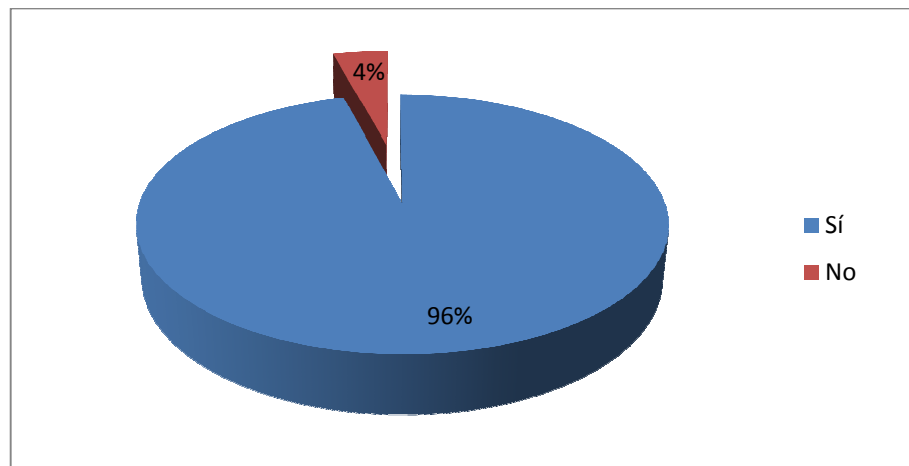
*Cuadro 19*



- De la aceptación por aprender técnicas de arte y utilizarlas para realizar animaciones

El 96% de los encuestados si tienen interés por aprender técnicas de arte para realizar animación. Mientras un 4% se pronuncia que no.

*Cuadro 20*

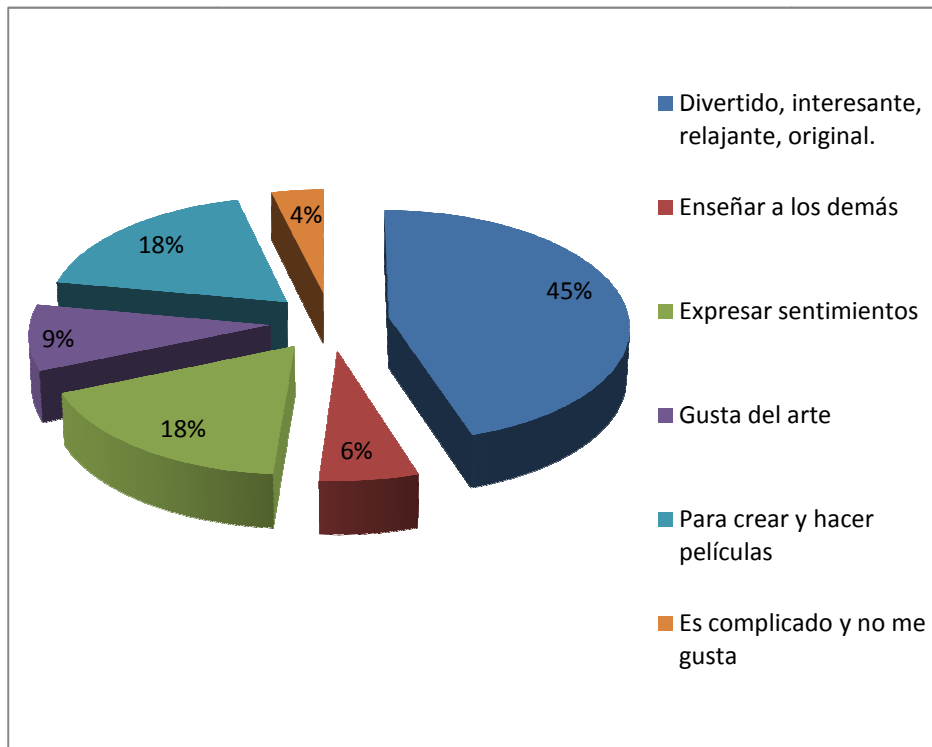


- De la opinión respecto a aprender técnicas de arte y utilizarlas para realizar animaciones

Respecto a aprender técnicas de arte y utilizarlas para realizar animaciones los estudiantes mencionan: que es divertido, interesante, relajante y original (45%), el 36% consideran

que puede crear y hacer películas (18%) y expresar sentimientos (18%). Del porcentaje restante, el 9% gusta del arte, el 6% enseñar a los demás y el 4% opina que es complicado y no le gusta.

*Cuadro 21*

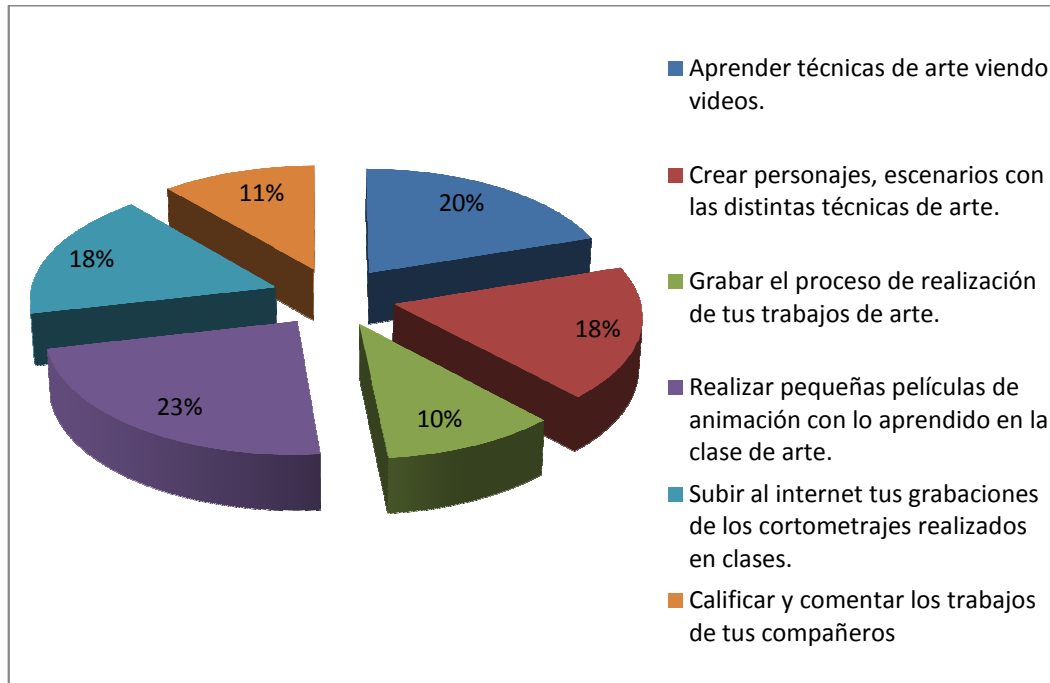


- De las actividades de artes plásticas (artes visuales) que les interesaría realizar

Sobre las actividades que les interesaría realizar, los encuestados se manifiestan así: realizar pequeñas películas de animación (23%) y aprender técnicas de arte viendo videos (20%). Con similar porcentaje, con el 18% opta por subir al internet las grabaciones de

los cortometrajes y crear personajes, escenarios con distintas técnicas de arte. Un 11% se pronuncia por calificar y comentar los trabajos de sus compañeros, mientras el 10%, prefiere grabar el proceso de realización.

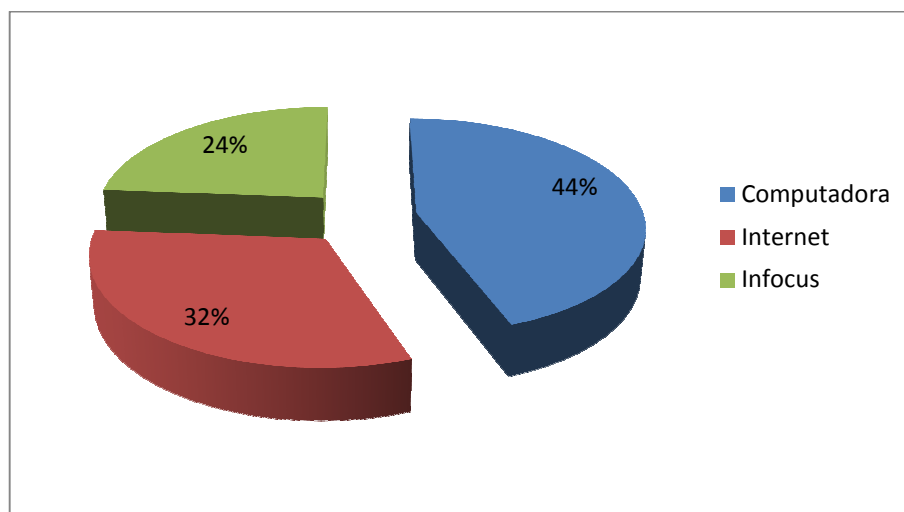
*Cuadro 22*



- De los recursos que tienen a su disposición, necesarios para impartir los talleres de animación, en la institución.

