



Viceministerio de Servicios Técnicos Pedagógicos.

Dirección General de Educación Media

Dirección de la Modalidad en Artes

BACHICHERATO EN ARTES

MENCIÓN ARTES VISUALES

Segundo Ciclo (5^{to} y 6^{to})

Dirección de
Educación
Modalidad en
Artes

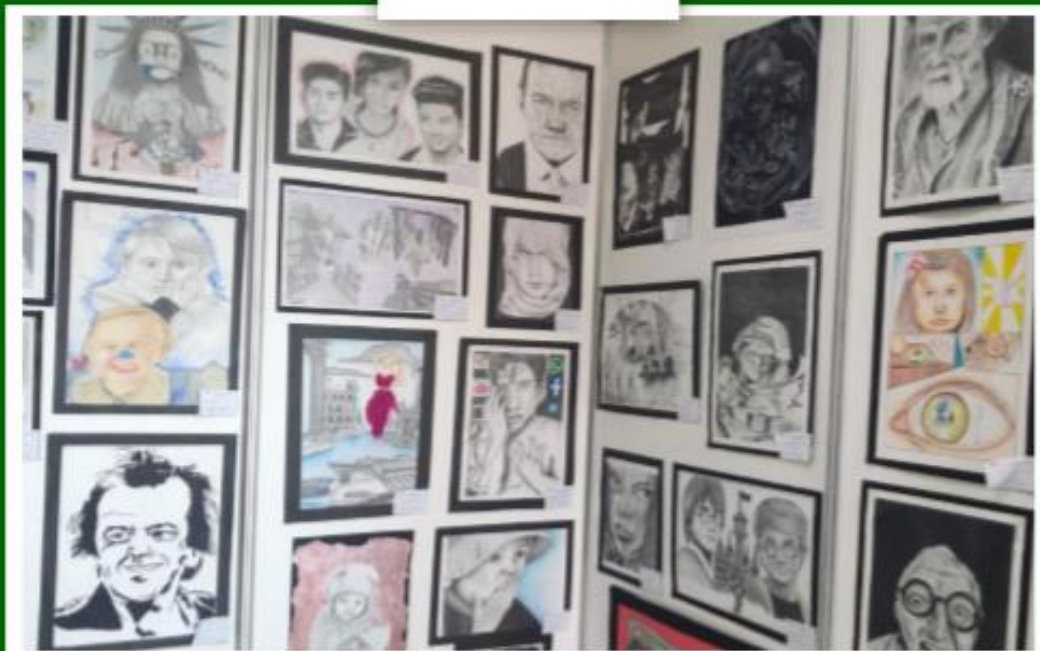


Ilustración 1 Exposición de la 4ta Gala Nacional De la Modalidad en Artes

Versión Preliminar para
Revisión y Retroalimentación

Santo Domingo, D. N. 2017



Viceministerio de Servicios Técnicos Pedagógicos.

Dirección General de Educación Media

Dirección de la Modalidad en Artes

BACHICHERATO EN ARTES

MENCIÓN ARTES VISUALES

Segundo Ciclo (4^{to.}, 5^{to.} y 6^{to.})

Dirección de
Educación
Modalidad en
Artes

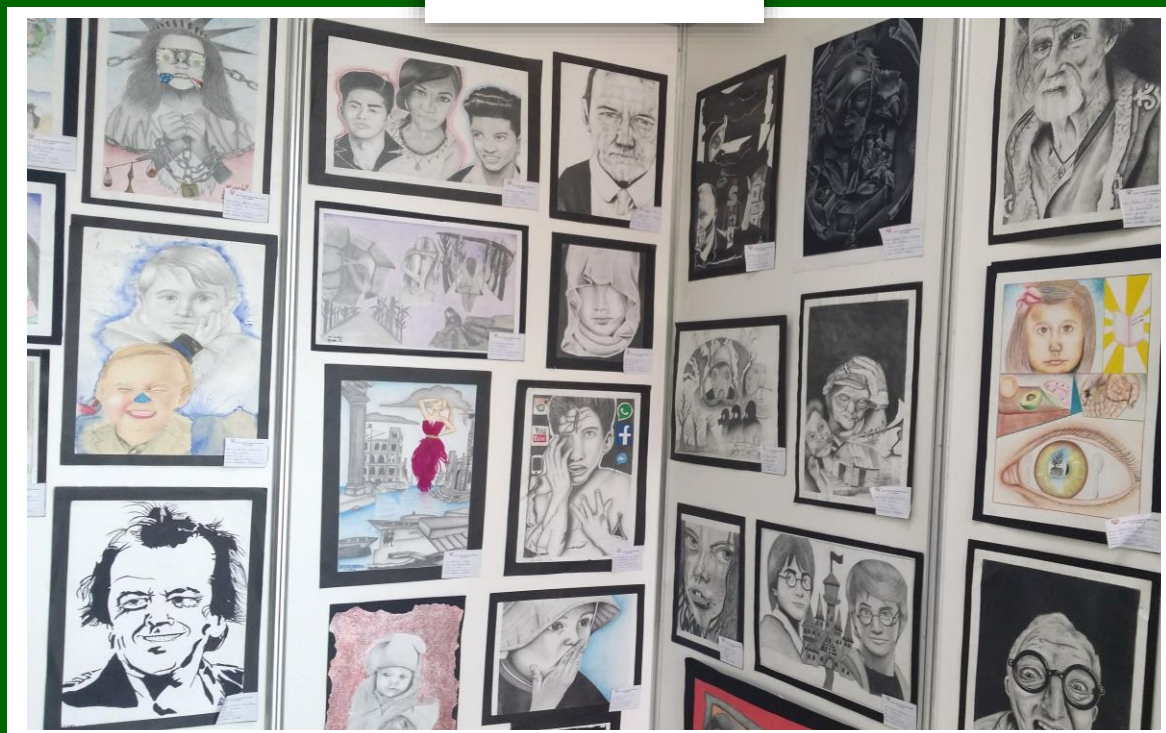


Ilustración 1 Exposición de la 4ta Gala Nacional De la Modalidad en Artes

Versión Preliminar para Revisión y Retroalimentación

Santo Domingo, D. N. 2017



AUTORIDADES

Lic. Danilo Medina

Presidente de la República Dominicana

Margarita Cedeño de Fernández

Vicepresidenta de la República Dominicana

Lic. Andrés Navarro García

Ministro de Educación de la República Dominicana

Lic. Denia Burgos

Viceministra de Asuntos Técnicos y Pedagógicos

Licdo. Radhamés Rodríguez

Viceministro Administrativo

Ing. Víctor Sánchez

Viceministro de Planificación y Desarrollo

Dr. Jorge Adalberto Martínez

Viceministro de Evaluación y Calidad

Lic. Luis de León

Viceministro de Gestión y Descentralización Educativa

Lic. Ramón Valerio

Viceministro de Certificación y Desarrollo de la Carrera Docente

Mtra. Sobeyda Sánchez Pérez

Directora General de Educación Secundaria

Mtra. Carmen Sanchez

Directora General de Currículo

CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN

Arq. Andrés Navarro

Ministro de Educación, Presidente C.N.E.

Lic. Denia Burgos

Viceministro de Servicios Técnicos y Pedagógicos

Lic. Freddy Radhamés Rodríguez

Viceministro Administrativo

Lic. Juan Luis Bello

Consultor Jurídico MINERD, Secretario del CNE

Dr. Adarberto Martínez

Viceministro / Supervisión y Control de la Calidad de la Educación

Ing. Víctor Sánchez

Viceministro de Educación / Planificación

Lic. Carmen Sánchez

Directora General de Currículo

Lic. Simeón Lantigua Paredes

Juntas Distritales

Lic. Yuri Rodríguez

Institutos descentralizados adscritos al MINERD / INABIMA

Dr. Iván Grullón

Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD)

Ing. Ramón Sosa

Educación de Adultos/Educación Permanente (CENAPEC)

Dr. Pedro Vergés

Ministerio de Cultura y Comunicación

Lic. Alejandrina Germán

Ministerio de Educación Superior, Ciencia y Tecnología

Lic. Danilo Díaz

Ministerio de Deportes, Educación Física y Recreación

Dr. Julio A. Castaños Guzmán

Universidades Privadas /Rector de UNIBE

Lic. Rafael Ovalles

Instituto de Formación Técnico Profesional (INFOTEP)

Lic. Norma Rivera

CONEP

Lic. Etanislao Castillo

Sector Laboral

Dr. Ramón Alvarado

Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social

Lic. José Mármol

EDUCA

Mons. Dr. Ramón Benito Ángeles

Conferencia del Episcopado Dominicano

Lic. Alejandra Casilla

Iglesias cristianas no católicas

Lic. Eduardo Hidalgo

Organización mayoritaria de los educadores

Srta. Samanta Ramona Suárez Hernández

Sector Estudiantil

Lic. David Almonte

APMAES

Rvda. Ana Julia Suriel

Colegio Católicos

Lic. Sebastiana Javier

Colegios Privados confesionales no católicos

Lic. Olga Espaillet

Colegios Privados no confesionales



Créditos

Dirección General de Currículo

Mtra. Carmen Sánchez, Directora General de Currículo

Mtro. David Capellán, Director de la Revisión Curricular

Dirección General de Nivel Secundario

Mtra. Sobeyda Sánchez Pérez, Directora General de Educación Secundaria.

Equipo de la Modalidad en Artes

Dra. María Soledad Lockhart, Directora de la Modalidad en Artes.

Licda. Gilda Matos, Encargada Docente de la Gestión Pedagógica.

Mtro. Werner Ramirez Encargado Docente de Gestión Institucional.

Mtro. Ruahidy Lombert, Encargado Docente

Licda. Katherine Hernández Encargado Docente de vinculación y pasantía.

Mtra. Ana Maria Alcantara Secretaria Ejecutiva de la Modalidad en Artes.

Mtra. Iliana De La Rosa, Encargada de la Modalidad en Artes.

Revisión curricular

Dra. Maria de los Ángeles Legaña, asesora de Diseño Curricular

Dra. Maria Soledad Lockhart Puchalt, coordinadora general de revisión Modalidad de Artes.

Dra. Laura Gil, Diseño de competencias Amable Stirling, coordinador

Lic. Fernando Rivas, coordinador

Profesor Freddy Trinidad

Lic. Katherine Hernández

Diseño:

Lic. Katherine Hernández

Equipo de profesores y asesores participantes en el desarrollo de asignaturas:

Lic. Evelyn Lima Rivas

Lic. Fernando Rivas

Lick. Gilda Margarita Gross Bobadilla,

Lick. Olga Roberts

Lick. Katherine Hernández Morales.

Lic. Luis José Aguavivas Núñez

Lucia Méndez Rivas

Lic. Maya Oviedo

Dr. María de los Ángeles Legaña Ferra

Dr. María Soledad Lockhart Puchalt

Lic. Marcia Guerrero

Lick. Daniel Pizza

Lick. Dreaded Judith Pared Diaz

Lick. Werner A. Ramírez Sánchez

Comisión Técnica Coordinadora General

David Arístides Capellán Ureña, Coordinador Técnico General

Rosalina Perdomo, Consultora Técnica

Sandra González Pons, Consultora Técnica

Margarita Hiñesen, Consultora Técnica

Agradecimientos

Lic. Andrea Alcántara y Lic. José Florentino, revisión de redacción.

Mtra. Ayleem Betances Lee

Por sus aportes a los diseños curriculares:

Personal docente de los Centros Educativos de la Dirección de la Modalidad en Artes

Nombre del centro	Distrito educativo
Maestro Ramón Oviedo	01-03, Barahona
Pedro Henríquez Ureña	02-05, San Juan de la Maguana
Antonio Garabito	04-01, (Cambita)
Manuel Félix Peña	04-06, San Cristóbal (Haina)
El Buen Samaritano	05-04, (Hato Mayor)
Inmaculada Concepción	05-06, San Pedro de Macorís (Consuelo)
Pepe Álvarez	06-05, (La Vega)
Dr. José Francisco Peña Gómez	07-05 (San Francisco de Macorís)
Pastor Abajo	08-05, Santiago
Fabio Amable Mota	10-03, Santo Domingo Este (Los Minas)
Sabana Japón	10-02, Santo Domingo Norte (Sabana Perdida)
Eugenio María de Hostos	10-05, Santo Domingo Este (Boca Chica)
Manuel del Cabral	10-06, Santo Domingo Este (El Almirante)
Gerardo Jansen	12-01, Higüey
Centro de Excelencia Mercedes Bello	14-01, Nagua
Max Henríquez Ureña	15-01, Santo Domingo Oeste (Los Alcarrizos)
Santa Ana	15-02, Santo Domingo (Gualely)
Mauricio Báez	15-02, Santo Domingo (Villa Juana)
Centro de Excelencia República de Argentina	15-03, Santo Domingo (Zona Colonial)
Centro de Excelencia Salomé Ureña	15-03, Santo Domingo (Zona Colonial)
Juan Sánchez Ramírez	16-01, Cotuí
Padre Fantino	16-02, Juan Sánchez Ramírez (Fantino)
Ramón Agustín Corcino	16-06, Bonao
Félix Nova	17-03, (Bayaguana)

PRESENTACIÓN

Apreciada Comunidad Educativa

Para el Ministerio de Educación es motivo de gran regocijo y satisfacción compartir con toda la comunidad educativa el **Diseño Curricular del Bachillerato en Artes, mención Artes Visuales**, como parte del Proceso de Revisión y Actualización Curricular establecido por Mandato del Consejo Nacional de Educación. Este proceso también es coherente con los distintos compromisos y acuerdos institucionales asumidos desde el Plan Decenal de Educación 2008-2018, que en su política No. 3 establece la necesidad de “revisar periódicamente, difundir y aplicar el currículo”, así como con los planteamientos de la Ley de Educación 66-97 en relación a que **“la educación dominicana estará siempre abierta al cambio, al análisis crítico de sus resultados y a introducir innovaciones”**

La implementación de este Bachillerato tiene una relevancia sustantiva, en tanto que va honrando otros compromisos asumidos como política de Estado, entre los que se destacan la expansión sostenida de la Política Nacional de Jornada Escolar Extendida, como apuesta educativa para avanzar con calidad y equidad, la Estrategia Nacional de Desarrollo (Ley 01-12) y el Pacto Nacional para la Reforma Educativa en la República Dominicana, 2014-2030.

Estamos seguros de que desde esta oferta formativa tan atractiva e innovadora, los estudiantes que se encuentran identificados con el desarrollo de las Artes Visuales, tendrán la oportunidad de formarse y expandir al máximo todo su potencial creativo. Esta formación les facilitará convertirse en agentes que contribuyan al fortalecimiento de una cultura visual capaz de percibir, interpretar y recrear la diversidad de símbolos representativos en el contexto local y global. De esa manera los estudiantes podrán comprender adecuadamente el mundo que les rodea y así mismo, participar de la vida laboral y productiva del sector artístico, con la posibilidad de perfeccionarse en estudios a nivel superior.

Mediante el Diseño Curricular del Bachillerato en Artes, mención Artes Visuales, se orienta y se direcciona el proceso formativo de los estudiantes, para favorecer su desarrollo pleno e integral, al ofrecerles desde la escuela las más variadas y enriquecedoras experiencias de aprendizaje en perspectiva de equidad, inclusión social, atención a la diversidad, calidad y pertinencia. El fortalecimiento de esta oferta formativa constituye un gran compromiso y un gran desafío a la vez, dado el extraordinario potencial artístico y creativo del estudiantado, capaz de afianzar su talento como parte de la realización personal y social.

Andrés Navarro
Ministro de Educación

INTRODUCCIÓN

El Estado dominicano continúa cumpliendo su compromiso y responsabilidad de promover mejores oportunidades formativas para los estudiantes, experiencias que les permitan expandir al máximo todo su potencial. La educación tiene por objeto la formación integral del ser humano a lo largo de toda su vida y está llamada a orientarse hacia el desarrollo de sus competencias en todos los contextos socioculturales, en perspectiva de equidad e inclusión social.

La formación en las artes constituye una oferta educativa relevante en el contexto del currículo del Nivel Secundario de la República Dominicana, desde donde se promueven aprendizajes integrales para encauzar las vocaciones y actitudes artísticas, fortaleciendo el desarrollo de sus capacidades creativas y de sus talentos, como parte de la realización personal y social de los jóvenes.

Desde el presente Diseño Curricular se pueden articular y poner en práctica diversidad de estrategias lúdicas y motivadoras, a través de las cuales se posibilite la construcción de sentidos y de relaciones fundamentales con el entorno, con alto sentido de corresponsabilidad, integralidad, valoración de los derechos y deberes, así como de articulación con la familia y la comunidad.

La idea primordial es que este Bachillerato en Artes, mención Visuales se constituya en un aliado clave para brindar identidad, direccionalidad, coherencia y sentido al proceso de aprendizaje que realizan los jóvenes en el marco de la oferta del Nivel Secundario, con criterios de una formación especializada en Artes y orientada al dominio de Competencias Laborales Profesionales.

Confiamos en que, desde la comunidad educativa dominicana, en especial los maestros, encontrarán en este Diseño Curricular orientaciones oportunas y pautas curriculares pertinentes que les permitan continuar renovando sus prácticas pedagógicas, para apoyar el potencial y el talento creativo del estudiantado.

Desde el currículo revisado y actualizado se reafirma el propósito de contribuir a fortalecer el compromiso del Estado dominicano como garante de la educación desde los primeros años, asegurando, tal como se reafirma en el Pacto Nacional para la Reforma Educativa en la República Dominicana 2014-2030, la universalización de la educación inicial, primaria y secundaria, para brindar las oportunidades de aprendizaje para la vida, a lo largo de toda la vida, para todas las personas.

El Bachillerato en Artes mención Visuales está estructurado en dos partes. En la primera se presenta el marco conceptual y pedagógico común a todas las menciones de la Modalidad: Naturaleza y Funciones de la Modalidad en Artes, Modelo Pedagógico, Fundamentos Curriculares, la función del Centro Educativo, los Componentes del Diseño Curricular, la organización y función de las Pasantías y una descripción general de las distintas Menciones.

En la segunda parte se describe el Perfil de egreso, en el que se definen las competencias y se explican sus niveles de desempeño (unidades y elementos); y se presenta la normalización de las competencias a través del diseño de los módulos. Finalmente, se establece la distribución del tiempo y el diseño de cada una de las asignaturas que componen el plan de estudio de la mención.

El aprendizaje de las artes conlleva unas particularidades que en el campo de las ciencias pedagógicas conforman el *Modelo Pedagógico*, en torno a las didácticas propias de las artes. En este sentido, el presente Diseño Curricular tiene como finalidad ofrecer algunos de los principios que constituyen el modelo pedagógico, estructurado en cuatro componentes básicos a tomar en cuenta:

- El proceso centrado en el aprendizaje.
- El docente y su proyección en el proceso docente-educativo.
- El estudiante y su rol activo, la posición central y protagónica que le confiere el constructivismo socio-histórico-cultural.
- La relación arte, cultura y sociedad, como componente abarcador en el cual se contextualizan el proceso de aprendizaje y sus actores.

El componente de la relación arte, cultura y sociedad, constituye el marco general en el que se desenvuelve el hecho educativo-artístico, y se refiere a la importancia central de partir de la propia cultura con su repertorio simbólico y su influencia en el arte; de manera tal que cada participante comprenda sus posibilidades como sujeto social, enmarcado en la sociedad de hoy, en su identidad y cultura artística.

Este componente guiará la gestión del centro educativo y su vinculación con el contexto sociocultural, partiendo de la valoración crítica y activa de su comunidad, asumiendo que la misma forma parte de un país, de una región y del mundo, en una relación dinámica y mutuamente enriquecedora. Esta vinculación imprime un sello en la formación en artes, razón por la que se ha de "anclar" en el autoconocimiento de las raíces culturales, en los signos de la cultura, de la conciencia crítica sobre el contexto social, histórico y mundial, así como, en la actualidad de las tecnologías para el arte y la comunicación.

En la Modalidad en Artes se asume el aprendizaje como un proceso de comprensión, de integración, de interacción entre el sujeto y el medio, de asimilación y acomodación. Se contemplan varios tipos de aprendizajes: conceptuales, procedimentales y actitudinales.

El estudiante es activo en lo que se refiere a la búsqueda y construcción del conocimiento, desarrollando estructuras cognitivas o constructivas para procesar los datos del entorno a los cuales le da un significado personal, un orden propio razonable en respuesta a las condiciones del medio. Podrá gestionar:

- a) Una adecuada proporción de conceptos, principios, generalizaciones y teorías que le facilitarán la comprensión de las nuevas informaciones que se perciban.
- b) Una serie de habilidades cognoscitivas que le permitirán efectuar un uso inteligente, crítico y adecuado de la información sobre datos y hechos específicos.
- c) Un conjunto de técnicas, procedimientos, actitudes y modos de aplicación que le habilitan para el desempeño de las tareas, en particular la creatividad y la expresión en los lenguajes de las artes, con prácticas cualitativamente emergentes, diferenciadas y sincréticas.

