

# Confabúlate



## Pauta Pedagógica



**FMC**  
FUNDACIÓN  
MUSEOS  
DE LA  
CIUDAD

**hila**  
educación para niños en museos



Pabel Muñoz López  
Alcalde del Distrito Metropolitano de Quito

Jorge Cisneros  
Secretario de Cultura

Paula Jácome  
Directora Ejecutiva / Fundación Museos  
de la Ciudad

Unidad de Gestión del Conocimiento -  
Proyecto Hila

Isadora Ponce  
Coordinadora de Gestión del  
Conocimiento

Diana Narváez Díaz  
Andrea Palma  
Gabriel Barreto  
Denise Neira  
Rafa Soto Guarde  
**Propuesta Pedagógica y Producción de  
Contenidos**

Daniel Galeas Sarzosa  
**Coordinación y Conceptualización  
Editorial**

Natalia Alarcón Pino  
Benjamín Viteri  
**Diseño Editorial y Diagramación**

Rafa Soto Guarde  
**Corrección de estilo**

Poli Lunar  
**Ilustración**

Este recurso se elaboró a partir  
del contenido que aborda el  
Museo del Carmen Alto. Un  
agradecimiento especial a  
la labor de todo el equipo del  
museo.

Fundación Museos de la Ciudad.  
Proyecto HILA, educación viva en  
museos.  
© Fundación Museos de la  
Ciudad.

Secretaría de  
**Cultura** | *Quito renace*



# Confabúlate

## Pauta Pedagógica



**Confabúlate** es un recurso educativo gamificado creado para fomentar la reflexión y la creatividad en torno al cuerpo y la construcción de la identidad. A través de situaciones planteadas, el juego te invita a cuestionarte sobre ti mismx, las personas que te rodean y la forma en que vivimos en comunidad. Promueve la creación de diferentes cuerpos, cada uno reflejando una historia única que nos permite imaginar quiénes somos, quiénes podemos ser y cómo nuestras experiencias individuales enriquecen un relato colectivo más amplio y diverso.

El juego utiliza como referencia 13 obras ilustradas de artistas latinoamericanas, reconocidas por su trabajo en torno a la corporalidad, la identidad y la representación. Esto permite acercarse al arte mientras se fomenta la imaginación para descubrir quiénes ese "yo" que muta constantemente y cómo se relaciona y se moldea con su entorno.

Las áreas del conocimiento que intervienen en este juego son Ciencias Sociales y Educación Cultural y Artística. Está orientado a jóvenes de 15 a 18 años y, por supuesto, a cualquier persona interesada en trabajar temas de identidad y cuerpo. Con la implementación de este juego se fortalecen habilidades como:

- **Pensamiento Crítico:** Lxs jugadorxs reflexionan sobre temas profundos de carácter social, personal y político.
- **Creatividad:** A través de la interacción con las piezas, lxs jugadorxs desarrollan nuevas formas de expresión.
- **Empatía:** Reflexionan sobre temas sociales y personales mediante las situaciones presentadas en el juego. Al jugar en equipo, se fomenta la empatía, cooperación y comunicación.



El juego puede adaptarse según la planificación docente, de acuerdo con las necesidades y objetivos educativos del aula. Motivamos a lxs docentes a explorar y utilizar este recurso de manera flexible, aprovechando las posibilidades que pueda ofrecer. A continuación, presentamos algunas pautas pedagógicas que pueden servir como apoyo para el acompañamiento del juego, así como para actividades previas o complementarias.

## 1. Orientaciones docentes y focos de interés

Como pauta pedagógica, recomendamos dedicar al menos un periodo de trabajo académico para que, junto con lxs estudiantes, se acerquen a temas clave del juego, como **identidad**, **fábula** y otros **tópicos transversales** que forman parte del foco de interés.