El primer recurso que tiene la institución (44%) es la computadora, seguido del internet con el 32%. Además cuentan con un tercer recurso que es el infocus (24%).

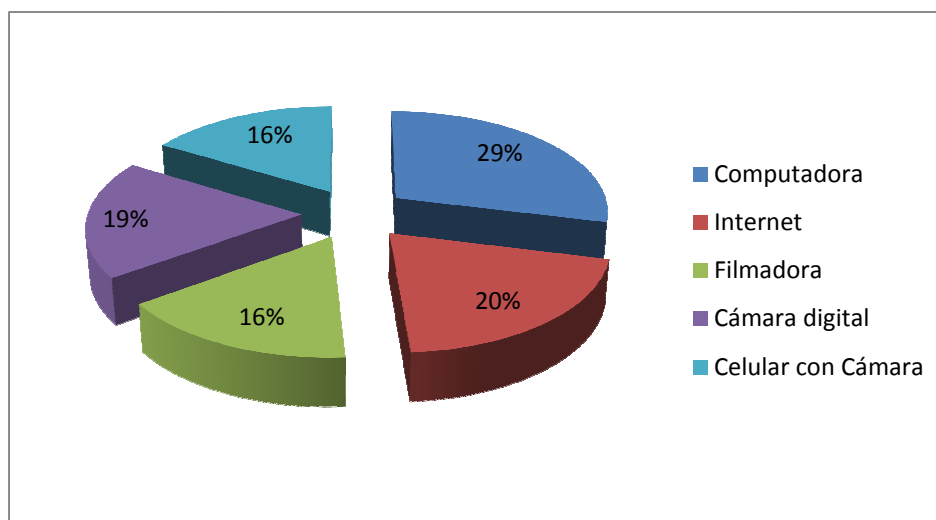
*Cuadro 23*



- De los recursos que tienen a su disposición, necesarios para impartir los talleres de animación, en la casa

En cuanto a los recursos que poseen los estudiantes en casa, se destacan la computadora (24%) y el internet (20%). En segundo lugar cámara digital (19%) y con el 16% por igual la filmadora y celular con cámara.

*Cuadro 24*



### 3. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los datos recopilados y presentados en los resultados, permiten analizar e interpretar las opiniones más relevantes de distintos temas que fueron proporcionadas por los docentes y los estudiantes del sexto y séptimo año de

educación básica de las Unidades Educativas “La Salle” y “Santa Mariana de Jesús”.

Para facilitar su comprensión, los resultados interpretados se detallan de manera general e involucra y sistematiza los datos recogidos en encuestas y entrevistas y su similitud en relación a cada temática. De manera particular con las preguntas que no se encuentran relacionadas directamente, además expone la problemática desde la investigación bibliográfica y el contexto de la educación de los colegios escogidos.

**a. De la metodología que se aplica en las clases de artes plásticas (visuales)**

- Las respuestas enfatizan en copiar modelos, recibir una guía de las técnicas de arte y actividades libres con el uso de materiales específicos.
- Son poco frecuentes los resultados que expresan llevar a cabo actividades con relación a manualidades, moldeado, visitar lugares y recibir historia del arte.

La metodología aplicada en las clases de artes plásticas se basa en la copia de modelos este dato es relevante porque el 50% de entrevistados explicitan usar esta metodología en clases y el 40% de encuestados lo ratifican. De esta manera se pueden deducir las enormes limitaciones existentes en este campo y los grandes vacíos con que quedan los educandos, sin considerar que de esta manera se anula la creatividad así como la posibilidad de practicar técnicas de arte basadas en una interacción social y en el desarrollo de la creatividad y promulgar la motivación.

El hecho de que los maestros desarrollen actividades libres sin guías de las múltiples técnicas de arte o de construcción de conocimientos y habilidades limita el proceso de creación mediante los procesos de aprendizaje constructivistas, si bien es cierto, recurren al empleo de materiales específicos, no es menos cierto que estos son escasos y no cumplen con el propósito de educar para la creatividad, más aún cuando existen otras actividades importantes como modelado,

manualidades, conocimiento sobre la historia del arte y visitas permanentes a museos, exposiciones, etc., tengan una frecuencia tan baja, casi nula.

**b. De los materiales utilizados en las clases de artes plásticas (visuales)**

- La mayoría de resultados indican que se usa como material principal el libro con técnicas y procedimientos de arte (libro de trabajo).
- Las respuestas referentes a los encuestados con alta frecuencia señalan el uso de lápices de colores, acuarelas y temperas, hojas de papel y cartulinas.
- Como recurso de apoyo los entrevistados emplean cursos didácticos impartidos por el Ministerio de Educación y el Plan y Programa de Cultura Estética.

El libro de trabajo se convierte en el material más usado por los docente con un 50% de preferencia en las clases de cultura estética. Los alumnos confirman esta aseveración al incluir en sus respuestas como material más usado el libro de trabajo con un 34%. Hay que considerar que éste es apenas una herramienta dentro de las innumerables posibilidades que nos brinda el aprendizaje de esa materia y no debe ser sobre utilizado si éste no busca desarrollar la creatividad y se limita a la copia de modelos.

De igual manera, resulta por demás restringida la utilización casi exclusiva de lápices de colores, en menor proporción acuarelas y témperas y casi siempre sobre hojas de papel y cartulina.

Se puede destacar que los cursos dictados por el Ministerio de Educación, aunque escasos, son un paliativo en esta tarea y que el requerimiento del Plan y Programa de Cultura Estética sería más efectivo en la medida en que los involucrados en el proceso de enseñanza – aprendizaje de artes plásticas y/o Cultura Estética dispongan del material didáctico necesario para este efecto.

**c. De las clases de artes plásticas (visuales) utilizadas para otras actividades**

- Con alta frecuencia se demuestra que pocas veces se destina el uso de horas de artes plásticas para recibir clases de otras materias.
- Es medianamente frecuente que las horas se empleen en otras actividades, debido a que no existe un profesor específico para la materia y por no tener suficiente carga horaria.

Las horas destinadas a las clases de artes plásticas (visuales) son pocas veces utilizadas para realizar otras actividades según los entrevistados con un porcentaje del 57%, un 11% se pronuncian que siempre y el 32% en que nunca. Considerando que esta materia tiene su espacio en la planificación curricular los docentes usan pocas horas para realizar otras actividades como recibir clases de otras materias con un 71%, olvidando que se puede realizar actividades interdisciplinarias como lo señalan el 50% de entrevistados; actividades como: Dibujo aplicado a las Ciencias Naturales o Ciencias Sociales; visitar museos de arte para aprender Historia, entre otras.

No solo la carga horaria insuficiente determina las falencias en el tratamiento de esta asignatura, hay que tomar en cuenta, como lo demuestran los resultados que existen muy pocos profesores especializados en esta materia al interior de las instituciones educativas. Es inconcebible que en horas que se deben dedicar con exclusividad al estudio de Cultura Estética o al desarrollo interdisciplinar, los maestros utilicen este tiempo en dictar clases de otras materias, en repasar asignaturas consideradas más importantes, a ver películas, sin un análisis real de sus contenidos o simplemente a hacer repasos de otras materias.

#### **d. De usar la tecnología en la escuela específicamente en las clases de artes plásticas (visuales)**

- La totalidad de respuestas expresan que al motivar se contribuye a la iniciativa y creatividad.

- Así mismo se menciona que se promueve el arte al dar a conocer mediante un soporte digital lo creado en clases.

Aunque se parta del hecho de que no existen mayores facilidades tecnológicas en la escuela que conlleven a una verdadera motivación e inclinación de los estudiantes por las artes plásticas, preferentemente las visuales, es loable que los maestros consideren el uso de la tecnología como bueno, adecuado, positivo, satisfactorio y ante todo, motivador y promovedor de las manifestaciones artísticas que puedan desarrollar los estudiantes.

Se denota un marcado interés, de educadores y educandos por aprender técnicas de arte y aplicarlas dentro del proceso educativo, de allí que los entrevistados encuentren esta fase de aprendizaje como un hecho divertido y original, más aún cuando se trata de utilizar estos conocimientos en acciones concretas como las de realizar animaciones donde se puedan expresar sus sentimientos y su gusto por el arte.

#### **e. De la importancia de aprender artes visuales (artes plásticas)**

- Un porcentaje alto mencionan que aprender artes visuales mejora las destrezas y habilidades motrices, además de desarrollar las inteligencias múltiples.
- Con una frecuencia media promueve la creatividad.
- Una minoría reconoce el desarrollo de destrezas visuales.