El Nivel Secundario tiene la ineludible responsabilidad y el compromiso ético de crear las condiciones necesarias para la formación integral de los estudiantes, tomando en consideración sus necesidades, características e intereses, con la finalidad de que continúen desarrollando al máximo las Competencias Fundamentales, Específicas y Laborales-Profesionales planteadas en esta Modalidad.

La sociedad actual demanda ciudadanos bien formados, altamente competentes, con cualidades humanas, empatía, creatividad y talento para plantear soluciones efectivas ante diversidad de situaciones y problemas; es decir, seres humanos que muestren sensibilidad ante las situaciones sociales y naturales que afectan a las personas, a las familias y a las comunidades.

Desde el Nivel Secundario se apoya el desarrollo de sujetos que se identifiquen y que se comprometan con sus propios sueños y proyectos de vida; así como con las aspiraciones y metas de realización personal y social de los demás, haciendo de sus primeros años de formación un espacio para potenciar sus niveles de confianza en sus fortalezas, así como también un espacio para intervenir oportunamente en los aspectos que progresivamente hay que mejorar.

La Modalidad en Artes se constituye en una gran oportunidad en el escenario social privilegiado para que los jóvenes de la nación dominicana hagan realidad sus sueños y anhelos, expandiendo al máximo su ilimitado potencial creativo.

Tal y como lo plantea el Pacto Nacional para la Reforma Educativa en la República Dominicana, la educación “está orientada a construir ciudadanía plena mediante la formación integral de personas conscientes de sus derechos y sus deberes, respetuosas de los principios y valores constitucionales; personas autónomas, solidarias, éticas y socialmente responsables, comprometidas con la igualdad y la equidad de género, la atención a la diversidad, el uso sostenible de los recursos naturales y la protección del medio ambiente”.

En consecuencia, quienes egresan de este nivel y modalidad, con apropiación del perfil y de las Competencias Fundamentales, Específicas y Laborales-Profesionales planteadas en el presente Diseño Curricular, asumen el compromiso personal de seguir profundizando en sus niveles de formación humana y artística, fortaleciendo el cultivo

de los valores humanos y sociales que les permitan hacer realidad sus metas de superación, en un contexto local y global de grandes desafíos, cambios y oportunidades.

Estamos seguros de que el compromiso, la motivación y la intencionalidad pedagógica de cada docente se harán presentes para que, conjuntamente con el empeño que pondrán los jóvenes, sus familias y las comunidades en los procesos formativos se orienten con esperanzas renovadas, desde una visión proactiva y optimista de futuro, que será la base para construir una sociedad más justa, equitativa, segura y solidaria, con la participación de todos.

Por último, cabe destacar que durante el Proceso de Revisión y Actualización Curricular del Presente Bachillerato, mención Artes Visuales, ha resultado altamente significativo contar con la participación de diversidad de actores y sectores en las distintas fases correspondientes tanto a la Consulta Social (Externa) como a la Consulta Técnica (Interna y Externa). Los valiosos aportes, sugerencias y recomendaciones enriquecieron cualitativamente la producción que se comparte, bajo el criterio común de que todos estamos comprometidos para que, nuestros niños, jóvenes y personas adultas puedan recibir cada vez más y mejores oportunidades educativas en el contexto sociocultural en el que habitan.

Extendemos nuestra más profunda gratitud a todos los profesionales que con su entrega, dedicación y compromiso enriquecieron esta versión preliminar que se comparte con la finalidad de continuar mejorando; en el entendido de que en el proceso se valoran las prácticas, las experiencias y los aportes que están llamados a realizar los distintos sectores, actores e instancias.

Tenemos un gran reto de continuar cualificando la presente oferta que hoy compartimos con la comunidad educativa, muy confiados en que este constituye un paso trascendente para hacer realidad el compromiso del Sistema Educativo Dominicano de ofertar salidas que reflejen las aspiraciones de los estudiantes dominicanos para el mejor desarrollo y realización de sus capacidades y talentos.

INDICE

PRESENTACIÓN	1
INTRODUCCIÓN	2
PARTE 1	8
1. Naturaleza y funciones de la Modalidad en Artes.....	8
2. Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes, Fundamentos Curriculares ...	11
3. Rol del docente	23
4. Rol del estudiante	26
5. Componentes del Diseño Curricular	29
6. El Centro Educativo de la Modalidad en Artes	55
7. Concepción de aula taller en los centros educativos del Bachillerato en Artes. 56	
8. Vinculación en los Centros Artes	57
9. Las Pasantías en la Modalidad de Artes.	58
10. Menciones de la Modalidad en Artes	59
PARTE 2	70
PROGRAMA DEL BACHILLERATO EN ARTES VISUALES	70
1. PERFIL DEL EGRESADO.....	70
2. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIAS DEL BACHILLERATO EN ARTES, MENCIÓN VISUALES.....	71
3. MAPA DE COMPETENCIAS Y ELEMENTOS DE COMPETENCIA DE LA MENCIÓN EN ARTES VISUALES.....	98
4. ORGANIZACIÓN CURRICULAR BACHILLERATO EN ARTES VISUALES	99
4.1 DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO.....	99
PRIMER AÑO	102
4^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN ARTES VISUALES	102
SEGUNDO AÑO	171
5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN ARTES VISUALES	171
TERCER AÑO	245
6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN ARTES VISUALES	245
REFERENCIAS	296

Dirección de
Educación
Modalidad en



A r t e s

Segundo ciclo, Modalidad en Artes

(4^{to.}, 5^{to.} y 6^{to.})

Parte 1

PARTE 1

1. Naturaleza y funciones de la Modalidad en Artes

La Modalidad en Artes facilita a los estudiantes, con inclinación y vocación para las Artes, cursar un bachillerato que les permita desarrollar sus talentos, orientarse a la continuidad de su profesión artística, insertarse a espacios laborales de la industria cultural.

La Modalidad en Artes se nutre de los valores, fines, principios y orientaciones que rigen la educación dominicana, presentes en la Constitución Dominicana, la Ley General de Educación 66-97, el Plan Decenal de Educación 2008-2018, las Bases de la Revisión y Actualización Curricular y otros documentos normativos. También se nutre de los valores culturales que definen la identidad dominicana como pueblo que busca el bienestar y el progreso en un ambiente de libertad, paz y de respeto a la diversidad.

En el aspecto curricular disciplinario, se fundamenta en los valores estéticos, en los procesos creativos y productivos que se manifiestan a través de las artes. Por tanto, la modalidad hace suyos los principios teóricos, científicos y pedagógicos que fundamentan las distintas disciplinas artísticas, humanísticas, científicas y técnicas que forman parte del plan de estudio del Nivel Secundario y de la Modalidad en Artes.

Las distintas menciones que se ofrecen incorporan los materiales, las técnicas y los lenguajes que a través del tiempo se han ido desarrollando de manera particular en cada una de las disciplinas artísticas, ello orientado a configurar una propuesta educativa atractiva dentro del campo de las artes, que represente oportunidades reales para el desarrollo cultural y también para incentivar el desarrollo social y económico.

Como oferta de formación en Artes esta modalidad está configurada por unos planes de estudio que combinan el entrenamiento y formación en distintas disciplinas artísticas y científicas, en habilidades para comunicación oral y escrita, para el trabajo cooperativo, asimismo, fomentan el desarrollo de valores ciudadanos y humanos, a fin de incrementar las posibilidades de éxito de los egresados.

Este proceso se da en tres dimensiones:

- La formación cultural integral.
- La formación laboral profesional en Artes.
- La formación para la continuidad de estudios.

La formación cultural integral es entendida como el proceso de desarrollo de las potencialidades y capacidades creativas y de autorrealización del estudiante como persona y ciudadano, en el ámbito artístico, cognitivo, afectivo, físico, ético, estético y tecnológico. La finalidad es entregar a la sociedad jóvenes creativos, disciplinados en las artes, respetuosos de su contexto cultural y natural; sensibles ante la problemática social, acuciosos y abiertos para determinar los campos de acción en que pueden incursionar con su arte; diestros para incorporar e integrar la ciencia, la información y la tecnología; conscientes para alejarse de los vicios y el ocio y mejores individuos que contribuyan al desarrollo social y económico de la sociedad dominicana.

La formación laboral en Artes es entendida como el proceso de desarrollo de habilidades relacionadas al mundo del trabajo en la contemporaneidad, tales como la producción colectiva y el trabajo en equipo, la resolución de problemas complejos, el pensamiento divergente, y la formación para el trabajo vinculado con producciones artísticas. Esta formación laboral permitirá a los jóvenes integrarse de manera armoniosa al desarrollo económico y suplir las demandas generadoras de la realidad socio-empresarial actual relacionada con las producciones artísticas. Abre amplias oportunidades de inserción en el mercado de trabajo en sectores como el turismo, la producción y creación artística, las comunicaciones, la industria gráfica, la publicidad, la artesanía artística y otros sectores de economía.

La formación para la continuidad de estudios entendida como una preparación adecuada para acceder a estudios superiores vinculados con la producción artística, la gestión cultural, la investigación relacionada a la cultura y al arte, la promoción y comercialización de productos artísticos y de espectáculos, entre otros.

La Modalidad en Artes cumple además con un conjunto de funciones sociales:

- Crear ofertas de formación laboral con las distintas salidas o menciones, que representan opciones reales y atractivas para amplios sectores de la población joven. Estas ofertas permitirán acceder a estudios artísticos hasta ahora muy limitados e insertarse en el mercado laboral.
- Estimular la formación de recursos humanos para el desarrollo de las llamadas industrias creativas, el turismo, la industria del espectáculo y el entretenimiento, entre otros, contribuyendo de esta forma al desarrollo de estos sectores.
- Dinamizar el sector artístico educativo ampliando el mercado de trabajo para los docentes de arte, técnicos y gestores educativos en el área. Con la ejecución de la Modalidad crece la demanda de estos profesionales por parte del sector educativo, lo que amplía la necesidad de formación de docentes en artes en las universidades y en otras instituciones de formación y capacitación.
- Incentivar el incremento de los niveles de calidad de los estudios de las Artes. Los bachilleres egresados, además de tener la opción de ingresar al mercado laboral, serán también candidatos idóneos para ingresar a las carreras docentes en artes en las universidades o en las instituciones de enseñanza artística especializada. Esto contribuirá a elevar el nivel de entrada de los bachilleres en las distintas carreras, lo que se traducirá en un aumento de la calidad de los egresados de nivel superior.
- Dinamizar la vida cultural de las distintas comunidades mediante el incremento y diversificación de mayores oportunidades de entretenimiento sano y de producciones artísticas.

2. Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes, Fundamentos Curriculares

El Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes está sustentado en una conceptualización que expresa el ideal de formación y que orienta la metodología y el funcionamiento del servicio educativo. En este modelo, la Modalidad recoge su historia, atiende el presente y proyecta su futuro. Es una representación ideal de la Modalidad en Artes, a través de la abstracción de sus elementos y relaciones esenciales, cualificando sus procesos, actores y fines.

La Modalidad en Artes se caracteriza por promover el desarrollo de competencias relacionadas con el quehacer artístico, orientadas al desarrollo de posibilidades expresivas y de percepciones cualitativas, que son fuente de experiencias sensibles diversas. Se sustenta sobre cuatro elementos fundamentales: el proceso formativo centrado en el aprendizaje, la función motivadora del docente, el rol protagónico del estudiante, el papel de la cultura y de la sociedad en el Arte.

1. **Proceso formativo centrado en el aprendizaje.** El conocimiento no se impone ni se transmite mediante la enseñanza directa, sino que se crea mediante las actividades de aprendizaje de los estudiantes.¹ Lo que construyan las personas a partir de un encuentro de aprendizaje depende de sus motivos e intenciones, de lo que ya sepan y de cómo utilicen sus conocimientos previos. En consecuencia, el conocimiento es personal y el aprendizaje es una forma de interactuar con el mundo. A medida que se aprende, cambian las concepciones de los fenómenos y se ve el mundo de forma diferente.

La adquisición de información en sí no conlleva ese cambio, por lo tanto, no se habla aquí de transmisión de saberes, pero sí de la forma de estructurar esa información y de pensar con ella. Desde esta perspectiva, la educación tiene que ver con el cambio conceptual y no sólo con la adquisición de información.

¹Un referente importante para el Modelo Pedagógico de Artes lo constituye la propuesta pedagógica de Jonh Biggs (2005), que vincula el aprendizaje basado en competencias con el constructivismo.

Ese cambio conceptual educativo tiene lugar cuando:

- Los estudiantes y los profesores tienen claro lo que es apropiado, cuáles son las metas de aprendizaje y hacia dónde se supone que se encaminan.
- Los estudiantes experimentan la necesidad sentida de llegar a la meta. El arte de la buena enseñanza consiste en comunicar esa necesidad, allí donde inicialmente está ausente. La motivación es un producto de la buena enseñanza, no un prerrequisito.
- Los estudiantes se sienten con libertad de centrarse en la tarea, seguros de que la evaluación se corresponde con las metas y tareas propuestas.
- Los estudiantes pueden trabajar en colaboración y en diálogo con otros, tanto compañeros como profesores. Un buen diálogo suscita las actividades que configuran, elaboran y profundizan la comprensión.

2. La función motivadora del docente. El nuevo rol del docente como guía de los aprendizajes requiere que se desarrolle una metodología integradora y motivadora de los procesos intelectuales, que haga posible que el estudiante desarrolle el pensamiento crítico, creativo y proactivo, llevándolo a descubrir lo que está contemplado en el currículo formal y más allá. Desde esta función, el docente deja de ser el centro principal del proceso. Esto no implica que su figura desaparezca, sino que se transforma en un guía, en un tutor capaz de generar en su aula un ambiente de creatividad y construcción de aprendizajes.

3. Rol protagónico del estudiante. Este elemento se refiere a un estudiante dinámico, proactivo, creativo y comprometido con su propio aprendizaje, sensible a los problemas sociales del entorno y capaz de reconocer el aporte que puede hacer el arte para la solución de estos problemas.

4. El papel de la cultura y la sociedad en el Arte. Este es el elemento conector de la cultura y del arte con la sociedad y su contexto, es el marco general en el que se desenvuelve el hecho educativo-artístico. Se refiere a la importancia central

de partir de la propia cultura del arte para ayudar a la persona a lograr la comprensión de sus posibilidades como sujeto social, enmarcado en la sociedad de hoy, en su cultura artística. Para esto es necesario partir de la valoración crítica y activa de su comunidad, sin perder de vista que forma parte de un país, de una región y del mundo.

El fundamento metodológico de este Modelo Pedagógico para las Artes se enmarca en el Constructivismo Socio-Histórico-Cultural (MINERD, 2016). Desde este enfoque, el papel que juega la cultura y la sociedad en el aprendizaje es fundamental. Implica la apropiación de los lenguajes artísticos y las tradiciones culturales en las que se tejen las identidades, y el aprendizaje a partir de la experiencia comunitaria, cultural y social, para contextualizar y potenciar el desarrollo de competencias.

La experiencia artística se proyecta en un aprendizaje colaborativo con miembros del mismo grupo, así como, con pares ubicados en otros contextos multiculturales, por medio de las tecnologías de comunicación, lo cual enriquece la perspectiva de todo artista-artesano creador. Éste enfoque se sostiene y se expresa desde el tronco común de las distintas menciones, mediante la *competencia cultural-artística*.

En este punto se quiere enfatizar en tres vertientes:

- **El arte y la cultura.** El arte se concibe como la creación de contenidos para la cultura y viceversa, como referente para la creación artística. Dado que la cultura es la totalidad de la producción humana en todas áreas, el arte en su especificidad vive en una cultura, pero a su vez la recrea. Alimenta la visión del artista facilitando el avance y la búsqueda de nuevos cambios, recíprocamente tanto en la cultura en general como en la ciencia y la tecnología. Desde las distintas menciones de la Modalidad se explorarán las relaciones entre las artes y las demás manifestaciones culturales y vivenciales del ser humano.
- **El arte y la sociedad.** La relación arte y sociedad es ineludible, ya que la sociedad alberga a los productores del arte, y a su vez, la relación del

artista con su entorno social puede desarrollar de manera apropiada sus competencias profesionales.

- **El arte y el trabajo.** Esta vertiente hace alusión a uno de los elementos esenciales del enfoque del currículo de la Modalidad en Artes. Dicho currículo se fundamenta en **las competencias laborales profesionales en las artes** lo que se traduce en el énfasis que se hace en las cualidades emprendedoras de los estudiantes, en las pasantías artísticas, en su inserción en el primer empleo y en el vínculo entre el Bachillerato en Artes y las empresas. Para concretar estos énfasis, es necesario ofrecer seguimiento académico a los estudiantes que les permita perfeccionar sus habilidades en relación a los desempeños en los estándares de las industrias culturales, donde el arte es fundamental para generar creatividad, diseño, productividad.

Concepción del Aprendizaje

La perspectiva cognoscitiva del aprendizaje sostiene que el ser humano es activo en lo que se refiere a la búsqueda y construcción del conocimiento. Según este enfoque, las personas desarrollan estructuras cognitivas o constructivas con las cuales procesan los datos del entorno para darles un significado personal, un orden propio razonable en respuesta a las condiciones del medio. El aprendizaje es básicamente un proceso de comprensión, de integración, de interacción entre el sujeto y el medio, de asimilación y acomodación. La capacidad que tiene el sujeto de pensar, de percibir y relacionar hechos e ideas es determinante en el aprendizaje. Pensamiento, inteligencia y aprendizaje están íntimamente imbricados.

En la modalidad en Artes se espera que el estudiante incorpore:

- Informaciones sobre datos y hechos específicos que deberá ir renovando posteriormente en su aprendizaje permanente. En el ámbito artístico serán las obras y los hechos artísticos.
- Conceptos, principios, generalizaciones y teorías que le facilitarán la comprensión de las nuevas informaciones que se perciban.

- Habilidades cognoscitivas que le permitan efectuar un uso inteligente, crítico y adecuado de la información.
- Técnicas, procedimientos y modos de aplicación que le habilitan para el desempeño de las tareas, en particular las actividades artísticas específicas de cada mención.
- Un saber enmarcado en la experiencia y la actividad práctica cualitativamente emergente, diferenciada y sincrética.

Además, se enfocará en el desarrollo de dos capacidades esenciales en las artes: la imaginación y la creatividad, que le propician el despliegue completo en toda su riqueza y en la complejidad de sus expresiones y de sus compromisos: individuo, miembro de una familia y de una colectividad, ciudadano y productor, inventor de técnicas, lenguajes estéticos y creador de sueños.

Este modelo toma en cuenta la influencia de los factores personales en el proceso de aprendizaje. Estos factores se refieren al conjunto de capacidades y rasgos de personalidad que el sujeto posee. Entre las capacidades se encuentran: la inteligencia, la percepción, la atención, la memoria, entre otras. De la personalidad, interesa el auto concepto, la motivación, el estilo de aprendizaje, y el desarrollo emocional, entre otras. Debe recordarse que estos factores son producto de la combinación entre herencia y ambiente y que como tal pueden potenciar o limitar la capacidad de aprendizaje.

La inteligencia, en el contexto de este modelo, se asume como la capacidad para resolver problemas y elaborar productos que tienen valor para una comunidad o una cultura.² Desde esta perspectiva es posible apreciar que la inteligencia no es algo unitario o estático, sino más bien algo dinámico, que está sujeta a mucho más que un

² Howard Gardner (2008), en *Las cinco mentes del futuro*, amplía su teoría de las inteligencias múltiples. Propone el desarrollo de las mentes: creativa, disciplinada, sintética, respetuosa y ética, pues el siglo XXI requiere de un buen equilibrio entre aprendizajes cognitivos y axiológicos, que considere la diversidad de capacidades en las inteligencias, teniendo como eje lo que la persona desea ser.

coeficiente intelectual y que depende del medio en el que cada persona se desarrolla (medio ambiente, experiencias, educación recibida, etc.).

Una perspectiva a tomar en cuenta es la Teoría de las Inteligencias Múltiples que ha sido desarrollada por el Dr. Howard Gardner (2008) de la Universidad de Harvard. Este autor expresa que los seres humanos disponen de un repertorio de capacidades cognitivas independientes y no una capacidad global o unitaria que se pueda aplicar a cualquier ámbito o dominio de problemas. La "Teoría de las Inteligencias Múltiples" sustenta la existencia de ocho áreas o "inteligencias" de la cognición humana.

Según Gardner, todos desarrollamos estas inteligencias, pero cada una en distinto grado. Su teoría se basa en que las personas aprenden de diferente manera y que la forma de conocer del mismo individuo puede variar de una inteligencia a otra. Esta teoría plantea la importancia de respetar la heterogeneidad de la mente humana. Para Gardner, los aventajados son los que logran una mejor combinación de sus distintas capacidades.