Un tema central es la **identidad**, por lo que se puede generar un espacio de reflexión o una lluvia de ideas. Invite a lxs estudiantes a expresarse sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué aspectos sientes que construyen quien eres?
- ¿Naciste con una identidad fija o se va construyendo a lo largo de la vida?
- ¿Qué nos hace ser “nosotrxs”?
- ¿Qué elementos de tu identidad consideras más importantes (género, etnia, religión, nacionalidad, etc.)?
- ¿En qué medida las expectativas sociales afectan tu manera de construir tu identidad?
- ¿Cómo se refleja tu identidad en las tradiciones, celebraciones y costumbres de tu cultura?
- ¿De qué manera las etiquetas o categorías sociales (como clase social, edad, género o etnia) afectan tu percepción de ti mismx y de lxs demás?

Recuerda que todas las respuestas son válidas. Este es un momento de introspección y reflexión colectiva que contribuye a la construcción grupal de significados.

Otro eje importante del juego es la **fábula**, entendida como relatos múltiples: pequeños hilos narrativos que, al entrelazarse, cuestionan las estructuras dadas y abren camino a nuevas formas de ser, pensar y habitar el mundo. En Confabúlate, jugamos a entretejer estas historias en forma de cuerpos,

explorando quiénes somos, quiénes podemos ser y cómo nuestras historias individuales contribuyen a un relato colectivo más amplio y diverso, como nos proponen estas imágenes.

Para fortalecer la imaginación, orientar la implementación del juego y promover discursos con una connotación política —entendiendo al arte como una herramienta poderosa para cuestionar los discursos dominantes y hegemónicos sobre lo que somos o debemos ser, tanto individual como colectivamente—, puede plantearse un ejercicio breve de construcción de microrrelatos.

Invite a lxs estudiantes a reflexionar sobre un aspecto de su identidad que sientan ha sido influenciado o moldeado por expectativas sociales (como género, clase social o rol familiar). Luego, pídales que escriban un microrrelato de máximo 100 palabras que explore este aspecto, dialogando entre su identidad personal y las imposiciones sociales. El relato puede tener un tono de resistencia, reconciliación o reflexión. Si lo desean, lxs estudiantes pueden compartir sus microrrelatos, resaltando cómo los discursos hegemónicos se representan en ellos.

Este juego aborda varios **temas transversales**, como la raza, la clase y el género. Por ello, como preparación o acompañamiento, se recomienda acercarse a las obras de las autoras que inspiran el juego. Los discursos de estas artistas exploran cuestiones como la memoria histórica, el cuerpo, el territorio, la resistencia cultural, la feminidad, la identidad indígena y el legado del colonialismo.

Se sugiere fomentar una discusión grupal sobre cuerpo e identidad, planteando cómo estas se ven influenciadas por factores como la cultura, el arte, la política y las experiencias sociales. Algunas preguntas para detonar el debate podrían ser:

- ¿Cómo te identificas racialmente y por qué?
- ¿Qué estereotipos o prejuicios has enfrentado debido a las características de tu identidad?
- ¿Cómo han influido estas experiencias en tu forma de entender el mundo y tu identidad?
- ¿Qué rol crees que tiene el cuerpo en la construcción de la identidad?
- ¿Alguna vez has sentido que tu cuerpo no se ajusta a las expectativas sociales? ¿Cómo reaccionaste?

Otro tema relevante que se puede traer a la discusión es el vínculo entre **territorio, lo social y lo político**. Es fundamental recordar que esta actividad



tiene una carga sensible y simbólica que debe ser potenciada por lxs estudiantes, respetando todas las opiniones. Algunas preguntas para facilitar el diálogo son:

- ¿Cómo creen que el arte puede reflejar o representar las luchas sociales?
- ¿Dónde están ocurriendo estas luchas?
- ¿Cómo los territorios, tal como están pensados, afectan a quienes los habitan?
- ¿De qué manera los factores sociales y políticos influyen en la construcción de las identidades?

Finalmente, se recomienda investigar términos poco familiares para lxs estudiantes. En el apartado de glosario se han incluido definiciones que apoyarán el desarrollo de este juego.