Esto significa que los educadores otorgan la importancia que se merece el hecho de enseñar artes plásticas, pues reconocen que esta actividad además de lúdica y recreativa puede proporcionar a los estudiantes una serie de destrezas y habilidades motrices como lo indican el 100% de docentes. Además, de desarrollar las inteligencias múltiples y constituirse en un complemento de la formación emocional y espiritual de los educandos. Ningún docente niega la importancia de aprender arte ya que desarrolla la creatividad, promueve las inteligencias múltiples y desarrolla las destrezas motrices y visuales.

#### **f. De los contenidos que se imparten en clases**

- La mayoría de respuestas enuncian la discriminación de fondo y forma, luz y sombra, el color y línea y punto.
- Con un porcentaje medio la utilización de técnicas, comics y proyecciones.

En cuanto a contenidos impartidos, prevalece en las clases el estudio de reconocer el fondo y la forma de los objetos que están siendo tratados en la creación artística. Tal parece que el tratamiento de luz y sombra, la utilización del color y el exacto conocimiento de lo que es el punto y la línea, como elementos esenciales en una clase de artes plásticas, está al alcance del conocimiento teórico y práctico en los educadores.

De la misma forma, el 24% apuntan a un conocimiento más técnico que merma en importancia en tanto y cuanto mayor sea la complejidad; es lo que se demuestra porque casi no se utiliza los comics o las proyecciones en el proceso de desarrollo de una clase de artes plásticas.

#### **g. De implementar otras áreas del currículo en el área de cultura estética**

- La mayoría de respuestas expresan que aplica y refuerza lo aprendido de las otras áreas.
- Poco frecuente se indica que es una materia interdisciplinar que aporta creatividad a otras materias por lo cual se debe dar su propio espacio.

Se destaca la posibilidad, como se anotó anteriormente, de aplicar y reforzar con el estudio de las artes plásticas los conocimientos adquiridos en otras áreas con un 67%. En contraste se reconoce, como expresan el 16% de encuestados, que el estudio de la Cultura Estética o las Artes plásticas, deben tener su propio espacio dentro del plan curricular, debe ser una materia principal a la que se debe otorgar la misma o mayor importancia que a otras disciplinas, por las consideraciones enunciadas.

Las dos posiciones mantienen una postura radical que salvaguarda la importancia de las artes. Sin embargo lo apropiado sería dar un espacio a las artes plásticas y trabajar mediante ejes transversales que visualizan las problemáticas actuales y permiten la interdisciplinariedad del currículo como lo enunciaron un 17% de docentes.

#### **h. De las clases de artes plásticas recibidas por medio del enfoque de animación cuadro por cuadro**

- En total de las respuestas se afirma desconocer la técnica de animación y de nunca haberla practicado.

Al desconocerse la técnica de animación cuadro por cuadro se vuelve interesante e innovador realizar un proyecto que desarrolle las destrezas y conocimientos de arte mediante el uso de recursos tecnológicos y técnicas cinematográficas que acompañan al proceso creativo de animar.

#### **i. De la aceptación por aprender arte para realizar animaciones**

- Se expresa en la mayoría de respuestas la aceptación por aprender como algo divertido interesante y original porque se puede crear y hacer películas, cómo expresar sentimientos.
- La minoría considera que es complicado y por consiguiente no les gusta.

Sin desconocer que muchas personas, entre ellas, algunos maestros muestran cierta fobia o desinterés por el manejo de la nueva tecnología, aunque esta se trate de simples aparatos cámaras donde se puede realizar animación, hay un considerable número de educadores y educandos que están dispuestos a asumir los retos del avance tecnológico y encuentran interesante, hasta divertido el crear películas o hacer animaciones, solo un 4% de encuestados se mostraron renuentes a esta práctica.

#### **j. De los recursos tecnológicos que tienen a su disposición**

- Con una frecuencia mayor se observa que tienen a su alcance como recurso principal la computadora y el internet.
- Es medianamente frecuente la disposición del infocus en la institución y en la casa la cámara digital.
- Una minoría poseen filmadora y celular con cámara.

Esto demuestra que existen algunos de los recursos para realizar animación como es el caso de la computadora con un 24% y el Internet con un 20%. Las instituciones encuestadas disponen de infocus, casi siempre se puede estar al alcance de una cámara digital y aunque muy pocos posean una filmadora o un teléfono celular con cámara, cuando se trata de elevar el nivel académico de una clase de Cultura Estética, más aún, en el caso de preparar una clase con animación solo hará falta conocer el procedimiento técnico para hacerlo y conseguir los recursos para obtener una cámara o filmadora.

## **PARTE TERCERA**

### **PROPUESTA**

El presente apartado contempla los elementos esenciales del desarrollo de *“Las Guías de Interaprendizaje para el desarrollo de seminarios-talleres de Artes Visuales. Un enfoque desde la técnica cinematográfica de animación cuadro por cuadro”* (cfr. anexo 5) con el fin de presentar de manera clara y sintética el diseño, la estructura y contenidos que forman parte de su proceso de construcción.

El primer capítulo aborda la metodología en la que se fundamenta la propuesta, mostrando los métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos que forman parte de la construcción de ésta dentro del proceso de interaprendizaje. El segundo capítulo trata sobre la estructura en la que se organizó la propuesta, determinando los objetivos, las estrategias metodológicas, el proceso de evaluación, recursos y materiales.

El tercer capítulo comprende la temática general, es decir, los contenidos y partes de la propuesta. Cabe destacar que esta propuesta nace de la problemática educativa de las Artes Visuales presentada en el apartado dos y del estatuto teórico de esta disertación.

## **2. METODOLOGÍA**

El presente capítulo trata sobre el diseño de *“Las Guías de Interaprendizaje para el desarrollo de seminarios-talleres de Artes Visuales. Un enfoque desde la técnica cinematográfica de animación cuadro por cuadro”* desde la perspectiva didáctica del constructivismo y los métodos de enseñanza que más se adaptan al interaprender el arte visual.

### **1.1. Dimensión General**

“Etimológicamente, método quiere decir <<camino para llegar a un fin>> representa la manera de conducir el pensamiento o las acciones para alcanzar un fin” (Giuseppe 1973, 237). El método es el conjunto de acciones que se dan en el acto educativo, previstas lógicamente para la consecución de objetivos, los métodos se encuentran relacionados directamente con el proceso de enseñanza de

las distintas corrientes pedagógicas y con las características bio-psico-sociales del niño.

### *2.1.1 Los métodos de enseñanza*

Son los organizadores de los pasos y medios que promueven el aprendizaje, apoyando la organización y planeación del interaprender. Existen muchas clasificaciones de los métodos de enseñanza. A continuación se revisará brevemente algunos de ellos:

- a) Métodos en cuanto a la forma de razonamiento (Giuseppe 1973, 239)
  - Método deductivo: Cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular.
  - Método inductivo: Cuando el asunto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige. Es el método activo por excelencia, que ha dado lugar a la mayoría de descubrimientos científicos.
  - Método analógico o comparativo: Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una solución por semejanza hemos procedido por analogía. El pensamiento va de lo particular a lo particular.
  
- b) Métodos de acuerdo al carácter de la actividad cognoscitiva (Pimienta J, 2006: 23,24)
  - Explicativo-Ilustrativo: Este método actúa preferentemente sobre el nivel de asimilación reproductiva, desarrollando la memoria de los alumnos y los hábitos para reproducir los hechos de la realidad. La esencia de este método radica en que el profesor ofrece soluciones a los problemas, y hace demostraciones con la ayuda de distintos recursos de enseñanza; los estudiantes asimilan y reproducen el contenido. Externamente, este método se expresa de variadas formas: descripción, narración, lectura de textos, explicación basada en

láminas, explicaciones mediante presentaciones en Power Point. etcétera,

- Reproductivo: Posibilita el desarrollo de habilidades, de tal manera que provee a los alumnos de un modelo, secuencia de acciones o algoritmo, para resolver una situación con distintas condiciones. La secuencia de acciones o algoritmo es el resultado de la repetición, que es inherente a este método de enseñanza y que estará en concordancia con las habilidades que se desee formar y con las características de los alumnos.
- Exposición problemática: Este método descubre ante los alumnos la forma de razonamiento, lo que permite ponerlos en contacto con los métodos de las ciencias. Podemos conceptualizar la exposición problemática como el diálogo mental que se establece entre el profesor y los estudiantes. Decimos que el diálogo es mental porque no necesariamente los alumnos tienen que responder oralmente las preguntas del profesor, ya que éstas tienen como objetivo mostrar la vía de razonamiento para resolver el problema.
- Búsqueda parcial y heurística: Se caracteriza porque el profesor organiza la participación de los alumnos en la realización de determinadas tareas del proceso de investigación. En este método el estudiante hace suyas solamente partes o etapas del proceso del conocimiento científico.
- Investigativo: Define el más alto nivel de asimilación de los conocimientos. El valor pedagógico de este método consiste en que no sólo permite dar a los estudiantes una suma de los conocimientos, sino que, al mismo tiempo, los relaciona con el método de las ciencias y con las etapas del proceso general del conocimiento, además de que desarrolla el pensamiento creador. La esencia de este método consiste en la actividad de búsqueda independiente de los estudiantes, dirigida a resolver determinado problema

c) Los métodos en cuanto a la globalización de los conocimientos

- Enseñanza Individualizada: se fundamenta en llevar al educando a un completo desarrollo de sus posibilidades personales a través de técnicas y estrategias que estriban en hacer que cada uno trabaje según sus habilidades.
- Enseñanza Socializada: Se refiere al método que busca la integración social, el desenvolvimiento de la aptitud de trabajo en grupo y del sentimiento comunitario, de igual manera, el desarrollo de una actitud de respeto hacia los demás (Giuseppe 1973, 257).
- Enseñanza Globalizada: La metodología de la globalización pretende desarrollar las capacidades del niño a través de sus intereses y cualidades personales en la relación de su entorno social y natural. Partiendo de un centro de interés, las clases se desarrollan abarcando un grupo de áreas, asignaturas o temas de acuerdo con las necesidades. Lo importante no son las asignaturas sino el tema que se trata. “El conocimiento de la realidad se lleva a cabo en situaciones de aprendizaje, constituye un proceso activo en el que el niño comprende, interpreta, establece relaciones, etc. a partir de conocimientos previos” (Gervilla 2006, 78) que son parte de la historicidad de cada individuo.

### 2.1.2 Metodología Creativa

Teniendo en consideración que unas de las cualidades de la sociedad actual son los cambios vertiginosos que se dan en ella, la educación debe priorizar la enseñanza creativa que prepara a los niños en la busca de soluciones divergentes a cada problema o situación que se les presente, sin importar el espacio, tiempo o lugar, para que el alumno se acostumbre a decidir creativamente. La metodología creativa consiste en adaptarse a los cambios sociales dando soluciones originales a los problemas presentes de la sociedad actual y dando soluciones rápidas y oportunas a las situaciones que se van presentando.

No existe un solo método o técnica que incite el aprendizaje creativo. Sin embargo, la metodología creativa debe tener en cuenta las siguientes premisas (Gervilla 2006: 97-100):

a) La acción docente debe tener en cuenta:

- En la percepción de la realidad hay que recurrir a las leyes de la flexibilidad no a las leyes de cierre.
- La memoria hay que usarla como elemento de transferencia, no de repetición.
- Valorar la ejecución personal de tareas
- Ofrecer la información de forma no acabada para la elaboración personal de los alumnos.
- Cualquier valoración de una situación es sólo uno de los muchos modos posibles de valorarla.
- Hay que buscar siempre el mayor número posible de enfoques a través de la investigación continua.

b) El ambiente:

- Relaciones humanas abiertas (clima de comprensión y aceptación)
- Estímulos ricos y variados: motivación, entusiasmo, curiosidad.
- Confianza en sí mismo.
- Exploración activa; ver oír, tocar...
- Contemplar las cosas desde distintos puntos de vista.

c) Nunca:

- Indiferencia. Censura. Castigo.
- Represión de la espontaneidad, o curiosidad.
- Temor a equivocarse, miedo.
- Prisa. Repetición.
- Excesiva competición y sumisión incondicional; inseguridad.
- Presiones internas y externas.
- Críticas negativas.
- Tensión y fatiga.

- Pesimismo.

Técnicas creativas son aquellas que organizan y desarrollan las actividades para estimular el pensamiento divergente, creador, original e investigativo. Tienen como objetivo incidir en el proceso de aprendizaje significativo, creador, social e individual; es por estas razones que muchas técnicas y métodos de otras metodologías forman parte de su estructura. Por ejemplo, quien visualiza un objeto y utiliza el método deductivo, inductivo o analógico para ver sus particularidades, generalidades o diferencias puede ser creativo si el mediador no se conforma solo con una respuesta vaga sino que induce a preguntar más y a buscar distintas alternativas.

En conclusión, una metodología creativa es el resultado de todos aquellos métodos, técnicas y estrategias que promuevan la visualización de respuestas divergentes a las distintas problemáticas presentes en todas las materias del currículo y de las situaciones cotidianas de los estudiantes. Cabe destacar que muchos métodos no promueven el aprendizaje creativo pero pueden apoyar el aprendizaje constructivista si en la planificación general de aula éstos son solo pequeños apoyos o pautas para la creación de un plan general que promueva la construcción de conocimientos.

## **2.2 Dimensión Particular**

La dimensión particular concierne a las técnicas, instrumentos y recursos propios de las distintas metodologías didácticas. El método requiere de técnicas para efectivizar la consecución de objetivos. Existe una gran cantidad de técnicas didácticas, al igual que existen diferentes formas de clasificarlas y pueden variar de acuerdo a la disciplina, al tema y a los objetivos de una planificación didáctica.

A partir de las distintas técnicas de interaprendizaje que enuncian varios autores, se han seleccionado las técnicas más acordes a la metodología creativa, por ser la que más se rige al tema y a la planificación propuestas en el desarrollo de las guías de artes visuales. “Las técnicas creativas permiten direccionar el pensamiento en etapas o procedimientos concretos; es decir, por un lado, permiten seguir un orden establecido para lograr un objetivo deseado, y por el otro, ayudan a desarmar los caminos del pensamiento vertical habitual” (Margheritid y Santangelo 2008; 1). A continuación se presentan algunas de ellas:

- **Brainstorming** conocida también como torbellino de ideas, promueve la reflexión grupal. Constituye una forma de conseguir que un grupo genere un gran número de ideas en un tiempo no demasiado prolongado.
- **Prospectiva:** se imagina un futuro deseable y se confronta la realidad presente, para determinar un plan de acción para lograr el futuro deseado.
- **Análisis de Categorías:** se intenta clasificar las ideas ya obtenidas, en distintas categorías y luego se analiza cada una de ellas en particular para generar nuevas ideas.
- **Phillips 66:** utiliza grupos grandes divididos en grupos más pequeños de cinco o seis personas. Cada grupo pequeño conduce las sesiones al mismo tiempo, atacando el mismo problema, y selecciona las mejores ideas que se presentarán a los otros grupos para su evaluación.
- **Mapas Mentales:** Es una técnica desarrollada por Tony Buzan. La técnica consiste en partir de una idea principal y desarrollar entre cinco y diez ideas alrededor de ella; posteriormente se desarrollan otras cinco o diez de cada una de las cinco o diez anteriores y así sucesivamente. Se supone que al usar esta técnica, el pensamiento está trabajando creativamente de manera natural. La técnica permite la organización de ideas, la memoria visual, la asociación, organización, enfoque, reestructura, presentación.
- **Arte de Preguntar:** Técnica que se basa en un conjunto fundamental de preguntas que se usan para formular en el problema todos los enfoques que sean posibles y, así, abrir la perspectiva que tenemos del mismo. También son útiles para la percepción de nuevos usos, aplicaciones o posibilidades de un producto o un servicio. Tras el planteamiento de preguntas tales como: ¿Cuándo? ¿Qué clase de? ¿Con qué? ¿Por qué? ¿Cuáles? ¿En qué? ¿Qué? ¿Para cuál? y sus correspondientes respuestas, la visión del problema es más abierta. Tenemos más perspectivas para abordarlo y pasar a la etapa de generación de ideas.

- **Solución Creativa De Problemas:** Es un esquema organizado para usar unas técnicas específicas de pensamiento crítico y creativo con vistas al logro de resultados novedosos y útiles. Este proceso consta de seis etapas: formulación del objetivo, recoger información necesaria para abordar el problema, reformular el problema, generación de ideas, seleccionar y reforzar las ideas, establecer un plan para la acción

Las tres primeras etapas comprenden la preparación, construcción o formulación del problema. Esto se realiza aclarando la percepción del problema recabando información y reformulando el problema. Cuando el problema está enunciado, es el momento de empezar a producir ideas que conduzcan a su solución. Para llegar a las ideas hay dos fases, la primera, divergente, de pensamiento fluido con vista a generar el mayor número de ideas; y la otra, convergente, para seleccionar las ideas que nos parecen mejores.

- **El Pensamiento mediante imágenes:** La característica básica de esta técnica es la preponderancia de su no verbalidad. La utilización de este método se basa en la idea de que el lenguaje estructura el pensamiento de una forma lógica para que sea posible la comunicación. Esto produce un control del pensamiento por su parte consciente. Pero si se da prioridad a la parte no verbal o visual sobre la verbal, se consigue mayor rapidez y versatilidad de éste.

El número de técnicas creativas es muy amplio y depende del objetivo que se persigue. Las técnicas de la metodología creativa van desde el pensar en lo posible desde todos sus matices como el recrear realidades alternas o simplemente imaginar lo inimaginable, en el proceso de interpretar el arte visual podemos valernos de muchas de las técnicas antes descritas o simplemente crear algunas nuevas. No olvide que las posibilidades son infinitas.

### **3. ESTRUCTURA**

En este capítulo se analiza los lineamientos organizativos que sustentan “*Las Guías de Interaprendizaje para el desarrollo de seminarios-talleres de Artes Visuales. Un enfoque desde la técnica cinematográfica de animación cuadro por cuadro*” determinando los componentes temáticos que estructuran la guía.

#### **2.1. Objetivos**

##### *General*

- Diseñar Guías de Interaprendizaje para el desarrollo de seminarios-talleres de Artes Visuales. Un enfoque desde la técnica cinematográfica de animación cuadro por cuadro.

##### *Particular*

- Establecer los contenidos básicos de artes visuales, estrategias y metodología que promuevan el interaprendizaje por medio de la animación cuadro por cuadro.
- Integrar los fundamentos metodológicos del constructivismo en el desarrollo de seminarios-talles mediante el uso de técnicas y conceptos de artes visuales y animación.
- Proponer material impreso y digital que sirva de soporte para las clases de artes visuales integrando conceptos básicos de animación con la práctica artística.
- Fomentar el desarrollo de la creatividad y del pensamiento divergente en el desarrollo de actividades artísticas mediante el uso de herramientas tecnológicas.

## 2.2. Desagregación

Los contenidos de las guías de artes visuales se presentan en tres capítulos que guían el proceso de producción de una cinta de animación e incluyen los bloques conceptuales más significativos de las artes visuales de 7mo y 8vo año de educación básica. Los tres capítulos se dividen de la siguiente manera:

**Seminarios-Talleres :** Este apartado contempla los lineamientos más elementales de una cinta de animación. Cada sesión de seminario-taller promueve el aprendizaje de conceptos básicos de animación con el uso de contenidos de artes visuales mediante la siguiente estructura:

- ✓ Motivación: Actividad que crea un ambiente óptimo para iniciar el aprendizaje.
- ✓ Esquema conceptual de partida: Se refiere al proceso de indagación y de activación de conocimientos previos.

- ✓ Actividad de aprendizaje: Proceso de construcción de conocimientos.
- ✓ Transferencia: Es el momento en que usamos lo aprendido en los procesos de producción o en la resolución de un problema.
- ✓ Evaluación: Reconocimiento de lo aprendido por parte del docente, compañero o el propio alumno.

1. **Introducción a la animación:** Visualiza las características de las animaciones a través de cintas de cine real y de cine de animación cuadro por cuadro. Además, se propone el primer acercamiento a la realización de una animación grupal improvisada, posterior a una lectura sobre la animación cuadro por cuadro. En esta actividad se hace uso del moldeado y la expresión libre.
2. **La idea inicial:** Contempla el concepto o idea inicial de la animación y se basa en noción de diseño y realización del boceto de los contenidos de las artes visuales.
3. **La investigación:** Se basa en el estudio de los efectos del calentamiento global como integración de ejes transversales al currículo, la investigación, parte importante de la realización de una animación, promueve el crear ecosistemas extremos como escenarios o escenografías mediante el dibujo imaginativo y el collage.
4. **El guión y el storyboard:** Se unen en la realización de un libro animado que se basa en la creación de un cuento corto basado en el comic, el dibujo y pintado de paisajes y personajes.
5. **El diseño de la animación:** Como fase de producción invita al estudiante a promover su autoestima al involucrarse en la realización de personajes que llevarán las expresiones de su rostro y promoverá el desarrollo de destrezas motrices finas y gruesas mediante el moldeado y el recorte.
6. **La post-producción:** La post-producción se aborda en un taller con el uso del ordenador como herramienta para la edición y la presentación de distintas cintas para realizar comentarios de lo que a esta etapa se refiere.

### **2.3. Estrategias metodológicas**

Las actividades con las que se trabaja en las guías de animación hacen referencia a procesos de pensamiento divergente en las cuales se enfatiza el uso de preguntas, creación de historias, elaboración de mapas mentales y otras técnicas de la metodología creativa. Se utilizan elementos tecnológicos en la realización de actividades creativas con una proyección o fin determinado.

### **2.4. Recursos**

Para el desarrollo de la propuesta se toma en cuenta:

#### **a) Recursos humanos**

- Estudiantes
- Docente de Arte o Dirigente
- Docente de Computación

## **b) Recursos didácticos**

- Infraestructura de la escuela
- Guía didáctica
- Computadora
- Infocus
- Filmadora
- Cámara digital
- Microsoft Windows: Windows Movie Maker
- Internet
- Insumos escolares

## **2.5. Evaluación**

La evaluación partirá siempre de la premisa que, los procesos y resultados serán evaluados de forma cualitativa y cuantitativa, nunca se debe tratar de evaluar conceptos sino los procesos que denotan aprendizaje. Para evaluar se toma en cuenta los siguientes parámetros:

- Participación individual y colectiva
- Actitud y cumplimiento de procesos individuales y colectivos
- Preguntas de metacognición
- Presentación de trabajos

La evaluación nunca desacreditará el trabajo del alumno. El interaprender arte implica evaluar los procesos y el desarrollo positivo de éstos. Se evalúa el esfuerzo, cooperación y actitud frente a los desafíos.

#### **4. TEMARIO**

El tercer capítulo incluye el tratamiento de la temática general; es decir, los contenidos y partes de la propuesta. Los contenidos de las guías de artes visuales se presentan de la siguiente manera:

##### **PRESENTACIÓN**

##### **SEMINARIOS TALLERES:**

- 1.** Introducción a la animación
- 2.** La idea inicial
- 3.** La investigación

4. El guión y el storyboard
5. El diseño de la animación
6. La post-producción

## **PROYECTO FINAL**

## **CONCLUSIONES**

---

Las conclusiones que acompañan este trabajo, tienen como fin denotar las proposiciones más importantes y exponer los puntos más significativos de lo tratado. La exposición de las mismas se plantea desde una doble perspectiva: registran los aspectos más relevantes del estatuto teórico y, emitir las conclusiones a partir de la investigación.

*En cuanto al estatuto teórico*

- Las teorías constructivistas y socio constructivistas del aprendizaje crearon una visión contraria a las teorías conductistas. El aprendizaje en el constructivismo busca que los alumnos aprendan a través de las interacciones de su entorno y de los aprendizajes previos que posibilitan las condiciones óptimas para entender el mundo que los rodea.
- Las experiencias enriquecedoras donde todos los actores educativos comparten sus conocimientos, historicidad y opiniones promueven el aprendizaje reflexivo de su sociedad, contexto y cultura, fortaleciendo la experiencia aprendizaje.
- El interaprendizaje promueve el aprendizaje real del entorno al estar constituido por el intercambio de experiencias y apreciaciones de los actores educativos bajo una visión crítica de su entorno.
- El aprendizaje base de la experiencia interrelacional tiene un sinnúmero de estrategias y técnicas que acompañan el quehacer educativo y promueve el desarrollo bio-psico-socio y cultural al trabajar mediante actividades grupales o tareas individuales tratadas bajo la óptica del dialogo, la crítica, la autocrítica, la reflexión y la autoevaluación.
- Los seminarios talleres permiten un interaprendizaje significativo al complementar lo teórico con lo práctico.
- Los planes y programas de Cultura Estética en nuestro país no han sido actualizados; sin embargo, en ellas confluyen aspectos importantes a tratarse en las clases de artes, como son: una visión constructivista de aprendizaje, una metodología que busca el desarrollo integral del alumno, el desarrollo de contenidos por año de estudio, sugerencias para integrar el área de cultura estética con otras áreas del currículo, promover el uso de actividades individuales y grupales, sugerir la existencia de un profesor especializado en la materia a dictarse e insiste en desarrollar la creatividad evitando la realización de trabajos memorísticos.

- El plan y programa de Artes Plásticas se ve limitado a los objetivos, contenidos y destrezas, obviando el tratamiento de las recomendaciones metodológicas, la evaluación y otros componentes curriculares que deberían ser tratados específicamente para el estudio de éste.
- La educación ecuatoriana toma en cuenta el estudio de los ejes transversales en el estudio de cualquier área del currículo. Se enfatiza que la educación que no visualiza los problemas de su sociedad replicaría condiciones de dominación donde se pierde de vista los valores de democracia y el sentido de responsabilidad social y con el medio ambiente.
- El interaprender por medio de la transversalidad conlleva a un cambio en las planificaciones curriculares y al replanteamiento de lo que es o no importante aprender.
- El cine y los medios de comunicación son parte de la cultura actual, el sistema educativo debe tomar en cuenta que éstos son una fuerte herramienta para el aprendizaje, y a más de ser motivadores, son un reflejo de la realidad de la sociedad.
- El aprender a ver cine es una herramienta interdisciplinaria que aporta diversos elementos para sensibilizarnos, entender, discernir y comprender determinadas visiones de la vida.
- No solo aprender a ver cine es importante, aprender a hacer cine es otro proceso enriquecedor que conlleva la unión de muchos elementos, que desarrolla la creatividad del niño y promueve la apreciación del arte cinematográfico.
- La clasificación de lo que es arte a cambiado a lo largo del desarrollo de la sociedad, la actual denominación de arte visual contempla la anterior acepción de las artes plástica, y en consecuencia ésta disertación habla de arte visual y no artes plásticas.