Se considera de particular interés en el aprendizaje de las diversas disciplinas artísticas, tomar en cuenta estas ocho formas de inteligencia que facilitan el aprendizaje:

- **Inteligencia Lingüístico-Verbal.** Es la capacidad de emplear efectivamente el lenguaje verbal, tanto oral como escrito. Las personas les gusta contar historias, leer y escribir, tienen facilidad para recordar nombres, lugares, entre otros. Es muy importante en las artes escénicas y en las lenguas.
- **Inteligencia Lógico- Matemática.** Es la capacidad de emplear con efectividad los números y el razonamiento. Utiliza el pensamiento lógico para entender causa y efecto, conexiones e ideas. Comprende el razonamiento deductivo e inductivo y la solución de problemas críticos. Es muy necesaria en las asignaturas de Ciencias de la Naturaleza y Matemática.
- **Inteligencia Visual-Espacial.** Es la capacidad de pensar y percibir el mundo visual-espacial en imágenes. Se piensa en imágenes tridimensionales y se

transforma la experiencia visual mediante la imaginación. Es esencial en las artes visuales, aplicadas y escénicas.

- **Inteligencia Corporal-Kinestésica.** Es la habilidad de usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos. Su aprendizaje debe tener un elemento en movimiento. Interaccionan con el espacio de alguna manera y recuerdan nueva información a través del cuerpo. Esencial para las artes escénicas.
- **Inteligencia Musical.** Es la capacidad de percibir, discriminar, juzgar, transformar y expresar a través de la música. Se aprende nueva información por medio de melodías, notación musical o ritmo. Esencial para la música.
- **Inteligencia Interpersonal.** Es la capacidad para reconocer de inmediato y evaluar los estados de ánimo, intenciones y motivaciones de las personas. Las personas con esta habilidad están siempre en grupo y hablando con amigos. Es esencial para el trabajo colaborativo y en la socialización que se da en la vida y en particular, en el grupo artístico.
- **Inteligencia Intrapersonal.** Es la capacidad para entenderse a sí mismo y como consecuencia poseen tendencia de autodisciplina. La persona está consciente de sus sentimientos, sus puntos fuertes y sus debilidades para alcanzar metas. Es esencial en el desarrollo de los jóvenes para facilitar su inserción social y artística.
- **Inteligencia Naturalista.** Es la capacidad de reconocer, apreciar y comprender el mundo natural (plantas, animales y la observación científica de la naturaleza). Desarrollan la habilidad para reconocer y clasificar individuos, especies y relaciones ecológicas. Poseen el discernimiento de patrones de vida.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples permite a los docentes, de cualquier área, convertir sus clases en actividades de aprendizaje interdisciplinar para los estudiantes. En la Modalidad en Artes es esencial el desarrollo de las inteligencias relacionadas con la actividad artística, favoreciendo un desarrollo integral, a partir de diversas experiencias de aprendizajes, cuya valoración y estimulación estén en constante potenciación.

El ser humano cuenta con cada una de las inteligencias que define Gardner. Es de utilidad reconocer la tendencia cognitiva que tiene el aprendizaje para guiar su desarrollo. En los que predomina la inteligencia visual y espacial, es más fácil orientar los recursos didácticos y actividades de tipo visual. Así pasa con quienes son auditivos, kinésicos, y en cada fortaleza sensorial se puede generar un autodescubrimiento y guiar más fácilmente hacia los objetivos.

La percepción es un factor a ser trabajado y desarrollado. Se define según la Gestalt como un proceso de extracción y selección de información relevante, agrupamiento de ésta con la mayor armonía posible y generación de modelos mentales. Los sentidos permiten entender la realidad externa, pero no como meros instrumentos mecánicos, sino como instancias activas de la percepción, como puentes del pensamiento visual. La mente se enriquece mediante las percepciones sensoriales, que sirven para crear conocimiento, dado de que existen ciertas cualidades y sentimientos que se captan en una obra de arte que no pueden ser expresadas en palabras.³

La atención es un factor susceptible de ser regulado y por tanto puede desarrollarse. Una capacidad de atención autorregulada favorece mucho la aceleración de los procesos de aprendizaje.

La memoria “es una función neurocognitiva que permite registrar, codificar, consolidar, retener, almacenar, recuperar y evocar la información previamente almacenada. Mientras que el aprendizaje es la capacidad de adquirir nueva información, la memoria es la capacidad para retener la información aprendida” Portellano, citado por Pradas Montilla (2016) ⁴

³ Rudolf Arnheim (2014), clásico autor sobre percepción visual y profesor de Psicología del Arte en la Universidad de Harvard, explica la forma en que la percepción humana organiza el material visual para la creatividad.

⁴ Silvia Pradas Montilla (2016) quien cita los aportes de Portellano (2005) en neurotecnología educativa. La tecnología al servicio del alumno y del profesor, Secretaría General Técnica, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, España. Recuperado de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/neurotecnologia-educativa-la-tecnologia-al-servicio-del-alumno-y-del-profesor/educacion-psicologia/21470>

La personalidad se refiere a las cualidades diferenciales, relativamente estables del comportamiento de un sujeto en interacción con el ambiente (físico, social, cultural). Hoy día en los análisis sobre personalidad, se concede especial atención a la noción de auto concepto que se define como “conjunto de representaciones (imágenes, juicios, conceptos) que las personas tienen de sí mismas; por ello se considera que las personas que tienen un buen auto concepto de sí mismas tienen buenos resultados de aprendizaje.

La motivación ha sido estudiada ampliamente en psicología. Biggs (2005) reconoce cuatro tipos diferentes de motivación: el resultado o motivación extrínseca, la valoración de otras personas o motivación social, el reflejo de la capacidad del propio yo o motivación de logro; y el resultado del procedimiento seguido o motivación intrínseca.

Los estilos cognitivos son el modo habitual para la recepción, la organización y el procesamiento de la información, que se manifiesta en variaciones en las estrategias, planes y caminos específicos seguidos por los sujetos en el momento en que llevan a cabo una tarea cognitiva (Hederich y Camargo, 2001). Existen diferentes dimensiones que permiten su clasificación. Pueden clasificarse en Dependencia / Independencia de campo (DIC); Nivelador / Agudizador; Impulsividad / Reflexividad; Visualizador / Verbalizador; Visual / Háptico; Serial / Holístico.

Aprendizaje y Creatividad en la Modalidad en Artes

Una capacidad esencial a desarrollar en los estudiantes de la Modalidad en Artes es la creatividad. La creatividad supone un comportamiento original o nuevo, no convencional, por el cual una persona resuelve un problema de un modo original con una o varias soluciones desconocidas hasta ese momento, y generando una utilidad o producto también novedoso.

J.P. Guilford, cuya teoría ha sido ampliamente experimentada, en particular por Emanuel Jauk(2013)⁵, fue un psicólogo norteamericano pionero de la investigación científica sobre la creatividad, y propuso un Modelo de la Estructura del Intelecto (M.E.I.) en el que formula la existencia del pensamiento productivo. El pensamiento productivo se basa en la obtención de nuevas informaciones. Guilford divide el pensamiento productivo en dos actividades cognitivas: el pensamiento convergente y el pensamiento divergente.

Plantea este autor que el pensamiento divergente tiene una relación directa con la creatividad. El pensamiento divergente se caracteriza esencialmente por la búsqueda de múltiples respuestas, alternativas, para resolver un problema. Se despliega en múltiples direcciones, busca desde diferentes perspectivas, utiliza distintos enfoques y conocimientos posibles.

Guilford plantea la existencia de una serie de aptitudes que corresponden al pensamiento divergente. Las aptitudes fundamentales, entre otras, son: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la sensibilidad para detectar problemas, la capacidad de elaboración y de transformación.

A continuación, se describen sólo algunas de las aptitudes del pensamiento divergente:

- **Fluidez.** Es la capacidad de producción cuantitativa. Generar muchas ideas en poco tiempo, para resolver un problema o situación. Considera 4 tipos de fluidez: verbal, asociativa, expresiva e ideativa. Si esta clasificación se aplica a las variantes de la expresión en las artes, puede resultar interesante la experimentación artística que involucre el cuerpo, la voz, lo visual, musical y la producción de objetos (artesanía)
- **Flexibilidad.** Es la capacidad de respuesta con una gran variedad de categorías, de enfoques diversos.

⁵ Emanuel Jauk et al (2013) analiza la teoría de Guilford en: *The relationship between intelligence and creativity: New support for the threshold hypothesis by means of empirical breakpoint detection* . Jauk es un investigador de los aportes de Guilford sobre la relación entre intelecto y creatividad. Artículo recuperado en <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3682183/>

- **Originalidad.** Es la capacidad de producir asociaciones novedosas, atípicas, insólitas, pero adecuadas y pertinentes para la resolución de un problema dado. Estas respuestas aparecen raramente, son infrecuentes estadísticamente. En las artes se valora la originalidad en un estilo, en la factura de una obra de arte, en la implementación de una técnica, en la combinación diferente de lenguajes y signos de la cultura, para producir un mensaje, una idea nueva, un drama, una danza, una escultura, una obra de artesanía o pintura, una pieza musical, teatral o literaria, o la convergencia de varias artes en un espectáculo, en un performance, guion o video.

Estas aptitudes pueden ser desarrolladas, entrenadas y ejercitadas por medio de programas y actividades de formación en creatividad. Existen múltiples técnicas para el desarrollo de la fluidez relacionadas con la generación de ideas como el Brainstorming (lluvia de ideas) y otras. Para el desarrollo de la flexibilidad es necesario utilizar técnicas que promuevan la flexibilidad perceptiva y cognitiva. Esto consiste en ampliar los marcos de referencia con los que operan habitualmente los estudiantes y enseñarlos a elaborar aquellos en los que se inscriban conocimientos diversos que pueden tener un valor funcional intercambiable y buscar analogías funcionales.

Hay una alta correlación de la originalidad con la flexibilidad, porque para producir respuestas originales es necesario observar las cosas desde muchos ángulos, surgidos desde mundos distintos, recuerdos, imágenes, lecturas, sueños y anhelos. Para el desarrollo de la originalidad hay que potencia la habilidad de encontrar conexiones entre cosas, que usualmente no son tan perceptibles de establecer su conexión, lo que se denomina establecer asociaciones remotas.

Otro autor clave para comprender los procesos creativos es Mihaly Csikszentmihalyi (Pascale, 2015), Psicólogo de la Universidad de Chicago, quien a partir de treinta años de investigación en creatividad ha desarrollado una nueva concepción del proceso creativo, el «estado de flujo». Csikszentmihalyi denomina «fluir» a un estado de conciencia casi automático, sin esfuerzo, aunque sumamente concentrado en el que se consigue un desempeño óptimo. La persona que entra en este estado, muestra perfecto

control de lo que está haciendo y sus respuestas se ajustan a las exigencias dinámicas de la tarea, no se preocupa de cómo está actuando, la motivación proviene del placer del acto mismo, la conciencia se funde con el hacer. En algún momento de la creación artística la persona auto percibe estas sensaciones.

El flujo creativo es un estado de concentración y auto-olvido que trasciende al miedo y al aburrimiento. Estamos tan involucrados en la actividad, que se vuelve espontánea y dejamos de sentirnos independientes de su dinámica. La neguentropía psíquica, o el flujo, denota un estado ordenado de conciencia, emociones positivas y la capacidad para dedicarse a una actividad intencional.

Sus características son:

- Claridad de las metas, se sabe siempre lo que hay que hacer.
- Respuesta inmediata a las acciones, se sabe los resultados de lo que se está haciendo.
- Equilibrio entre destrezas y dificultades, cuando el trabajo se corresponde con el desarrollo de capacidades potenciales.
- Actividad y conciencia están mezcladas, profunda concentración e implicación en lo que se está haciendo.
- No existe miedo al fracaso, la concentración en la tarea provoca seguridad y confianza.
- La autoconciencia desaparece, la concentración en la tarea provoca la despreocupación por el ego.
- El sentido del tiempo desaparece, el tiempo depende de la experiencia por la que se está pasando.
- Existe una motivación intrínseca, la actividad se hace «autotélica», se disfruta de la experiencia, la tarea constituye un fin en sí misma.

Se recomiendan diversas formas de alcanzar el estado de flujo creativo:

- Concentrarse o enfocarse intencionadamente en la tarea a realizar, «la concentración elevada es la esencia del estado de flujo». «Cuando una persona está ocupada en una actividad que capta y retiene su atención sin

esfuerzo, su cerebro se “tranquiliza” en el sentido que produce una disminución de la excitación cortical».

- La motivación se consigue a través de desafíos creativos, cuando la persona encuentra una tarea para la que tiene habilidades y se compromete en ella a un nivel que en cierto modo pone a prueba su capacidad. Con la práctica el *fluir* va reordenando la conciencia, y comienza a tener más control sobre su energía psíquica.

Para propiciar el desarrollo del flujo creativo en los estudiantes hay que desarrollar en ellos la motivación y la concentración en la tarea.

Finalmente, entre los factores socio-ambientales, se incluye todo lo referido al contexto familiar y comunitario e institucional en que se forma el estudiante y que determina sus capacidades y oportunidades de aprendizaje. Como parte del contexto y en la perspectiva de búsqueda de aprendizaje de mayor calidad, se concede especial interés e importancia al papel del docente y sus disposiciones y capacidades para propiciar las interacciones didácticas para el aprendizaje.

3. Rol del docente

Este Modelo Pedagógico concibe al profesor como un gestor del desarrollo de los estudiantes, que planifica y diseña experiencias de aprendizaje en las artes y por medio de las artes. Un docente con las habilidades para aplicar diversas estrategias y técnicas de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de las competencias propias de su disciplina artística por parte de los estudiantes.

Entre los rasgos característicos del perfil docente, está la clara conciencia de su rol profesional como guía del proceso educativo. El profesor de arte es un intelectual y artista transformador, crítico y reflexivo, con profundo conocimientos teóricos y prácticos de su área de competencia. Además, debe estar comprometido con el aprendizaje de sus estudiantes y dispuesto a dar acompañamiento a los mismos en este proceso.

El docente es un líder y mediador de las interacciones didácticas con una práctica basada en la apreciación de las artes y su influencia en el desarrollo humano. Posibilita el estímulo de la capacidad crítica y creadora de los estudiantes y promueve el desarrollo del sentido crítico y reflexivo de su rol social.

El rol del profesor, en la educación actual, consiste en favorecer y facilitar las condiciones para que el estudiante pueda llegar a estructurar procesos mentales en un contexto de interacción y socialización: como aprender a aprender. La construcción del conocimiento se da como hecho social donde estudiantes y docentes trabajan en un proceso de construcción colaborativa.

En este sentido, el proceso de enseñanza y aprendizaje es una actividad reflexiva. Cuando los docentes identifican problemas o dificultades en su práctica, con la ayuda de otros y con diversos soportes, procuran diseñar alternativas de solución. Estas soluciones se construyen mediante la reflexión y la búsqueda de nuevas formas de abordar las dificultades en el contexto escolar. Para esto es fundamental recibir la retroinformación de los estudiantes acerca de las consecuencias de su enseñanza, con la finalidad de ver dónde puede mejorarse. Los profesores expertos reflexionan continuamente acerca de cómo pueden enseñar y crear adecuadas situaciones de aprendizaje.

El trabajo del docente no consiste tan sólo en transmitir información, sino, en lograr que los estudiantes lleven a cabo actividades de aprendizaje acordes con los resultados deseados. Para ello se requiere clarificar las metas de aprendizaje, y diseñar las actividades de enseñanza y aprendizaje que ayuden los estudiantes a desarrollar competencias con mayor probabilidad.

Se promueve un docente que desarrolle su práctica en la modalidad de **aprendizaje profesional colaborativo**. De esta forma, podrá generar y colaborar en experiencias de intercambio en redes, expediciones culturales, pasantías artísticas, residencias, comunidades de aprendizaje, exposiciones y espectáculos itinerantes, comunidades virtuales de aprendizaje, grupos de trabajo para la producción artística y pedagógica, y

comunidades para el emprendimiento y la innovación. De igual forma, podrá participar en talleres de arte colectivos para docentes de arte, con la finalidad de mejorar su práctica y su manejo de tecnologías por medio de mentores y asesores institucionales.

El perfil de los docentes de la Modalidad en Artes asume las características definidas en el perfil del docente del Nivel Secundario (MINERD, 2016).

- El dominio de las competencias de su **área de especialidad**. Los docentes deben poseer los conocimientos, habilidades y actitudes vinculados a las menciones en que conducen el proceso de enseñanza-aprendizaje relativos a la sensibilización, percepción, apreciación, creación, producción, reflexión y crítica de Arte.
- Los docentes tienen la responsabilidad de mantenerse actualizados, conforme a las demandas y los cambios del mundo artístico y tecnológico, para poder aplicar las creaciones e innovaciones artísticas al proceso formativo
- Poseen capacidad para valorar las diferentes sensibilidades y preferencias de los estudiantes en el arte, exhortándolos a la experimentación, el descubrimiento, la creación y el trabajo colaborativo.
- Desarrollan flexibilidad de pensamiento y de acción necesarios para promover la síntesis de diferentes tipos de ideas para el trabajo de equipo con otros docentes, la creación de grupos de estudio y el fomento de la creatividad en las aulas-talleres de arte.
- Valorar al estudiante como centro de interés de sus acciones, al ser humano integral, con la visión de su mayor realización, fomentando la tolerancia y el respeto de las diferencias interculturales.
- Tienen una actitud emprendedora, ética profesional y vocación de servicio.

4. Rol del estudiante

El Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes concede atención preferencial a las características del estudiante como sujeto principal del quehacer educativo, centrando la atención en la dimensión humana y creadora, presente en el enfoque constructivista. Desde esta perspectiva se atiende la formación artística, humanista e integral de la persona en sus aspectos artísticos-intelectuales, psicomotores y socio-afectivos.

El modelo atiende las características de jóvenes nativos de la tecnología digital. El uso de Internet y de sus plataformas ha incidido no sólo en la manera de comunicarse de los jóvenes de acceder a la información. Su uso ha repercutido incluso a nivel de las estructuras cognitivas, lo cual trae como consecuencia un cambio en la forma en que los estudiantes se relacionan con los objetos de aprendizaje. Si las nuevas tecnologías son las que han transformado dichas estructuras, se hace evidente que mediante su uso se facilitará el proceso de enseñanza aprendizaje, haciéndolo más óptimo y significativo para los estudiantes.

Además, el modelo toma en cuenta los procesos de desarrollo del educando del Nivel Secundario. En esta etapa tanto el lenguaje como el pensamiento muestran cambios en el sentido de que las operaciones lógicas pueden ser expresadas a través de signos y símbolos lingüísticos y matemáticos. El adolescente puede desarrollar la capacidad de reflexión posibilitando la elaboración de abstracciones, nuevas interpretaciones y explicaciones, lo que debe ser potenciado a partir de las actividades de aprendizaje que se desarrollen en este nivel.

Dada la capacidad reflexiva que acompaña esta etapa, el joven se vuelve a su interior y se enfrenta de manera crítica a las personas y a las cosas. Su autovaloración depende del éxito o logro de resultados y de la apreciación y expectativas que las demás personas se formen de sus potencialidades, capacidades y competencias.

Este modelo toma en cuenta las características socio-económicas de los estudiantes, entre las que se distinguen: estudiantes provenientes de hogares desintegrados y

disfuncionales; y la situación de muchos jóvenes que han de insertarse al medio productivo para aportar a la sobrevivencia del núcleo familiar, sin la preparación adecuada y en detrimento de su formación académica.

La orientación de este modelo pedagógico pone atención a la problemática socioeconómica de los estudiantes, preparándolos para el desempeño de un trabajo en un área artística, que les sirva para mejorar sus situaciones económicas, pero a la vez que les permita el desarrollo de un proyecto de vida en el ámbito de las Artes.

El papel de la Cultura y la Sociedad en el Arte

Los aprendizajes en el marco de la formación artística se han de anclar en el autoconocimiento de las raíces culturales, los signos de la cultura, de la conciencia crítica sobre el contexto social, histórico y mundial, así como la actualidad en las tecnologías para el arte y la comunicación. La producción exitosa del arte y de la artesanía conlleva en sí una alta conciencia por parte del artista, sobre su época, su tiempo y su realidad.

En este sentido, los aportes de Abraham Moles (2012) denotan que la formación del sujeto creador en su producción artística se da en el marco de una cultura y de un complejo sistema de comunicación e interacción social que denominó “socio dinámica cultural”. El creador forma parte de un modelo sistémico y cibernético inserto en la sociedad y la cultura, en el cual es capaz de articular diferentes niveles de originalidad en modos semánticos y estéticos. Emplea un código, un lenguaje, y un repertorio estético propio, para crear sus obras, sus interpretaciones y sus reinvenções. Estas producciones son valoradas por una comunidad, por un grupo de personas interesadas y conocedoras, un pequeño público educado, expertos o intelectuales, y son quienes promueven la divulgación de sus creaciones a los grupos de los medios de comunicación, y éstos a su vez, al país y al mundo entero.

Mediante la Internet, las redes sociales y la tecnología móvil, hoy día, este fenómeno se produce con mucho mayor dinamismo, riqueza y pluralidad. A. Moles (2012) decía: “Las ideas nuevas surgen de las ideas antiguas fertilizadas por los acontecimientos del

mundo". Por esta razón se hace énfasis en que los aprendizajes en la Modalidad en Artes tengan como referente central a la cultura, la sociedad, la conciencia del contexto, de la realidad personal, así como universal y el potencial de la tecnología de la comunicación. Es digno de atención orientar a la observación de cómo la cultura de masas influye en el creador. El artista realiza un acercamiento totalmente diferente al mundo, por medio de su obra de arte explora diferentes formas de cognición y de creatividad.

