

Fusionando Raíces: Creación Artística desde el Patrimonio Cultural del Ecuador

Educación Artística | Apreciación Artística | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase busca que los estudiantes de 10mo grado comprendan y valoren el patrimonio cultural tangible e intangible del Ecuador, explorando artistas, obras y manifestaciones culturales que reflejan la riqueza de nuestra identidad nacional. A través de un proyecto creativo, los estudiantes organizarán y presentarán información relevante, y participarán activamente en la renovación cultural, mezclando elementos ancestrales con expresiones contemporáneas.

El aprendizaje se conecta con la vida real de los estudiantes al relacionar las tradiciones culturales con su entorno actual, estimulando su sentido de pertenencia y creatividad. Esta experiencia promueve competencias artísticas, investigativas y colaborativas, que facilitan un aprendizaje significativo y activo.

La metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos permite que los estudiantes trabajen en equipos para diseñar un producto artístico innovador, consolidando sus conocimientos y habilidades en un contexto real y motivador.

Objetivos de Aprendizaje

- Investigar y analizar manifestaciones del patrimonio cultural tangible e intangible del Ecuador, identificando sus características y contexto histórico-social.
- Organizar y presentar información cultural utilizando formatos creativos y variados.
- Diseñar y crear un producto artístico que integre elementos ancestrales y contemporáneos del patrimonio cultural ecuatoriano.
- Colaborar en equipo para la conceptualización y realización del proyecto cultural.
- Reflexionar sobre la importancia de la renovación del patrimonio cultural en la identidad personal y colectiva.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tablets con acceso a internet (1 por cada 3-4 estudiantes)
- Proyector y pantalla para presentación multimedia
- Materiales artísticos: papel, cartulina, tijeras, pegamento, colores, témperas, pinceles
- Recortes de revistas, imágenes impresas sobre patrimonio cultural ecuatoriano
- Grabadora o teléfono móvil para registro de audio o video
- Plantillas para organizadores gráficos (mapas conceptuales, cuadros comparativos)
- Material impreso con biografías de artistas y descripciones de manifestaciones culturales

- Software básico de edición de imágenes o presentaciones (opcional)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre cultura y tradiciones ecuatorianas visto en años anteriores.
- Habilidades básicas en búsqueda y selección de información en internet y otros medios.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo y creación artística sencilla.
- Familiaridad con el uso de recursos digitales básicos (navegadores, procesadores de texto o presentaciones).

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que en esta sesión exploraremos el patrimonio cultural del Ecuador y crearemos un producto artístico que combine elementos ancestrales y modernos, destacando la importancia de renovar y valorar nuestra cultura.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para investigar y crear en equipo.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta a la clase: “¿Qué ejemplos de patrimonio cultural ecuatoriano conocen? ¿Pueden nombrar artistas, obras o tradiciones que les parezcan importantes?”

Estudiantes: Responden de manera oral, compartiendo sus conocimientos o experiencias personales.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un video corto (3 minutos) sobre manifestaciones culturales emblemáticas del Ecuador que hayan sido renovadas o reinterpretadas en la actualidad (por ejemplo, música tradicional fusionada con géneros modernos, artesanía con diseño contemporáneo, etc.). Luego comenta un dato curioso: “¿Sabían que algunos artistas ecuatorianos mezclan técnicas ancestrales para crear obras que hablan del Ecuador moderno?”

Estudiantes: Observan el video con atención y participan con preguntas o comentarios breves.

Contextualización:

Docente: Relaciona el tema con la vida cotidiana: “Así como ustedes usan ropa moderna pero a veces con detalles tradicionales, el patrimonio cultural también puede renovarse para que siga vivo y presente en nuestra identidad.”

Estudiantes: Reflexionan y conectan la idea con sus propias experiencias culturales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 75 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que trabajarán en un proyecto grupal para investigar y crear un producto artístico que mezcle elementos ancestrales y contemporáneos del patrimonio cultural ecuatoriano. No será una clase magistral, sino que explorarán, investigarán y diseñarán activamente.

Actividad 1: Investigación rápida y selección de temas

- **Objetivo:** Investigar manifestaciones culturales relevantes y elegir un tema para el proyecto.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide la clase en grupos de 3-4 estudiantes y entrega materiales impresos y dispositivos para búsqueda.
 - Indica: “Busquen información sobre artistas, obras o tradiciones ecuatorianas. Anoten datos históricos o sociales que expliquen su importancia. Luego, elijan un tema para crear un producto artístico que combine lo ancestral y lo contemporáneo.”
 - **Estudiantes:** Investigan con los materiales y dispositivos, discuten y escogen el tema.
- **Producto:** Breve ficha con el tema elegido y datos relevantes.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Observa grupos, formula preguntas para profundizar (“¿Qué factor histórico influye en esta manifestación? ¿Cómo podrían integrar elementos actuales?”), guía sin dar respuestas directas.

Actividad 2: Diseño del producto cultural y artístico

- **Objetivo:** Planificar y diseñar un producto que renueve el patrimonio cultural seleccionado.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica: “Ahora diseñen un producto artístico (puede ser un cartel, una maqueta, un collage, una presentación multimedia o una pequeña dramatización) que muestre la mezcla entre elementos ancestrales y contemporáneos de su tema.”
 - Indica que hagan un boceto, escriban una breve explicación y asignen tareas dentro del equipo.
 - **Estudiantes:** Diseñan en grupo el producto, discuten ideas y organizan su trabajo.
- **Producto:** Boceto o esquema del producto final con justificación escrita.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Facilita la discusión, asegura que todos participen, pregunta “¿Cómo refleja este diseño la unión de lo ancestral y lo contemporáneo? ¿Qué mensaje quieren transmitir?”

Actividad 3: Inicio de creación del producto artístico

- **Objetivo:** Empezar la elaboración del producto cultural y artístico.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Proporciona materiales artísticos y apoyo técnico, indicando: “Empiecen a crear su producto según el diseño. Recuerden comunicar la importancia de renovar nuestro patrimonio cultural.”
 - **Estudiantes:** Elaboran el producto en equipo usando los materiales disponibles.
- **Producto:** Primera versión o avance tangible del producto artístico.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Observa progreso, brinda retroalimentación puntual, motiva la creatividad y el trabajo en equipo.

Diferenciación

- **Estudiantes que terminan antes:** Proponen elementos adicionales para enriquecer el producto o preparan una presentación breve para explicar el proyecto al final.
- **Estudiantes que requieren apoyo:** Trabajan con el docente en un grupo reducido para recibir acompañamiento en la investigación o en la expresión artística, usando recursos visuales simplificados o ejemplos concretos.

Transiciones

Docente: Al terminar cada actividad, realiza una breve puesta en común para conectar lo aprendido con la siguiente tarea, por ejemplo: “Ahora que conocen su tema y diseñaron el producto, es momento de empezar a crear y demostrar todo lo que aprendieron.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis

Docente: Solicita a cada grupo que comparta en plenaria el avance de su producto y explique cómo integraron elementos ancestrales y contemporáneos.

Estudiantes: Presentan y describen su trabajo.

Luego, en plenaria, colaboran para elaborar un mapa mental colectivo en la pizarra o papelógrafo con las ideas clave de la sesión: patrimonio tangible, intangible, artistas, renovación cultural, fusión ancestral-contemporánea.

Reflexión metacognitiva

Docente: Pide a los estudiantes responder por escrito en una hoja las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendí sobre el patrimonio cultural del Ecuador hoy?
- ¿Cómo ayudó mi equipo a crear un producto artístico significativo?
- ¿Por qué es importante renovar el patrimonio cultural y cómo puedo hacerlo en mi vida?

Retroalimentación

Docente: Brinda observaciones inmediatas sobre las presentaciones, destaca fortalezas y sugiere mejoras para continuar el proyecto en próximas sesiones o actividades.

Transferencia

Docente: Anima a los estudiantes a compartir su producto con familiares o en eventos escolares, y a observar cómo en su comunidad se renueva la cultura.

Tarea o reto

Docente: Propone que cada estudiante tome una fotografía, dibujo o descripción breve de un elemento cultural tangible o intangible de su entorno familiar o local que pueda ser renovado y que lo traiga a la próxima clase para compartir.

Estudiantes: Realizan la tarea y se preparan para la próxima sesión.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la fase de inicio, mediante la pregunta detonadora para identificar conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante la fase de desarrollo, observando la investigación, diseño y creación del producto artístico.
- **Sumativa:** En la fase de cierre, a través de la presentación del producto y la reflexión escrita.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para investigar y analizar manifestaciones culturales (objetivo 1).
- Organización y presentación clara y creativa de la información (objetivo 2).
- Creatividad e integración de elementos ancestrales y contemporáneos en el producto artístico (objetivo 3).
- Colaboración efectiva y distribución de tareas en el equipo (objetivo 4).
- Reflexión personal sobre la importancia de renovar el patrimonio cultural (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para seguimiento formativo durante la investigación y creación.
- Rúbrica para evaluación del producto artístico final y presentación.
- Registro de observación directa durante las actividades grupales.
- Cuestionario o reflexión escrita para evaluación metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje:

- Ficha de investigación del tema cultural.
- Boceto o diseño del producto artístico.
- Producto artístico final (cartel, maqueta, presentación, etc.).
- Presentación oral del producto.
- Respuestas escritas a las preguntas de reflexión.