- Lo que implica el arte visual se va extendiendo cada día más, muchas posibilidades de expresiones artísticas van apareciendo, gracias al avance tecnológico y científico.
- La cultura visual promueve nuevas visiones y nuevos usos de lo que se considera arte.
- La motivación y la creatividad son dos elementos inseparables del interaprender. La motivación es el móvil que impulsa todo acto creador y todo proceso de aprendizaje; por otro lado, la creatividad es la que nos permite crear o pensar de manera divergente.
- La estética y la artística se refieren al estudio de la percepción y apreciación artística y al proceso práctico de elaboración respectivamente.
- La educación estética es posible en la educación básica cuando al niño se lo inmiscuye en el proceso de apreciación y creación de obras en todo momento de la escolaridad.
- Las expresiones artísticas siempre se representan en un contexto espacial y se establecen mediante distintos elementos de configuración y elementos del lenguaje visual, para lo cual es necesario valerse de técnicas e instrumentos propios para su realización.
- La animación, por poseer singularidades estéticas que la vuelven única, se ha convertido en un elemento predilecto de los medios de comunicación, encontrándose en anuncios publicitarios, en películas, en la interfaz de computadoras y celulares, entre otros.
- La animación siempre ha contemplado dos tendencias: por un lado, la comercial que está destinada a la elaboración de películas de expectación masiva, los comerciales, la animación de la interfaz de computadoras, celulares y series animadas; y por otro lado, la artística como extensión de las artes visuales, considerando más al arte que a su efecto comercial, al

margen de la industria o de los valores estéticos dominantes. Estas obras adquieren un enfoque propio del autor.

- Una animación puede poseer todas las fases de producción o simplemente puede obviar algunos pasos. La creatividad y habilidad serán el éxito de una producción.

*En cuanto a la investigación de campo*

- Docentes y alumnos afirman que la metodología empleada en la práctica de artes visuales se reduce a la copia de modelos, al dibujo de libre expresión, casi siempre sin una guía consecuente y con frecuencia con la utilización de materiales específicos, esto es, lápices de color, acuarelas o témperas sobre hojas de papel o cartulinas y el consabido libro de trabajo.
- La metodología en la enseñanza de artes plásticas deja grandes vacíos en el aprendizaje de esta área, considerando además que, la falta de planificación de lo tratado, anula los procesos de aprendizaje constructivista, así como la posibilidad de practicar técnicas de arte basadas en una interacción social y en el desarrollo de la creatividad que promulgue la motivación.
- El material más usado en la clase de arte es el libro de trabajo, con técnicas y procedimientos de arte, al que le siguen el uso de lápices de colores, acuarelas y témperas, hojas de papel y cartulinas.
- A pesar de ser una minoría de docentes quienes conocen los Planes y Programas de Cultura, estos sirven como recurso de apoyo.
- Las pocas horas de artes plásticas son destinadas para realizar otras actividades por no existir un profesor específico para la materia y no poseer una carga horaria significativa. El tiempo que se debería utilizar en artes plásticas se lo utiliza para otras materias.
- Los resultados demuestran que existen muy pocos profesores especializados en esta materia al interior de las instituciones educativas.

- Los docentes afirman que el uso de las tecnologías es una herramienta que puede contribuir a desarrollar la creatividad.
- Las tecnologías no son parte del proceso de enseñanza de las artes plásticas, a pesar de que se afirma que es una buena herramienta para dar a conocer lo creado.
- Los entrevistados de las dos instituciones de educación básica reconocen la importancia de enseñar artes visuales (artes plásticas) en la escuela porque mejora las destrezas y habilidades motrices, desarrolla las inteligencias múltiples y promueve la creatividad.
- En la actualidad los contenidos se basan en conocimientos como el punto, la línea, los enunciados discriminativos de fondo y forma, luz y sombra, color, etc.,
- Los conocimientos más técnicos merman en importancia en tanto y cuanto mayor sea la complejidad.
- Existe una división de opiniones en torno al tratamiento del área de Cultura Estética, por un lado, aplicar y reforzar con el estudio de las Artes Plásticas los conocimientos adquiridos en otras áreas, y por otro, se reconoce que el estudio de la Cultura Estética o las Artes Plásticas deben tener su propio espacio dentro del plan curricular. Otro criterio expresa que el trabajo mediante ejes transversales que visualizan las problemáticas actuales y permiten la interdisciplinariedad del currículo, es prioritario.
- Se desconoce la técnica de animación cuadro por cuadro pero se afirma que es interesante e innovador realizar un proyecto que desarrolle las destrezas y conocimientos de arte mediante el uso de recursos tecnológicos y técnicas cinematográficas que acompañan al proceso creativo de animar.
- La investigación afirma que aprender arte para realizar animaciones puede ser divertido interesante y original. Sin desconocer que muchas personas, entre ellas, algunos maestros muestran cierta fobia o desinterés.

- En las unidades educativas entrevistadas poseen infocus y en algunas de ellas poseen cámaras o filmadoras.
- La técnica de animación cuadro por cuadro, propuesta básica de esta tesis y parte de la cinematografía, es totalmente desconocida como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las artes visuales.

## **RECOMENDACIONES**

---

Si se quiere intervenir en una realidad como la de educación del arte visual, podrían tomarse en cuenta las recomendaciones siguientes, que a la par que superan lo diagnosticado pueden convertirse en elementos motivadores de una situación nueva:

- Hay que revisar los Planes y Programas de Cultura Estética para conocer la perspectiva educativa ecuatoriana del arte visual, a pesar de que en éstos todavía se denomine arte plástico.
- Se vuelve imperativo formar a los docentes en el conocimiento adecuado del arte visual, de la diversidad de medios y lenguajes que se utilizan en cinematografía.
- Es imprescindible revisar las planificaciones del área para intervenir en el desarrollo de temas transversales y revalorar las prácticas educativas que se aplican en las clases de arte.
- Es importante aprender a planificar las clases de arte para que estas retomen importancia en el currículo, una clase planificada tiene fines y requiere procesos.
- Los docentes deben estudiar los aspectos formales del arte para que sus clases tengan fundamentos teóricos y no se conviertan sus clases en horas de distracción sin un fin educativo o por el contrario no se conviertan en horas aburridas donde prevalezca la copia de modelos o el llenado sin fin de un libro.
- Hay que ser creativo y siempre buscar modos de desarrollar actividades donde prevalezca la actitud creativa y lúdica de los estudiantes.
- No hace falta tener muchos recursos para realizar una animación, se puede iniciar con una cámara y un trozo de plastilina, es cuestión de ingenio del docente y de los alumnos, valerse de elementos del entorno, material reciclado o de un lápiz y papel.
- Es importante poner en práctica las fases de producción, promover el pensamiento divergente y buscar ideas innovadoras para armar una producción.

- Incite a la investigación tanto de temas como de materiales que sirvan para realizar una animación.

## **BIBLIOGRAFÍA**

---

- Aguirre (2004). *Manual de la Educación: Didáctica de las Artes Plásticas*. Barcelona: Océano.
- Ausubel, D. (1983). *Sociología Educativa*. Barcelona: Paidós.
- Bernal, J. (1976). *Diseño Artístico*. Madrid: SM Ediciones.

- Cajamarca, C. (1999). *Aprender a educarse a ser y obrar*. Bogotá: Editorial Don Bosco.
- Calero M. (2003) *Teorías y aplicaciones básicas del constructivismo pedagógico*. Perú: Editorial San Marcos
- Castillo R. (2008). *Técnicas de trabajo intelectual o técnicas del pensamiento*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Castro, Sánchez (1999). *Dibujos animados y animación: historia y compilación de técnicas de producción*. Quito: Ediciones CIESPAL.
- Christo, Jean (1999). The Wall – 13,000 Oil Barrels. En línea: [www.christojeanneclaude.net](http://www.christojeanneclaude.net). Acceso: 26 de noviembre 2009.
- D'Angelica (2000). Victoria. En línea: [www.aliciadangelica.com.ar](http://www.aliciadangelica.com.ar). Acceso: 26 de noviembre 2009.
- De Zubiriría, S. (2006). *Los modelos pedagógicos: hacia una pedagogía dialogante*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Díaz, (2005). Portal del Arte: Artes Visuales. En línea: [http://www.portaldearte.cl/terminos/artes\\_visuales.htm](http://www.portaldearte.cl/terminos/artes_visuales.htm). Acceso: 13 de octubre de 2009.
- Duque J. (2008). Modelos pedagógicos y procedimientos. Universidad Pontificia Bolivariana. Escuela de Educación. Facultad: Pedagogía didáctica de los saberes. En línea: [www.eav.upb.edu.co/banco/files/mejoramientoInstitucional.pdf](http://www.eav.upb.edu.co/banco/files/mejoramientoInstitucional.pdf). Acceso: 3 de septiembre 2009.
- Eco, U. (1972). *Semiología de los mensajes visuales, en Análisis de las imágenes de Pierre Fresnault-Dervelle*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.

- Eduardo K. (1999). El octavo día. En línea: <http://www.alecoxenford.com/2007/03/arte-y-tecnologia-fluorescente-de-eduardo-cak.html> Acceso: 23 de noviembre 2009.
- (2008). Enciclopedia Escolar Temática: Arte y Tecnología. Guayaquil: Santillana.
- (2000). *Enciclopedia Larousse del Estudiante: El Cine*. Santiago: Editorial Santiago.
- Faber, Walters. (2004). *Animation Unlimited: Innovative Short films*. Londres: Laurence King Publishing.
- Freedman, K. (2006). *Enseñar: La cultura visual. Currículum, estética y la vida social del arte*. Barcelona: Octaedro.
- Fuentes T. (1993). *Constructivismo: conocimiento y aprendizaje, una visión integrada y complementaria de las teorías de: Ausubel, Piaget, Bruner y Vigotsky*. Quito: Tesis PUCE
- Fuentesanta, H. (2002). *El estudiante exitoso, técnicas de estudio paso a paso*. España: OCEÁNO.
- García R. (2007). *El cine como recurso didáctico*. En línea: [www.revistadefilosofia.com/13-08.pdf](http://www.revistadefilosofia.com/13-08.pdf). Acceso: 7 de septiembre 2009.
- Gavilanes del C., L. (2007). *Esquema guía y pequeño instructivo para la elaboración de un plan de tesis*. Quito: Facultad de Ciencias de la Educación. PUCE.
- Gavilanes del C., L. (2008). *Teorías y modelos pedagógicos*. Quito: UTI.
- Gavilanes del C., L. (2005). *Principios de Investigación*. Quito: Paideia Consultores
- Guamán, G. (2005). *Diseño y producción del material didáctico de carácter escrito*. Quito: Facultad de Ciencias de la Educación. PUCE.
- Guamán, G. (2006). *Teoría de la Educación. Tendencias contemporáneas de pensamiento pedagógico*. Quito: Facultad de Ciencias de la Educación. PUCE.

- Gutiérrez, A. (2004). Curso de técnicas básicas de estudio y aprendizaje. Quito: Serie AGM didáctica.
- Marchán, S. (1981). El universo del arte *Colección Salvat: El Universo del Arte*. Barcelona: Salvat Editores.
- Marqués P. (2003). Los procesos de enseñanza y aprendizaje. En línea: [www.dewey.uab.es/pmarques/actodid.htm](http://www.dewey.uab.es/pmarques/actodid.htm). Acceso: 4 de agosto de 2009.
- Medina (2007). Bioarte- Arte transgénico. En línea: <http://www.alecoxenford.com/2007/03/arte-y-tecnologia-fluorescente-de-eduardo-cak.html>. Acceso: 28 de noviembre 2009.
- Morín E., Ciurana E., y Motta R. (2005). *Educación En La Era Planetaria*. Guayaquil: Grupo Santillana.
- Orduña, B. (1976) *Diseño Artístico*. Madrid: SM ediciones
- Ostrovsky G. (2006) *Cómo construir competencias en los niños y desarrollar su talento*. Buenos Aires: Círculo Latino Austral.
- Palos J. (2006). *Estrategias para el desarrollo de temas transversales del currículum: colección para educadores*. Perú: Alfaomega.
- Planes y Programas de Estudio para el Área de Cultura Estética de la Reforma Curricular de Educación Básica, plan aprobado mediante Acuerdo Ministerial #4119 01.09. 97.
- Pedrosa J. (2005). *Unidad didáctica de Ele*. En línea: [www.educaciones/redele/PREMIOS/PedrosaResu.pdf](http://www.educaciones/redele/PREMIOS/PedrosaResu.pdf). Acceso: 26 de agosto de 2009.
- Pereira C. (2006). *Cine y educación en valores: un problema se estudio en pedagogía*. En línea: [www.ateiamerica.com/doc/Art\\_one\\_2006.doc](http://www.ateiamerica.com/doc/Art_one_2006.doc). Acceso: 7 de septiembre 2009.

- Ministerio de Educación . Reforma Curricular Consensuada (1996). En línea: [www.mec.gov.ec/servicios /documentos/reformaCurricular.pdf](http://www.mec.gov.ec/servicios/documentos/reformaCurricular.pdf) Acceso: 24 de abril de 2008.
- Smithson R. (1970) En línea: [www.robertsmithson.com](http://www.robertsmithson.com). Acceso: 26 de noviembre 2009.
- Roeders P. (2006). *Colección para educadores: Aprendiendo Juntos*. México D. F.: Alfaomega.
- Romaguerra J. (1989). *El cine en la escuela: elementos para una didáctica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Rossellini R. (2001). *Un espíritu libre no debe aprender como esclavo*. Barcelona: Paidós
- Saézn R. (2003). *Apuntes para el dictado del seminario: como hacer un buen guión para animación*. Córdoba. En línea: [www.animation.dreamers.com/clases/seminario\\_anima\\_03/](http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/) Acceso: 28 de diciembre de 2009.
- Sánchez, J. (1995) *Computer Animation Programming Methods and Techiques*. New York: McGraw-Hill.
- Salanova E. (2009). *Cine y Educación*. En línea: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/index.htm>. Acceso: 14 de febrero de 2009.
- Salguero M. (2002). *Perspectivas pedagógicas: módulo autoinstruccional*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Spencer T. (2006) *Düsseldorf 4 – Museum Kunst Palast*. En línea: [www.artnet.com](http://www.artnet.com) Acceso: 26 de noviembre 2009.
- Tenutto, M. (2003). *Escuela para maestros, enciclopedia de pedagogía práctica*. Buenos Aires: Circulo Latino Austral.

- Tocavén, Z. (1992). *Expresión Plástica: Enseñanza Media Básica*. México D. F: Limusa-Grupo Noriega Editores.
- Totonko (2008). Espejo de madera. En línea: <http://totonko.com/2008/05/espejo-de-madera> Acceso: 26 de noviembre 2009.
- Trejos, A. (2008). Metodologías participativas para el interaprendizaje con enfoque de género y derechos humanos. Reflexiones desde las OFIM. Guía metodológica. Costa Rica: INAMU.
- Venegas, A. (2002). *Las artes plásticas en la educación artística y estética infantil*. México D. F.: Paidós.
- Wadsworth (1991). Teoría de Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo. México: Editorial Diana, S.A.
- Wiki. En línea: Wikipedia.org. Acceso: 28 de diciembre de 2009.
- Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. España: Paramón Ediciones, S.A.

## ANEXOS

---

**1. ETAPAS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO**

**2. CUADRO DE DESTREZAS PLAN Y PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS**

**3. GUÍA DE ENTREVISTA APLICADA A DOCENTES**

**4. CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES**

**5. GUÍAS DE INTERAPRENDIZAJE**

**1. ETAPAS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO**

---

<b>Etapa</b>	<b>Característica de la etapa</b>		<b>Cambio más importante de la etapa</b>
<b>Sensomotora (0-2 años)</b>	Período 1 (0-1 meses)	Sólo hay actividad refleja; no hay diferenciación.	Desarrollo de la actividad refleja a la representación y a la solución sensomotora de los problemas. Aparecen gustos y aversiones rudimentarios. El
	Período 2 (1-4 meses)	Coordinación de manos y boca; diferenciación	

		mediante reflejo de succión.	afecto se vierte en “yo”
	Período 3 (4-8 meses)	Coordinación entre manos y ojos; repetición de sucesos inusuales.	
	Período 4 (8- 12 meses)	Coordinación de dos esquemas; se alcanza la permanencia de objetos.	
	Período 5 (12-18 meses)	Nuevos medios a través de la experimentación; siguen los desplazamientos secuenciales.	
	Período 6 (18-24 meses)	Representación interna; nuevos medios a través de combinación mentales.	
<b>Preoperativa (2-7 años)</b>	Solución de problemas mediante la representación; desarrollo del lenguaje (2-4 años). Pensamiento y lenguaje egocéntricos. No puede resolver problemas de conservación.		Desarrollo de la representación sensomotora al pensamiento pre lógico y a la solución de problemas. Se inician las verdaderas conductas sociales. Ausencia de intencionalidad en el razonamiento moral.
<b>Operaciones Concretas (7-11 años)</b>	Se alcanza reversibilidad. Puede resolver problemas de conservación; se desarrollan las operaciones lógicas y se aplican a los problemas concretos. No resuelve problemas verbales complejos o hipotéticos.		Desarrollo del pensamiento pre lógico a la solución lógica de los problemas concretos. Aparecen el desarrollo de la voluntad y el principio de la autonomía. Se capta la intencionalidad.
<b>Operaciones Formales (11-15 años)</b>	Usa la lógica para resolver todo tipo de problemas; piensa de manera científica. Resuelve problemas verbales complejos e hipotéticos. Maduración de las estructuras		Desarrollo de la solución lógica de los problemas concretos a la solución lógica de todo tipo de problemas.

	cognoscitivas.	Aparecen los sentimientos idealistas y va formándose la personalidad. Se inicia la adaptación al mundo de los adultos.
--	----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(Wadsworth 1991;159)

**2. CUADRO DE DESTREZAS PLAN Y PROGRAMA DE ARTES  
PLÁSTICAS**

---

<b>Destrezas</b>										
<b>Destrezas Específicas</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Utilizar materiales adecuados para										

las artes plásticas										
Identificar objetos, figuras geométricas y figuras geométricas en objetos.										
Construir obras de arte plástico en grupo										
Comparar modelos, objetos, fenómenos, eventos y acontecimientos para identificar semejanzas y diferencias										
Lograr la percepción de características de objetos a través de los sentidos										
Identificar elementos implícitos en el arte: punto, línea, mancha, textura, forma, etc.										
Usar la terminología del lenguaje plástico con propiedad										
Desarrollar y ejecutar técnicas adecuadas										
Manifiestar opiniones sobre la obra artística										
Pintar hechos reales o imaginarios										
<b>Destrezas</b>										
<b>Destrezas Específicas</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Describir con sus propias palabras una obra de arte plástico										
Seguir y compartir instrucciones para la realización de procesos artísticos										

Relacionar conocimientos teóricos con el hacer artístico										
Consultar diccionarios, revistas, periódicos, libros, enciclopedias, o videos de artes plásticas										
Relacionar obras con situaciones geográficas, históricas, etc.										
Construir y representar maquetas, objetos y figuras geométricas										
Relacionar el arte plástico con obras artísticas del mismo período										
Obtener información a partir de textos, tablas o gráficos										
Leer y elaborar gráficos y representar en “comics” (historietas ilustradas)										
Plasmar conceptos de composición y diseño en el producto artístico										
Distinguir realidad y fantasía en la obra										
Distinguir datos, hechos, opiniones, juicios de valor										
Valorar la tradición artística nacional e inter-cultural										
<b>Destrezas</b>										
<b>Destrezas Específicas</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Seleccionar plantear y aplicar técnicas de arte adecuadas										
Seleccionar, plantear y aplicar técnicas de arte para expresar sentimientos										

Juzgar obras a partir de conocimientos y opiniones propias										
Relacionar la obra plástica con el cuidado, conservación, y uso racional del medio ambiente y de su entorno										
Elaborar reportes de arte plástico (comentarios, análisis, críticas, etc.)										
Usar objetos, diagramas, gráficos o símbolos para representar conceptos										

### 3. GUÍA DE ENTREVISTA APLICADA A DOCENTES

---

**Objetivo:** Recolectar información con miras a desarrollar el trabajo de investigación “Diseño de Guías de interaprendizaje para el desarrollo de seminarios-talleres de artes visuales. Un enfoque desde la técnica cinematográfica de animación cuadro por cuadro”, previo a la obtención del título en Licenciatura en Docencia y Gestión de Educación Básica.

#### I. Datos Generales

Institución Educativa:

Nombre:

Asignatura:

1. ¿Cuál cree usted que es la importancia de enseñar artes visuales en la escuela (artes plásticas) en la escuela?
2. ¿Cuál es la metodología que se aplica en las clases de artes plásticas (artes visuales)?
3. ¿Qué contenidos se imparten en las clases y cuál es la finalidad de estos?
4. ¿Para impartir las clases de cultura estética cuales son los materiales de referencia o que parámetros se toman en cuenta?
5. ¿Qué piensa usted sobre el uso de la tecnología en la escuela y más específicamente en la clase de artes plásticas (visuales)?
6. ¿Cree usted qué es importante utilizar otras áreas del currículo en el área de cultura estética?
7. ¿Las clases de artes plásticas (visuales) son utilizadas para otras actividades?

#### **4. CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES**

---

**Pontificia Universidad Católica del Ecuador**

**Facultad de Ciencias de la Educación**

*Encuesta de Seguimiento – Didáctica de las Artes Visuales*

**Educación Básica- Escuelas Privadas “Zona Centro-Norte”**

**Dirigido a Estudiantes**

**Objetivo:** Recolectar información con miras a desarrollar el trabajo de investigación “Diseño de Guías de interaprendizaje para el desarrollo de seminarios-talleres de artes

visuales. Un enfoque desde la técnica cinematográfica de animación cuadro por cuadro”,  
previo a la obtención del título en Licenciatura en Docencia y Gestión de Educación Básica.

**Instrucciones:**

Agradeciéndote por tu colaboración al contestar este cuestionario, te solicitamos:

- b) Leer cuidadosamente las preguntas;
- c) Marcar con una **X** la respuesta que corresponda;
- d) Llenar los espacios en blanco asignados para cada respuesta; y,
- e) Contestar de forma concreta y con la mayor sinceridad posible.

No olvides que la información recogida será utilizada técnica, ética y confidencialmente.  
GRACIAS.

Fecha \_\_\_\_\_

**I. Datos Generales**

1. Institución Educativa: \_\_\_\_\_
2. Año cursado: 7mo de básica  8vo de básica
3. Sexo: Femenino  Masculino
4. Edad: \_\_\_\_\_ años.

**II. Didáctica de Cultura Estética**

1. ¿Cuántas horas clase recibes a la semana de artes plásticas (artes visuales)?  
Ninguna  1 hora  2 horas  3 o más horas
2. ¿Con quien recibes las clases de artes plásticas (artes visuales)?  
Profesor Dirigente  Profesor de Arte  Otro \_\_\_\_\_
3. Cuando realizas tus trabajos de arte generalmente:

Los copias de una muestra	
Recibes una guía pero no los copias	
Son libres sin ningún parámetro o guía	
Otros: _____	

Da un ejemplo de los trabajos que realizas:

---



---



---

4. ¿Qué actividades realizas en la clase de artes plásticas (artes visuales)? (Puedes escoger más de una opción)

Llenas un libro de trabajo	
Realizas dibujo libre	
Analizas obras de arte	
Visitas museos	
Recibes historia del arte	
Realizas talleres de pintura, escultura u otro	
Copias materia	
Otros: _____	

5. ¿Qué materiales utilizas en las clases de cultura estética? (Puedes escoger más de una opción)

Libro de trabajo	
Fichas de trabajo	
Libro con técnicas y procedimientos de artes	
Lápices de colores	
Carboncillo	
Acuarelas	
Temperas	
Hojas de papel	
Cartulinas	

Fomix	
Pintura de vasijas o cerámica	
Carboncillo	
Plastilina	
Papel cometa, papel crepe	
Arcilla	
Otros: _____	

6. ¿Son utilizadas las horas de artes plásticas (artes visuales) para realizar otras actividades?

Siempre  Pocas veces  Nunca

¿Qué actividades?

---



---



---

### III. Propuesta

7. ¿Has recibido clases de artes plásticas (artes visuales) por medio del enfoque cinematográfico de animación cuadro por cuadro?

Sí  No

8. ¿Te gustaría aprender técnicas de arte y luego utilizarlas para realizar animaciones?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

9. Califica del 1 al 10 tu interés por realizar las siguientes actividades:

Aprender técnicas de arte viendo videos.	
Crear personajes, escenarios con las distintas técnicas de arte.	
Grabar el proceso de realización de tus trabajos de arte.	
Realizar pequeñas películas de animación con lo aprendido en la clase de arte.	
Subir al internet tus grabaciones de los cortometrajes realizados en clases.	
Calificar y comentar los trabajos de tus compañeros	

10. De los siguientes elementos cuales tienes a tu disposición (Puedes escoger más de una opción)

	Escuela	Casa
Computadora		
Internet		
Filmadora		
Cámara digital		
Celular con cámara		
Infocus		

Firma:

**5. GUÍAS DE INTERAPRENDIZAJE: PARA EL DESARROLLO DE SEMINARIOS-TALLERES DE ARTES VISUALES. UN ENFOQUE**

**DESDE LA TÉCNICA CINEMATográfica DE ANIMACIÓN  
CUADRO POR CUADRO**

---