Mediante el papel de la cultura, la sociedad y el contexto, se conectan además las competencias de las asignaturas artísticas con las asignaturas generales como Lengua Española, inglés, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Educación Física y Formación Integral, Humana y Religiosa y Educación Artística.

Por medio de este enfoque se promueve la **interdisciplinariedad y transdisciplinariedad** en los procesos de aprendizaje. En la actualidad se demanda del arte un conocimiento integral y una formación de competencias tradicionalmente propias de distintas disciplinas, pero ahora se expresan de manera unificada para dar respuesta a problemas complejos en el ámbito de la producción artística.

Por su parte, la implementación de nuevas tecnologías permite que las creaciones tengan diversos lenguajes unificados en un mismo formato: audiovisual, virtual y algunas veces de percepción tridimensional y holográfica. En una misma producción se unifica la creación visual, musical, el lenguaje dramático, así como el diseño y la creación de imágenes-identidades. En este contexto predomina la intertextualidad y la integración de lenguajes de diversa naturaleza.

En este mismo sentido, la formación artística no puede en ningún caso manejarse de forma aislada y particular, exige que los docentes tomen en cuenta desde el diseño del plan de clases, ese contexto en el que se desenvuelve el estudiante, que incluye tanto los grupos primarios (la familia, padres, madres) como los grupos secundarios (vecindad, comunidad). De igual forma, requiere establecer conexión con colaboradores culturales de su entorno, artistas o productores de la industria artística o artesanal y de los medios

de comunicación que puedan integrarse a la escuela para contextualizar los aprendizajes en el mercado laboral actual.

5. Componentes del Diseño Curricular

El diseño curricular de la Modalidad en Artes está basado en el enfoque de competencias. El Ministerio de Educación de la República Dominicana⁶ ha adoptado la siguiente definición de competencia:

"Capacidad para actuar de manera eficaz y autónoma en contextos y situaciones diversas movilizand o de manera integrada conceptos, procedimientos, actitudes y valores".

Las competencias se desarrollan de forma gradual en un proceso que se mantiene a lo largo de toda la vida, tienen como finalidad la realización personal, el mejoramiento de la calidad de vida y el desarrollo de la sociedad en equilibrio con el medio ambiente (MINERD, 2016).

El currículo dominicano se estructura en función de tres tipos de competencias:

- a) Fundamentales.
- b) Específicas.
- c) Laborales-profesionales.

Las **Competencias Fundamentales** constituyen el principal mecanismo para asegurar la coherencia del proyecto educativo. Por su carácter eminentemente transversal, para su desarrollo en la escuela se requiere la participación colaborativa de los Niveles, las Modalidades y los Subsistemas. No se refieren a contextos específicos. Se ejercitan en contextos diversos, aunque en los distintos escenarios de aplicación tienen características comunes.

⁶ MINERD (2016). Bases de la Revisión y Actualización Curricular. Santo Domingo, República Dominicana.

Competencias Fundamentales:

- Competencia Ética y Ciudadana
- Competencia Comunicativa
- Competencia de Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
- Competencia de Resolución de Problemas
- Competencia Científica y Tecnológica
- Competencia Ambiental y de la Salud
- Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual

Las **competencias específicas** corresponden a las áreas curriculares y se refieren a las capacidades que el estudiantado debe adquirir y desarrollar con la mediación de cada área del conocimiento. Se orientan a partir de las Competencias Fundamentales y apoyan su concreción, garantizando la coherencia del currículo en términos de los aprendizajes.

Las competencias laborales-profesionales en artes se refieren al desarrollo de capacidades vinculadas al mundo del trabajo. Preparan a las y los estudiantes para la adquisición y desempeño de niveles laborales-profesionales específicos y para solucionar los problemas derivados del cambio en las situaciones de trabajo. Esas competencias están presentes en las distintas especialidades de las Modalidades Técnico-profesional y las Artes, así como en la formación laboral que incluyen los Subsistemas de Educación de Personas Jóvenes y Adultas y Educación Especial.

De acuerdo con Legañoa Ferrá (2013), “la competencia laboral es el resultado de la integración, esencial y generalizada de un complejo conjunto de conocimientos, habilidades y valores laborales, que se manifiesta a través de un desempeño laboral eficaz y eficiente en la solución de los problemas de su campo de acción, pudiendo incluso resolver aquellos no predeterminados”.⁷

⁷Esta definición de competencia laboral es una reformulación realizada por la Dra. María de los Ángeles Legañoa, en la Guía Didáctica I (2013) como consultora de la Modalidad, a partir de la definición del autor cubano J. Forgas (2005).

Tomando como punto de partida las competencias laborales- profesionales, el diseño de cada una de las menciones de la Modalidad en Artes se estructura como se describe a continuación:

Competencias Laborales-Profesionales. Son asumidas como competencias de carácter global que se refieren a los grandes desempeños que implican funciones laborales que reúnen varias unidades de competencia. Constituyen una función productiva que describe el conjunto de las actividades diferenciadas que serán cumplidas desde el rol laboral seleccionado.

Nivel de Dominio. Se refieren a una función productiva que describe el conjunto de las actividades diferenciadas que serán cumplidas desde el rol laboral seleccionado, en un nivel dado.

En el aprendizaje de las artes algunas competencias toman un tiempo considerable, ya que involucran desempeños que se conjugan con saberes especializados, como si se tratara de una escalera donde cada peldaño es un nivel de formación, pues su desarrollo no se alcanza en un periodo breve, por lo que es necesario establecer los niveles de desarrollo de esta competencia a lo largo del currículo.

Se observa, por ejemplo, al interpretar un instrumento, o bien sea cantar, pintar, esculpir, actuar, que el proceso de consolidar la competencia ocurre de forma gradual. En cada período o nivel, el estudiante va incorporando nuevos saberes, tanto conceptuales, como procedimentales y actitudinales, combinándolos frente a diversas situaciones, que en su integración producen el desarrollo gradual de la competencia. Por ende, este aprendizaje hay que dividirlo en niveles de desempeño y cada uno de estos niveles constituye una unidad de competencia.

Por ejemplo, la competencia “Técnico expresiva en la plástica” se manifiesta en la expresión de imágenes u objetos artísticos, bi y tridimensionales, mediante distintas técnicas de la plástica visual.

Niveles de desempeño de la competencia técnico expresiva de la plástica.

- Primer nivel: Representa composiciones artísticas por medio del dibujo, la pintura y el grabado; y en proyectos de arte concreto, simbólico o abstracto.
- Segundo nivel: Representa figuras humanas estáticas y en movimiento y representa tridimensionalmente formas y figuras mediante técnicas de modelado en barro y vaciado en yeso.
- Tercer nivel: Se expresa por medio de las diversas formas del arte objetual contemporáneo, el dibujo, la pintura, la escultura y objetos con especial atención al proceso mediante proyectos que integran producciones pictóricas y de modelado, aplicando los principios de la pintura mural y la experimentación con técnicas mixtas.

Sin embargo, existen competencias cuyos desempeños en este contexto no tienen que abarcar varios niveles. Por ejemplo, en cada mención se ha definido una **Competencia Didáctica de las Artes**. Esto partiendo de que una de las posibles funciones de los egresados es desempeñarse como monitor o asistente de un profesor, constituyéndose en un apoyo en la docencia o en talleres comunitarios culturales. En tal caso, no se trata de una unidad de competencia integrada por varios niveles, sino de un único elemento de competencia.

Estructura de los Módulos

Los módulos se diseñan partiendo de una unidad o de un elemento de competencia. Por cada unidad o elemento se establecen cuatro componentes en función de los cuales se orienta su desarrollo:

- **Contenidos.** Constituyen una selección del conjunto de saberes o formas culturales del conocimiento cuya apropiación, construcción y reconstrucción por parte del estudiantado se considera esencial para el desarrollo de las

competencias. Pueden ser conceptuales (conceptos, teorías, principios, hechos), procedimentales y actitudinales.

- **Indicadores de logro.** Permiten determinar si se han logrado los aprendizajes, caracterizan los elementos de competencia y se refieren a sus aspectos clave. Son pistas, señales, rasgos que evidencian el dominio de la unidad de competencia y sus manifestaciones en un contexto determinado.
- **Rango de aplicación.** Se refiere a la delimitación de los diferentes ámbitos, tipos y clases en los cuales se aplica el respectivo elemento de competencia.
- **Evidencias de desempeño.** Son los productos concretos que debe presentar el estudiante para demostrar que maneja el respectivo elemento de competencia. Están orientadas por los indicadores de logros y los rangos de aplicación.

Estructura de las asignaturas

Cada una de las asignaturas se diseña a partir de un módulo que le sirve de referencia para las transposiciones formativas. Los componentes del diseño de las asignaturas se enuncian y describen a continuación:

Datos generales. Incluyen: nombre de la asignatura, menciones en las que se imparte, año, cantidad de horas semanales y módulo que desarrolla.

Competencias. Se señalan las Competencias Fundamentales y Laborales-Profesionales cuyo desarrollo se apoya con el programa de la asignatura. De igual forma se especifica la unidad y/o el elemento de competencia Laboral-Profesional en que se enfatiza.

Introducción. En este apartado se describen los aspectos generales de la asignatura y se fundamenta la propuesta formativa. Uno de los aspectos más importantes de la introducción es la referencia al perfil del egresado, relacionando la unidad o el elemento de la competencia Laboral-Profesional con las Competencias Fundamentales.

Aprendizajes Esperados. Expresan las capacidades que se desarrollan con el programa de la asignatura. Las capacidades se traducen en habilidades complejas y se centran básicamente en el saber hacer racional, organizado, planificado, integrador y creativo que se pone en juego en situaciones concretas. Para elaborarlos y definirlos se consideran como fuente principal de referencia las unidades y elementos de competencia del perfil del egresado que la asignatura contribuye a formar.

Contenidos Conceptuales, Procedimentales y Actitudinales son seleccionados en función de la capacidad o habilidad que se pretende desarrollar y estructurados en torno a una situación, proceso o idea que les sirve de eje. Como fuente para su determinación se utilizan los saberes definidos en los módulos que desarrollan las unidades y/o elementos de competencia.

Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje⁸. Las estrategias constituyen la organización de los factores que intervienen en el proceso de enseñanza y de aprendizaje a fin de facilitar, en un tiempo determinado, el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, la adquisición de habilidades y los cambios de actitud de los estudiantes.

En este apartado se enuncian las estrategias seleccionadas para el desarrollo de las competencias asociadas a los aprendizajes esperados, y se hacen sugerencias en cuanto al modo de utilizar cada una. Para la selección de las estrategias didácticas se utiliza como referente el Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes. Pueden incluirse otras estrategias didácticas, siempre que las mismas estén en correspondencia con los aprendizajes esperados y la formación en competencias.

Es importante que las estrategias impliquen el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recursos didácticos. Se recomienda utilizar herramientas de ofimática, gestión de información, Web 2.0, software específico (con preferencia que sean softwares libres), museos virtuales, así como otros recursos disponibles en la Internet.

Evaluación⁹. En este apartado se presentan los criterios, las técnicas e instrumentos sugeridos para evaluar los aprendizajes esperados. Como referente para su formulación se utilizan los indicadores de logro y las evidencias requeridas incluidos en la normalización de las competencias.

Recursos didácticos. Se describe el tipo de infraestructura y equipamiento necesarios.

Entorno de aprendizaje. Se describe el ambiente de trabajo requerido, así como el tipo de indicadores que darán cuenta de ese ámbito y los espacios escolares y extraescolares, abiertos y cerrados que se necesitarán.

Bibliografía. Se presenta un listado de la bibliografía sugerida para docentes y estudiantes.

⁸ En el siguiente apartado se amplía la concepción de estrategia asumida en la Modalidad de Artes. De igual forma se enumeran y definen una serie de estrategias que se consideran especialmente pertinentes para la enseñanza y el aprendizaje de las Artes.

⁹ En el apartado *La Evaluación como proceso dinámico y enriquecedor en las Artes* se amplía la concepción de evaluación asumida en la Modalidad de Artes.

A continuación, se abordan dos aspectos de especial relevancia en la estructura curricular de las menciones de la Modalidad en Artes: las Estrategias de enseñanza y de aprendizaje, y la Evaluación como proceso dinámico y enriquecedor en las Artes.

Estrategias de Enseñanza y de Aprendizaje

Son secuencias de actividades y procesos, organizados y planificados sistemáticamente, para apoyar la construcción de conocimientos y el desarrollo de competencias. Posibilitan que el estudiantado enfrente distintas situaciones, aplique sus conocimientos, habilidades y actitudes en diversos contextos. Las estrategias son intervenciones pedagógicas realizadas en el ámbito escolar que potencian y mejoran los procesos y resultados del aprendizaje.

Las estrategias son seleccionadas por los docentes con intencionalidad pedagógica para apoyar el desarrollo de las competencias en el marco de las situaciones de aprendizaje. El desarrollo de las competencias en los estudiantes requiere de un docente capaz de modelar procesos y habilidades de pensamiento, curiosidad, actitud científica, objetividad, reflexividad, sistematicidad, creatividad y criticidad.

El diseño curricular del Nivel Secundario contempla una serie de estrategias, comunes a todas las modalidades, que responden a la orientación pedagógica asumida en el currículo dominicano y en este Nivel: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el Estudio de , el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Debate y el Socio drama o Dramatización.

Otras estrategias sugeridas son las de recuperación de experiencias previas; expositivas de conocimientos elaborados y/o acumulados; de descubrimiento e indagación, de inserción de maestras, maestros y el alumnado en el entorno; y de socialización centradas en actividades grupales. Estas estrategias se enumeran y describen en el Diseño Curricular del Nivel Secundario, Segundo Ciclo, componente académico de las modalidades Técnico-Profesional y en Artes (MINERD, 2016). Asimismo, son pertinentes técnicas como las mesas redondas, simposios, foros, talleres, simulaciones, juego de roles, mapas conceptuales, entre otras.

A continuación, se describe de forma breve una serie de estrategias y técnicas especialmente enfocadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje orientados al desarrollo de competencias artísticas:

Delineación de la percepción. Tiene como propósito desarrollar la percepción de totalidades o particularidades mediante un proceso de diferenciación perceptiva. Esta diferenciación perceptiva se desarrolla a partir de la percepción, la comparación y el contraste de cualidades. Para ello es necesario dotar a los estudiantes de modos de focalización y observación de la atención en determinados aspectos y cualidades de los objetos para estructurar las denominadas constancias visuales. Esta diferenciación puede hacerse en una obra plástica a partir del color, la forma, el sentimiento que provoca en el observador, etc.

En una puesta en escena pueden identificarse el vestuario, el valor social o ideológico de la obra o la actuación y el costo o la experiencia estética total. La finalidad es lograr que a través de la experiencia los estudiantes desarrollen un conjunto de habilidades complejas que les permitan ver cualidades que normalmente escapan de su atención. Se puede aplicar en múltiples contextos como en las aulas, exposiciones, puestas en escena, etc. El rol del profesor es orientar los indicadores de la percepción, estableciendo diálogos con los estudiantes para inducir su valoración. El rol de los estudiantes es su participación, los aportes, las explicaciones de las cualidades de las constancias visuales que han construido.

Producción creativa. El propósito de esta estrategia es desarrollar la creatividad en los estudiantes provocando en ellos procesos divergentes (fluidez, flexibilidad y originalidad). Para su implementación, se incentiva una disposición o actitud positiva a explorar y expresar el potencial creativo en el aula.

Una de las técnicas más usadas para producción creativa proviene del brainstorming o lluvia de ideas de Osborn (Osborn, 2013). Con ella se fomenta la producción de ideas, dejando libre curso al pensamiento grupal. Se requiere propiciar un clima apropiado para que las ideas sean expuestas. Nadie debe permanecer en silencio, nadie puede monopolizar la palabra. Toda ocurrencia, por absurda que parezca, debe expresarse. Esto así por varias razones. Por una parte, lo que parece raro, inoportuno y hasta contraproducente, tal vez sea el camino nuevo que resuelve los problemas. Otra razón, no menos importante, es que la imaginación debe actuar con absoluta libertad, condición indispensable para disponer de un abanico ilimitado de ideas.

Estas ideas son valiosas en la medida en que se procede a seleccionarlás y evaluarlas, conforme a los objetivos y criterios que se consideren atinentes. De allí que la segunda fase es decisiva para alcanzar el éxito. En ella aparecen las restricciones y se produce una mayor exigencia de convergencia. En esta etapa es importante actuar con un mayor sentido de contexto, manteniendo en todo momento una actitud reflexiva, expresando juicios que positivamente apunten a discriminar respecto de cada idea para llevarlas a resultados reales y concretos.

Esta técnica creativa tiene dos restricciones reconocidas, la primera de ellas es que los problemas que admiten una única solución no deben tratarse con este método, y que tratar varios problemas a la vez es contraproducente.

Mapas Mentales. Esta es una técnica creativa desarrollada por Tony Buzan (Buzan 2013) -investigador en el campo de la inteligencia- que tiene como principal aplicación la generación de ideas por medio de la asociación. Contribuye al desarrollo de la fluidez de la producción divergente.

El cerebro humano trabaja no solo de forma lineal sino también asociativa, comparando, integrando y sintetizando a medida que funciona. Esta función asociativa cumple un papel importante en el proceso de pensamiento, ya que toda simple palabra, idea o

imagen tiene numerosas conexiones con otras ideas o conceptos. Gracias a esto, los mapas mentales pueden ser muy creativos, tendiendo a generar nuevas ideas y asociaciones en las que no se había pensado antes.

La realización de un mapa mental comienza por colocar en el centro de una hoja en blanco la idea principal y luego rodearla-en todas direcciones- por temas subsidiarios (palabras o imágenes claves) sin pensar, de forma automática, pero clara. Esta técnica creativa tiene principios básicos que deben respetarse, los cuales son: organización, palabras clave, asociación, agrupamiento, memoria visual (que se incentiva mediante colores, símbolos, iconos, efectos 3D, flechas, grupos de palabras resaltadas, entre otras), enfoque en un único centro y participación consciente.

Ventajas de la realización de mapas mentales: ayuda a organizar la información; a generar asociaciones e ideas a partir de un problema central y así obtener un gran número de posibles soluciones; a visualizar, mediante imágenes y colores, nuevas conexiones de manera más rápida que utilizando palabras o frases.

Pensamiento Mediante Imágenes: Visualización. Esta técnica creativa se basa, fundamentalmente, en el uso de lo visual, a través de imágenes, dejando de lado la verbalidad, ya que ésta estructura el pensamiento de una forma lógica para que sea posible la comunicación, llevando a que se produzca un control del pensamiento por su parte consciente. Pero si se da prioridad a la parte no verbal o visual sobre la verbal, se consigue mayor rapidez y versatilidad.

La visualización se entiende como la realización mental de cuadros vívidos e intensos de una situación deseada, tan clara y nítida como si se los estuviera viendo. Así, esta técnica, ayuda a reducir la ansiedad y nerviosismo que pueden generarse en los momentos previos a una conferencia, la presentación de un proyecto, etc. Permite anticipar la vivencia de sensaciones que se experimentarán en un futuro y controlar las

variables ambientales que tanto influyen en estas ocasiones. También es útil para anticipar espacios futuros, es decir, orientar la imaginación hacia la producción de ideas.

Muchas experiencias dan cuenta de la efectividad del pensamiento visual para resolver problemas. Dado que la emoción suele acompañar a las imágenes, entonces visualizar es poner en acción una gran fuente de energía. Rafael Bisquerra(2016)¹⁰ refiriéndose a la teoría de Daniel Goleman, afirmaba que los pensamientos y los sentimientos trabajan juntos, siendo importante la educación de las emociones, y practicar el reconocimiento de las propias emociones y la de los demás. Si se considera el vínculo de la imagen con las emociones, el pensamiento visual se torna más productivo, se expresa con mayor fuerza y creatividad. Por otro lado, Marcel Pochulu et al (2009) refiriéndose a Charles S. Peirce, indica que el ser humano emplea los íconos para razonar. Cita que "...la única manera de comunicar directamente una idea es por medio de un ícono" "...Los íconos son imágenes visuales a las que se refiere el signo".¹¹

En torno a la importancia del signo, indicó Lev S. Vygotsky (2010) que el lenguaje constituye un instrumento del pensamiento, y decía que "...las palabras constituyen medios para centrar activamente la atención, o abstraer ciertos rasgos, sintetizándolos y simbolizándolos por medio de un signo " (2010) ¹².

Resulta muy significativo que Albert Einstein, el genio de las ciencias exactas, haya dicho: " yo raramente pienso en palabras; imagino, visualizo, diseño bocetos y croquis". Einstein se imaginaba montado en un haz de luz viajando por el universo cuando desarrolló su teoría especial de la relatividad. "La palabra o la lengua -decía Einstein, (citado por el creador de tipografía Adrián Frutiger)- escrita o hablada, no parecen

¹⁰Rafael Bisquerra (2016) explica el modelo de la inteligencia emocional de Daniel Goleman en <http://www.rafaelbisquerra.com/es/inteligencia-emocional/modelo-de-goleman.html> Copyright © 2016. rafaebisquerra.com.

¹¹ Marcel David Pochulu et al (2011) "La metáfora en la educación: Descripciones e implicaciones" by Marcel Pochulú, Raquel Abrate, Sandra Visokolskis. Editorial Publicaciones Universitarias Argentinas. (Buenos Aires, Argentina

¹² Lev S. Vygotsky: Pensamiento y Lenguaje (2010) Ediciones Paidós Ibérica. España

desempeñar papel alguno, en absoluto, en el mecanismo del curso de mis pensamientos. Los elementos psíquicos fundamentales del pensamiento son determinados por signos e imágenes... que pueden ser reproducidos y combinados a voluntad" (Frutiger, 2006)¹³.

Para los místicos todo pensamiento contiene una imagen de la idea interna (Arquetipo), y es un poder de la vista actuando en la mente del hombre. Esto da cuenta de que numerosos científicos cognitivos, psicólogos y artistas sostienen, como enseñaba Aristóteles: "el alma jamás piensa sin una imagen".

La Sinéctica y las Analogías. La palabra Sinéctica, de origen griego, significa la “unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes”. Esta capacidad de unir elementos diferentes y aparentemente irrelevantes es propia de la personalidad creativa. Esta técnica fue creada por William J.J. Gordon (Nolan, 2003), quien tuvo como objetivo descubrir los mecanismos psicológicos básicos de la actividad creadora. Esta técnica contribuye al desarrollo de la originalidad de la producción divergente.

La *Sinéctica* es presentada como una teoría y un método. Como teoría tiene un sentido operacional, ya que procura estudiar el proceso creativo y descubrir los mecanismos psicológicos básicos de la actividad creadora con el objeto de aumentar las probabilidades de éxito en el planteo y solución de problemas. Como método, constituye un enfoque estructurado cuyo fin es brindar un procedimiento repetible, capaz de aumentar las posibilidades de arribar a soluciones creativas para los problemas.

La *Sinéctica* presta gran atención a los elementos emocionales, irracionales e inconscientes en la búsqueda creativa, sin embargo, es fundamental no perder de vista

¹³Adrián Frutiger (2006) Signos, símbolos, marcas, señales: elementos, morfología, representación significación. Editorial GG Diseño, 2015 (1a edición, 18a tirada) Barcelona.

que en ningún caso éstos se encuentran divorciados de la reflexión racional. Así surge el convencimiento de que es obligatorio plantearse nuevas perspectivas y asumir riesgos. Es crucial salir de los estrechos marcos de lo habitual, tomar la decisión de jugar, para terminar, transformando el mundo conocido y familiar en algo completamente diferente e incluso ajeno.

Los dos principios que constituyen el verdadero corazón de la *Sinéctica* son: *volver conocido lo extraño y volver extraño lo conocido*. En el primero de los principios la sinéctica realiza un esfuerzo consciente y racional para analizar un problema dado en sus múltiples facetas y relaciones. Es por esta vía del conocimiento racional que se vuelve el problema dado en problema conocido.

El segundo de los principios de la sinéctica consiste esencialmente en aplicar los mecanismos que permitan volver extraño lo conocido. Para ello se proponen tres tipos generales de mecanismos de juego, que conducen finalmente a cuatro analogías de carácter metafórico.

Los mecanismos de juego son los siguientes:

- *Juego con palabras, significados y definiciones*. Consiste en tomar una palabra o postulado específico como representación de un problema y luego comenzar a jugar con ella de un modo enteramente libre. En este proceso la palabra se lleva y se trae, se invierte, se transforma, se divide, se asocia con nuevos significados, descubriendo así realidades que permanecían fuera de la percepción habitual.
- *Juego para alterar una ley fundamental o un concepto científico artístico*. Este mecanismo de juego tiene grandes posibilidades de aplicarse en problemas de invención y sólo se requiere plantearse la pregunta: ¿qué ley elegimos para sacarla de su normalidad?
- *Juego de metáforas*. Consiste en establecer una comparación, acercamiento o continuidad entre cosas semejantes y diferentes, recurriendo a alguna analogía de tipo personal, directa, simbólica o fantástica.

Finalmente, las cuatro analogías que se encuentran relacionadas con los juegos anteriores, son los siguientes:

- *Analogía Personal.* Con este mecanismo se pretende que cada persona se identifique con un problema o con elementos que son parte de un problema. De esta manera se produce una unión imaginaria entre una persona y un objeto o situación, que posibilita una mirada desde dentro al especular sobre los sentimientos, los pensamientos y las formas de actuar propios de cada caso. Así el individuo deja de verlo en los términos de los elementos previamente analizados.
- *Analogía Directa.* Este mecanismo describe la comparación verdadera entre hechos, conocimientos, tecnologías, objetos u organismos, que posean algún grado de semejanza. Esto supone establecer distintas relaciones entre el tema tratado y otro fenómeno diferente.
- *Analogía Simbólica.* Con este mecanismo se trata de formular enunciados muy comprimidos y con sentido poético a partir de un problema dado. El procedimiento consiste en seleccionar una palabra clave, relacionada con el problema y preguntarse cuál será su esencia, para luego intentar experimentar o sentir los significados descubiertos. Luego hay que integrar toda esa trama de significados y sentimientos en una o dos palabras.
- *Analogía Fantástica.* Con este mecanismo se deja de lado toda forma de pensamiento lógico y racional. Partiendo de un problema específico se deja la puerta abierta a la fantasía para llegar a pensamientos desarticulados y ajenos a todo sentido común. Esto conduce a soluciones imaginarias que están fuera del universo de lo posible, pero que pueden desembocar en respuestas concretas y realizables.

Esta técnica nos invita a recurrir a enfoques análogos y metafóricos para resolver problemas que requieran de la creatividad. La analogía permite comprender lo

desconocido a través de lo conocido. Es por este motivo que muchos autores la consideran como el proceso fundamental del conocimiento.

La formación de los grupos sinécticos suelen ser reducidos, con cinco y seis miembros de formación diversificada. Es por esta razón que se habla de grupos interdisciplinarios que aporten divergencia. Una vez formados los grupos, los pasos que se sugieren son:

- Formular el problema o la incógnita a resolver.
- Generalización de las ideas. Esta es la fase imaginativa donde recurrimos la producción de analogías o circunstancias comparables para resolver el problema.
- Elección y clasificación de las analogías. Se seleccionan de la lista de analogías generadas las más adecuadas.
- Decodificación de pistas utilizando las analogías. Esta fase, que es clave del proceso, consiste en realizar un análisis de las analogías seleccionadas con el fin de extraer de las mismas las pistas para la resolución del problema.
- Cruce con el problema a resolver y desarrollo de la solución. En esta última fase se realiza el cruce de las pistas de ideas de la fase anterior con el problema a resolver y se procede a la elaboración de la solución.

Seis Sombreros para Pensar. Este método se basa en una propuesta de Edward de Bono (Bono, 2012), quién nos invita a convertirnos en pensadores, a asumir el rol de pensadores, mediante la utilización de seis sombreros de diferentes colores. Cada corresponde a un momento parcial del proceso complejo que sigue el pensamiento creativo en la búsqueda de soluciones. Ningún sombrero tiene mucho significado por sí solo, cada uno de ellos está relacionado con los otros. Esta técnica contribuye al desarrollo de la flexibilidad de la producción divergente.

En conjunto los seis sombreros son una estimulante metáfora del proceso de pensamiento creativo. Ponerse un sombrero de un color específico equivale a asumir un rol de pensador con determinadas características. El propósito de los sombreros es

simplificar el desarrollo del pensamiento, utilizando las distintas maneras de pensar en forma alternativa, en lugar de intentar hacer todo a la vez. De Bono sostiene que el mayor enemigo del pensamiento es la complejidad, que inevitablemente conduce a la confusión. Gracias a este método se simplifica el pensamiento, sin restarle eficacia, permitiendo que se pueda tratar una cosa después de otra.

Los sombreros según sus colores representan:

- El Sombrero Blanco es neutro y objetivo. Ponerse el sombrero blanco indica el propósito de ocuparse de hechos objetivos y de cifras. No se hacen interpretaciones ni se entregan opiniones.
- EL Sombrero Rojo sugiere emociones, sentimientos, intuición y sensación. Su uso permite que cada persona exprese lo que siente respecto a un asunto particular. Hace visible las emociones y en ningún caso trata de justificarlas o buscarles una lógica, sino de expresarlas y convertirlas en parte del proceso creativo.
- El Sombrero Negro produce enjuiciamientos negativos y pesimistas. El pensamiento de este se ocupa específicamente del juicio negativo. Señala lo que está mal, lo incorrecto y erróneo. Advierte respecto a los riesgos y peligros. Está centrado en la crítica y la evaluación negativa.
- El Sombrero Amarillo es alegre, positivo y constructivo. El mismo busca los aspectos positivos, destaca la esperanza y expresa optimismo. Indaga y explora lo valioso. Construye propuestas con fundamentos sólidos, pero también especula y se permite soñar.
- El Sombrero Verde representa la creatividad, la fertilidad y la abundancia. El sombrero verde es para las nuevas ideas. Es provocativo, busca alternativas, va más allá de lo conocido, de lo obvio o lo aceptado. No se detiene a evaluar, avanza siempre abriendo nuevos caminos, está todo el tiempo en movimiento.
- El Sombrero Azul es frío y controlado. Se ocupa del control y la organización del proceso de pensamiento. Decide el tipo de pensamiento que debe usarse en cada momento. Equivale a pensar sobre el pensamiento necesario para indagar

un tema. Define el problema, establece el foco, determina las tareas y monitorea el proceso. Es responsable de la síntesis, la visión global y las conclusiones.

A diferencia de las otras técnicas creativas, estas no requieren la formación de un grupo específico, los Seis Sombreros se pueden usar individualmente, en reuniones, para escribir informes y en numerosas circunstancias.

Scamper. Esta técnica creativa se basa en una lista de preguntas que estimulan la generación de ideas. Estas preguntas fueron elaboradas por Alex Osborn (Osborn, 2013), creador del brainstorming. Se utilizan para realizar cambios en un producto, servicio o proceso existente. Scamper puede ser utilizada junto a otras técnicas en el proceso divergente de la generación de ideas.

Para conseguir el éxito en la utilización de esta técnica se debe seguir el siguiente procedimiento:

- Establecer el problema (producto, servicio o proceso a mejorar).
- Responder las preguntas. La palabra SCAMPER hace referencia a las siglas de esas preguntas, las cuales son:

S: ¿Sustituir? (sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas...).

C: ¿Cambiar? (combinar temas, conceptos, ideas, emociones...).

A: ¿Adaptar? (adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, personas...).

M: ¿Modificar? (añadir algo a una idea o un producto, transformarlo).

P: ¿Ponerle otros usos? (extraer las posibilidades ocultas de las cosas).

E: ¿Eliminar? (sustraer conceptos, partes, elementos del problema).

R: ¿Reordenar? (o invertir elementos, cambiarlos de lugar, roles...).

- Evaluación de las ideas surgidas.

Una vez generadas las respuestas a las preguntas planteadas, se evalúan las ideas surgidas de acuerdo a ciertos criterios establecidos con anterioridad. A lo largo del

tiempo, miles de organizaciones han utilizado la lista de verificación verbal y otras derivadas para crear o mejorar miles de productos y servicios.

Conexiones Morfológicas Forzadas. Esta técnica creativa surge de la suma de otras dos técnicas, el Listado de Atributos y las Relaciones Forzadas. Fue desarrollada por Koberg y Bagnall (Koberg y Bagnall, 2003). Su uso es muy interesante ya que en una primera fase permite que surjan ideas sobre aspectos que no se habían tenido en cuenta y en una segunda fase provoca el surgimiento de analogías inspiradoras.

Esta técnica contribuye al desarrollo de la originalidad de la producción divergente. Los autores dan una serie de reglas para el uso correcto de esta técnica, que comienzan a tomar cuerpo una vez que se hayan generado unas cuantas ideas surgidas de una lluvia de ideas, y que son:

- Descomponer de los atributos del objetivo creativo, de esta manera se da lugar al surgimiento de ideas que hasta el momento no se habían explorado.
- Colocar debajo de cada atributo tantas alternativas como pueda imaginarse.
- Seleccionar al azar alternativas de diferentes columnas y ensamblar las combinaciones.

Con esta técnica cada combinación será completamente diferente al objeto original. Así se provocan conexiones que ayudan a generar ideas muy inusuales.

Provocación. Esta técnica requiere la utilización del pensamiento lateral, es decir, salirse de los patrones de pensamiento establecidos que suelen utilizarse para resolver problemas. No sigue una secuencia lógica, sino particular, atípica. Esta técnica contribuye al desarrollo de la flexibilidad y originalidad de la producción divergente.

Nuestro pensamiento actúa generalmente reconociendo patrones y reaccionando ante ellos, los cuales se basan en experiencias anteriores. Mientras más se esté acostumbrado a determinada situación, menor será el estímulo que se reciba de ella.

Esta técnica invita a aventurarse fuera de estos patrones establecidos para provocar un mayor estímulo en la generación de ideas, ya que, de esta manera, se fuerza al cerebro a realizar nuevas conexiones para comprender la situación.

La provocación se lleva a cabo mediante la expresión de frases tontas para poner la mente completamente fuera de donde normalmente se encuentra. Es de esta manera que se allana el camino para el pensamiento creativo, dejando de lado el juicio y comenzando a generar ideas. Edward de Bono (Bono, 2012) desarrolló y popularizó el uso de las provocaciones mediante la utilización de la palabra "PO" (siglas en inglés de "Operación Provocadora"). Este método consiste en provocar interrupciones y cambios en nuestra vida diaria para obligar a nuestro cerebro a crear nuevos caminos de pensamiento. Las provocaciones se entienden como obstáculos que nos hacen pensar en otras ideas.

Por ejemplo, se puede decir: "las casas no deberían tener techos". Normalmente, esto no es una buena idea, sin embargo, esta idea lleva a pensar en casas con aperturas en los techos, o casas con techos de vidrio. Estas casas permitirían que la gente vea las estrellas desde la cama.

Una vez que se realiza la provocación, se examinan todos sus aspectos:

- ¿cuáles consecuencias provoca?
- ¿cuáles serían los beneficios obtenidos?
- ¿cuáles son las circunstancias específicas que harían esta situación exitosa?, entre otras.

Al igual que en otras técnicas donde se utiliza el pensamiento lateral, la provocación no siempre produce ideas buenas o relevantes. No obstante, las ideas generadas son por lo general nuevas y originales, tienen su función, ya que se salen del camino habitual para resolver un problema. La ventaja más importante que surge de la utilización de esta técnica es la generación de ideas en aquellos momentos en que se experimenta un bloqueo o no se logra salir del pensamiento lógico.

Empatía. También conocida como inteligencia interpersonal, es una capacidad cognitiva que nos permite entender al otro y percibir de algún modo cómo piensa, siente o actúa. Esta técnica creativa consiste en ponerse en el lugar del otro y experimentar su mundo como si fuera propio, implicarse y considerar el problema desde su punto de vista para poder obtener otra percepción. Contribuye al desarrollo de la flexibilidad de la producción divergente. Una persona puede estudiar a otra, conocer su temperamento, su carácter, sus conflictos, sus emociones, su pensar, sus sueños, los hechos que vive, convertirla en un personaje, darle vida e interpretarla. Se ha utilizado mucho en las artes escénicas y literarias, pero se aplica también a todas las artes.

Para su realización, sólo hace falta un poco de imaginación para representar a un cliente, objeto, elemento, animal o situación que requiera una solución, o bien, si hay varios, representar una escena que reúna los diferentes personajes implicados en el problema.

La aplicación de esta técnica es muy amplia, ya que puede interpretarse cualquier cosa que requiera una solución. De hecho, es utilizada en todos los ámbitos y por una gran cantidad de profesionales. Así, por ejemplo, Teilhard de Chardin (paleontólogo y filósofo francés que aportó una personal y original visión de la evolución) primero vivía, experimentaba y entraba en empatía con el fenómeno de observación, para después, una vez vivido, una vez que adquiría la impregnación de su esencia y su existencia en su propia conciencia, lo traducía en reflexiones discursivas.¹⁴

De esta manera, ponerse en los "zapatos" de alguien más es asumir una lógica distinta, que bien puede contradecir la nuestra. Lo importante de esta tarea no es solamente

¹⁴Tomado del debate en la página creada por Agustín de la Herrán (2005), Profesor Titular de la Universidad Autónoma de Madrid, en <http://www.madrimasd.org/cienciaysociedad/debates-actualidad/historico/default.asp?idforo=GlobalIDI-44>

entender sus actos, sino comprender sus reacciones y eso requiere entrar en el área de la empatía.

Ideart. Esta es una técnica creativa novedosa desarrollada por Franc Ponti (Ponti, 2009). Consiste en la generación de ideas utilizando estímulos visuales basados principalmente, en obras de arte (pinturas). Contribuye al desarrollo de la fluidez de la producción divergente. Su eficacia surge de la potencia simbólica de los cuadros elegidos, sean estos figurativos o abstractos. Esto es debido a que la mayoría de las pinturas generan una gran cantidad de asociaciones y analogías que facilitan el desarrollo de ideas para un determinado foco o problema.

Para su realización se siguen los siguientes pasos:

- Se determina el foco creativo o problema.
- Se escogen de manera intuitiva tres o cinco pinturas de distintas épocas y estilos, pueden ser una renacentista, una romántica, una surrealista, una abstracta, entre otras.
- Se describen las características de las pinturas presentadas y se intenta "jugar" con los conceptos que de ellas pueden derivarse, creando historias, describiendo las emociones asociadas a cada cuadro, interpretando enigmas, haciendo comparaciones, etc.
- Como paso fundamental, se intentará motivar conexiones, crear analogías entre el foco creativo y las pinturas, construyendo frases del tipo: los colores del cuadro me sugieren que deberíamos..., esto se parece a nuestro problema en que..., este aspecto de la pintura está relacionado con..., el cuadro me hace pensar que deberíamos..., entre otras.
- Se toman decisiones y se escogen de las ideas propuestas la más adecuadas al foco creativo o problema planteado.

Para la aplicación eficaz de esta técnica, es fundamental que los participantes se diviertan, disfruten y jueguen. Para que no se produzcan bloqueos el coordinador del grupo debería hacer preguntas o cambiar la pintura que se está visualizando en ese momento por otra para incentivar al grupo. Además, es recomendable alternar pensamientos racionales con expresión de emociones cuando sea posible.

Mitología. Los mitos de todas las culturas constituyen una fuente de donde han bebido los artistas más creativos de la historia. Varios artistas dominicanos se han inspirado en la mitología taína, también en otras culturas, como es el caso los clásicos griegos que han sido reinterpretados en diversas disciplinas artísticas y que suelen representar el drama y las contradicciones de la vida humana.

Esta técnica creativa consiste en realizar un psicodrama, asumiendo distintos roles de los mitos clásicos de Grecia y Roma. Fue desarrollada por Paulo Benetti¹⁵, con el fin de experimentar el proceso creativo desde adentro, vivir una idea y no sólo pensarla. Contribuye al desarrollo de la fluidez y la flexibilidad de la producción divergente.

Para su realización se requiere que cada participante asuma un rol procedente de uno de los mitos. Durante la dramatización, hecha en un Oráculo, uno de los integrantes del grupo deberá ser el cliente, es decir, aquel que tiene un problema, un deseo, un sueño por realizar. Otros deben representar a los Sacerdotes, Minerva, Circe y las Sirenas, quienes serán los responsables de la generación de ideas. Una vez concluida esta etapa, el Rey Midas y Minerva realizan una selección de la mejor idea, que luego Hércules tomará para ayudar al cliente a preparar un plan de aceptación.

Finalizada la dramatización, los integrantes del grupo, con la ayuda de un facilitador, deberán debatir sobre las metáforas surgidas de este proceso creativo.

¹⁵Publicado en 2011 por la Fundación Neuronilla para la Creatividad e Innovación(Madrid), basándose en el método creativo de Paulo Benetti, que se fundamenta en el empleo de los mitos, ver en <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/99-qmitodologiaq.html>

Da Vinci. Esta técnica creativa se basa en la realización de representaciones mentales de alguna situación, escenario o problema. De esta manera la imaginación pasa a ser la herramienta principal de trabajo, que necesita ser potenciada, con regularidad y persistencia, mediante unos sencillos ejercicios para dar lugar a la aparición de novedosas ideas. Esta técnica contribuye al flujo creativo.

Como punto de partida, para su realización, se debe repasar el problema dejando fluir las imágenes en la mente. Una buena forma es escribir el problema en un papel a forma de esquema o dibujo y reflexionar sobre él por unos minutos examinando sus diferentes partes y aspectos.

Es fundamental entrar en un estado de tranquilidad y relajación, con el fin de que no existan elementos externos que interfieran en el proceso. Así, el consciente intuitivo podrá utilizar con mayor libertad las imágenes y símbolos. Con paciencia, comenzarán a surgir en su mente imágenes, conceptos, ideas y símbolos que representen su problema. De esta manera creamos un escenario en el que la situación se plantea de forma casi iconográfica.

Este es el momento en el que se debe delimitar el problema separándolo de lo que lo rodea para enfocarse solo en lo que hay que solucionar. Para ello resulta útil dibujar lo que se percibe, sin que sea necesario hacerlo cuidadosamente, muchas veces basta con pequeños bocetos para encontrar una solución al problema. Estos límites proporcionan al dibujo su propia atmósfera y profundidad.

Es importante realizar el dibujo sin una dirección consciente, muchas veces suele utilizarse la mano contraria para tener un menor control sobre los dibujos y que la mente se encuentre más libre a la hora de representar en el papel lo que se imagina sobre la marcha.

Una vez realizado el dibujo debemos examinar en detalle el resultado que se deriva del mismo, tanto en el conjunto de las imágenes que lo componen como sus partes por separado. El dibujo es un mensaje del subconsciente, es una representación visual de nuestros pensamientos. Es por esto, que se debe analizar a fondo para encontrar señales inesperadas que puedan llevar a resultados novedosos.

Luego se escribe la primera palabra que aparezca en la mente para cada imagen, símbolo, garabato, línea o estructura; posteriormente se desarrolla, con dichas palabras, un párrafo que describa el dibujo. Tanto el dibujo como las palabras deben representar los mismos pensamientos en dos lenguajes distintos, el gráfico y el verbal. Si esto no es así, se debe revisar el párrafo hasta que ambos coincidan.

Para finalizar, se relacionan las ideas surgidas y el problema planteado para llegar a la solución. Es de fundamental importancia destacar que cuando se habla de dibujo no se hace referencia exclusivamente a ello, es decir cualquier elemento es posible, imágenes, bocetos, palabras, ideogramas, todo ayuda.

Finalmente, cabe destacar que estas son solo algunas de las estrategias y técnicas que el docente puede utilizar para apoyar el desarrollo de las distintas competencias. Es su responsabilidad seleccionar diversidad de estrategias, haciendo los ajustes curriculares de lugar en atención a las características de los estudiantes y sus diversos ritmos de aprendizaje.

La Evaluación como proceso dinámico y enriquecedor en las Artes

La evaluación es un proceso sistemático y continuo de recogida de informaciones relevantes para colaborar con el desarrollo de los aprendizajes.

La evaluación educativa es pertinente, significativa, relevante y práctica, enfatizando al estudiante como centro del proceso educativo. La evaluación toma en cuenta las infinitas posibilidades del aprendizaje de hoy y la diversidad de formas de percepción y desempeño artístico que el joven y el adulto pueden lograr, dado el potencial que la

imaginación puede desplegar en una sociedad global multicultural conectada (Bennet, Bennet y Corner, 2015).

La evaluación se concreta en tres fases: diagnóstica, de proceso o formativa, y de productos o resultados. La evaluación diagnóstica procura identificar aprendizajes previos, hace referencia a experiencias que pudiera tener o no el estudiante. En este sentido, la evaluación diagnóstica considera los aprendizajes alcanzados por los estudiantes en los niveles anteriores, los que incorpora de la vida cotidiana y la manera en que los integra y redimensiona.

La evaluación de proceso o formativa es dinámica, es aquella que se produce durante el proceso creativo y se caracteriza porque ofrece las ayudas necesarias para que el estudiante llegue a obtener los resultados esperados, se trata de una metodología de evaluación que permite apreciar el potencial de aprendizaje, en vez de medir sólo aprendizajes pasados (Sternberg, 2003). Esta evaluación permite ir detectando las dificultades del proceso enseñanza-aprendizaje e ir introduciendo los correctivos necesarios para lograr el desarrollo de las competencias.

La evaluación hace énfasis tanto en los procesos como en los resultados, mediante el análisis e interpretación de evidencias de la calidad de los aprendizajes logrados, para juzgar si es adecuado o no, y tomar las medidas correspondientes para reafirmar y mejorar.

En la Modalidad en Artes, la evaluación será:

- **Integral.** Toma en cuenta todas las dimensiones de la persona, incluyendo sus relaciones interpersonales, su presencia corporal, sus modales y su actitud frente al entorno, entre otras.
- **Continua.** Aplicada en todo momento del proceso enseñanza-aprendizaje.
- **Participativa.** Favorece la autoevaluación y coevaluación de los diferentes actores del proceso educativo.

- **Sistemática.** Toma en cuenta todos los elementos del currículo, para eso se requiere una planificación previa de todas las acciones.

Para lograr estos propósitos se utilizarán diferentes medios, técnicas e instrumentos, de acuerdo con las competencias a evaluar, las características de los sujetos, las especificidades de cada mención y la naturaleza de las áreas del conocimiento.

Es importante destacar que la motivación es un eje rector en la evaluación de las artes y genera actitudes de superación y un aumento progresivo de autoestima. Ayuda a indagar en torno al desarrollo y progreso de la acción educativa que se lleva a cabo y su incidencia en el desarrollo y construcción moral de los estudiantes. Es por esto que interesa tanto el para qué evaluar, así como el qué y el cómo evaluar de forma coherente.

La evaluación del aprendizaje es un proceso orientado a la determinación, búsqueda, obtención, análisis e interpretación de evidencias acerca del grado y nivel de calidad del aprendizaje logrado para juzgar si es adecuado o no y tomar las medidas correspondientes de mejoramiento. La misma tiene como propósito mejorar los aprendizajes, y los resultados se utilizarán para tomar decisiones que procuren el ajuste constante de los diferentes factores y elementos del currículum.

La evaluación tendrá los siguientes propósitos: diagnósticos, formativos y sumativos. El propósito diagnóstico de la evaluación es el de determinar el tipo y calidad de los aprendizajes previos de los estudiantes y verificar niveles de avance e introducir correctivos; la evaluación formativa permite verificar los niveles de avance; la evaluación sumativa se efectúa con fines de certificación. Estas formas de evaluación se harán a través de la aplicación de mecanismos que permitan la autoevaluación, la co-evaluación y la hetero-evaluación, cónsonas con las tendencias actuales en la educación de jóvenes y adultos.

La evaluación demanda el desarrollo de un proceso científico de recolección de evidencias; para ello se emplean diversas técnicas e instrumentos; no solamente

pruebas escritas dado que los contenidos y objetivos procedimentales y actitudinales deben evaluarse con otros instrumentos como: observación, pruebas de ejecución, muestras de resultados, productos de trabajo, demostraciones, resolución de problemas y proyectos que permitan el desarrollo de aprendizajes críticos y constructivos.

6. El Centro Educativo de la Modalidad en Artes

Se fundamenta en una visión sistémica y funcional, que integra el arte, la cultura y la sociedad. Es un espacio holístico, por la integración interdisciplinar y transdisciplinar, y de carácter sociocultural dado que su punto de partida es la identidad que proporciona el arte y la cultura como patrimonio de las comunidades. Dentro de su misión se destaca la función educativa y comunicativa que adquiere como corazón del arte y la cultura de su comunidad, para llevar a todos los jóvenes con vocación por las artes a una formación laboral y artística en el área de su preferencia

En el centro educativo de Artes se genera un fortalecimiento progresivo de las relaciones entre los diferentes actores: estudiantes, docentes, directivos, miembros de la comunidad, empresas e instituciones afines. Esta integración obedece a una visión clara de las metas, funciones y coyunturas de cada una de las partes.

En el centro educativo se emplea el dinamismo propio de las artes para propiciar un clima creativo, flexible y comunicativo, que a su vez conlleva orden, armonía y respeto por las personas y el entorno. Este clima favorecerá la formación de equipos multidisciplinares en torno a un proyecto artístico-cultural del centro, que será parte de su imagen corporativa.

El centro educativo ha de constituirse en un espacio adecuado para favorecer la enseñanza y el aprendizaje de las Artes, facilitando la interacción de los actores del proceso educativo, la realización de diversas actividades y la integración con la comunidad en el marco del currículo de la Modalidad de Artes, generando así nuevos

horizontes de realización personal para la juventud dominicana desde el desarrollo de las capacidades creadoras.

7. Concepción de aula taller en los centros educativos del Bachillerato en Artes.

El Centro de Artes se distingue por los espacios de talleres multidisciplinares y disciplinares llamados *Aula-Taller*. Estos son *estudios* para la creación colectiva y la experimentación artística, que involucran a todas las áreas del saber y pueden emplearse tanto en dinámicas grupales interdisciplinares como individuales o específicas de cada disciplina.

De esta forma habrá dos tipos de aula talleres: el aula taller de cada disciplina artística y el aula taller de cada área del conocimiento general. Cada taller de una disciplina artística tiene unas características propias que responden al tipo de actividades que en él se realizan (aula de ensayos de música, danza, teatro, taller de pintura, escultura, artesanía en piel y textil, edición audiovisual, taller de cerámica, vitral y modelado, taller de dibujo y diseño digital, taller de metal y madera).

Estos talleres se rigen por principios comunes de flexibilidad, fomento de la creatividad, trabajo colectivo e individual, accesibilidad de los recursos didácticos y producciones, organización del trabajo, estética del aula, así como manejo del espacio y uso del tiempo de forma eficiente.

Cada disciplina de conocimiento tiene su propio espacio construido y adaptado como parte del proyecto del aula. En función de esta dinámica, los alumnos se trasladan de un espacio a otro en los cambios de períodos de clase, según el horario. La dinámica en todo momento es constructivista, participativa, colaborativa, motivando la iniciativa emprendedora en los estudiantes.

El trabajo interdisciplinar y transdisciplinar se enfoca a los desempeños profesionales en proyectos que conllevan el aporte de las riquezas del quehacer laboral propio de varias disciplinas que confluyen para lograr el proyecto.

El aula-taller requiere un ambiente que favorezca la actividad creativa y apreciativa de las artes y las demás áreas del conocimiento, las cuales ya forman parte de un currículo integrado por competencias que se fragua en contacto con situaciones de trabajo y problemas típicos profesionales. Este ambiente favorece que los estudiantes puedan insertarse productivamente en la sociedad al finalizar sus estudios. Este clima de aprendizaje también favorece el pensamiento cooperativo y la inteligencia social, tan necesarios en la sociedad post industrial del Siglo XXI (Senge, P.2005).

Finalmente, es importante resaltar que el concepto del aula taller interdisciplinar tiene sus fundamentos en el referente obligatorio de la *Escuela de la Bauhaus* (Universidad Complutense de Madrid, 2016) y su exitosa integración de las artes aplicadas con las bellas artes, las ciencias y las tecnologías, desvaneciéndose así los límites entre todas las artes, las ciencias y las técnicas, en búsqueda de la creatividad y de la solución de problemas y creación aplicaciones necesarias para el ser humano y su entorno. Este enfoque constituye además un aporte a la sociedad dominicana.

8. Vinculación en los Centros Artes

La vinculación es una de las funciones del servicio educativo de Artes que permite al sistema de evaluación y aprendizaje artístico mantenerse en constante actualización y en comunicación con las instituciones, empresas y personas que aportan al desarrollo de las artes.

Se realizarán acciones de vinculación tanto a nivel comunitario, regional, nacional como a nivel internacional, asegurando que los estudiantes reciban en todo momento los beneficios de una educación innovadora, útil, aplicada al empleo y al emprendimiento cultural.

En cada centro, el director, un docente y un estudiante líder conformarán el núcleo del equipo que motivará y planificará el **Cronograma anual de vinculación**, las visitas, reuniones, charlas y actividades para la participación del centro educativo en los

espacios pertinentes del ámbito laboral, social, cultural y artístico que faciliten la proyección de los talentos tanto de los estudiantes activos como de los egresados.

9. Las Pasantías en la Modalidad de Artes.

La pasantía realizada en la Modalidad en Artes persigue afianzar las competencias laborales-profesionales en el ámbito artístico que han desarrollado los estudiantes en su proceso formativo. Se lleva a cabo en el campo mismo de la profesión siendo clave en la educación en las artes. Asimismo, forma parte del proceso de carácter obligatorio en cuanto es un prerrequisito para la finalización de los estudios. La pasantía consistirá en un período formativo complementario con una duración de cien (100) horas en ambientes laborales artísticos o instituciones culturales.

En estos espacios, los estudiantes completarán, mediante un programa de actividades, el desarrollo de las competencias, y tendrán la oportunidad de integrarse en su quehacer cotidiano a la adecuación que le exige el contexto y el mercado del arte, con un criterio de responsabilidad social en la que el trabajo se convierte en un factor estratégico para promover el desarrollo del país.

Servirán como parte de la pasantía laboral de Artes, los entrenamientos recibidos por los estudiantes en instituciones culturales y artísticas, o de mano de expertos de ese ámbito laboral. Se consideran como parte de la pasantía los servicios culturales organizados que ofrecen los estudiantes a la comunidad, guiados por los docentes de artes y en torno a la extensión cultural: presentaciones artísticas, conciertos y talleres comunitarios de artes, donde el estudiante con la guía del su docente, o asistente a profesor, podrá afianzar y luego extender a su comunidad los beneficios de la formación artística, ya sea en coordinación con ayuntamientos, casas de cultura, fundaciones culturales, u otras instancias asociadas.

En todo caso, en las pasantías en artes mediará un acuerdo escrito con las instituciones y entidades culturales y artísticas, asimismo, se pueden evidenciar las actividades realizadas a través de los certificados de participación en la pasantía y hoja de evaluación

de forma individual, avalada por una institución pública o privada, ya que, las mismas deberán ser presentadas para fines de evaluación, y es responsabilidad de los centros educativos de la Modalidad en Artes, dar seguimiento al proceso de cada uno de los estudiantes.

Las pasantías ocupacionales de la Modalidad en Artes tienen los siguientes propósitos:

- Contribuir al mejoramiento de la educación en artes en términos de calidad y eficiencia, conforme al mercado de las industrias creativas en el área de espectáculos (música, teatro y danza), el mercado del arte visual y artesanal, el cine y las comunicaciones multimedia.
- Crear un clima de confianza y colaboración mutua con las instituciones y empleadores con respecto al perfeccionamiento de la Educación en Artes.
- Lograr que los estudiantes cuenten con una formación integral y actualizada en el campo de la Educación en Artes que impulse sus competencias creativas, un desarrollo más focalizado y pertinente que permita transformaciones cualitativas.

10. Menciones de la Modalidad en Artes

La oferta educativa de esta Modalidad está compuesta por ocho menciones, directamente relacionadas con las grandes áreas del Arte: Artes Escénicas, Música, Artes Visuales y Diseño y Creación Artesanal. A continuación, se listan las titulaciones que componen el nuevo diseño curricular de esta Modalidad en Artes:

1. Bachillerato en Artes, mención Danza.
2. Bachillerato en Artes, mención Teatro.
3. Bachillerato en Artes, mención Música.
4. Bachillerato en Artes, mención Visuales.
5. Bachillerato en Artes, mención Multimedia.
6. Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía.

7. Bachillerato en Artes, mención Creación y Producción Artesanal en Metal y Madera.
8. Bachillerato en Artes, mención Creación y Producción Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería.

Los planes de estudio de cada una de estas titulaciones tienen una duración de tres años. En su estructura incluyen las competencias Fundamentales y un conjunto de competencias propias, comunes a las demás modalidades del Nivel Secundario, que garantizan el logro del perfil general del egresado de este Nivel.

En el primer año de cada mención se aborda la **Competencia Artístico-Cultural**, procurando el desarrollo de una serie de habilidades en las Artes: apreciación y la expresión artística, la comprensión de los lenguajes de las artes, la identidad, la cultura y el emprendimiento. Esta competencia tributa al desarrollo de las siguientes Competencias Fundamentales: Competencia Comunicativa, Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico; Competencia Desarrollo Personal y Espiritual y Competencia Científica y Tecnológica.

El desarrollo de estas habilidades requiere que el estudiante construya teorías y conceptos que les permitan comprender y explicar la evolución histórica y social del arte, la cultura, la comunicación, la creatividad y el mercado artístico. Asimismo, se iniciará en la utilización de diferentes lenguajes de las artes: musical, escénico, visual y artesanal; e incorporará a su desempeño artístico elementos esenciales de su formación, que son la identidad personal y social, y la actitud emprendedora.

Las metas de la competencia “Artístico Cultural” se refieren a los fundamentos y enfoques que los participantes tendrán definidos desde el inicio, a fin de que puedan comprender y explicar:

- La creatividad y sus infinitas posibilidades
- El papel de las competencias de comunicación y la identidad para las artes
- Los lenguajes de las artes y sus sistemas elementales de signos
- La evolución histórica de las manifestaciones culturales

- La visión emprendedora e innovadora de las artes y sus herramientas tecnológicas.

Esta primera competencia sienta las bases creativas y culturales sobre las que se producirá el proceso de desarrollo de las competencias que se trabajarán en los años siguientes, de esta estructura se deriva la organización del diseño de las competencias, con sus unidades y elementos.

Perfil de egreso de la Modalidad en Artes

El egresado será un joven con manejo especializado de las artes, respetuoso de su contexto cultural y natural, sensible ante la problemática social, acucioso y abierto para determinar el campo de acción en que puede incursionar con su arte; diestro para valorar e incorporar los aportes de la ciencia, la información, la tecnología y los recursos que le rodean; buen ciudadano, con la conciencia para alejarse de los vicios, y capaz de contribuir a la paz y al desarrollo social y económico de su comunidad y del país.

Será capaz de expresarse artísticamente movilizándolo sus propios recursos creativos, con un fuerte sentido de la identidad combinado con una actitud emprendedora; y de apreciar distintas manifestaciones del arte correspondientes a distintos contextos culturales, temporales y geográficos.

En el siguiente gráfico siguiente se aprecian los componentes fundamentales de la formación y desempeño que se requiere en el egresado, de donde parte el diseño del currículo de artes.

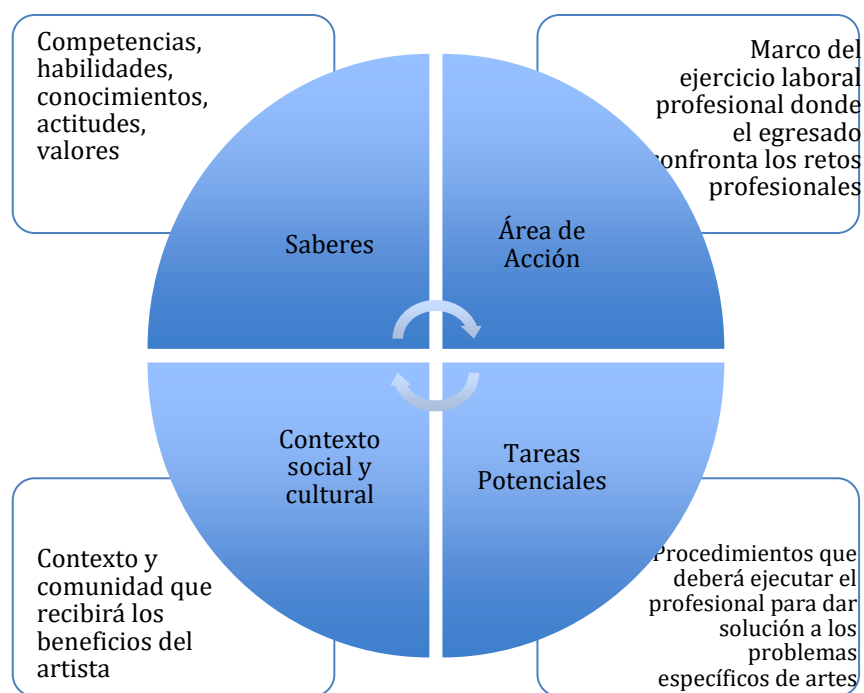


Fig. 5. Pilares del perfil del egresado.

Partiendo de este del perfil de egreso de cada titulación se conforma en función de las competencias laborales particulares de cada una. A continuación, se describe de forma global en perfil de cada mención.

Bachillerato en Artes, mención Danza

El programa del Bachillerato en Artes, mención Danza. Forma artísticamente al estudiante en las competencias de Interpretación de la danza clásica elemental, Danza folklórica, Danza contemporánea, Música y Didáctica de la Danza.

El egresado de Danza tiene dominio y autoconocimiento pleno de su cuerpo, de sus capacidades expresivas, rítmicas, perceptivas y creativas en el baile. Proyecta en la danza su identidad nacional y conoce los más significativos elementos de la cultura de la Región del Caribe, Latinoamérica y el Mundo.

Puede laborar como intérprete de la danza divertimento, de grupos de danza contemporánea y folklórica, de animación sociocultural y teatro-danza en centros

comunitarios, culturales y en centros turísticos. Además, puede ejercer como auxiliar de coreógrafo y asistente de profesor de danza.

El alumno egresado de esta mención podrá realizar estudios superiores y estará especialmente orientado para estudios superiores en Artes y Danza.

Bachillerato en Artes, mención Teatro

Los egresados del Bachillerato en Artes, mención teatro, desarrollarán las competencias para caracterizar personajes de la dramaturgia universal y nacional y para actuar de manera verosímil en producciones teatrales, comunicar de forma expresiva mediante la representación a través de la relación cuerpo- voz en obras teatrales o improvisaciones, y para enseñar teatro (didáctica del teatro).

Desarrollará la capacidad de utilizar, de forma creativa y eficiente en obras y espectáculos teatrales en diversos ámbitos (teatros, plazas públicas, clubes), las distintas técnicas de actuación y los elementos del lenguaje teatral, además de otras técnicas complementarias como la pantomima, el títere, acrobacia, circo, entre otros.

El estudiante egresado de teatro podrá desempeñarse como intérprete en producciones radiales, televisivas o fílmicas como personaje secundario y de masa; como asistente de dirección de masas y organizador de sets. Además de asistente de profesor, profesor sustituto, entrenador corporal, regidor de escena, mimo, titiritero y animador teatral o ayudante de dirección teatral.

Asimismo, podrá integrarse a los trabajos de animación cultural comunitarios, exhibiendo la responsabilidad, honestidad, solidaridad, respeto, tolerancia y originalidad e inventiva en sus participaciones. En tal sentido, podrá proseguir los estudios superiores y estará especialmente orientado al arte dramático.

Bachillerato en Artes, mención Música

El programa de Bachillerato en Artes, mención Música forma artísticamente al estudiante en teoría musical, ejecución de instrumentos musicales, interpretación vocal y coral, asistente en producciones musicales, apreciación de las artes y didáctica de la música.

El egresado del Bachillerato en Música podrá desempeñarse como instrumentista (de alguno de los instrumentos a elegir) en agrupaciones musicales tales como orquestas, bandas de música, grupos y conjuntos musicales. Asimismo, podrá desempeñarse como cantante e integrarse a coros en agrupaciones vocales y vocales-instrumentales. Además, tendrá la capacidad para digitar y copiar partituras musicales haciendo uso de los softwares de notación musical.

El alumno egresado de esta mención podrá realizar estudios superiores y estará especialmente orientado para estudios superiores en Artes y Música.

Bachillerato en Artes, mención Visuales

El programa del Bachillerato en Artes, mención Visuales forma artísticamente al estudiante en las competencias de apreciación estética, técnicas expresivas en la plástica, creatividad y uso de las formas y espacio, competencia técnico digital en la plástica, emprendimiento y didáctica de las artes plásticas.

El egresado de Artes Visuales esta mención podrá desempeñarse como pintor, desarrollando obras artísticas en acrílica, óleo y realizando ilustraciones en diversos medios. Podrá ocuparse como dibujante técnico arquitectónico haciendo uso de software CAD, como escultor en barro y yeso para el sector turístico-comercial decorativo. Asimismo, podrá trabajar como profesor de artes plásticas para niños en educación informal y en talleres culturales comunitarios.

El egresado podrá realizar estudios superiores y estará especialmente orientado a carreras relacionadas con las artes: Arquitectura, Artes Visuales, Decoración y Diseño de Interiores, Publicidad y Diseño Gráfico, entre otras.

Bachillerato en Artes, mención Multimedia

El programa de Bachillerato en Artes, mención Multimedia, forma al estudiante artística y tecnológicamente en las competencias de creación, edición y manipulación de imágenes, vectores, audio y video para proyectos innovadores que integran el diseño gráfico, animaciones, diseño web, entorno 3D, productos multimedia en el campo de la comunicación audiovisual.

El alumno egresado en Arte Multimedia es capaz de producir imágenes con creatividad, realizar diseño gráfico digital (posters, afiches y vallas.) e integrar diversas aplicaciones con el manejo de software. Trabaja el diseño digital aplicado a la edición de revistas, periódicos, libros y calendarios (diseño editorial) y en el mundo de las publicaciones digitales e impresas.

Habrá desarrollado habilidades intelectuales y técnicas para administrar páginas webs, redes sociales y diseñar la imagen de identidad corporativa para empresas e instituciones. Además, diseña material POP (Point of Purchase) para la promoción de productos y servicios. Asimismo, elabora anuncios publicitarios para televisión.

El estudiante egresado también se podrá desempeñar como profesor de multimedia en talleres para niños y jóvenes en educación informal y en talleres o campamentos artísticos culturales comunitarios. Podrá ser suplente de maestros de diseño gráfico digital y realizar artes sencillas para ilustración y decoración publicitaria para eventos y plazas comerciales. Así como participar en el diseño de escenografías para cine y teatro.

El alumno egresado podrá realizar estudios superiores y estará especialmente orientado a las Artes, en el campo de la publicidad y el diseño gráfico.

Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía

El programa de Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía, forma artísticamente al estudiante en las competencias de comunicación audiovisual y producción de documentos audiovisuales, como cortometrajes, documentales, comerciales de televisión, e info-merciales, en la fotografía artística y comercial, así como la apreciación del cine y la fotografía.

El alumno egresado podrá emplear un repertorio de recursos técnicos, formales y expresivos para elaborar audiovisuales, cortometrajes, documentales, spots televisivos y radiales. Además, podrá desempeñarse como asistente de producción artística, asistente de dirección en producciones cinematográficas y de televisión, camarógrafo, sonidista, maquillista, vestuarista, asistente de fotografía y creador de story-boards.

El alumno egresado podrá realizar estudios superiores y estará especialmente orientado para estudios superiores en Cinematografía, Publicidad y Comunicación.

Bachillerato en Artes, mención Creación y Producción Artesanal en Metal y Madera

El programa de Bachillerato en Artes, mención Diseño y Creación Artesanal en Metal y Madera, forma artísticamente en las competencias técnicas del dibujo artístico, manejo de materiales reciclables para convertirlos en obras de arte artesanal, aprovechamiento de los recursos naturales locales, manejo de los equipos, herramientas y técnicas a utilizar en productos artísticos de metal y madera, creación y administración de pequeñas empresas culturales y didáctica del diseño y Creación Artesanal.

El egresado podrá desempeñarse en la elaboración de productos únicos o en líneas de productos artísticos artesanales en madera y en diversos metales, en líneas de productos artísticos de las manualidades o de productos artísticos artesanales con materiales reutilizables y tradicionales, y en producciones artísticas artesanales mobiliarias, decorativas o utilitarias.

Podrá trabajar como artista en talleres establecidos y como encargado de producción de los mismos. Así como crear y administrar su propia empresa cultural, trabajando como proyectista y diseñador de piezas artísticas en madera o Metal para uso en diseños de interiores.

Igualmente tendrá la capacidad para insertarse con los Diseñadores de Interiores, Arquitectos y Conservadores de monumentos en labores de diseño y creación de piezas artesanales de madera o metales asequibles, de acuerdo a los ambientes específicos y necesidades.

El estudiante egresado de este programa podrá seguir estudios superiores, y estará especialmente orientado para estudios superiores a Diseño de Interiores, Arquitectura y Diseño Artesanal o Industrial.

Bachillerato en Artes, mención Creación y Producción Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería

El programa de Bachillerato en Artes, mención Diseño y Creación Artesanal en Cerámica Joyería y Bisutería forma artísticamente en las competencias de dibujo artístico, manejo de materiales para convertirlos en obras de arte, aprovechamiento de los recursos naturales locales, manejo de los equipos, herramientas y técnicas a utilizar en productos de cerámica, bisutería y joyería.

El egresado de Creación y Producción Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería podrá producir y participar en la administración de pequeñas empresas culturales, desempeñándose en la creación de productos únicos o en línea de productos artísticos artesanales en Cerámica o en Joyería y Bisutería, en línea de productos artísticos de las manualidades o de productos artísticos artesanales con materiales reutilizables y tradicionales, y en producciones artísticas artesanales mobiliarias, decorativas o utilitarias y de accesorios de moda.

Podrá trabajar como artista en talleres establecidos y como encargado de producción de los mismos. Así como crear y administrar su propia empresa cultural, trabajando

como proyectista y diseñador de piezas artísticas en Cerámica o Joyería para uso en diseños de interiores.

Igualmente tendrá la capacidad para insertarse con los Diseñadores de Interiores, Arquitectos y Conservadores de Monumentos en labores de diseño y creación de piezas artesanales de cerámica de acuerdo a los ambientes específicos y necesidades.

El estudiante egresado podrá seguir estudios superiores y estará especialmente orientado para estudios en Diseño de Interiores, Arquitectura y Diseño Industrial.

Versión Preliminar



Parte 2



Ilustración 2 3ra Gala Nacional de la Modalidad en Artes, Centro Eugenio María de Hostos.

BACHILLERATO EN ARTES VISUALES

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

(4^{to.}, 5^{to.} y 6^{to.})

PARTE 2

PROGRAMA DEL BACHILLERATO EN ARTES VISUALES

1. PERFIL DEL EGRESADO

El programa del Bachillerato en Artes, mención Visuales, forma artísticamente al estudiante en la apreciación estética, en la expresión mediante técnicas de la plástica de forma creativa e innovadora, y mediante el empleo efectivo de las formas y el espacio, aplicando técnicas digitales al diseño bidimensional y tridimensional, así como en el desarrollo de competencias para emprender proyectos de arte visual en el contexto de su comunidad y país.

El alumno egresado de Artes Visuales podrá desempeñarse como pintor, desarrollando obras artísticas en pintura acrílica, óleo y realizando ilustraciones en diversos medios; ocuparse como dibujante artístico y técnico arquitectónico haciendo uso de software; podrá ser escultor en barro y yeso para el sector turístico-comercial y decorativo; además, podrá desempeñarse como profesor de artes plásticas para niños en educación informal.

El alumno egresado podrá realizar estudios superiores y estará especialmente orientado a carreras relacionadas con las artes: Arquitectura, Artes Visuales, Decoración y Diseño de Interiores, Publicidad y Diseño Gráfico, entre otras.

El Bachillerato en Artes, mención Visuales se estructura en función de seis competencias:

- Competencia Artístico-Cultural (CA).
- Competencia Apreciación Estética (AE).
- Competencia Expresión en la Plástica (EP).
- Competencia Producción en la Plástica (PP).
- Competencia Diseño Digital (DD).
- Competencia Didáctica de las Artes Visuales (DAV).

2. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIAS DEL BACHILLERATO EN ARTES, MENCIÓN VISUALES.

Competencia Artístico-Cultural (AC)

La “Competencia Artístico-Cultural” aborda dos desempeños esenciales en las Artes, como son la apreciación y la expresión artística. Ambos desempeños requieren que el estudiante se apropie de conceptos tan importantes como son el de la Producción del Arte, la Cultura, la Comunicación, y haga un uso experimental básico de diferentes lenguajes de las Artes: musical, escénico (danza, teatro) visual (plástica, audiovisual, multimedia) y artesanal (artes aplicadas). Además, incorpora en ese desempeño artístico dos elementos esenciales para direccionar su formación, que son la identidad personal y social, así como la actitud emprendedora. Esta competencia conecta especialmente con el desarrollo de las competencias Fundamentales: Pensamiento lógico, creativo y crítico; Comunicativa; Desarrollo Personal y Espiritual.; y Científico-tecnológica, en el ámbito de las TIC.

1. Relación de la unidad de competencia Artístico- Cultural, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
COMPETENCIA ARTÍSTICO-CULTURAL AC	AC.1.1	Identidad, Cultura y Emprendimiento	2	FORMACIÓN ARTÍSTICO-CULTURAL (AC)
	AC.1.2	Lenguaje Musical	2	
	AC.1.3	Lenguaje Danzario y Teatral	2	
	AC.1.4	Lenguaje Visual y Principios del Diseño Artesanal	2	

Tiene un módulo formativo “Formación artístico cultural”, con cuatro elementos de competencias que se desarrollan en forma paralela, y constituyen aprendizajes que se complementan unos con otros.

1. **Identidad personal, socio cultural, su comunicación y el emprendimiento**, que se expresa en la asignatura: Identidad, Cultura y Emprendimiento.

En esta competencia se favorece que los estudiantes realicen una mirada hacia sí mismos, reconociéndose como personas que comportan un sello único que imprimirá unas características distintivas en el uso del lenguaje de las artes.

La comunicación comprende una parte muy importante y necesaria de esta formación, porque el uso apropiado del lenguaje verbal, además del artístico, le proyectará como profesional de una determinada disciplina.

Por otro lado, también es relevante en la formación de la cultura artística, la expresión mediante el empleo de los lenguajes de las Artes, que constituye en este nivel introductorio, un fundamento para la experiencia artística significativa del estudiante que se inicia en cada una de las diferentes artes, con la finalidad de preparar su sensibilidad y la capacidad de seleccionar de manera interdisciplinar los recursos que mejor faciliten la comunicación de sus ideas y sentimientos a la hora de realizar un proyecto emprendedor e innovador que destaque las competencias adquiridas durante el transcurso de la asignatura.

El estudiante:

- Identifica los rasgos de la personalidad y su proyección como estudiante de la modalidad en Artes tomando en cuenta las normas del actuar en esta modalidad.
- Argumenta el papel de la cultura y el arte en su sociedad y en el mundo.
- Comunica sus ideas y sentimientos, haciendo un uso efectivo de las técnicas, tecnologías y medios de comunicación de la actualidad.
- Analiza las fortalezas de su personalidad y de su expresividad, en favor de la proyección de una coherente imagen de sí mismo y de los logros de un plan personal.
- Realiza una presentación audiovisual con estrategias aplicadas a la Web 2.0 donde el estudiante se exprese a sí mismo, sus sueños, fortalezas y retos en el marco del aprendizaje de las artes y de su vida.
- Argumenta las características del emprendedor cultural.

- Identifica las áreas de industrias culturales en República Dominicana y las oportunidades de establecer una empresa cultural.
- Elabora la planificación preliminar de un proyecto cultural sencillo, en base a unas determinadas normas de redacción, siguiendo los criterios establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad.
- Aplica la hoja de cálculo Excel para calcular el presupuesto del proyecto.

2-La expresión musical, en la asignatura *Lenguaje Musical*. Mediante esta experiencia hay un despertar de la sensibilidad ante las producciones sonoras. El estudiante podrá iniciarse en la lectura y escritura musical, reconociendo audio-visualmente los términos, signos y demás componentes del lenguaje musical relacionados con las cualidades del sonido para el desarrollo del oído musical y sus posibilidades al complementar el estudio integral de otros perfiles artísticos.

El estudiante:

- Reconoce e identifica audio-visualmente los símbolos, grafías y otros elementos del lenguaje musical en partituras y/o fragmentos musicales.
- Analiza y reproduce escrita y oralmente melodías, ritmos y piezas seleccionadas.
- Reconoce audio-visualmente las combinaciones de sonidos en forma melódica como resultado del desarrollo del oído musical.
- Reproduce oralmente cambios de intensidad en fragmentos melódicos.
- Diferencia auditivamente los ritmos binarios y ternarios.

3-La expresión escénica, que se instrumenta mediante la asignatura *Lenguaje Danzario y Teatral*; permite la exploración de la experiencia del cuerpo como elemento dramático y rítmico.

El estudiante:

- Reflexiona sobre el empleo de las artes escénicas en tanto valor de uso (social, antropológico), su vinculación al mercado y la industria; y función del arte en distintas épocas y culturas.

- Identifica los principales géneros de la danza y el teatro, y su relación con otras expresiones artísticas.
- Utiliza elementos del lenguaje corporal: las expresiones mímicas, el gesto, la postura, la actitud física y las señales que se emiten con el cuerpo.
- Relaciona algunos elementos del lenguaje teatral: el texto dramático, la iluminación, la escenografía, la utilería, el vestuario como reflejo de la situación escénica, el maquillaje, el sonido, la música incidental y elementos de multimedia.
- Reconstruye algunas cualidades de la percepción del movimiento corporal: la percepción corporal y sensorial, percepción espacial y audiokinética.
- Se expresa a través de la danza de forma personal y colectiva, aplicando elementos básicos del lenguaje corporal.
- Se expresa a través de la actuación de forma personal y colectiva, aplicando elementos básicos del lenguaje teatral.

4-La expresión gráfica y visual, en la asignatura de *Lenguaje Visual y Principios del Diseño Artesanal*, facilita la expresión mediante lenguaje visual y una exploración de las técnicas de diseño bidimensional gráfico para crear artesanías.

El estudiante:

- Argumenta sobre la expresión del lenguaje visual y artesanal, y su evolución a través de la historia.
- Aplica de forma experimental los principales elementos presentes en el lenguaje visual y artesanal: formas, estructuras, colores, texturas, figura-fondo, composición, luz y sombras, dimensiones, escalas, unidad, variedad, espacialidades, materiales y formatos.
- Analiza aspectos connotativos y denotativos de imágenes con diferentes estilos artísticos y en diseños con mensajes visuales destinados a diversas funciones: comunicativa, estética y utilitaria.
- Elabora obras artísticas visuales y artesanales haciendo uso de los elementos básicos del diseño y de la composición.

2. Competencia de Apreciación Estética Visual (AEV)

La competencia de apreciación estética visual aborda la percepción y valoración de obras artísticas y su evolución a través de historia del arte universal, con el empleo de recursos sensoriales, corporales y de los lenguajes de la plástica en el contexto de la cultura visual de diferentes movimientos y estilos que los identifican.

2. Relación de la unidad de competencia Apreciación Estética Visual, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el plan de estudios.

Unidades de competencias	Elementos de competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
AEV.1	AEV.1	Historia del Arte Universal y teoría de las artes Visuales	4	
AEV.2	AEV.2.1	Teoría e Historia de las Artes visuales Latinoamericana y Dominicana	4	Formación AEV
	AEV.2.2	Fundamentos de la Semiótica Visual	2	

Se desarrolla en dos niveles:

Primer nivel de la competencia de apreciación estética visual

El primer nivel de la competencia de apreciación estética visual, favorece la formación del juicio estético en los estudiantes, promoviendo el deleite sobre la belleza de las obras del arte universal de diferentes épocas hasta nuestros días.

En una selección de los autores y tendencias más representativas de las artes visuales, podrán entrenar la percepción de la obra y sus elementos formales y significativos, vinculándolos a las características y sus aportes culturales, sociales e históricos de su contexto.

El estudiante:

- Valora la variabilidad de las funciones sociales y de las concepciones diferentes del arte a lo largo de la historia.
- Utiliza términos del glosario de forma adecuada en actividades apreciativas.

- Explica los hechos artísticos más relevantes de la Historia del Arte situándolos adecuadamente en el tiempo y en el espacio valorando su significación en el proceso histórico-artístico.
- Disfruta las obras más destacadas del patrimonio artístico dominicano, desde posiciones críticas y creativas, como exponente de nuestra identidad cultural.
- Desarrolla el gusto personal, el sentido crítico y la capacidad de goce estético a través de las artes.
- Argumenta acerca de los orígenes de la historia del arte universal, su importancia y relación con las artes visuales.
- Organiza Cronológicamente los períodos históricos del arte con sus obras y autores representativos desde la prehistoria hasta la edad post.
- Describe las etapas y características y los ejemplos más sobresalientes desde la prehistoria hasta la edad post moderna.
- Analiza el contexto político, social, religioso de las grandes culturas que protagonizaron la historia del arte de la humanidad.
- Clasifica las obras representativas evidenciando los valores estéticos de cada época, tendencias, géneros y estilos.
- Elabora proyectos artísticos de reinterpretación obras relevantes de la historia del arte universal integrando elemento de la cultura dominicana.

Segundo nivel de la competencia de apreciación estética visual.

En este nivel se aprecia la estética de la producción artística en Latinoamérica y en República Dominicana. El participante desarrolla disfrute por las artes en distintas épocas desde la colonización, identificándose en el marco de la propia cultura e historia, como parte del país, del Caribe y de Latinoamérica, con vistas a reinterpretar las principales obras.

Se expresa en la asignatura “Teoría e Historia de las Artes Visuales Latinoamericana y Dominicana” donde se interpretan los orígenes, características y evolución del arte Latinoamericano y Dominicano desde la época precolombina hasta la actualidad, incorporando sus técnicas, temáticas y sus valores estéticos y formales a su expresión visual.

El estudiante:

- Argumenta con claridad acerca de los orígenes e identidad del arte latinoamericano y dominicano, su importancia y las influencias de otras culturas.
- Establece una secuencia cronológica del desarrollo evolutivo de las culturas latinoamericanas y dominicana, de forma gráfica a través mapas conceptuales y líneas de tiempo.
- Selecciona y reutiliza imágenes de obras destacadas donde se identifican las características estéticas, técnicas, tendencias, géneros, estilos y las grandes temáticas de las obras representativas del arte Latinoamericano y Dominicano
- Participa en la elaboración proyectos de reinterpretación de obras a partir de los referentes del arte Latinoamericano y Dominicano.

Tercer nivel de la competencia de apreciación estética visual

El primer y segundo nivel de la estética visual están destinados a estimular la capacidad de juicio estético del estudiante creador, y en este tercer nivel de la competencia, se profundiza ya en los detalles y elementos del lenguaje visual, de obras artísticas y utilitarias, explorando la función comunicativa de la imagen.

Emplea los elementos expresivos del signo visual, e indaga sobre las relaciones entre el contenido y la forma del signo, en la creación de significados, contextualizando las obras de su preferencia en su sentido cultural e histórico y la influencia de las tecnologías recientes: la fotografía, el cine, la televisión, el Internet, la Web 2.0.

El estudiante:

- Identifica la relación signo-significado en diversas muestras de imágenes y obras de arte visual, del arte Universal, Latinoamericano, Caribeño y Dominicano.
- Argumenta sobre los tipos de signos de acuerdo a las teorías de Pierce, Saussure y sus seguidores, interpretando las diferencias entre ambas tendencias, editando fotografías manualmente y collage, así como fotomontajes digitales y creación de nuevas imágenes.
- Expresa coherencia con el mensaje, los signos visuales en sus creaciones plásticas: dibujo, pintura, cartel, fotografías, grabados, collage, ilustración, diseño.

- Interpreta los sistemas de signos visuales más utilizados (actividades deportivas, culturales, señaléticas de tránsito, entre otros ejemplos que proporcionará el docente).
- Crea un sistema una señalética aplicado a la utilización de carteles en su comunidad o en el centro educativo.

3. Competencia Expresión en la Plástica (EP)

La competencia expresión en la plástica, se fundamenta en la transformación de materiales manejables para la creación de imágenes u objetos artísticos, ya sean de tipo bidimensional o tridimensional, mediante distintas técnicas de la plástica visual.

De esta forma, la competencia permite que el estudiante se pueda expresar en una variedad de técnicas artísticas que facilitan la libertad creativa. Tales son: el dibujo artístico, la pintura, el grabado y la escultura. Asimismo, el aprendizaje de la expresión plástica hará énfasis tanto en las destrezas técnicas como en la creatividad. Se desarrolla en tres niveles a lo largo de la mención.

3. Relación de las unidades de la competencia Expresión en la Plástica, dadas en 3 niveles, con sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
EP.1	EP.1	Principios del Dibujo, Pintura y Creatividad	5	
EP.2	EP.2.1	Dibujo Artístico	4	Formación de la EP 1
	EP.2.2	Pintura y Creatividad	4	
	EP.2.3	Grabado	2	
	EP.2.4	Modelado I	3	
EP.3	EP.3.1	Pintura Mural y Decorativa	6	Formación de la EP 2
	EP.3.2	Modelado II	4	

Primer nivel de la competencia Expresión en la Plástica

El primer nivel de la expresión plástica significa un paso adelante en la construcción de un sueño y de unas capacidades que comenzaron con la asignatura Lenguaje Visual y Fundamentos del Diseño Artesanal impartida en el 4to año.

“Principios del Dibujo, Pintura y Creatividad”, es la asignatura que fomenta en los estudiantes la representación de sus percepciones visuales mediante composiciones simples y complejas utilizando los conceptos fundamentales y las técnicas principales del dibujo, la pintura y la creatividad.

El estudiante:

- Explica los orígenes y la evolución del dibujo artístico haciendo énfasis en los artistas más destacados, sus obras y aporte al arte.
- Reconoce la percepción visual y la relación que guarda con el dibujo.
- Identifica los materiales, instrumentos y soportes para la elaboración de un dibujo artístico.
- Construye formas bidimensionales y tridimensionales a partir de la línea y aplicación del concepto de la perspectiva.
- Realiza encajados y reproduce las proporciones correctas de las formas y figuras geométricas y objetos cotidianos.
- Aplica las técnicas de dibujo haciendo uso del carboncillo, lápiz grafito, sanguina y tinta.
- Dibuja objetos y figuras geométricas proporcionadas al natural expresando la luz, la sombra, la textura y el fondo.
- Compone obras artísticas simétricas y asimétricas con figuras geométricas y objetos cotidianos e imaginarios en las cuales se aplique la luz, la sombra, la textura, el fondo y técnicas mixtas.
- Diseña por medio del dibujo motivos decorativos con formas abstractas geométricas y orgánicas o combinaciones de estas.
- Identifica las herramientas y materiales de la pintura para el cuidado y su buen uso.
- Realiza ejercicios aplicando la teoría del color sobre diferentes soportes.
- Aplica las técnicas del pastel, tinta, témperas y acuarelas en diversos soportes.
- Construye distintas composiciones a partir de la observación de imágenes y modelos naturales con monocromías y policromías.
- Aplica las degradaciones tonales sobre diversos soportes.
- Realiza ejercicios donde utiliza la teoría del color de manera creativa.
- Desarrolla composiciones artísticas en sus proyectos pictóricos aplicando la teoría del color.
- Pinta composiciones utilizando las técnicas de: Pastel, tinta, témperas y acuarelas.
- Aplica la teoría de la perspectiva de las sombras en proyectos pictóricos.

- Elabora portafolio utilizando la luz, la sombra, los reflejos y la relación figura fondo.

Segundo nivel de la competencia Expresión en la Plástica

El segundo nivel de la expresión en la plástica, conlleva la exploración de técnicas muy interesantes, por su valor heurístico para los procesos creativos. Se trata del Dibujo Artístico, Pintura y Creatividad, Grabado y Modelado I.

En la asignatura “Dibujo Artístico” el estudiante dibuja a través de la observación y el análisis: paisajes, figuras anatómicas desde esquemas simples y complejos relacionándolos con entornos reales o imaginarios representados con las distintas técnicas de dibujo en los distintos proyectos.

El estudiante:

- Diferencia los distintos paisajes, estilos de dibujo, las técnicas y materiales. Desarrolla la expresión gráfico-analítica en las técnicas de lápiz grafito, carboncillo y sanguina, así como su aplicación a la resolución de problemas.
- Hace uso de las habilidades para la percepción y análisis de la forma, textura y la materia.
- Domina la representación de la perspectiva, proporción, composición, textura y efecto de luz y sombra en paisajes.
- Representa composiciones de rostros con proporción y volumen desde distintos ángulos (frente, tres cuartos y perfil).
- Dibuja caricaturas exagerando y manipulando las proporciones de los rasgos faciales de un rostro mostrando personalidades claras sin perder el parecido.
- Realiza proyectos colectivos que involucren la composición de rostros y paisajes.
- Argumenta acerca de los aspectos generales y elementos característicos del dibujo anatómico, su relevancia y evolución desde el principio de la historia del arte hasta los tiempos actuales.

- Construye la figura humana a través de esquemas básicos que permiten elaborar bocetos simples tomando en consideración la proporción, el encaje y el equilibrio.
- Coloca la figura humana en diferentes perspectivas por medio del dibujo y toma en cuenta el punto de vista, la profundidad y el escorzo.
- Realiza estudios de dibujo de las extremidades del cuerpo humano de forma proporcionada según el punto de vista o tipo de cuerpo.
- Interpreta las figuras humanas a través de esquemas de movimiento, síntesis y gestos corporales.
- Aplica los efectos de la luz y la sombra a las figuras humanas tomando en consideración la dirección y colocación de las mismas.
- Añade vestuarios a las figuras humanas con atención a los pliegues y arrugas que se producen en ellos.
- Dibuja partiendo de la observación y el análisis de las figuras humanas al natural.
- Explorar creativamente las posibilidades de representación del dibujo anatómico aplicando las diversas técnicas, materiales, instrumentos y soportes para plasmar su lenguaje propio.
- Crea distintos personajes animados de autoría propia, partiendo desde su historia, tipos, características particulares y elementos que los componen como son; las escenas y los textos descriptivos previamente reinterpretados por medio del dibujo.

En la asignatura “Pintura y Creatividad” el estudiante expresa mediante la pintura: formas, colores, líneas, tonalidades, texturas, paisajes, bodegones, figura humana y temas libres, a través del uso de diversas técnicas y estilos pictóricos.

El estudiante:

- Experimenta con la paleta de colores de la pintura acrílica.
- Pinta paisajes atendiendo las diversas estructuras urbana y rural.
- Aplica las técnicas de la acrílica en paisajes y bodegones.

- Representa los pliegues del paño y las diversas texturas que se producen en el bodegón. Estudia los fondos y su relación con las figuras.
- Interpreta de forma creativa obras en diversos estilos.
- Desarrolla composiciones artísticas, creativas y originales en sus proyectos pictóricos.
- Identifica las características de la pintura al óleo y los materiales necesarios para su desarrollo en el taller.
- Pinta la figura humana y su relación con el entorno.
- Realiza obras tomando en cuenta el ropaje y el claroscuro.
- Plasma retratos y autorretratos por medio de la pintura al óleo.
- Aplica las diferentes técnicas con la pintura al óleo.
- Produce diversas texturas aprovechando los objetos extra pictóricos.
- Combina colores en composiciones abstractas y neofigurativas.
- Desarrolla proyectos pictóricos con pintura al óleo que manifiesten la originalidad y creatividad utilizando temáticas relativas a la figura humana y su relación con el entorno.

En la asignatura de “Grabado”, se crean composiciones mediante técnicas del grabado: la calografía, la xilografía y el aguafuerte. Estas composiciones conllevan procedimientos de preparación de diseños, superficies, entintados, estampados y finalmente, la experimentación da como resultado una edición limitada de obras impresas de gran atractivo creativo y comercial.

El estudiante:

- Experimenta lo observado en las obras realizadas con las diferentes técnicas del grabado.
- Emplea adecuadamente las herramientas y equipos de grabado en una calografía
- Prepara eficientemente una matriz de madera dura para su grabado (Xilografía)
- Aplica un diseño sencillo con la técnica de aguafuerte.

En la signatura modelado I, se aplican técnicas básicas del modelado en arcilla y en la talla representando figuras geométricas sencillas que reproduce siguiendo procedimientos de moldeado (tacleado) y vaciado.

El estudiante:

- Manipula con cierta destreza la plasticidad del barro (arcilla) modelando lo que se propone.
- Aplica texturas con soltura y prolijidad.
- Representa a través del modelado desde figuras geométricas sencillas hasta aquellas de morfología más compleja, consiguiendo un grado de habilidad en el proceso del vaciado al yeso por medio de dos taceles.

Tercer nivel de la competencia Expresión en la Plástica

Este nivel, comprende el módulo formativo de expresión en la plástica 3, que se compone de dos elementos que se refieren a la representación gráfica, pictórica y tridimensional. Se adquiere soltura en el dibujo, adentrándose en la representación de la figura humana, su entorno y su movimiento. El estudiante dibuja, pinta y esculpe abordando la tercera dimensión de forma elemental, por lo que está integrada por dos asignaturas: Pintura Mural y Decorativa y Modelado II. En las cuales el estudiante desarrolla las técnicas de la creatividad para aplicarlas a diseños murales y tridimensionales que normalmente son demandados en espacios abiertos o en interiores con fines decorativos.

Mediante la asignatura “Pintura Mural y Decorativa”, el estudiante tiene la oportunidad de fortalecer sus habilidades para llevar a cabo proyectos de la pintura mural artística haciendo uso de las técnicas clásicas y contemporáneas de su elección: al fresco, al graffiti, la acrílica y-o la piroxilina, así como diversos acabados del muro. El estudiante disfruta de la creatividad en composiciones de grandes dimensiones, mientras experimenta de forma colectiva:

- Identifica los diversos momentos históricos del mural, las técnicas y los materiales usados progresivamente.
- Visita localidades con murales para estudiar las temáticas y técnicas empleadas.

- Desarrolla un proyecto colectivo de mural artístico usando los procedimientos aprendidos en un área de la comunidad.
- Realiza un proyecto decorativo en una vivienda, aplicando diversas terminaciones y aplicando los conocimientos sobre texturas, teoría y psicología del color.

En la asignatura **“Modelado II”** el estudiante modela formas anatómicas y figuras abstractas o concretas, abiertas o cerradas, en reposo o movimiento, y las reproduce mediante técnicas de vaciado en yeso o cemento.

El estudiante:

- Analiza visualmente y aplica las leyes de la composición y proporción de la figura escultórica, sus formas, ejes y movimientos.
- Construye la estructura del armazón, con ejes y direcciones bien definidas.
- Modela figuras de Cabeza, Tronco y Extremidades, aplicando acertadamente la proporción.
- Expresa la dinámica de la estructura interna de las formas dando al modelado una intención plástica determinada.
- Resuelve los problemas del vaciado en yeso de figuras anatómicas complejas.
- Aplica las diferentes técnicas del modelado figurativo.
- Identifica los detalles estructurales mediante la observación del modelo y los representa a través de un elaborado modelado del bulto anatómico basado en una estructura sólida.
- Expresa y transmite sensaciones y acciones captadas en un momento.
- Cuida la plasticidad de la materia, otorgando vida, tensión o relajamiento a cada músculo o gesto; propiciando a la obra vida, y un carácter dinámico.
- Resuelve el molde de múltiples taceles en figuras abiertas como cerradas. Ejecuta un proceso de vaciado ordenado y exitoso.

4. Competencia de Producción en la Plástica (PP)

La competencia de producción en la plástica, está basada en la creación, diseño y emprendimiento de proyectos de obras artísticas contemporáneas de carácter tanto personal como colectivo, y el denominado arte público. Manifestándose así la vinculación de la cultura emprendedora y la elaboración de microempresas, con la creación de la imagen corporativa y la exploración del estilo propio, hacia la innovación, con la finalidad de realizar exposiciones, performances, ferias y presentaciones, para la venta de sus creaciones plásticas, aplicando estrategias de mercadeo, liderazgo y toma de decisiones en equipos de simulación empresarial, en el marco de la promoción y venta del producto artístico, tanto de forma presencial, como en eventos con estrategias de venta online, asumiendo una actitud emprendedora con responsabilidad social y financiera.

4. Relación de las unidades de la competencia Producción en la Plástica, dada en 1 nivel, con su elemento de competencias y la asignatura que se deriva para el plan de estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
PP.1	PP.1	Proyecto Emprendedor de Arte Contemporáneo	5	

En la asignatura “Proyecto Emprendedor de Arte Contemporáneo” el estudiante diseña proyectos culturales, emprendedores y contemporáneos de producción plástica creativa, con una imagen corporativa y la exploración creadora del estilo propio para la exposición y venta de sus creaciones plásticas, aplicando estrategias de mercadeo, liderazgo y toma de decisiones en equipos de simulación empresarial, en el marco de la promoción y venta del producto artístico, asumiendo una actitud emprendedora con responsabilidad social y financiera.

El estudiante:

- Identifica las diferentes manifestaciones y tendencias de la plástica contemporánea.
- Interpreta un lenguaje artístico propio y reinventa los conceptos de la obra.
- Produce y relaciona ideas dentro del proceso creativo.
- Ejercita la creatividad y la innovación en el uso de los materiales.
- Interactúan con el espacio por medio a experiencias y la manipulación de materiales.
- Elabora proyectos que involucren la construcción de obras u objetos artísticos de forma individual o colectiva para su posterior análisis, valoración y discusión.
- Desarrolla la capacidad de plantear, desarrollar y concluir el trabajo de investigación artístico de manera crítica, comprensiva y creativa con el fin de identificar y utilizar métodos y estrategias de investigación coherentes con la práctica artística contemporánea.
- Interpreta enfoques creativos dentro del contexto contemporáneo.
- Se identifica con una modalidad e incorpora sus ideas a la producción creativa donde interviene el espectador.
- Construye pensamientos lógico creativo en los espacios expositivos de comunicación y didáctica.
- Adquiere responsabilidad financiera.
- Impulsa la participación en el proceso de selección y desarrollo de proyectos tecnológicos y experimentales, individuales o colectivos que serán exhibidos al final de la materia.

5. Competencia Diseño Digital (DD)

La competencia de Diseño Digital permite la composición gráfica, la representación de planos y creación de objetos por medio del instrumental manual y por tecnologías digitales, en proyectos de dibujo técnico, diseño gráfico, y de arquitectura, según los códigos técnicos establecidos.

Se desarrolla en 3 niveles.

5. Relación de las unidades de la competencia Diseño Digital, en 3 niveles, con sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
DD.1	DD.1.1	Dibujo Técnico	4	Formación de la DD
	DD.1.2	Introducción a la Fotografía Digital	2	
DD.2	DD.2	Diseño Bi y Tri-Dimensional	4	
DD.3	DD.3	Dibujo Arquitectónico Digital	4	

Primer nivel de la competencia Diseño Digital

El primer nivel es el módulo de Formación en Diseño Digital introductorio y se fundamenta en la comprensión de lo visual para traducirlo en la representación gráfica convencional de tipo técnico, de formas bidimensionales y tridimensionales. Está integrado por la asignatura de Dibujo Técnico y la Introducción a la Fotografía Digital.

El “Dibujo Técnico” es la asignatura que facilita normas de representación que permiten al ser humano comunicarse de forma universal, sobre cómo está estructurado un objeto o una forma, un espacio, un edificio. De tal manera el artista creador puede transmitir, divulgar y conservar sus diseños, para fines de reproducción o recreación por medio de artesanos y personal técnico.

El estudiante:

- Representa gráficamente objetos bidimensionales según técnicas manuales e infográficas propias del dibujo técnico, cumpliendo con la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, trazados de líneas, rotulación, acotación y simplificaciones indicadas en la representación de las Artes Visuales.
- Adopta una postura correcta de acuerdo a su entorno de trabajo.
- Selecciona los instrumentos y soportes para el dibujo técnico y elige los necesarios para sus propósitos
- Utiliza los instrumentos manuales y digitales para el dibujo técnico
- Implementa correctamente las escalas en la elaboración de los planos.

- Utiliza líneas tipo, valores tonales y figuras geométricas, y crea formas combinándolas.
- Aplica el dibujo técnico en una variedad de situaciones para dibujar plantas, elevaciones y cortes.

En este nivel la “Fotografía Digital” persigue la educación de la mirada, mediante el manejo básico de la cámara, para lograr imágenes que faciliten el entendimiento de las formas, los espacios, la composición, el sentido de la profundidad y la posición del observador en relación a los elementos de una composición. Ejecuta el proceso del uso de la cámara y los principios básicos de la fotografía, en proyectos de expresión artística y como medio de comunicación, aplicando técnicas novedosas y creativas.

- Realiza ensayos reflexivos sobre los antecedentes y evolución de la fotografía.
- Realiza fotografías técnicamente correctas.
- Manipula la cámara de manera correcta.
- Identifica los mecanismos adecuados para ser usados dependiendo el tipo de iluminación.
- Valora la fotografía como medio de expresión artística, como medio de comunicación.

Segundo nivel de la competencia Diseño Digital

En la asignatura “Diseño Bi y Tridimensional” se procura impulsar en el alumnado la importancia y necesidad de la concepción de planteamientos o proyectos artísticos-culturales que procuren desarrollar una lógica de percepción visual y una reflexión individual, en base al conocimiento de ciertos elementos compuestos por una gramática visual y el manejo de programas digitales para la creación de diseños. Tiene como propósito la concepción de objetos, espacios y proyectos arquitectónicos, que les permitan verlos en forma digital, real, a escala y con profundidad, en base al conocimiento del uso de las aplicaciones 3D y adquirir destrezas en su edición.

Asimismo, el estudiante representa gráficamente por medio de técnicas manuales y tecnologías digitales, proyectos sencillos de diseño bidimensional, y construye objetos

y/o espacios tridimensionales, así como proyectos arquitectónicos sencillos con planta general, planta amueblada y elevaciones, en varias escalas, aplicando los códigos técnicos de arquitectura y el diseño.

El estudiante:

- Asume una actitud crítica a ejemplificaciones y respecto a las etapas de desarrollo del proyecto de diseño de objetos o espacios arquitectónicos.
- Elabora argumentos, proyecta composiciones y soluciones innovadoras de proyectos de creación de formas. objetos, diseño bidimensional y espacial.
- Proyecta a escala composiciones y soluciones innovadoras de proyectos en 2D y 3D.
- Construye manualmente o mediante el uso de la tecnología, modelos, maquetas, las posibles soluciones al proyecto.

Tercer nivel de la competencia Diseño Digital.

En la asignatura “Diseño Arquitectónico Digital” el estudiante diseña a través de representaciones digitales objetos y dibujos arquitectónicos, destacando: los planos, la planta general, elevación frontal, sección, perspectiva y mueblería; aplicando los códigos técnicos y normativos de la arquitectura y el diseño haciendo uso del software CAD.

El estudiante:

- Reconoce los códigos y sus símbolos para la representación de diseños arquitectónicos y diseño de objetos de uso cotidiano.
- Representa un plano sencillo mediante boceto con el uso de instrumentos manuales utilizando la escala 1:10 y 1:50.
- Distingue en las aplicaciones de diversos programas para el diseño y dibujo digital, los beneficios que aporta en la exactitud y visualización del diseño.
- Interpreta la interfaz del usuario del programa Autocad, accediendo con fluidez a la barra de menús de trabajo: archivo, edición, visualización,

- Emplea los comandos para visualizar los planos, figuras y objetos: zoom, ventana, vista previa, entre otros.
- Dibuja formas 2D con las herramientas del menú de dibujo y edición
- Realiza un plano sencillo con vista en planta sobre una vivienda, su planta arquitectónica y amueblada.
- Indica correctamente las dimensiones en líneas de acotamiento.
- Distingue las herramientas de dibujo en 3D, comparando sus funcionamientos en diversos programas CAD.
- