

CAPACITACION DOCENTE AREA DE ARTE Y CULTURA

Desde los inicios de la humanidad y a lo largo de la historia, hombres y mujeres han representado simbólicamente su realidad mediante la palabra, el sonido, la imagen, las acciones y los objetos manifestando ideas sobre su entorno, sus formas de vida, sus valores, sus cosmovisiones y sus identidades. Las artes son parte integral de la vida cotidiana y están presentes en todas las culturas y sociedades. Abarcan desde las formas más tradicionales incorporadas a la vida de una comunidad, como los rituales, las celebraciones, la música, los ornamentos y las artes utilitarias, hasta las formas más emergentes y contemporáneas como las animaciones digitales, el arte involucrado con la ecología, las performances, etc.

A través de las artes, las personas hemos podido expresarnos, desarrollar nuestra creatividad, comprender nuestra realidad y desenvolvernos en ella, imaginando nuevas posibilidades. Asimismo, hemos podido reconocer las influencias culturales que nos rodean, e indagar acerca de quiénes somos y cómo nos relacionamos con los demás. También son un registro importante del pasado y de la manera en que nuestras sociedades han evolucionado a través del tiempo, y un vehículo para comprender cómo las personas se han enfrentado "con ideas, necesidades y valores que pueden encontrarse en todos los tiempos y lugares" (Chalmers 2003: 32).

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica requiere el desarrollo de diversas competencias. El área de Arte y Cultura se ocupa de promover y facilitar, a lo largo de la Educación Básica, que los estudiantes desarrollen e interrelacionen las siguientes competencias:



Competencia APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO-CULTURALES.		
<p>Se define como la interacción entre el estudiante y las manifestaciones artístico-culturales, para que puedan observarlas, investigarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas. Permite al estudiante desarrollar habilidades para percibir, describir y analizar sus cualidades estéticas, para ayudarlo a apreciar y entender el arte que observa y experimenta. Supone comprender y apreciar los contextos específicos en que se originan estas manifestaciones entender que tener conocimiento sobre estos contextos mejora nuestra capacidad de apreciar, producir y entendernos a nosotros mismos, a otros y al entorno. También implica emitir juicios de valor cada vez más informados, basándose en los conocimientos obtenidos en el proceso de apreciación crítica</p>	<p>• Percibe manifestaciones artístico-culturales</p>	<p>Consiste en usar los sentidos para observar, escuchar, describir y analizar las cualidades visuales, táctiles, sonoras y kinestésicas de diversas manifestaciones artístico-culturales.</p>
	<p>• Contextualiza manifestaciones artístico-culturales</p>	<p>Es informarse acerca de la cultura en que origina una manifestación artística para entender cómo el contexto social, cultural e histórico de esta influye en su creación y la manera en que transmite sus significados</p>
	<p>• Reflexiona creativamente sobre manifestaciones artístico-culturales</p>	<p>Supone interpretar las intenciones y significados de manifestaciones artístico culturales que hayan visto o experimentado y emitir juicios de valor, entrelazando información obtenida a través de la percepción, el análisis y la comprensión de los</p>

		contextos
--	--	-----------

Competencia CREA PROYECTOS A.		
<p>El estudiante usa los diversos lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. En la que pone en práctica habilidades imaginativas, creativas y reflexivas para generar ideas, planificar, concretar propuestas y evaluarlas de manera continua. Para lo cual hace uso de recursos y conocimientos que ha desarrollado en su interacción con el entorno, con manifestaciones artístico-culturales diversas y con los diversos lenguajes artísticos. Experimenta, investiga y aplica los diferentes materiales, técnicas y elementos del arte con una intención específica. Así mismo, reflexiona sobre sus procesos y los socializa con otros, con el fin de seguir desarrollando sus capacidades críticas y creativas.</p>	<p>• Explora y experimenta los lenguajes del arte</p>	<p>Significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte.</p>
	<p>• Aplica procesos creativos</p>	<p>Supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo en relación a una intención específica.</p>
	<p>• Evalúa y socializa sus experiencias y proyectos</p>	<p>Significa registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y reflexionar sobre ideas y experiencias.</p>

EXAMEN DE ASCENSO 2021 – ARTE Y CULTURA

Lea la siguiente situación y responda las preguntas 1 y 2.

El docente propone el siguiente juego a sus estudiantes:

Los estudiantes deben caminar libremente por el aula. Sin previo aviso, el docente dirá un número y el nombre de un objeto; por ejemplo, “cinco-mesa” o “cuatro-puente”. Los estudiantes deberán formar grupos de la misma cantidad de miembros que el número mencionado por el docente y ya reunidos, representarán todos juntos, con sus cuerpos, el objeto propuesto. A aquellos estudiantes que no consigan agruparse o representar el objeto salen del juego y pasan a ser observadores. El grupo de estudiantes que llega hasta el final, gana el juego.

1 Desde la perspectiva de la creación teatral, ¿qué aspecto se desarrolla **principalmente** durante el juego descrito?

- a La expresión corporal.
- b La toma de decisiones rápidas.
- c La conciencia del entorno y de los demás.

Luego de determinar el juego, el docente pide a los estudiantes que quedar on como observadores que comenten aquellos aspectos que, según su opinión, ayudaron a los integrantes del último grupo a llegar hasta el final del juego. A continuación, se presentan tres comentarios. ¿En cuál de ellos se evidencia metacognición sobre el propio proceso de aprendizaje?

- a) Luciana dice: "Yo he observado que los compañeros que llegaron hasta el final lograron hacer las figuras propuestas porque son muy ágiles y bastante coordinados, y por eso siempre ganan los juegos; en cambio, los que no somos tan buenos siempre perdemos".
- b) Jorge dice: "A mí me parece que los compañeros que ganaron fueron muy competitivos; ellos estaban muy motivados para ganar y eso los ayudó a realizar el ejercicio con más concentración y ganas que los demás; en cambio, yo no soy tan competitivo".
- c) Graciela dice: "Yo he notado que los compañeros que llegaron hasta el final buscaron a los que estaban más cerca para agruparse; en cambio, yo me puse a buscar a mis mejores amigos para agruparme y eso no me resultó".

En las artes visuales, se denomina "perspectiva" a un sistema de representación gráfica que reproduce la profundidad del espacio y la imagen tridimensional en una superficie plana. La perspectiva se vale de distintos conceptos y técnicas, entre ellos, los puntos de fuga.

En una representación en dos dimensiones, el punto de fuga es aquel lugar en que convergen las líneas oblicuas de una imagen que, en tres dimensiones, serían paralelas. Entre los muchos tipos de perspectiva, los más habituales son los que proyectan uno, dos y tres puntos de fuga.

A continuación, se presenta una fotografía de Martín Chambi. ¿Cuántos puntos de fuga presenta?



Chambi, M. (1911) Callejón avoa

- a) Un punto de fuga.
- b) Dos puntos de fuga.
- c) Tres puntos de fuga.

Los estudiantes le comentan al docente que les gustaría aprender a tocar guitarra, pues muchos tienen el instrumento en casa y además, el colegio cuenta con guitarras para los que no pueden traer el instrumento desde su casa. El docente adapta su programación y planifica una experiencia de aprendizaje en la que los estudiantes desarrollarán la competencia de expresión artística por medio del aprendizaje de este instrumento.

7 ¿Cuál de las siguientes actividades es **más** pertinente para iniciar la experiencia de aprendizaje?

- a** Mostrar a los estudiantes videos de algunos guitarristas famosos de la historia de la música para que tengan un referente al que aspirar.
- b** Preguntar a los estudiantes cómo van a aplicar el aprendizaje de la guitarra en su vida y cuáles son sus expectativas personales.
- c** Explicar a los estudiantes los beneficios de aprender a tocar guitarra y cómo pueden aprovechar esa habilidad en su vida.

8 El docente se propone recoger los saberes previos de los estudiantes sobre cómo se toca una guitarra. ¿Cuál de las siguientes actividades es **más** pertinente?

- a** El docente divide a los estudiantes en grupos pequeños y les entrega una guitarra para que, por turnos, cada integrante coja el instrumento e intente tocar algunas notas o, al menos, simular que está tocando. El docente se pasea entre los grupos observando y se acerca a cada grupo para que los estudiantes le comenten su experiencia, qué aciertos tuvieron y qué creen que necesitan aprender.
- b** El docente realiza un concurso: divide a la clase en grupos y pide a cada grupo que forme una columna. El docente leerá una afirmación relacionada con la técnica de la guitarra y los primeros estudiantes de cada columna deberán decir si la afirmación es verdadera o falsa. El primer estudiante que acierta la respuesta gana un punto para su equipo. Luego, los estudiantes se desplazan al final de su columna y se realizan otras rondas del juego hasta que todos hayan participado.
- c** El docente solicita al estudiante de la clase con más experiencia tocando guitarra que demuestre cómo se sujeta el instrumento, cuál es la posición correcta de las manos, cómo se presionan las cuerdas y de qué manera se tañen las cuerdas. Luego, pide a los compañeros que comenten los aciertos que ha tenido su compañero, y en qué creen que aún debe mejorar. Finalmente, pedir a los estudiantes que hagan una lista con las principales acciones que hay que realizar al tocar la guitarra.

El bodegón, o naturaleza muerta, es un género pictórico en el que se representan objetos inanimados —sobre todo, frutos, flores y utensilios de la vida cotidiana— en un espacio determinado. Si bien tiene sus orígenes en la antigüedad, se volvió muy popular en el arte occidental desde el siglo XVII, dado que daba más libertad compositiva al artista que otros géneros pictóricos como el paisaje y el retrato.

La docente de Arte y Cultura conversa con sus estudiantes sobre el origen del bodegón y sus principales características, y les muestra algunas fotografías de bodegones famosos para analizarlas en plenaria. Luego, les propone elaborar su propio bodegón, y los estudiantes aceptan entusiasmados. Entonces, la docente les pide que, para la siguiente sesión, traigan algunos objetos que ellos sienten que los representan o que son importantes para ellos. El objetivo es que cada uno haga un bodegón “personal” que muestre sus principales características y represente su personalidad por medio de objetos de uso cotidiano significativos para ellos. Además, la docente les pide a los estudiantes que tienen celulares con cámara que, para la siguiente sesión, los traigan para hacer un ejercicio en clase.

31 Antes de comenzar el diseño del bodegón, la docente busca desarrollar una actividad inicial con los objetos que los estudiantes han llevado al aula. ¿Cuál de las siguientes actividades es **más** pertinente?

AR_10_31

- a** Que describan las características visuales de los objetos, como su forma, dimensiones, color y textura.
- b** Que elijan el material que quieren utilizar en su bodegón y hagan un primer dibujo libre de los objetos.
- c** Que presenten los objetos que han llevado y cuenten a sus compañeros por qué representan su personalidad.

32 Luego de realizar algunas actividades, la docente propone a los estudiantes que, de manera individual, dispongan sobre su carpeta los objetos que trajeron. Con ayuda de los celulares llevados por algunos de sus compañeros, cada estudiante deberá tomar varias fotografías frontales a sus objetos, probando diferentes combinaciones y organizándolos de distintas formas. Luego, analizarán las fotografías y definirán la combinación de objetos que van a representar en su bodegón y su posición en la pintura.

AR_10_32

¿Cuál es el **principal** propósito de la actividad sugerida por la docente?

- a** Que los estudiantes descubran y comparen diversas posibilidades de composición.
- b** Que los estudiantes aprendan a usar las TIC como medio para la creación artística.
- c** Que los estudiantes exploren las emociones que les producen los objetos escogidos.

33 Luego de que los estudiantes deciden qué fotografía utilizar como referencia para su bodegón, la docente les indica que comiencen a dibujar el boceto a lápiz. Joaquín presenta problemas para dibujar correctamente las proporciones de uno de los objetos de su bodegón —un elefante de juguete que tiene desde pequeño— y le pide ayuda a la docente. ¿Cuál de las siguientes recomendaciones es **más** pertinente para que Joaquín consiga su propósito?

AR_10_33

- a** “Reduce el elefante a formas geométricas básicas y luego vas añadiendo los detalles”.
- b** “Dibuja primero la cabeza del elefante; al terminarla, dibuja el cuerpo y, por último, las patas”.
- c** “Traza en la cartulina los límites del tamaño que tendrá el elefante y luego lo dibujas dentro de esos límites”.

Luego de hacer el boceto de su bodegón, los estudiantes van a comenzar a pintarlo con la técnica o material que han seleccionado. Dado que varios estudiantes van a utilizar témperas, la docente les pide que se sienten cerca uno del otro para poder acompañarlos. Luego de observar el trabajo de los estudiantes durante un rato, la docente desea activar sus saberes previos sobre cómo realizar mezclas de colores con las témperas; entonces, les pregunta: "¿Qué debemos hacer para oscurecer un color? ¿Y qué debemos hacer para aclararlo?". Los estudiantes dan diversas respuestas, pero todos coinciden, equivocadamente, en que, para oscurecer cualquier color, se le debe agregar témpera negra, y que, para aclarar cualquier color, se le debe agregar témpera blanca. Si la docente quiere retroalimentar a los estudiantes, ¿cuál de las siguientes acciones es **más** pertinente?

- a Frente a los estudiantes, oscurecer el color amarillo sobre una paleta agregándole un poco de color negro, y aclarar el color rojo agregándole un poco de color blanco, para que vean por sí mismos el resultado de las mezclas, y preguntarles qué ocurrió al mezclar los colores utilizados.
- b Explicarles que no siempre se puede oscurecer un color con negro, pues podría cambiar su matiz, como en el caso del color amarillo, que se vuelve verdoso; y que, a veces, aclarar un color con blanco podría opacarlo y volverlo lechoso, como en el caso del color rojo.
- c Pedirles que dibujen varios recuadros en una fila, que pinten el primer recuadro con color blanco y el último con negro y que, en los recuadros intermedios, pinten una secuencia de grises, del más claro al más oscuro, para que observen el efecto que produce la mezcla de estos colores.

Lea la siguiente descripción y responda la pregunta.

"Esta técnica de danza moderna está basada en los principios de la contracción y la relajación. Se enfoca en liberar las emociones mediante las contracciones pélvicas y abdominales, la relajación al inspirar, los espasmos de los músculos, los estiramientos y tirones. En esta técnica, el torso es el eje central en la expresión de las emociones. Las contracciones se inician en la pelvis. Los brazos, manos y piernas se usan para crear imágenes y para trasladarse en el espacio. La respiración juega un papel primordial. Todas las contracciones y relajaciones en esta técnica se coordinan con la respiración. La contracción se hace en la exhalación y la relajación se realiza en la inhalación. La relación con el suelo también cobra importancia, los movimientos en esta técnica se asientan en el suelo, caen al suelo, se impulsan desde el suelo para saltar o se sacuden contra el suelo".

Adaptado de Tierra, C. (2013). Recuperado el 05 de julio de 2021 de <https://bit.ly/1co.m/1d2nrq6i>.

¿A qué técnica se hace referencia en el texto mostrado?

- a Técnica Limón.
- b Técnica Graham.
- c Técnica Hawkins.

Como primera actividad de una experiencia de aprendizaje de expresión corporal, el docente solicita a los estudiantes que trabajen en parejas. Luego, le entrega un pedazo de tela negra a cada pareja, e indica que uno de los integrantes se tape los ojos con la tela. Los estudiantes que tienen los ojos descubiertos deben tomar la mano de su pareja y guiarla por todo el espacio sin hablar, evitando chocar con los demás.

¿Cuál de los siguientes aspectos desarrollan **principalmente** los estudiantes que tienen los ojos tapados durante el ejercicio?

- a El control corporal.
- b La conciencia espacial.
- c La confianza en el compañero.