

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS HUMANIDADES**



**TEMA:**

LA ENSEÑANZA DE LA PINTURA SURREALISTA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA DOCENTES DE ECA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA” 2023.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Pedagogía de las Artes.

**AUTOR(A):**

Lizbeth Monserrath Quero Ponce

**DIRECTOR(A):**

MSc. Carlos Israel Almeida Vargas

Ibarra, 2023



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	105014724-6		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Lizbeth Monserrath Quero Ponce		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Av. Tobías Mena y Rio Quinindé		
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:lmquerop@utn.edu.ec">lmquerop@utn.edu.ec</a>		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	-	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0990311925

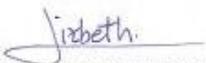
DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	“La enseñanza de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje para docentes de ECA de la unidad educativa Nuestra Señora de Fátima” 2023.
<b>AUTOR (ES):</b>	Lizbeth Monserrath Quero Ponce
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	07/09/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciada en Pedagogía de las Artes
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MSC. Carlos Israel Almeida Vargas

## CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los siete días, del mes de septiembre de 2023

### EL AUTOR:

Firma.....

Lizbeth Monserrath Quero Ponce

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE  
INTERGRACIÓN CURRICULAR**

Ibarra, 07 de septiembre de 2023

MSc. Carlos Israel Almeida Vargas

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**CERTIFICA:**

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



(f) .....  
MSc. Carlos Israel Almeida Vargas

C.C.:1002129912

## APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité calificador del trabajo de integración curricular “LA ENSEÑANZA DE LA PINTURA SURREALISTA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA DOCENTES DE ECA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA.” 2023 elaborado por Lizbeth Monserrath Quero Ponce, previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de las Artes, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



(f).....  
MsC. Carlos Israel Almeida Vargas  
C.C.: 1002129912



(f).....  
MsC. Virna Isabel Acosta Paredes  
C.C.:1001598638

## **DEDICATORIA**

Queridos padres, hermanos y mejor amigo, quiero dedicarles estas palabras llenas de amor y gratitud por haber estado siempre a mi lado en este largo camino hacia la culminación de mi proyecto integrador. Gracias por brindarme su apoyo incondicional, por sus palabras de aliento y por nunca dejar de creer en mí. Su cariño y amistad han sido fundamentales para alcanzar esta meta y hoy quiero dedicarles este logro como una muestra de mi agradecimiento. ¡Gracias por ser mi inspiración y por impulsarme a dar lo mejor de mí en todo momento!

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a la Universidad “Técnica del Norte” por haberme brindado la oportunidad de formarme académicamente en sus aulas. Durante mi carrera, he recibido una educación de calidad, he aprendido valores fundamentales y he desarrollado habilidades que me han permitido enfrentar con éxito los desafíos del mundo laboral. Asimismo, quiero agradecer a los encargados de mi carrera por su dedicación y esfuerzo en la formación de futuros profesionales. Sus enseñanzas y orientación han sido cruciales para mi desarrollo académico y personal.

## **RESUMEN**

El presente estudio se fundamenta en la necesidad de implementar estrategias interactivas y tecnológicas en la educación artística, con el objetivo general de diseñar una guía interactiva sobre una metodología de enseñanza de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje para docentes de Educación cultural y artística y así mejorar el proceso de aprendizaje y participación de los estudiantes. Para ello, se empleó una metodología descriptiva, experimental, cualitativa utilizando la entrevista para la creación de una guía interactiva utilizando el programa aplicación Genialy, donde se incluyeron varias páginas de internet seleccionadas. La guía se diseñó de forma lúdica y se adaptó a los diferentes aprendizajes para motivar y estimular a los estudiantes. Los resultados relevantes revelaron que la implementación de esta guía interactiva se generó para que los estudiantes participen y mejorara su comprensión y conocimiento del movimiento artístico estudiado. Además, se observó un mayor nivel de creatividad y expresión personal en las actividades realizadas. Como conclusiones principales, se destaca la importancia de combinar la tecnología con la imaginación y la libertad creativa en la educación artística, así como la necesidad de superar obstáculos como la falta de acceso a recursos tecnológicos y el apoyo emocional para garantizar una implementación exitosa. En general, este estudio subraya el potencial de las herramientas tecnológicas interactivas como medio para enriquecer el proceso educativo en el ámbito artístico.

Palabras claves:

Enseñanza, surrealismo, aprendizaje, metodología, interactiva

## **ABSTRACT**

The present study is based on the need to implement interactive and technological strategies in art education, with the overall objective of designing an interactive guide on a teaching methodology of surrealistic painting as a learning tool for teachers of Cultural and Artistic Education, aiming to improve the learning process and student participation. For this purpose, a descriptive, experimental, and qualitative methodology was used, employing interviews for the creation of an interactive guide using the Genially application, which included various selected web pages. The guide was designed in a playful manner and adapted to different learning styles, with the aim of motivating and stimulating students. The most relevant results revealed that the implementation of this interactive guide led to increased student engagement, as well as improvement in their understanding and knowledge of the studied artistic movement. Additionally, a higher level of creativity and personal expression in the performed activities was observed. As main conclusions, the importance of combining technology with imagination and creative freedom in art education is emphasized, as well as the need to overcome obstacles such as lack of access to technological resources and emotional support to ensure successful implementation. Overall, this study highlights the potential of interactive technological tools as a means to enrich the educational process in the artistic realm.

Keywords:

Teaching, surrealism, learning, methodology, interactive.

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	V
AGRADECIMIENTO.....	VII
RESUMEN .....	VIII
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCIÓN .....	13
CAPITULO I: MARCO TEORICO.....	16
1.1El surrealismo y la pintura surrealista .....	16
1.1.1Orígenes y contexto histórico del surrealismo	16
1.1.2Características del surrealismo	17
1.1.3Elementos visuales y temáticos de la pintura surrealista	17
1.1.4Representantes destacados del surrealismo y su obra	18
1.1.5La enseñanza de las artes visuales en la educación cultural y artística	19
1.2 Fundamentos teóricos y prácticos de la enseñanza de las artes visuales.....	20
1.2.1El papel del docente en la enseñanza de las artes visuales	20
1.2.2La importancia de la enseñanza de la pintura surrealista en el contexto de la educación cultural y artística .....	21
1.3 Metodología de enseñanza de la pintura surrealista .....	21
1.3.1Estrategias y técnicas para la enseñanza de la pintura surrealista	22
1.3.2Planificación de actividades y proyectos para la enseñanza de la pintura surrealista.....	22
1.3.3Uso de recursos y materiales para la enseñanza de la pintura surrealista	23
1.4 Diseño de la guía interactiva.....	24
1.4.1Fundamentos teóricos y metodológicos del diseño de la guía interactiva	24

1.4.2 Elementos y secciones de la guía interactiva	25
--	----

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS .....	26
2.1 Tipo de investigación.....	26
2.1.1 Investigación descriptiva.....	26
2.2 Diseño de investigación .....	26
2.2.1 Investigación experimental .....	26
2.3 Enfoque de investigación .....	26
2.3.1 Enfoque de investigación cualitativa .....	26
2.4 Técnicas e instrumentos de investigación.....	27
2.5 Participantes .....	27
CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	28
CAPITULO IV: PROPUESTA.....	35
Estructura .....	35
Contenido.....	35
Preparatoria niños de 5 a 6 años.....	36
Objetivos de ECA.....	36
Actividad paso a paso .....	36
Educación general básica elemental, niños de 6 a 8 años .....	39
Objetivos de ECA.....	39
Actividad paso a paso .....	39
Educación general básica media, niños de 9 a 11 años .....	41
Objetivos de ECA.....	41
Educación general básica superior, niños de 12 a 14 años .....	43
Objetivos de ECA.....	43
Bachillerato, adolescentes de 15 a 17 años.....	46
Objetivos de ECA.....	46
Actividad paso a paso .....	46
CONCLUSIONES .....	48
RECOMEDACIONES .....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	50

ANEXOS .....	53
Matriz de consistencia .....	53
Matriz preoperacional.....	54
Entrevista .....	55
Audios entrevista.....	56

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación pretende presentar los resultados y conclusiones de un estudio realizado dentro de un programa educativo. El proyecto de investigación se enfocó en la enseñanza de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje para docentes de educación cultural y artística puesto en práctica en la unidad educativa “Nuestra Señora de Fátima” con el propósito de elaborar una guía interactiva para la enseñanza y aprendizaje de la pintura surrealista. El estudio se enfocó en comprender las diferentes estrategias de aprendizaje y cómo se puede mejorar la enseñanza de este estilo artístico tan particular.

A lo largo de este informe, se presentará una revisión bibliográfica detallada, el marco teórico, la metodología utilizada, los resultados obtenidos que ayudaran a la complementación de información para comparar conceptos artísticos, descubriendo nuevas relaciones y conexiones que pueden ayudar a profundizar en la comprensión de cada uno de ellos. Esta práctica no solo permitirá adquirir conocimientos más sólidos, sino que también te ayudará a desarrollar habilidades críticas y creativas.

Los antecedentes se han identificado tras una revisión bibliográfica detallada y el análisis crítico de los estudios previos realizados en el área de estudio. Según Domínguez (2020) desarrolló la investigación "Revisión del Surrealismo para una Educación Artística de lo insólito: del simulacro a la imagen-objeto" tiene como objetivo analizar las características estilísticas y conceptuales del movimiento artístico surrealista y su relación con la educación artística contemporánea. El método utilizado en este artículo es una revisión crítica de la literatura y la reflexión teórica. En cuanto a los resultados, el artículo destaca la relevancia del surrealismo como una corriente que propuso una nueva forma de entender el arte y la creatividad

Amorós, Sánchez (2015) desarrollo la investigación “Memoria e infancia. Estrategias de aprendizaje en la educación primaria a partir de géneros pictóricos actuales como el surrealismo pop y sus derivados” El trabajo de investigación tiene como objetivo diseñar un programa de actividades que sirva para demostrar cómo el imaginario contracultural de una determinada época puede ser utilizado como estrategia para construir de manera efectiva un mensaje sobre la construcción identitaria en los niños que se encuentran en proceso. del aprendizaje del lenguaje visual artístico. El método utilizado en el trabajo de investigación no se establece explícitamente, pero se puede inferir que los investigadores utilizaron una combinación de revisión de literatura y aplicación práctica del programa de actividades que diseñaron.

Carvajal (2023) desarrollo la investigación “Técnicas pictóricas en el aprendizaje significativo basadas en el surrealismo para primero de EGB en unidad educativa Luis Leoro Franco” tiene como objetivo elaborar una guía didáctica para la enseñanza de técnicas de acrílico y tinta con base en el surrealismo a estudiantes de primer año de educación básica. Utilizando el método de enfoque cualitativo, sustentado en entrevistas a docentes de educación cultural y artística y docentes de primer año de educación básica. Obteniendo los resultados de aproximación positiva a la implementación de los temas, a partir del análisis de las entrevistas.

¿Cómo inducir la enseñanza de la pintura surrealista en el proceso de aprendizaje en la educación cultural y artística?

### **Objetivo general**

- Caracterizar la enseñanza de la pintura surrealista como recurso pedagógico para los docentes de Educación Cultural y Artística.

### **Objetivos específicos**

- Realizar una revisión bibliográfica y documental sobre la pintura surrealista y su aplicación en la educación cultural y artística.
- Analizar los resultados obtenidos de las estrategias de enseñanza surrealista y cómo impacta en el aprendizaje de los estudiantes.
- Elaborar una guía interactiva con un diseño intuitivo asegurando la navegación sencilla y facilitando la interacción fluida de los docentes.

La pintura surrealista es un género artístico que permite a los estudiantes explorar su creatividad e imaginación, lo que puede fomentar su pensamiento crítico y su capacidad de resolución de problemas. Además, la enseñanza de la pintura surrealista puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una apreciación más profunda del arte y su papel en la cultura y la sociedad. Para cautivar la atención acorde a sus intereses personales del estudiante, y también lograr una trascendencia de conocimientos favorables para el desarrollo, fomentando una participación crítica del estudiante.

La guía interactiva que se propone desarrollar en este proyecto puede ayudar a los docentes de Educación cultural y artística a introducir una metodología innovadora y atractiva en el aula. Esto puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje al estimular la creatividad y la participación de los estudiantes en el proceso educativo. Además de conocimientos básicos de composición corporal y espacial. Producto de investigación y la realización del material de apoyo tendrá una mejoría con sus conocimientos de conceptualización elaboración aprendizaje.

Además de métodos que se acoplen a la complejidad de los niveles de educación posteriormente elevará su nivel académico otorgando beneficios a la unidad académica que levantar su calidad de educación y adaptando a sus docentes en el manejo de las herramientas tecnológicas como medio de aprendizaje obteniendo mejora significativa en sus estudiantes lo cual podrá elevar el nivel académico de la institución mejorando su reputación de igual forma la universidad “Técnica del Norte” se beneficiará evidenciando el cumplimiento de sus disposiciones como su misión de buscar profesionales de excelencia en humanidades con espíritu éticamente crítico para facilitar y ejecutar el procedimiento de investigación la transferencia del conocimiento y su misión de contribuir con el desarrollo de la sociedad.

## CAPITULO I: MARCO TEORICO

### 1.1 El surrealismo y la pintura surrealista

El surrealismo es un movimiento artístico y literario que surgió en Europa en la década de 1920 y que se caracteriza por la exploración de lo irracional y lo subconsciente a través de la creación de imágenes sorprendentes y desconcertantes (Breton, 1924). El surrealismo es un movimiento literario y artístico que busca trascender la realidad a través de la psicología, la imaginación y la irrealidad. La pintura surrealista fue así una expresión artística de este movimiento, que buscaba capturar la libertad creativa y la imaginación ilimitada que se expresaba con más precisión a través de la pintura.

La pintura surrealista se caracteriza por la utilización de elementos simbólicos, oníricos y fantásticos, y por la combinación de objetos y seres que en la realidad no se encuentran juntos. La técnica, conocida como "yuxtaposición", busca crear una realidad paralela, que no sigue las leyes de la lógica o la razón (Gibson, 2000). Por consiguiente, se caracteriza por la exploración del subconsciente y el uso de imágenes simbólicas y oníricas en las obras. Los artistas surrealistas buscaban romper con las normas establecidas y explorar la libertad creativa, utilizando técnicas como la yuxtaposición y la asociación libre de ideas para crear imágenes sorprendentes y desconcertantes.

Así que el surrealismo y la pintura surrealista son útiles de enseñanza para docentes de Educación Cultural y Artística, ya que fomentan la creatividad, la imaginación y el pensamiento divergente en los estudiantes, como indica en otro estudio similar. Además, la pintura surrealista puede utilizarse como herramienta para explorar las emociones y los sentimientos, ya que muchas veces las imágenes creadas tienen un alto contenido emocional y psicológico (Kahlo, 1938).

#### 1.1.1 *Orígenes y contexto histórico del surrealismo*

El escritor y poeta francés André Breton, considerado el fundador del surrealismo, publica en 1924 el "Manifiesto surrealista", en el que expone las ideas y objetivos del movimiento (Breton, 1924). Además, en este manifiesto habla de la necesidad de romper con la lógica y la razón y explorar el subconsciente para encontrar nuevas formas de creación artística y literaria. La influencia del surrealismo se extiende a diversas áreas del arte y la cultura, incluyendo la pintura, la literatura, el cine y el teatro. En la pintura surrealista, destacan artistas como Salvador Dalí, René Magritte y Max Ernst, entre otros (Ades, 1986).

El surrealismo es un movimiento artístico y literario surgido de las ideas del dadaísmo y el movimiento psicoanalítico, y se desarrolla en Europa en la década de 1920 (Breton, 1924). Las vanguardias artísticas tuvieron una gran repercusión en la

sociedad este movimiento representa una búsqueda de nuevas formas de expresión artística y literaria a través de la exploración del subconsciente y la liberación de la lógica y la razón. Los orígenes del surrealismo se encuentran en el contexto histórico y cultural de la Europa de la primera mitad del siglo XX. En este período, el mundo había sido sacudido por la Primera Guerra Mundial y las teorías del psicoanálisis de Sigmund Freud comenzaban a ser ampliamente difundidas (Ades, 1986).

### 1.1.2 Características del surrealismo

Tabla 1  
Características de surrealismo

<b>Características del surrealismo</b>	<b>Referencias</b>
<b>Exploración del subconsciente y lo irracional</b>	Breton, 1924; Ades, 1986
<b>Uso de técnicas automáticas y aleatorias en la creación artística y literaria</b>	Freud, 1919; Breton, 1924
<b>La creación artística y literaria como un acto revolucionario contra la sociedad y la moralidad establecida</b>	Breton, 1924; Ades, 1986
<b>Imágenes oníricas y simbólicas</b>	Freud, 1900; Ades, 1986
<b>La yuxtaposición de elementos heterogéneos y la creación de nuevos significados a partir de su relación</b>	Breton, 1924; Ades, 1986
<b>El uso del humor y la parodia</b>	Breton, 1924; Ades, 1986
<b>La representación de la violencia, la muerte y la sexualidad de forma explícita</b>	Ades, 1986; Breton, 1924

### 1.1.3 Elementos visuales y temáticos de la pintura surrealista

La pintura surrealista se caracteriza por la representación de imágenes oníricas, irracionales y simbólicas. Los artistas surrealistas utilizan una serie de elementos visuales y temáticos para expresar sus ideas, emociones y pensamientos. A continuación, se describen algunos de estos elementos:

**Descontextualización:** La descontextualización es un elemento que se utiliza en la pintura surrealista para sacar a los objetos y las figuras de su entorno natural y colocarlos en situaciones inesperadas e ilógicas. Según André Breton, el líder del movimiento surrealista, "La simple descontextualización de un objeto o una figura humana puede revelar su verdadera naturaleza surrealista" (Breton, 1924).

**Automatismo:** El automatismo es un elemento que se utiliza en la pintura surrealista para permitir que la mente subconsciente del artista tome el control del proceso creativo. Este elemento se basa en la idea de que los pensamientos subconscientes son más auténticos y genuinos que los pensamientos conscientes. Como afirma Breton, "El automatismo es la fuente más pura de la actividad creativa" (Breton, 1924). **Metamorfosis:** La metamorfosis es un elemento que se utiliza en la pintura surrealista para mostrar la transformación de un objeto o una figura en otra cosa. Los objetos y las figuras en la pintura surrealista a menudo se transforman de una forma a otra de manera inesperada, creando un efecto de sorpresa y asombro en el espectador.

**Incongruencia:** La incongruencia es un elemento que se utiliza en la pintura surrealista para crear una sensación de inquietud e incomodidad en el espectador. Los elementos de la pintura surrealista a menudo se combinan de manera ilógica y absurda, creando una sensación de disonancia.

**Simbolismo:** El simbolismo es un elemento que se utiliza en la pintura surrealista para representar ideas abstractas y conceptos subjetivos. Los artistas surrealistas utilizan símbolos para comunicar sus pensamientos y emociones de una manera más profunda y significativa.

#### ***1.1.4 Representantes destacados del surrealismo y su obra***

El movimiento surrealista tuvo una amplia variedad de artistas que se dedicaron a explorar las posibilidades estéticas de la mente subconsciente y los sueños. Algunos de los representantes más destacados del surrealismo y sus obras más relevantes se presentan a continuación:

**Salvador Dalí:** uno de los artistas más conocidos del surrealismo, Dalí creó obras icónicas como "La persistencia de la memoria" (1931), en la que se representan relojes blandos y deformados en un paisaje desértico, y "La tentación de San Antonio" (1946), una pintura que muestra escenas surrealistas de la vida del santo.

**René Magritte:** conocido por sus imágenes sorprendentes y a veces humorísticas, Magritte exploró la relación entre las palabras y las imágenes en sus obras. Algunas de sus obras más destacadas incluyen "La traición de las imágenes" (1929), una pintura de una pipa con el texto "Esto no es una pipa" escrito debajo, y "Golconda" (1953), una pintura que muestra hombres cayendo del cielo en un paisaje urbano.

Max Ernst: conocido por sus collages y pinturas abstractas, Ernst fue uno de los fundadores del movimiento surrealista. Algunas de sus obras más famosas incluyen "La elección de la chica" (1934), una pintura que muestra una figura femenina rodeada de objetos misteriosos y aterradores, y "La mujer 100 cabezas" (1929), un collage que presenta una figura femenina con múltiples cabezas y ojos.

Joan Miró: Miró se destacó por su estilo abstracto y poético, y utilizó una amplia gama de técnicas y materiales en su obra. Algunas de sus obras más conocidas incluyen "La masía" (1921-22), una pintura que representa un paisaje imaginario, y "Constelaciones" (1940-41), una serie de pinturas abstractas que presentan formas estelares y orgánicas.

André Breton: aunque se conoce como escritor y poeta, Breton también fue un importante promotor y teórico del surrealismo. Su obra más famosa es "El manifiesto surrealista" (1924), en el que establece las bases teóricas y estéticas del movimiento surrealista.

### ***1.1.5 La enseñanza de las artes visuales en la educación cultural y artística***

La enseñanza de las artes visuales es un aspecto fundamental en la educación cultural y artística, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades y competencias en áreas como la creatividad, la imaginación y la expresión artística. Según López-Navajas y Corrales-García (2020), "La educación artística no solo es importante para el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, sino que también fomenta su capacidad para reflexionar sobre la realidad y el mundo que les rodea" (p. 60).

La enseñanza de las artes visuales implica el aprendizaje de técnicas y herramientas que permiten la creación de obras de arte. Además, también implica la comprensión de los conceptos y teorías que sustentan la creación artística. Según De la Cruz (2018), "La enseñanza de las artes visuales se basa en el aprendizaje de las técnicas y herramientas para crear obras de arte, pero también en la comprensión de la teoría y los conceptos que sustentan la creación artística" (p. 27).

La enseñanza de las artes visuales también promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Según Silva (2017), "La educación artística promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales como la empatía, la tolerancia y la capacidad de apreciar y valorar la diversidad cultural" (p. 12).

En el contexto de la educación cultural y artística, la enseñanza de las artes visuales debe estar enfocada en la promoción de la creatividad, la expresión personal y la apreciación del arte en todas sus formas. Según Blasco (2016), "La enseñanza de las artes visuales en la educación cultural y artística debe enfocarse en promover la creatividad, la expresión personal y la apreciación del arte en todas sus formas, para que los estudiantes desarrollen una visión crítica y reflexiva sobre su mundo" (p. 49).

## **1.2 Fundamentos teóricos y prácticos de la enseñanza de las artes visuales**

La enseñanza de las artes visuales es fundamental para la educación cultural y artística, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades creativas, estéticas y críticas. Según lo señalado por Burucúa (2005), la educación en artes visuales tiene como objetivo principal "formar ciudadanos capaces de percibir, comprender y comunicarse a través del lenguaje visual, como una expresión del pensamiento, la emoción y la cultura" (p. 23).

Los fundamentos teóricos y prácticos de la enseñanza de las artes visuales se basan en la comprensión del lenguaje visual y la aplicación de técnicas y herramientas que permitan a los estudiantes expresarse de manera efectiva a través del arte. Según lo señalado por Gardner (1999), la enseñanza de las artes visuales debe incluir no solo la técnica, sino también la exploración de ideas, emociones y conceptos a través del arte.

Además, según señala Eisner (2004), la enseñanza de las artes visuales debe enfocarse en el desarrollo de habilidades y competencias que permitan a los estudiantes apreciar y comprender el arte y crear sus propias obras de arte. Esto implica el fomento de la creatividad, la experimentación y la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, la enseñanza de la pintura surrealista puede enseñar artes visuales, ya que permite a los estudiantes explorar la creatividad, la imaginación y la expresión personal mediante elementos visuales y temáticos propios del surrealismo.

### ***1.2.1 El papel del docente en la enseñanza de las artes visuales***

La enseñanza de las artes visuales es una tarea compleja que involucra muchos factores, entre ellos el papel del docente. Según O'Neill y McPherson (2016), el docente debe ser un facilitador en el aprendizaje de las artes visuales, proporcionando un ambiente seguro y de apoyo para la creatividad y la experimentación. Además, debe tener una sólida formación en la disciplina que enseña y estar actualizado en las tendencias actuales y nuevas tecnologías.

El docente también debe ser consciente de la importancia de las artes visuales en la educación de los estudiantes. Según Stokrocki (2021), las artes visuales son esenciales en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les permiten explorar su creatividad, expresarse y comprender el mundo que les rodea.

Por otro lado, el docente debe ser capaz de adaptarse a las diferentes necesidades de los estudiantes y ser sensible a las diferencias culturales y sociales que puedan influir en la percepción y comprensión del arte (O'Neill y McPherson, 2016).

Asimismo, debe ser capaz de utilizar diferentes estrategias y metodologías para fomentar la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Stokrocki, 2021).

### ***1.2.2 La importancia de la enseñanza de la pintura surrealista en el contexto de la educación cultural y artística***

La enseñanza de la pintura surrealista es importante en el contexto de la educación cultural y artística por diversas razones, tales como la promoción del pensamiento crítico y la creatividad en los estudiantes, la exploración de nuevas formas de expresión artística y la ampliación del conocimiento sobre el movimiento surrealista. Según Seidelman (2020), el surrealismo ofrece una oportunidad para que los estudiantes exploren sus propias identidades y formas de pensamiento, así como para que cuestionen los límites tradicionales del arte y la sociedad. Además, la enseñanza de la pintura surrealista puede ayudar a los estudiantes a comprender la importancia de la experimentación y la innovación en el arte y la cultura.

Según Chalmers (2019), la enseñanza de la pintura surrealista también puede fomentar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes, como la empatía, la comprensión de perspectivas múltiples y la resolución de conflictos. Al explorar temas como la identidad, el inconsciente y los sueños a través de la pintura surrealista, los estudiantes pueden aprender a conectarse con los demás y a entender las experiencias de los demás de una manera más profunda.

Además, la enseñanza de la pintura surrealista puede ser un medio efectivo para enseñar habilidades técnicas y artísticas a los estudiantes. Según Marini (2019), el estudio de la pintura surrealista puede enseñar a los estudiantes sobre el uso de color, composición, perspectiva y otros elementos técnicos del arte. Esto no solo puede ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades artísticas, sino que también puede prepararlos para una carrera en el campo del arte o el diseño.

### **1.3 Metodología de enseñanza de la pintura surrealista**

La enseñanza de la pintura surrealista requiere de una metodología específica que permita a los estudiantes comprender las características y elementos visuales y temáticos de este movimiento artístico, y desarrollar sus habilidades creativas y técnicas en las artes visuales. Según Martínez-Ortiz, Gutiérrez-García y Romero-Sánchez (2019), la metodología de enseñanza de la pintura surrealista debe involucrar la realización de actividades prácticas que permitan a los estudiantes experimentar con los elementos

visuales propios del movimiento, como la yuxtaposición de elementos inconexos y la creación de mundos imaginarios.

González-Pérez y González-Santos (2020) proponen utilizar recursos digitales en la enseñanza de la pintura surrealista, como collages digitales y la edición de fotografías, para explorar las posibilidades creativas de este movimiento artístico.

Por su parte, Ochoa-Hernández (2021) destaca la importancia de fomentar la reflexión y el análisis crítico en la enseñanza de la pintura surrealista, mediante la discusión en grupo y la realización de investigaciones sobre la obra de artistas representativos del movimiento.

### ***1.3.1 Estrategias y técnicas para la enseñanza de la pintura surrealista***

La enseñanza de la pintura surrealista requiere de una metodología específica que permita a los estudiantes comprender las características y elementos visuales y temáticos de este movimiento artístico, y desarrollar sus habilidades creativas y técnicas en las artes visuales.

Según Martínez-Ortiz, Gutiérrez-García y Romero-Sánchez (2019), la metodología de enseñanza de la pintura surrealista debe involucrar la realización de actividades prácticas que permitan a los estudiantes experimentar con los elementos visuales propios del movimiento, como la yuxtaposición de elementos inconexos y la creación de mundos imaginarios. González-Pérez y González-Santos (2020) proponen utilizar recursos digitales en la enseñanza de la pintura surrealista, como collages digitales y la edición de fotografías, para explorar las posibilidades creativas de este movimiento artístico.

Por su parte, Ochoa-Hernández (2021) destaca la importancia de fomentar la reflexión y el análisis crítico en la enseñanza de la pintura surrealista, mediante la discusión en grupo y la realización de investigaciones sobre la obra de artistas representativos del movimiento.

### ***1.3.2 Planificación de actividades y proyectos para la enseñanza de la pintura surrealista***

La planificación de actividades y proyectos es esencial para una enseñanza efectiva de la pintura surrealista en el contexto de la educación cultural y artística. A continuación, se presentan algunas referencias sobre cómo planificar y diseñar actividades y proyectos para la enseñanza de la pintura surrealista.

Según Latorre (2016), la planificación de actividades debe considerar los siguientes elementos: los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las estrategias metodológicas, los recursos y la evaluación. En cuanto a los objetivos de aprendizaje, estos deben estar alineados con el perfil de salida que se espera para los estudiantes y

con las competencias que se quieren desarrollar. Los contenidos deben estructurarse de manera coherente y secuencial, y seleccionarse según su relevancia para lograr los objetivos de aprendizaje. Las estrategias metodológicas deben ser variadas y adaptadas al nivel de los estudiantes, y deben permitir la participación activa y el trabajo colaborativo. Los recursos deben ser adecuados y suficientes para garantizar el desarrollo de las actividades, y la evaluación debe ser integral, coherente con los objetivos de aprendizaje y permitir la retroalimentación.

Por su parte, Carretero y Asensio (2020) proponen el uso de proyectos como una forma efectiva de enseñanza de las artes visuales, ya que permiten la integración de diferentes contenidos y habilidades, y fomentan la creatividad y el trabajo colaborativo. En el caso de la enseñanza de la pintura surrealista, los proyectos pueden abordar diferentes temas, como la representación de sueños, la exploración de la imaginación y la experimentación con técnicas y materiales diversos.

En cuanto a la planificación específica de proyectos de pintura surrealista, Díaz y Pérez (2019) proponen una metodología que contempla las siguientes fases: análisis de obras y artistas surrealistas, exploración de técnicas y materiales, creación de bocetos y propuestas, ejecución de la obra y evaluación. Según los autores, esta metodología permite una aproximación integral a la pintura surrealista y permite la exploración de diferentes aspectos de la creatividad y la expresión artística.

### ***1.3.3 Uso de recursos y materiales para la enseñanza de la pintura surrealista***

En la enseñanza de la pintura surrealista, es importante contar con recursos y materiales adecuados para lograr una experiencia educativa significativa y enriquecedora. Entre los recursos más utilizados se encuentran las imágenes y videos de obras de arte surrealistas, así como la literatura relacionada con el movimiento y la pintura surrealistas en particular.

En este sentido, varios autores destacan la importancia de la utilización de tecnologías digitales en la enseñanza de las artes visuales, incluyendo la pintura surrealista. En un estudio sobre el uso de videos en la enseñanza de la pintura surrealista, los autores concluyen que "el uso de videos didácticos puede ser una herramienta efectiva para enseñarla, ya que ayuda a los estudiantes a comprender mejor los conceptos y técnicas involucrados en este estilo artístico" (Márquez y Ramírez, 2020, p. 68).

Otro recurso importante para la enseñanza de la pintura surrealista son los materiales y herramientas artísticas, como pinceles, lienzos, pinturas y otros materiales especializados. En este sentido, varios autores destacan la importancia de la elección cuidadosa de estos materiales para lograr resultados óptimos en la enseñanza de la pintura surrealista (García, 2019).

## **1.4 Diseño de la guía interactiva**

La guía interactiva es una herramienta esencial para la enseñanza de la pintura surrealista en el contexto de la educación cultural y artística. El diseño de esta guía debe estar enfocado en proporcionar al docente una metodología clara y accesible que permita el desarrollo de habilidades creativas y críticas en los estudiantes. Para el diseño de la guía interactiva se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

Utilizar un lenguaje claro y sencillo que facilite la comprensión de los contenidos. Incluir ejemplos y actividades prácticas que permitan la aplicación de los conceptos teóricos. Incorporar recursos audiovisuales como videos y presentaciones para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Promover la interacción y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Considerar la retroalimentación y la evaluación como elementos clave para mejorar la calidad de la guía interactiva.

Actualmente, existen herramientas tecnológicas que pueden usarse para el diseño de guías interactivas, como plataformas educativas en línea y software de diseño gráfico. Es importante seleccionar la herramienta adecuada de acuerdo con las necesidades y objetivos específicos de la guía interactiva.

### ***1.4.1 Fundamentos teóricos y metodológicos del diseño de la guía interactiva***

El diseño de una guía interactiva para la enseñanza de la pintura surrealista requiere de fundamentos teóricos y metodológicos que permitan su adecuada elaboración. En este sentido, se pueden destacar diversas corrientes teóricas y metodológicas que pueden ser de utilidad para su diseño.

Por un lado, la teoría del aprendizaje significativo, propuesta por Ausubel (1963), plantea que el aprendizaje es un proceso en el que se relacionan los nuevos conocimientos con los previos que ya se poseen, por lo que la guía interactiva debe estar diseñada de manera que facilite la conexión de los conceptos de la pintura surrealista con los conocimientos previos de los estudiantes.

Por otro lado, la teoría del constructivismo, desarrollada por Piaget (1973), sostiene que el conocimiento se construye a partir de las experiencias y la interacción del individuo con el entorno, lo que implica que la guía interactiva debe fomentar la participación activa del estudiante en la construcción de su propio conocimiento.

Asimismo, la teoría del diseño instruccional, que se enfoca en el diseño de materiales educativos, puede ser de gran ayuda en el diseño de la guía interactiva. En esta línea, se destacan las propuestas de Reigeluth (1983) y Morrison, Ross y Kemp

(2004), que plantean pasos y consideraciones a considerar en el diseño de materiales educativos.

En cuanto a la metodología de diseño, el enfoque de diseño centrado en el usuario, propuesto por Norman y Draper (1986), puede ser de utilidad para la elaboración de la guía interactiva, ya que se centra en las necesidades y características del usuario para su diseño.

#### **1.4.2 Elementos y secciones de la guía interactiva**

La guía interactiva es una herramienta pedagógica cuyo objetivo es proporcionar a los docentes de educación cultural y artística una metodología para enseñar la pintura surrealista de manera didáctica y creativa. Según Esteban-Guitart (2018), la guía interactiva es un recurso educativo que permite al estudiante participar activamente en su aprendizaje, ya que implica la interacción con el contenido, la retroalimentación constante y la posibilidad de explorar y experimentar de manera autónoma.

La guía interactiva diseñada para la enseñanza de la pintura surrealista consta de los siguientes elementos y secciones:

**Introducción:** en esta sección se presenta una breve descripción del objetivo y la importancia de la guía interactiva.

**Fundamentos teóricos:** esta sección proporciona información sobre el surrealismo, la pintura surrealista y su importancia en la educación cultural y artística.

**Metodología de enseñanza:** en esta sección se presenta la metodología diseñada para la enseñanza de la pintura surrealista, que incluye estrategias, técnicas, actividades y proyectos.

**Recursos y materiales:** en esta sección se enumeran los recursos y materiales necesarios para la implementación de la metodología de enseñanza.

**Evaluación:** en esta sección se presentan los criterios de evaluación y los instrumentos de evaluación que se utilizarán para medir el aprendizaje de los estudiantes.

**Conclusiones:** en esta sección se presentan las conclusiones y recomendaciones finales para la implementación de la metodología de enseñanza de la pintura surrealista.

Según García-Carmona y Gutiérrez-Sigler (2021), la guía interactiva es una herramienta pedagógica efectiva para el aprendizaje de las artes visuales, ya que permite al estudiante explorar y experimentar con el contenido, lo que aumenta su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje. Además, la guía interactiva proporciona al docente un conjunto de estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de la pintura surrealista de manera innovadora y creativa.

## **CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS**

### **2.1 Tipo de investigación**

#### ***2.1.1 Investigación descriptiva***

Este estudio se hará con un enfoque de investigación descriptiva para explorar la enseñanza de la pintura surrealista como herramienta de enseñanza cultural y artística. Según Martínez (2020), la investigación descriptiva tiene como objetivo principal describir y analizar las características y rasgos de un fenómeno o situación determinada. En este caso, se busca describir cómo la utilización de la pintura surrealista puede influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los docentes y estudiantes.

### **2.2 Diseño de investigación**

#### ***2.2.1 Investigación experimental***

El presente estudio empleará un diseño de investigación experimental para explorar la enseñanza de la pintura surrealista como herramienta de enseñanza para docentes de educación cultural y artística. "El diseño experimental es útil para examinar el efecto de una intervención o tratamiento específico en un grupo de estudio y compararlo con uno de control sin intervención. Permite evaluar las diferencias entre los grupos y establecer conclusiones sólidas sobre la eficacia del tratamiento en el desarrollo de habilidades y conocimientos." (Morrison, Ross, & Kemp, 2004, p. 108).

### **2.3 Enfoque de investigación**

#### ***2.3.1 Enfoque de investigación cualitativa***

Este estudio empleará un enfoque cualitativo de investigación para explorar la enseñanza de la pintura surrealista. Según Denzin y Lincoln (2018), el enfoque cualitativo se centra en comprender y analizar fenómenos desde la perspectiva de los participantes, capturando la complejidad y la riqueza de las experiencias humanas. En apoyo a este enfoque, Smith (2021) destaca que la investigación cualitativa es adecuada para estudiar procesos educativos complejos, permitiendo una comprensión más profunda de las prácticas docentes y las percepciones de los estudiantes.

## **2.4 Técnicas e instrumentos de investigación**

### **2.4.1 Entrevista**

En este estudio sobre la enseñanza de la pintura surrealista como herramienta de enseñanza para docentes de educación cultural y artística, se utilizarán dos técnicas de investigación: la entrevista y la ficha de observación. Estas técnicas permitirán recopilar datos tanto a través de las experiencias y perspectivas de los docentes, como a través de la observación directa de las actividades y prácticas en el aula. La entrevista en profundidad se considera una técnica valiosa para obtener información detallada sobre las experiencias, métodos pedagógicos y percepciones de los docentes. Según Kvale (2020), la entrevista permite a los participantes expresar sus pensamientos, emociones y perspectivas en sus propias palabras, lo que proporciona una comprensión rica y en profundidad del fenómeno estudiado.

## **2.5 Participantes**

La población de estudio en este caso está constituida por los 2 docentes de la asignatura de Educación Cultural y Artística que trabajan en la Unidad Educativa Fiscomisional "Nuestra Señora de Fátima" y que se distribuyen entre los 6 niveles académicos. Estos docentes son el grupo de interés para la investigación sobre la influencia de la enseñanza de técnicas pictóricas basadas en el surrealismo en el aprendizaje significativo desde la niñez hasta su adolescencia.

## **CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

En este estudio, se diseñó preguntas estructuradas para docentes de todos los niveles escolares. La entrevista se realizó de manera presencial en la organización Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima” para recabar información que sustente la investigación. Es necesario conocer las estrategias que utiliza el docente, la estructura de las clases, las estrategias metodológicas que utiliza para definir el proceso de enseñanza en técnicas visuales. Los resultados de las entrevistas se revisaron con diferentes opiniones y sugerencias, lo que permitió una rica interpretación que consideró la experiencia de cada docente.

### **En base a la pregunta 1**

#### **¿Cuál es su nombre, nivel académico y los niveles educativos que imparte clase?**

Se realizó la pregunta a los dos docentes de Educación Cultural y Artística.

En el caso de Nancy del Carmen Lomas Reyes, tiene un título de tercer nivel en Ciencias de la Educación con mención en Bellas Artes. Ella imparte clases a niveles desde inicial hasta séptimo de básica, lo que implica trabajar con niños desde una edad temprana hasta los primeros años de la educación secundaria. Además de enseñar a estos niveles, también imparte clubs artísticos, lo que implica que organiza y guía actividades extracurriculares relacionadas con las bellas artes para los estudiantes.

Por otro lado, el docente Jairo Angulo Ortega tiene un título de tercer nivel en Tecnología en Educación Musical y es Licenciado en Educación Integral. Él imparte clases a estudiantes de básica superior y bachillerato. Esto significa que trabaja con estudiantes en los últimos años de la educación secundaria y en el nivel de bachillerato, donde los contenidos y las exigencias académicas son más avanzadas. Su especialidad en tecnología en educación musical implica que utiliza herramientas y recursos tecnológicos para enseñar música a sus estudiantes.

### **En base a la pregunta 2**

#### **¿Qué estrategias de aprendizaje ha seguido a lo largo de todo el proceso educativo?**

E1: Experiencia y manipulación concreta.

E2: Lúdicos y expresión.

Los entrevistados mencionan que utilizan diversas estrategias de aprendizaje al enseñar educación artística. Una de ellas es la estrategia lúdica, que consiste en utilizar el juego y la diversión como medio de aprendizaje. Según Selmes (1988), "las estrategias de aprendizaje son procedimientos que se aplican de un modo intencional y deliberado a una tarea y que no

pueden reducirse a rutinas automatizadas" (p. 43). Esta estrategia permite fomentar la expresión artística, utilizando el arte como herramienta de expresión y creación. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden explorar su creatividad, experimentar con diferentes formas de arte y desarrollar sus habilidades artísticas de manera más divertida y participativa. Por lo que se considera para realizar la guía interactiva a través de juegos.

Además, los entrevistados mencionan que hacen uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como otra estrategia de aprendizaje. Las TIC permiten incorporar recursos digitales, donde evidencian el uso de vídeo y diapositivas educativas para enriquecer la enseñanza y aprendizaje. Estas herramientas tecnológicas brindan a los estudiantes nuevas formas de explorar y crear arte, así como de acceder a recursos y referencias artísticas.

Otra estrategia mencionada es la experimental, que implica la manipulación de objetos y materiales. A través de la experimentación y la exploración activa, los estudiantes pueden descubrir diferentes técnicas artísticas, probar materiales y texturas, y desarrollar un enfoque más práctico. Esta estrategia permite que los estudiantes adquieran habilidades técnicas, descubran nuevas posibilidades y se involucren de manera más activa en el proceso creativo.

### **En base a la pregunta 3**

#### **¿Qué conoce acerca de los movimientos artísticos del siglo XX?**

E1: Día a día se van innovando, un cambio una moda.

E2: Nueva tendencia que ha quitado el aburrimiento a lo convencional.

Los entrevistados mencionaron que existe un nivel de conocimiento y comprensión de los movimientos artísticos. Según ellos, estos movimientos son una nueva tendencia que ha eliminado el aburrimiento asociado con el arte convencional, ofreciendo nuevas formas de expresión más accesibles. Los docentes destacaron que estos movimientos cambian constantemente en la moda, la escultura y la pintura.

Además, los entrevistados resaltaron la importancia del arte del clásico y lo compararon con las nuevas obras minimalistas. Reconocieron que cada movimiento artístico tiene sus propias características y estilos, y valoraron la individualidad de los gustos artísticos de cada persona. En este sentido, el arte se considera un medio de expresión valioso, permitiendo a cada individuo encontrar su propia forma de comunicarse y manifestarse artísticamente.

### **Con respecto a la pregunta 4**

#### **¿Cuál es tu opinión sobre la importancia de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje en la educación cultural y artística?**

E1: Se va fuera de la regla tienen imaginaciones increíbles.

E2: Expresión más que la propia técnica.

Los docentes valoran la importancia de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje en la educación cultural y artística. Mencionan que ahora se busca enseñar a los estudiantes a expresarse y comunicarse mediante el arte, y los movimientos artísticos contemporáneos, como el surrealismo, son importantes en este enfoque.

Los docentes destacan que la pintura surrealista rompe con los prototipos y paradigmas establecidos en el arte, permitiendo que se mezcle lo real con lo irreal. Consideran relevante al trabajar con niños, ya que el surrealismo explora la imaginación y les permite salirse de las reglas convencionales, permitiendo que su imaginación se desarrolle libremente.

### **Con respecto a la pregunta 5**

**¿Utilizas recursos y materiales específicos para enseñar la pintura? ¿Cuáles son y cómo los incorporas en tus clases?**

E1: El arte no tiene reglas. No importa el material ni el soporte.

E2: Materias sencillas pinceles, marcadores y colores.

Los docentes mencionaron que en el arte no hay reglas e importa más la creatividad y la expresión que los materiales y soportes utilizados. El objetivo principal es brindarles a los estudiantes la libertad de expresar su imaginación y plasmar sus ideas a través del arte.

En cuanto a los recursos y materiales utilizados, los docentes mencionaron que se utilizan materiales sencillos como pintura, marcadores y colores. Estos materiales básicos permiten a los estudiantes experimentar y explorar diferentes técnicas artísticas sin restricciones. La idea es que los estudiantes se centren más en la expresión y la comunicación a través del arte que en la técnica o los materiales específicos utilizados.

### **En relación con la pregunta 6**

**¿Con que frecuencia utiliza las tecnologías para impartir sus clases? ¿Cuáles?**

E1: Diaria.

E2: A diario.

La respuesta del docente muestra una actitud contradictoria hacia el uso de la tecnología en las artes. Por un lado, mencionó que la tecnología se usa a menudo en el salón de clases para mostrar imágenes y señales para ayudar a los estudiantes a concentrarse.

Reconoce que la tecnología puede servir como guía para los estudiantes, brindándoles ejemplos ilustrativos y permitiéndoles comprender y expresarse.

Sin embargo, la educadora también destaca que el arte es de naturaleza figurativa y que los niños deben imaginar antes de copiar una imagen. Esto significa que el uso excesivo de imágenes o tecnologías predefinidas puede limitar la capacidad de un estudiante para explorar y expresar la creatividad y la visión artística.

En el contexto del Surrealismo, la docente mencionó que los ejemplos visuales ayudan a los estudiantes a comprender y apreciar esta dirección artística. Esto sugiere que en algunos casos el uso de la tecnología puede ser útil como herramienta educativa para mostrar ejemplos y contextos relacionados con el Surrealismo.

### **Con respecto a la pregunta 7**

**¿Cuál es tu nivel de familiaridad y habilidad con el uso de herramientas tecnológicas para implementar una guía interactiva en sus clases? ¿Por qué?**

E1: A veces los niños saben más que uno, tiene que estar a la par de ellos.

E2: A partir de la pandemia se han desarrollado. Experimentación en sus casas.

Los docentes mencionaron que, después de la pandemia, se han familiarizado con el uso de herramientas tecnológicas en su labor docente. Hacen referencia a herramientas como cuestionarios en línea (quiz) y presentaciones en PowerPoint, que la computación les proporciona y que pueden implementar en sus clases. También mencionan el uso de Paint para que los estudiantes experimenten en sus casas.

Los docentes reconocen que, como docentes, están en constante aprendizaje en cuanto al uso de herramientas tecnológicas. Mencionan que, a veces, los niños tienen más conocimientos y habilidades tecnológicas que ellos, por lo que es importante mantenerse al día y aprender de los estudiantes. Destacan que no es difícil preguntar y consultar para poder trabajar de la mejor manera posible.

### **En base a la pregunta 8**

**¿Cuál crees que sería la herramienta ideal para generar una guía interactiva sobre la enseñanza de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje en el contexto de la educación cultural y artística?**

E1: Lúdico. Incentivos en los niños.

E2: Interés y curiosidad busca lo tecnológico.

Los docentes mencionaron que la tecnología ha sido una herramienta valiosa para romper paradigmas en la enseñanza. Señalaron que sería interesante aplicar guías interactivas en el aula en lugar de utilizar los libros o fotografías tradicionales. Observan que los estudiantes tienen una afinidad natural hacia la tecnología y que la herramienta más accesible para ellos es a través de sus teléfonos celulares, independientemente del programa utilizado en computadoras o dispositivos móviles.

Los docentes consideran que la gamificación, la incorporación de elementos de juego, podría ser una estrategia efectiva. Asimismo, mencionaron que mezclar diferentes técnicas artísticas, promover el desarrollo de habilidades y la imaginación, y fomentar la exposición del arte podrían ser formas de valorar el arte y brindar incentivos para que los estudiantes continúen trabajando en esta área.

### **En relación con la pregunta 9**

**¿Cómo crees que una guía interactiva puede potenciar el aprendizaje y la participación en la asignatura?**

E1: El cambio de espacios.

E2: Lo tecnológico se ha convertido en algo cotidiano en la educación.

Los docentes expresaron que la tecnología se está volviendo algo común en la educación y que puede tener un impacto positivo en el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Consideran que aplicar una guía interactiva mediante el uso de tecnología puede ayudar a los estudiantes a descubrir, interpretar y comprender el arte de una manera más efectiva. Mencionan que, al reemplazar el texto tradicional por recursos proyectados en la computadora, se produce un cambio en el manejo de los espacios y se fomenta la libertad de los estudiantes.

Además, los docentes reconocen la importancia de respetar los gustos individuales de cada estudiante y evitar imponer únicamente métodos tradicionales, como el uso exclusivo del libro. Consideran que, al incorporar tecnología en el aprendizaje del arte, se puede cambiar la mentalidad y permitir a los niños explorar y desarrollar su creatividad de una manera más personalizada.

### **En base a la pregunta 10**

**¿Cuál cree que sea un inconveniente para la aplicación en la institución?**

E1: Falta de herramientas tecnológicos.

E2: Falta de interés.

Los docentes identificaron varios obstáculos y dificultades para implementar la guía interactiva en la institución. Algunos de estos desafíos incluyen:

**Falta de acceso a implementos tecnológicos:** No todos los estudiantes tienen acceso a computadoras o dispositivos móviles en sus hogares, lo que dificulta la implementación de la guía interactiva fuera del entorno escolar. Esto limita la capacidad de los estudiantes para participar plenamente en actividades tecnológicas relacionadas con el arte.

**Falta de interés y apoyo:** Algunos docentes mencionaron que los estudiantes pueden tener poco interés en expresarse a través del arte o que puede haber una falta de apoyo para que los estudiantes se sientan cómodos y motivados para utilizar la guía interactiva. Esto puede obstaculizar el proceso de implementación y afectar la participación de los estudiantes.

**Resistencia al cambio:** Los docentes señalaron que implementar una guía interactiva en lugar de métodos tradicionales puede requerir un cambio en la mentalidad y enfoque de enseñanza. Algunos docentes pueden tener resistencia o dificultad para adaptarse a nuevas tecnologías o métodos de enseñanza, lo que puede afectar la implementación de la guía interactiva.

**Limitaciones de recursos:** Algunas instituciones pueden tener limitaciones de recursos, como falta de laboratorios o equipos tecnológicos suficientes, lo que dificulta la implementación de la guía interactiva de manera efectiva.

### **Análisis final**

Durante el análisis de la información proporcionada por los docentes, se identificaron varias variables relacionadas con la implementación de la guía interactiva en la educación artística. A continuación, se presenta un resumen final de los hallazgos:

1. Nivel de conocimiento y destrezas en el uso de herramientas tecnológicas: Los docentes expresaron que, después de la pandemia, han adquirido habilidades en el uso de herramientas tecnológicas. Reconocieron la importancia de mantenerse actualizados y aprender de los estudiantes, quienes a menudo tienen más conocimientos tecnológicos.

2. Valoración de la importancia de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje:

3. Percepción del impacto positivo de una guía interactiva en el aprendizaje y la participación estudiantil: Los docentes consideraron que la implementación de una guía interactiva mediante tecnología podría afectarlo en el aprendizaje de los estudiantes. Señalaron que esto permitiría a los estudiantes descubrir, interpretar y comprender el arte de una manera más efectiva, fomentando su creatividad y expresión personal.

4. Obstáculos o dificultades para implementar la guía interactiva en la institución: Los docentes identificaron varios obstáculos en la implementación de la guía interactiva. Estos incluyeron la falta de acceso a implementos tecnológicos fuera del entorno escolar, la

falta de interés y apoyo de los estudiantes, la resistencia al cambio y las limitaciones de recursos en la institución.

Los docentes reconocieron la importancia de la tecnología en la educación artística, aunque enfatizaron la necesidad de equilibrar el uso de herramientas tecnológicas promoviendo la imaginación, la expresión personal y la libertad creativa de los estudiantes. La implementación exitosa de una guía interactiva requeriría superar los obstáculos identificados y encontrar soluciones para garantizar el acceso a la tecnología, fomentar el interés y apoyo de los estudiantes, y proporcionar los recursos necesarios.

En conclusión, incorporar una guía interactiva en la educación artística mediante herramientas tecnológicas puede fomentar el aprendizaje, la participación y la expresión creativa de los estudiantes. Sin embargo, es importante abordar los desafíos relacionados con el acceso a la tecnología y el apoyo emocional necesario para que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos en este enfoque de enseñanza. Al hacerlo, se puede crear un entorno enriquecedor que combine la tecnología con la imaginación y la expresión personal en el aprendizaje artístico.

## CAPITULO IV: PROPUESTA

La propuesta para la creación de una guía interactiva utilizando el programa app.genial.ly. En esta guía, se incluirán diversas páginas de internet cuidadosamente seleccionadas, que servirán como recursos para verificar y fortalecer el proceso educativo a través de métodos lúdicos. Nuestro enfoque se centrará en garantizar que los tres tipos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico, estén adecuadamente involucrados y motivados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### Estructura

La guía interactiva se estructura de la siguiente manera, especificación del título Guía interactiva “El Espejo de lo Subconsciente: Navegando el Surrealismo” posterior mente contiene introducción, objetivos, contenido y sus referencias informativas.

### Figura 1

*Carátula de la guía*



Nota: Captura de aplicación genially

### Contenido

El contenido se dividirá según su nivel educativo, desde niños de preparatoria hasta adolescentes de bachillerato, en el que incluiremos descripción de la actividad lúdica y sus objetivos en el currículo ECA.

**Figura 2**

*Niveles educativos*



Nota: Captura de aplicación genially

### **Preparatoria niños de 5 a 6 años**

#### ***Objetivos de ECA***

O.ECA.1.5. “Disfrutar como espectador de manifestaciones artísticas y culturales de su entorno inmediato.”

O.ECA.1.6. Registrar imágenes y sonidos mediante el uso de medios audiovisuales y tecnologías digitales.

#### ***Actividad paso a paso***

**Título de la actividad:** Elige un título descriptivo y claro que indique el propósito de la actividad. La actividad tendrá el nombre de "Mundos Fantásticos"

**Objetivo de la actividad:** Familiarizar a los niños con los conceptos básicos del surrealismo y despertar su curiosidad e interés por este movimiento artístico. Se busca que los niños comiencen a comprender que el arte puede ir más allá de la representación realista y explorar nuevas formas de expresión.

**Estimulación creativa:** A través de la visita al museo y la observación de obras surrealistas, se busca estimular la creatividad de los niños y su capacidad de imaginar y soñar. Se les animará a observar detenidamente las obras, identificar elementos sorprendentes y fantásticos, y compartir sus propias interpretaciones.

**Duración:** 40 minutos

**Descripción de la actividad:**

Has clic en el ítem de actividad y descarga las imágenes para recortar.

Preparación de los materiales: Reúne todos los materiales necesarios, como cartulina de cualquier color, goma, tijeras, un marcador y hojas de recortes. Asegúrate de que haya suficientes hojas de recortes con imágenes variadas y coloridas que puedan ser recortadas y utilizadas en el collage.

Explicación del objetivo: Comienza explicando a los niños que van a crear un collage surrealista utilizando los materiales proporcionados. Menciona que podrán crear un mundo imaginario y fantástico en su collage, combinando diferentes elementos y formas.

Elección de la cartulina: Pide a cada niño que seleccione una cartulina del color que más les guste para servir como fondo de su collage surrealista. Puedes sugerirles que elijan colores que les parezcan interesantes o que se relacionen con la idea de lo surrealista, como tonos brillantes u oscuros.

Exploración y organización de los recortes: Invita a los niños a explorar los recortes que han realizado y a organizarlos según sus preferencias. Pueden agruparlos por temas, colores o simplemente dejarlos en un montón para seleccionarlos más adelante.

Pegado de los recortes: Dale a los niños un poco de goma o pegamento y pídeles que comiencen a pegar los recortes en la cartulina. Anímalos a ser creativos y a combinar los diferentes elementos de manera que creen un paisaje surrealista único. Pueden superponer los recortes, crear composiciones inusuales o incluso pegarlos en ángulos inesperados.

Decoración adicional: Si los niños desean agregar más detalles o elementos a su collage, pueden hacerlo con el marcador. Pueden dibujar líneas, patrones, palabras o cualquier otro elemento que complemente su creación surrealista.

Finalización y presentación: Una vez que los niños hayan completado sus collages, déjalos secar y luego invítalos a compartir sus creaciones con el resto del grupo. Anímalos a describir lo que han creado, los elementos que utilizaron y las historias que pueden surgir de sus collages surrealistas.

Exploración sensorial y táctil: Durante la actividad de creación de collages, se les proporcionará a los niños diferentes materiales, como papel de colores, revistas, pegamento, tijeras y otros elementos que puedan recortar y pegar. Se busca que exploren los diferentes materiales, experimenten con texturas y disfruten del proceso creativo a través del tacto y la manipulación.

Desarrollo de habilidades motoras: La actividad de recortar y pegar en la creación de collages fomentará el desarrollo de las habilidades motoras finas de los niños, como el control

de los movimientos de las manos y los dedos. También se promoverá la coordinación mano-ojo mientras seleccionan y colocan los elementos en sus collages.

**Roles y responsabilidades:** En este caso el facilitador enviara el enlace a los padres de familia para solicitar imprimir el material.

**Criterios de evaluación:**

CE.ECA.1.4. “Participa en acciones y creaciones artísticas colectivas a través de juegos y otras actividades libres o dirigidas.”

**Variables:**

**Creatividad:** La actividad busca fomentar la creatividad de los niños, permitiéndoles explorar su imaginación y expresión artística a través del collage surrealista. Observa cómo cada niño interpreta y combina los elementos de manera única en su creación.

**Habilidades motoras finas:** La actividad también implica el desarrollo de habilidades motoras finas, ya que los niños recortarán y pegarán los elementos en su collage. Observa cómo manejan las tijeras, el pegamento y cómo controlan los movimientos de sus manos y dedos al trabajar con precisión.

**Adaptaciones:**

**Materiales adaptados:** Si hay niños con dificultades motoras o habilidades de recorte limitadas, considera proporcionar tijeras con mango ergonómico o de seguridad, o incluso ofrecer recortes pre-recortados para que los niños los utilicen en su collage.

**Orientación adicional:** Algunos niños pueden necesitar más apoyo y orientación durante la actividad. Proporciona instrucciones claras y paso a paso, y ofrece ayuda individualizada según sea necesario.

**Recomendaciones:**

**Fomenta la exploración:** Anima a los niños a explorar y experimentar con diferentes combinaciones de recortes, colores y formas. Permíteles seguir su intuición y ser creativos en la creación de su collage surrealista.

**Promueve la narración de historias:** Invita a los niños a crear una historia o descripción para su collage surrealista. Pueden compartir qué sucede en su mundo imaginario y qué emociones o ideas representan en su creación.

**Celebración y exhibición:** Al finalizar la actividad, organiza una celebración donde los niños puedan exhibir sus collages surrealistas. Puedes crear un espacio de exhibición en el aula o en un área común, donde los niños puedan compartir y apreciar las creaciones de sus compañeros.

Reflexión y conversación: Promueve una conversación reflexiva con los niños después de la actividad. Anima a que compartan lo que han aprendido, lo que les ha resultado más interesante o desafiante, y cómo se han sentido al explorar el surrealismo a través del collage.

Recuerda adaptar las recomendaciones y consejos adicionales según las necesidades y características de tu grupo de niños. Cada niño es único, y es importante brindarles un entorno de apoyo y estimulación adecuado para su desarrollo creativo y personal.

## **Educación general básica elemental, niños de 6 a 8 años**

### ***Objetivos de ECA***

O.ECA.2.6. “Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para buscar información sobre obras, autores o técnicas y crear producciones sonoras, visuales o audiovisuales sencillas.”

O.ECA.2.8. Buscar, seleccionar y organizar información sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, y exponer los conocimientos adquiridos.

### ***Actividad paso a paso***

**Título de la actividad:** Elige un título descriptivo y claro que indique el propósito de la actividad. La actividad tendrá el nombre de "QuizzaPalooza: El Desafío del Conocimiento"

**Objetivo de la actividad:** Evaluar y verificar el conocimiento mediante un quiz interactivo para fomentar la participación y el aprendizaje, proporcionando preguntas desafiantes y entretenidas.

**Estimulación creativa:** Utilizar diferentes formatos de preguntas, como preguntas de opción múltiple y preguntas visuales, para mantener la atención y la participación.

Estimulo de recompensa.

**Duración:** 40 minutos

### **Descripción de la actividad:**

- Has clic en el ítem de actividad. (Se abrirá una nueva pestaña)
- Has clic en empezar
- Para fomentar la participación el estudiante que tenga mayor puntaje recibirá puntos adicionales.

### **Criterios de evaluación:**

CE.ECA.3.1. “Reconoce y representa la propia identidad y la historia personal a través de distintas formas de expresión.”

### **Variables:**

Dificultad de las preguntas: Puedes variar el nivel de dificultad de las preguntas, desde preguntas fáciles para los principiantes hasta preguntas más desafiantes para los expertos.

Temáticas: Puedes elegir diferentes temáticas para cada ronda de preguntas, como ciencia, historia, deportes, cine, música, entre otros. Esto permitirá a los participantes tener una variedad de conocimientos y mantener el interés.

### **Adaptación:**

Adaptación para equipos: Si decides realizar el quizz en equipos, asegúrate de establecer reglas claras sobre cómo se formarán los equipos y cómo se asignarán los puntos. Fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, y considera incluir preguntas especiales que requieran la participación de todo el equipo.

Adaptación para diferentes formatos de juego: Si planeas realizar el quizz en diferentes contextos, como eventos presenciales o virtuales, asegúrate de adaptar la dinámica del juego según el entorno. Por ejemplo, si es un evento presencial, puedes incorporar rondas de preguntas con respuestas rápidas donde los participantes levanten la mano. En un entorno virtual, puedes utilizar herramientas de votación o preguntas de opción múltiple en una plataforma en línea.

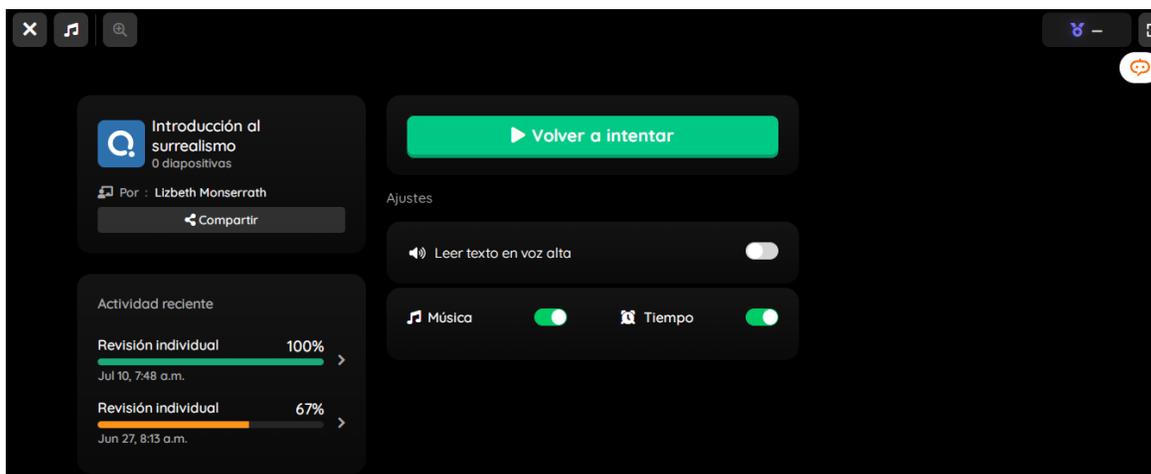
Adaptación para la participación de todos: Asegúrate de dar la oportunidad a todos los participantes de responder preguntas. Puedes incluir rondas de preguntas individuales o preguntas que requieran respuestas escritas para garantizar que todos tengan la oportunidad de participar activamente.

### **Recomendaciones:**

Recomendaciones para la retroalimentación: Después de cada pregunta, proporciona una explicación breve de la respuesta correcta. Esto permitirá que los participantes aprendan mientras juegan y refuercen su conocimiento.

**Figura 3**

*Quizz*



Nota: QuizzaPalooza para básica elemental

### **Educación general básica media, niños de 9 a 11 años**

#### ***Objetivos de ECA***

O.ECA.3.4. “Programar y realizar pequeños proyectos culturales o artísticos asumiendo distintos roles en su diseño y desarrollo.”

O.ECA.3.6. “Usar recursos tecnológicos para la búsqueda de información sobre eventos y producciones culturales y artísticas, y para la creación y difusión de productos sonoros, visuales o audiovisuales.”

#### **Actividad paso a paso**

**Título de la actividad:** Elige un título descriptivo y claro que indique el propósito de la actividad. La actividad tendrá el nombre de "Pinturillo 2: ¡Desafía tu Creatividad Artística!"

**Objetivo de la actividad:** Fomentar la creatividad, la colaboración y la diversión a través del juego en línea de Pinturillo 2, donde los participantes deberán expresar ideas y conceptos a través del dibujo.

**Estimulación creativa:** Pinturillo 2 ofrece un espacio interactivo que permite a los participantes desatar su imaginación y creatividad artística. Al utilizar diferentes colores, formas y herramientas de dibujo, los participantes pueden explorar nuevas formas de representar ideas y conceptos.

**Duración:** La duración de la actividad dependerá del número de rondas y el tiempo asignado para cada turno. Se recomienda establecer una duración de unos 40 minutos para permitir un juego completo y una experiencia satisfactoria.

**Descripción de la actividad:**

- Ingresa al enlace de actividad.
- Asigna una mesa privada.
- Crea una mesa
- Crea un código
- Comparte el código con tus estudiantes.

En Pinturillo 2, los participantes se dividen en dos equipos. Cada jugador tiene la oportunidad de dibujar una palabra o frase asignada en un tiempo determinado, mientras los demás intentan adivinar de qué se trata. Los equipos ganan puntos tanto por adivinar correctamente como por ser el primer equipo en hacerlo. La actividad se desarrolla en varias rondas, alternando los roles de dibujantes y adivinadores en cada equipo.

**Criterios de evaluación:**

CE.ECA.2.4. “Genera productos artísticos como forma de expresión, representación y comunicación de emociones, vivencias e ideas.”

**Variables:** Algunas variables que se pueden ajustar durante la actividad incluyen la duración del turno de dibujo, la dificultad de las palabras asignadas, el número de rondas y la capacidad de habilitar o deshabilitar ciertas herramientas de dibujo en el juego.

**Adaptaciones y recomendaciones:**

1. Establecer temáticas específicas: Si deseas agregar un nivel adicional de desafío o creatividad, puedes asignar temáticas específicas a cada ronda. Por ejemplo, "animales", "objetos cotidianos", "personajes famosos", entre otros.
2. Moderación del chat: Si la actividad se realiza en un entorno en línea, es recomendable contar con moderadores que supervisen el chat y aseguren un ambiente seguro y respetuoso para todos los participantes.
3. Modo de juego por equipos: Para fomentar la colaboración, considera la opción de formar equipos mixtos en lugar de equipos predefinidos. Esto permitirá que los participantes interactúen y trabajen juntos con diferentes compañeros de equipo en cada ronda.

4. Reglas claras de dibujo: Establece reglas claras sobre el tipo de dibujo permitido, evitando contenido inapropiado u ofensivo. Esto ayudará a mantener un ambiente agradable y respetuoso durante el juego.
5. Intercambio de roles: Para asegurar que todos los participantes tengan oportunidad de dibujar y adivinar, rota los roles de dibujantes y adivinadores en cada ronda. Esto promoverá la participación equitativa y la diversidad de habilidades.
6. Adaptación a distintas edades: Si la actividad está dirigida a un grupo con edades mixtas, considera la posibilidad de asignar palabras o frases más adecuadas para diferentes grupos de edad, de manera que todos puedan participar y disfrutar del juego.

#### Figura 4

##### *Pinturillo 2*



Nota: Captura juego básica media

### **Educación general básica superior, niños de 12 a 14 años**

#### ***Objetivos de ECA***

O.ECA.4.4. “Participar en proyectos de creación colectiva demostrando respeto por las ideas y formas de expresión propias y ajenas, y tomar conciencia, como miembro del grupo, del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás.”

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

O.ECA.4.8. “Exponer ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas”

## **Actividad paso a paso**

**Título de la actividad:** Elige un título descriptivo y claro que indique el propósito de la actividad. La actividad tendrá el nombre de " Enlace Creativo: Historias e Ilustraciones en Quizz "

**Objetivo de la actividad:** Estimular la creatividad y la imaginación de los participantes mediante la creación de una historia escrita en el formato de enlace (el final de cada párrafo se conecta con el siguiente) y la ilustración de la historia en un quizz interactivo.

**Estimulación creativa:** La actividad fomenta la creatividad tanto en la escritura de la historia como en la creación de las ilustraciones para el quizz. Los participantes tendrán la oportunidad de explorar su imaginación y dar vida a personajes, escenarios y situaciones a través de palabras y dibujos.

**Duración:** La duración de la actividad puede variar dependiendo del número de participantes y la complejidad de la historia. Se recomienda asignar un tiempo adecuado para que los participantes desarrollen sus escritos e ilustraciones, y luego realizar el quizz para que todos puedan disfrutar y compartir sus creaciones. Tiempo estimado 40 minutos.

**Descripción de la actividad:** Los participantes se dividirán en grupos o trabajarán individualmente, dependiendo del tamaño del grupo. Se les dará un tiempo determinado para escribir una historia en formato de enlace, donde el final de cada párrafo se conecta con el siguiente. Luego, cada participante o grupo creará una ilustración con su interpretación de la historia en el quizz interactivo. Finalmente, se realizará el quizz, donde los participantes podrán responder a las preguntas de otros y descubrir la historia mientras aprecian las ilustraciones creadas por cada participante.

**Criterios de evaluación:** Los criterios de evaluación pueden basarse en la originalidad y coherencia de la historia escrita, la calidad de las ilustraciones creadas, así como en la claridad y relevancia de las preguntas planteadas en el quizz.

CE.ECA.4.4. Utilizar técnicas y recursos de los distintos lenguajes artísticos en la elaboración de producciones originales y en la transformación o remezcla de creaciones preexistentes, y crea diarios personales o portafolios que recopilen de manera ordenada la propia trayectoria artística.

**Variables:** Algunas variables que se pueden ajustar durante la actividad incluyen la longitud de la historia (número de párrafos), el formato del quizz y el tiempo asignado para cada fase de la actividad.

### **Adaptaciones y recomendaciones:**

1. Temáticas o géneros específicos: Si deseas agregar un desafío adicional, puedes establecer temáticas o géneros específicos para las historias, como ciencia ficción, fantasía,

misterio, etc. Esto ayudará a enfocar la creatividad de los participantes y crear una mayor cohesión en las ilustraciones.

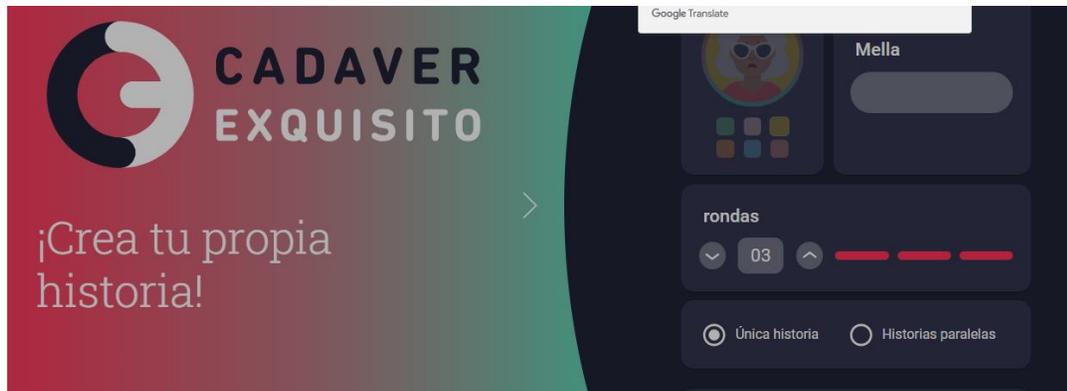
2. Retroalimentación constructiva: Fomenta un ambiente de retroalimentación constructiva entre los participantes, para que puedan comentar y elogiar los aspectos destacados de cada historia y dibujo. Esto promoverá la colaboración y el crecimiento creativo de todos los involucrados.

3. Adaptación a diferentes niveles de habilidad: Si el grupo incluye participantes con diferentes niveles de habilidad en la escritura o el dibujo, considera asignar roles específicos a cada miembro del equipo, de modo que todos puedan contribuir según sus fortalezas.

4. Compartir historias y dibujos: Una vez finalizada la actividad, ofrece la posibilidad de compartirlas en formato digital o físico para que los participantes aprecien y aprendan de las diferentes perspectivas creativas.

### Figura 5

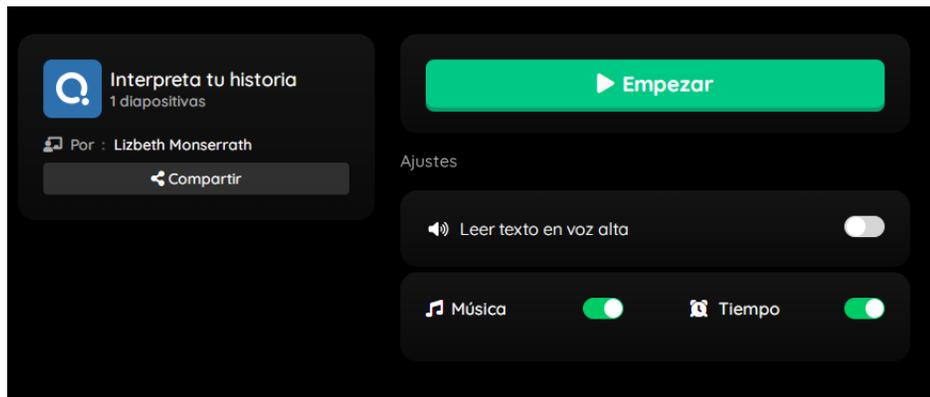
#### *Cadáver exquisito*



Nota: Captura de aplicación

### Figura 6

#### *Quizz para pintar*



## **Bachillerato, adolescentes de 15 a 17 años**

### ***Objetivos de ECA***

OG.ECA.5. “Apreciar de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar, como público, de manera personal, informada y comprometida.”

OG.ECA.6. “Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura”

OG.ECA.7. “Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.”

OG.ECA.8. “Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.”

### ***Actividad paso a paso***

**Título de la actividad:** Elige un título descriptivo y claro que indique el propósito de la actividad. La actividad tendrá el nombre de "Gartic Phone: Transformando la Creatividad en Diversión"

**Objetivo de la actividad:** Estimular la creatividad, la imaginación y la diversión de los participantes a través del juego en línea de Gartic Phone, donde las ideas se transforman en dibujos y los dibujos se transforman en nuevas ideas.

**Estimulación creativa:** Gartic Phone proporciona un espacio interactivo donde los participantes deben transformar una idea en un dibujo, y luego, ese dibujo en una nueva idea. Este proceso de transformación creativa fomenta la imaginación y permite a los participantes explorar nuevas formas de representar conceptos e interpretar las creaciones de otros.

**Duración:** La duración de la actividad puede variar dependiendo del número de participantes y la cantidad de rondas que se deseen jugar. Se recomienda asignar un tiempo adecuado para cada turno, que permita tanto la creación de dibujos como la interpretación de estos. Tiempo estimado por clase 40 minutos.

**Descripción de la actividad:** Los participantes se unirán a una sala en Gartic Phone y se dividirán en equipos. En cada ronda, el primer participante escribirá una frase o idea en un cuadro de texto. El siguiente participante deberá interpretar esa frase en un dibujo. Luego, el siguiente participante debe describir el dibujo en una frase, y así sucesivamente. Al final de cada ronda, se mostrará la secuencia de dibujos y frases creadas, y los participantes podrán comparar las transformaciones realizadas.

**Criterios de evaluación:** El enfoque principal de la actividad es la diversión y la creatividad, por lo que los criterios de evaluación pueden basarse en la originalidad de las ideas, la interpretación creativa de los dibujos y la coherencia y diversidad de las transformaciones realizadas.

**Variables:** Algunas variables que se pueden ajustar durante la actividad incluyen el número de rondas, el tiempo asignado para cada turno, el tamaño de los equipos y las temáticas o restricciones específicas que se pueden aplicar a las ideas o dibujos.

### **Adaptaciones y recomendaciones:**

1. Temáticas específicas: Si deseas agregar un desafío adicional o una cohesión temática, puedes establecer temas o categorías específicas para cada ronda. Esto ayudará a enfocar la creatividad de los participantes y crear una mayor coherencia en las transformaciones.

2. Modo de juego por equipos: Fomenta el trabajo en equipo y la colaboración asignando roles específicos a los participantes dentro de cada equipo. Por ejemplo, uno puede ser el encargado de las frases, otro de los dibujos, y así sucesivamente. Esto promoverá la participación equitativa y la diversidad de habilidades.

3. Retroalimentación constructiva: Establece un ambiente de apreciación y diversión, donde los participantes puedan comentar y elogiar las transformaciones creativas realizadas por los demás. Esto promoverá una atmósfera positiva y motivadora.

4. Compartir las secuencias de transformaciones: Al finalizar la actividad, permite que los participantes compartan las secuencias de transformaciones creadas en formato digital o físico. Esto permitirá que todos aprecien y se diviertan con las interpretaciones creativas realizadas.

**Figura 7**

*Gartic Phone*



## CONCLUSIONES

En conclusión, la enseñanza de la pintura surrealista ha permitido explorar la importancia de esta herramienta en el contexto de la educación cultural y artística. A lo largo del estudio, se han analizado los fundamentos teóricos y metodológicos del surrealismo, así como las características visuales, temáticas y representantes destacados de este movimiento artístico.

Se ha destacado la relevancia de introducir la pintura surrealista como una estrategia de aprendizaje en el currículo educativo, ya que estimula la creatividad, la imaginación y la expresión personal de los estudiantes. Donde el surrealismo proporciona un espacio para el cuestionamiento de la realidad y la exploración de nuevas formas de representación artística. Mediante la implementación de la guía interactiva la metodología de enseñanza de la pintura surrealista ha sido abordada desde diferentes perspectivas, incluyendo estrategias y técnicas específicas, la planificación de actividades, así como el uso de recursos y materiales adecuados.

Se ha resaltado la importancia de integrar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza, proporcionando una guía interactiva que facilita el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Ofreciendo numerosos beneficios, tanto para los docentes como para los estudiantes. Promueve la exploración creativa, el desarrollo de habilidades artísticas, el pensamiento crítico y la apreciación estética. Además, brinda a los estudiantes la oportunidad de conocer y valorar el legado artístico del surrealismo, fomentando su propio proceso de autodescubrimiento y expresión artística.

## RECOMEDACIONES

Se recomienda integrar la enseñanza de la pintura surrealista de manera transversal en el currículo de educación cultural y artística. Esto significa no limitar su estudio solo a un área específica, sino buscar oportunidades para explorar y aplicar los conceptos surrealistas en diferentes contextos artísticos y creativos.

Fomentar la experimentación y la expresión personal fomentando un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes se sientan libres para experimentar y expresar su creatividad. Se sugiere establecer colaboraciones interdisciplinarias entre los departamentos de arte, psicología y literatura para enriquecer aún más la comprensión y exploración del surrealismo.

Incorporar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) dado el creciente papel de las TIC en la educación, se recomienda explorar y utilizar herramientas digitales y plataformas en la enseñanza de la pintura surrealista. Las TIC pueden ofrecer recursos interactivos, acceso a obras y artistas surrealistas, así como oportunidades de colaboración y creación digital. Esto enriquecerá la experiencia de aprendizaje y fomentará la participación de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Ades, D. (1985). Dada and surrealism reviewed. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 44(1), 93-94. doi: 10.2307/430730

Ades, D. (1986). Surrealism and the crisis of the object. *Studio International*, 199(1027), 80-85.

Alejandra, P. (2023). Técnicas pictóricas en el aprendizaje significativo basadas en el surrealismo para primero de EGB en Unidad Educativa Luis Leoro Franco. ("Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte: Técnicas ... - UTN") Utn.edu.ec. <https://doi.org/FECYT/%204109>

Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York: Grune & Stratton.

Blasco, C. (2016). Enseñanza de las artes visuales en la educación cultural y artística. *Revista de Investigación Académica*, 7, 49-60.

Breton, A. (1924). *Manifeste du surréalisme*. Paris: Gallimard.

Burucúa, J. E. (2005). *La educación artística en la Argentina*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.

Carvajal-López, J., Hernández-Barrera, J., & Chávez-López, Y. (2020). Diseño y desarrollo de guías interactivas en línea para la educación a distancia. *Revista Científica y Tecnológica UPSE*, 7(1), 26-36.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2020). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Ciudad de Publicación: Editorial W.

De la Cruz, F. (2018). La enseñanza de las artes visuales en la educación básica. *Revista de Investigación Educativa*, 12, 27-38.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *Investigación cualitativa: Diseño, recolección y análisis de datos*. Ciudad de Publicación: Editorial Z.

Domínguez Muñino, J. (2020). "Revisión del Surrealismo para una Educación Artística de lo insólito: del simulacro a la imagen-objeto." ("idUS - Revisión del Surrealismo para una Educación Artística de lo ...") ("idUS - Revisión del Surrealismo para una Educación Artística de lo ...") ("PDF) Revisión del Surrealismo para una Educación Artística de lo ...") *Tercio Creciente*, 17, 33-45. <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n17.3>

Eisner, E. W. (2004). *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven, CT: Yale University Press.

Esteban-Guitart, M. (2018). La guía interactiva: un recurso educativo en el aula. *Revista de Educación a Distancia*, (57), 1-17.

Freud, S. (1900). *The interpretation of dreams*. Standard Edition, 4-5.

Freud, S. (1919). *The uncanny*. Standard Edition, 17.

García-Carmona, A. M., & Gutiérrez-Sigler, D. (2021). Diseño de una guía interactiva para la enseñanza de la pintura surrealista. *Revista Científica de Educación Artística*, (8), 43-57.

Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Books.

Gibson, M. (2000). *Surrealism*. London: Phaidon.

Goetz, J. P., & LeCompte, M. D. (2018). *Observation Techniques: Structured to Unstructured*. Ciudad de Publicación: Editorial T.

González-Redondo, P. (2018). Diseño y elaboración de una guía interactiva multimedia para el aprendizaje de las TIC. *Aula Abierta*, 46(1), 39-48.

Kahlo, F. (1938). Letter to Carlos Pellicer. Retrieved from <https://www.fridakahlo.org/letter.jsp>

Kvale, S. (2020). *Interviews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing*. Ciudad de Publicación: Editorial V.

Lewis, H. T. (2006). *Surrealism*. Thames & Hudson.

López-Navajas, G., & Corrales-García, E. (2020). El valor de la educación artística en la formación integral del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 15, 60-72.

Lorena Ambrósio Blasco, & Victoria, M. (2015). Memoria e infancia. “Estrategias de aprendizaje en la educación primaria a partir de géneros pictóricos actuales como el surrealismo pop y sus derivados.” (“[PDF] Memoria e infancia. Estrategias de aprendizaje en la educación ...”) (“Memoria e infancia. Estrategias de aprendizaje en la educación primaria ...”) *Blucher Education Proceedings*, 1(2), 142–146. <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/memoria-e-infancia-estrategias-de->

[aprendizaje-en-la-educacin-primaria-a-partir-de-gneros-pictricos-actuales-como-el-surrealismo-pop-y-sus-derivados-18737](#)

Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2004). *Designing effective instruction* (4th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Norman, D. A., & Draper, S. W. (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Piaget, J. (1973). *La toma de conciencia*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Pérez, A. (2022). *Arte y educación: Ensayos y experiencias en educación artística*. Ciudad de Publicación: Editorial X.

Reigeluth, C. M. (1983). *Instructional-design theories and models: An overview of their current status*.

Rubin, W. S. (Ed.). (2013). *Dada and surrealist art*. Phaidon Press.

Seidman, I. (2021). *Interviewing as Qualitative Research: A Guide for Researchers in Education and the Social Sciences*. Ciudad de Publicación: Editorial U.

Silva, M. (2017). El impacto de la educación artística en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. *Revista de Investigación en Educación*, 10, 12-21.

Wood, G. (2002). *El movimiento surrealista*. Barcelona: Ediciones Destino.

## ANEXOS

### Matriz de consistencia

<b>Variable</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Objetivo general</b>	- Diseñar una guía interactiva sobre una metodología de enseñanza de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje para docentes de ECA	- Identificar los objetivos de la guía interactiva. - Definir los contenidos y actividades propuestas en la guía. - Establecer los recursos y materiales necesarios para la implementación de la guía.
<b>Contexto educativo</b>	- Educación Cultural y Artística	- Analizar el currículo de ECA y su relación con la pintura surrealista. - Identificar los recursos y materiales existentes en el contexto educativo para la enseñanza de la pintura surrealista. - Evaluar las necesidades y demandas de los docentes en relación con la enseñanza de la pintura surrealista.
<b>Fundamentos teóricos</b>	- Surrealismo y pintura surrealista	- Investigar los fundamentos teóricos del surrealismo y su influencia en la pintura surrealista. - Analizar las características visuales y temáticas de la pintura surrealista. - Estudiar la obra de representantes destacados del surrealismo.
<b>Metodología de enseñanza</b>	- Estrategias y técnicas para la enseñanza de la pintura surrealista	- Investigar y seleccionar estrategias y técnicas pedagógicas adecuadas para la enseñanza de la pintura surrealista. - Diseñar actividades prácticas que promuevan la experimentación y la creatividad en la pintura surrealista. - Identificar recursos y materiales específicos para la enseñanza de la pintura surrealista.
<b>Evaluación</b>	- Evaluación de los aprendizajes en la pintura surrealista	- Diseñar instrumentos de evaluación para medir los logros y progresos de los estudiantes en la pintura surrealista. - Establecer criterios claros y objetivos para evaluar las obras de arte surrealistas de los estudiantes. - Analizar y utilizar los resultados de la evaluación para mejorar la enseñanza de la pintura surrealista.

## Matriz preoperacional

Variable	Dimensión	Indicador	Instrumento
<b>Perfil del docente</b>	Datos personales y académicos	Nombre, nivel académico y niveles educativos impartidos	Pregunta 1 ¿Cuál es su nombre, nivel académico y los niveles educativos que imparte clase?
<b>Estrategias de aprendizaje</b>	Estrategias seguidas	Identificación de estrategias de aprendizaje empleadas	Pregunta 2 ¿Qué estrategias de aprendizaje ha seguido a lo largo de todo el proceso educativo?
<b>Conocimiento de los movimientos artísticos</b>	Conocimiento sobre los movimientos artísticos	Nivel de conocimiento y comprensión de movimientos artísticos	Pregunta 3 ¿Qué conoce acerca de los movimientos artísticos del siglo XX?
<b>Opinión sobre la importancia de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje</b>	Opinión sobre la importancia de la pintura surrealista	Valoración de la importancia de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje	Pregunta 4 ¿Cuál es tu opinión sobre la importancia de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje en la educación cultural y artística?
<b>Uso de recursos y materiales para enseñar la pintura</b>	Uso de recursos y materiales específicos	Identificación y descripción de los recursos y materiales utilizados	Pregunta 5 ¿Utilizas recursos y materiales específicos para enseñar la pintura? ¿Cuáles son y cómo los incorporas en tus clases?
<b>Uso de tecnologías en la enseñanza</b>	Uso de tecnologías	Respuesta afirmativa o negativa y justificación del uso de tecnologías	Pregunta 6 ¿Con qué frecuencia utiliza las tecnologías para impartir sus clases? Cuales

<b>Nivel de familiaridad y habilidad con el uso de herramientas tecnológicas</b>	Nivel de familiaridad y habilidad con herramientas tecnológicas	Evaluación del nivel de conocimiento y destrezas en el uso de herramientas tecnológicas	Pregunta 7 ¿Cuál es tu nivel de familiaridad y habilidad con el uso de herramientas tecnológicas para implementar una guía interactiva en sus clases? ¿Por qué? ¿Cuál crees que sería la herramienta ideal para generar una guía interactiva sobre la enseñanza de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje en el contexto de la educación cultural y artística?
<b>Potencial de una guía interactiva en el aprendizaje y la participación de los estudiantes</b>	Potencial de una guía interactiva	Percepción del docente sobre el impacto positivo de una guía interactiva en el aprendizaje y la participación de los estudiantes	Pregunta 8 ¿Cómo crees que una guía interactiva puede potenciar el aprendizaje y la participación en la asignatura?
<b>Inconvenientes para la aplicación de la guía interactiva en la institución</b>	Inconvenientes en la aplicación	Identificación de los obstáculos o dificultades para implementar la guía interactiva en la institución	Pregunta 9 ¿Cuál cree que sea un inconveniente para la aplicación en la institución?

## Entrevista

### Instrumentos de investigación

*Tipo de investigación entrevista estructurada.*

La presente entrevistas será desarrollada a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Nuestra Señora de Fátima” con el fin de obtener datos relacionados a la aplicación de tics en el aula para el aprendizaje y enseñanza de la pintura surrealista.

## **Introducción**

1. Información de trabajo de investigación.
2. Informe de duración de entrevista.

## **Preguntas**

1. ¿Cuál es su nombre, nivel académico y los niveles educativos que imparte clase?
2. ¿Qué estrategias de aprendizaje ha seguido a lo largo de todo el proceso educativo?
3. ¿Qué conoce acerca de los movimientos artísticos del siglo XX?
4. ¿Cuál es tu opinión sobre la importancia de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje en la educación cultural y artística?
5. ¿Utilizas recursos y materiales específicos para enseñar la pintura? ¿Cuáles son y cómo los incorporas en tus clases?
6. ¿Utiliza las tecnologías para impartir sus clases? Si o no y por qué.
7. ¿Cuál es tu nivel de familiaridad y habilidad con el uso de herramientas tecnológicas para implementar una guía interactiva en sus clases?
8. ¿Cuál crees que sería la herramienta ideal para generar una guía interactiva sobre la enseñanza de la pintura surrealista como herramienta de aprendizaje en el contexto de la educación cultural y artística?
9. ¿Cómo crees que una guía interactiva puede potenciar el aprendizaje y la participación de los estudiantes en la pintura?
10. ¿Cuál cree que sea un inconveniente para la aplicación en la institución?

### **Audios entrevista**



### **Enlace planificación (preparatoria)**