## 2. Contextos de las artistas

Las artistas incluidas en el juego comparten una preocupación común por temas como la identidad, la memoria histórica, el cuerpo, la resistencia y las tensiones sociales y culturales. A través de sus diversas prácticas (escultura, performance, pintura, fotografía, grabado, etc.), cuestionan las estructuras de poder, exploran sus raíces culturales y proponen nuevas formas de entender el arte y la política en un contexto latinoamericano.

A continuación, ofrecemos los nombres de las obras y sus artistas que han sido referente para este juego.

1. **La familia (1960) de Marisol Escobar (Venezuela)** es una serie escultórica que la artista venezolana creó en la década de 1960. En ella, Escobar representa a una familia tradicional, pero de manera abstracta y estilizada, utilizando formas geométricas y figuras humanoides para cuestionar los roles familiares y sociales.



2. **Yolanda en los altares (1972) de Beatriz González (Colombia)** es una obra que aborda la violencia política en Colombia, representando a **Yolanda Becerra**, una mujer asesinada, como una figura de devoción popular. González utiliza la iconografía religiosa para criticar cómo las víctimas de la violencia son idealizadas y martirizadas, especialmente las mujeres, cuestionando la construcción de imágenes públicas y el culto a la tragedia. La obra refleja la crítica social y política de la artista hacia la violencia y las representaciones visuales de la sociedad colombiana. Su trabajo denuncia las injusticias políticas y las tragedias nacionales con una estética pop y surrealista.



3. **Glu Glu Glu (1976) de Anna Maria Maiolino (Brasil)** es un videoarte en el que la artista come repetidamente pan mientras emite sonidos de succión. La obra simboliza temas de consumo, alienación y opresión, usando el cuerpo como metáfora de la violencia simbólica. A través de la repetición, Maiolino reflexiona sobre la **monotonía** y la lucha en el contexto político de la dictadura brasileña.



4. **Retrato de Andy Warhol (1970)** de Alice Neel (Argentina) presenta al famoso artista pop de manera introspectiva y vulnerable, alejándose de la imagen idealizada de Warhol. A través de su estilo único, Neel captura la fragilidad y soledad de Warhol, destacando su humanidad más que su fama.



5. **La columna rota (1944)** de Frida Kahlo (México) es un autorretrato en el que la artista representa su sufrimiento físico y emocional. Muestra su torso desnudo con una columna vertebral rota, simbolizando su dolor crónico debido a un accidente de autobús. La columna aparece como una estructura metálica, con clavos clavados en su cuerpo, reflejando la tensión y el malestar. La obra es una de las más emblemáticas de Kahlo, representando su constante lucha y su sufrimiento tanto físico como emocional.



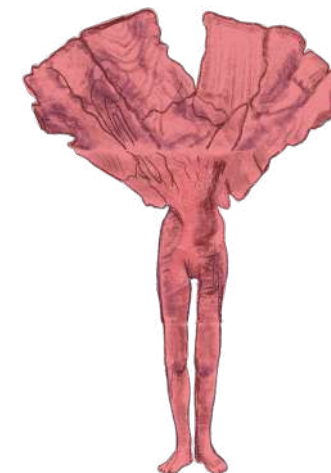
6. **Piel pared galleta, obra de de Jenny Jaramillo (Ecuador)** es un performance de 120' realizada en el Centro de Arte Contemporáneo de Quito, en 1994. La obra integró una serie de recursos y elementos que aluden al tiempo, la fragilidad, la memoria y el recuerdo. Jaramillo utiliza la performance para explorar la identidad ecuatoriana, los roles de género y la memoria histórica. Su trabajo fusiona lo político con lo personal y frecuentemente cuestiona las estructuras sociales y culturales en el contexto latinoamericano.



7. **Siluetas (1973-1980)** de Ana Mendieta (Cuba) son una poderosa representación de la conexión entre el cuerpo, la tierra y la identidad. Con estas obras, Mendieta aborda temas como el desarraigo, la espiritualidad, y la identidad femenina, utilizando el espacio natural como un medio para explorar y afirmar su presencia en el mundo.



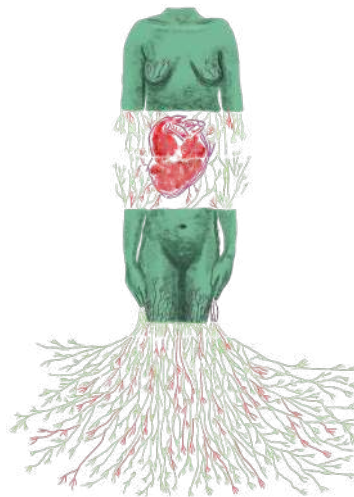
8. **Cuerpo II (Libertad) (1994-1997)** de Johanna Hamann (Perú) es una obra que explora la relación entre el cuerpo humano y la libertad, abordando las tensiones entre la restricción y la liberación. Utilizando materiales como cuerdas o bandas elásticas, Hamann simboliza las limitaciones físicas, sociales y políticas que afectan la libertad individual. La obra invita a reflexionar sobre el cuerpo como una frontera dinámica, atrapada entre el deseo de libertad y las fuerzas que la constriñen.



9. **Cartografías de María Edith Pereira (Bolivia):** parte de una serie de fotografías donde Pereira hace una crítica a las relaciones sociales, culturales y de poder en su país. Su arte se caracteriza por un enfoque crítico hacia las estructuras de opresión y la representación de la mujer indígena y su resistencia.



10. **Assentamento (2013), obra de Rosana Paulino (Brasil),** que se centra en temas de raza, género, memoria y migración en el contexto de la historia social y política de Brasil. Paulino es conocida por abordar las complejas dinámicas raciales y las experiencias de las mujeres negras en Brasil, utilizando diversos medios, incluidos la fotografía, el dibujo y la escultura.



11. **Cobija ambulante (2024) es una obra de Polett Zapata (Ecuador)** donde utiliza la cobija como un símbolo central para explorar las complejidades de la identidad femenina, las expectativas sociales y las condiciones históricas que marcan la vida de las mujeres. La cobija, un objeto cotidiano de uso doméstico, tiene una fuerte carga simbólica en la cultura latinoamericana, particularmente en las comunidades indígenas y rurales, donde suele asociarse con la protección, el abrigo y, en algunos casos, con la sumisión o el confinamiento.



12. **Davi (2021) de la serie Axs Nossxs Filhxs de Lia de Castro (Brasil)** es una obra que forma parte de una serie visual donde la artista aborda la práctica de la prostitución como herramienta de investigación y desarrolla su trabajo a partir de encuentros con sus clientes –hombres cisgénero, blancos, heterosexuales, de clases altas y medias– para subvertir las relaciones de poder o violencia que puedan surgir entre ellos, conectando relaciones personales, vida e historia social. La obra de Lia investiga cómo las relaciones de raza, clase y género toman forma en momentos de intimidad y vulnerabilidad, abordando temas como la masculinidad, la blancura, el afecto, el cuidado y la responsabilidad.



13. **S/N de Catherine Opie (USA)** es una obra que forma parte de las 66 fotografías de la exposición "El género del retrato". En su obra Opie juega con el significado de la palabra género que, por un lado, hace alusión al tipo, la especie, la forma, la clase, la categoría, el estilo, en las artes visuales (retrato, paisaje, naturaleza muerta). Y por otro lado, a la diferencia socialmente construida entre hombres y mujeres o quienes se identifican de otras maneras, y puede abarcar diferentes identidades, ya sean transgénero, no binarias o cisgénero. Así, su obra se centra



en retratar a la comunidad queer, apropiándose del género del retrato tradicional, normalmente asociado a las élites, para dar visibilidad y fuerza a su propia comunidad.



### 3. Glosario de la actividad

A continuación dejamos algunas definiciones respecto a conceptos o temas de interés que se abordan en la actividad

**Identidad fluctuante:** La filósofa Judith Butler nos invita a pensar que la identidad no es algo fijo ni esencial, sino que se va construyendo con las cosas que hacemos y repetimos, especialmente en lo que respecta al género. Es como si nuestra identidad estuviera siempre en movimiento, influenciada por lo que nos rodea y las reglas sociales, cuestionando la idea de que somos de una sola manera o de que no cambiamos.

**Arte:** Si bien existen muchas definiciones de arte, para esta actividad nos interesa retomar ciertos aspectos que propone la filósofa y crítica del arte brasilera Suely Rolnik. Para ella, el arte tiene el poder de sacar a la luz emociones y experiencias que, muchas veces silenciamos por miedo, por presión o por no saber expresarlas. Es como si el arte nos ayudara a encontrar palabras/imágenes/sonidos para lo que sentimos y a compartirlo con lxs demás. De esta manera, transforma lo privado en algo público, abriendo paso a nuevas formas de ser y de entender el mundo. Este carácter comunicativo y político del arte que se manifiesta en las diferentes obras artísticas propuestas en este recurso, nos permite aproximarnos a diferentes experiencias humanas que nos hablan de diversas formas de entender el cuerpo, la vivencia de lo cotidiano, la vida, abriendo espacios de reflexión para preguntarnos sobre la política de nuestro cuerpo enmarcado en un territorio.

Sobre **Cuerpo**, Meleau-Ponty dice “mi cuerpo no es solo un objeto entre todos los demás objetos, un nexo de cualidades sensibles entre otros, sino un objeto que es sensible a todo lo demás, que reverbera a todos los sonidos, vibra a todos los colores y proporciona palabras con su significado primordial a través de la forma en que los recibe” (2002, 275). Es el cuerpo y lo que Suely Rolnik denomina “saber-del-cuerpo”, el saber de nuestra condición de vivientes que, en un contexto situado, permite la reapropiación de la potencia vital y de creación (2019, p. 22).

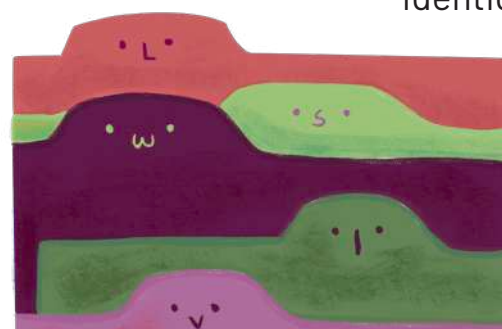
**Cuerpo:** El filósofo Maurice Merleau-Ponty nos dice que el cuerpo no es simplemente algo que tenemos, sino que es como un receptor que siente y reacciona a todo lo que pasa a su alrededor: sonidos, colores, sensaciones. Es decir, nuestro cuerpo es el centro de la experiencia, donde se forma la percepción que tenemos sobre el mundo. Además, el cuerpo tiene un saber particular, “saber-del-cuerpo” como lo llama la filósofa Suely Rolnik, que viene de estar vivos y conectados a nuestro entorno. Este saber nos da la fuerza para crear y reinventarnos constantemente.

**Cuerpo-territorio:** Este término, clave en las luchas feministas indígenas y comunitarias de América Latina, nos recuerda que nuestros cuerpos y los lugares que habitamos no deben ser tratados como cosas que se pueden conquistar o explotar. La filósofa Verónica Gago dice que “cada cuerpo es un territorio de batalla”, porque tanto los cuerpos como los territorios están llenos de vida, cambios y conflictos. Este concepto nos ayuda a ver la identidad y el poder como algo dinámico, inacabado, siempre en construcción, reflejado tanto en nuestras historias como en este juego.

### 4. Reflexión final

Como cierre final, después del juego, proponemos algunas actividades que pueden realizar lxs estudiantes.

- Motiva a lxs estudiantes a escribir o compartir en grupo una reflexión sobre cómo *Confabúlate* les ayudó a entender mejor los temas de cuerpo e identidad. ¿Ha cambiado su percepción sobre ellxs mismxs, su cuerpo o identidad?
- Como tarea final, pedirles que creen su propia obra de arte (puede ser un dibujo, collage, performance, etc.) que explore el tema de la identidad o el cuerpo, inspirada por lo aprendido durante el juego.





Secretaría de  
**Cultura** | *Quito renace*



**Quito**  
Alcaldía Metropolitana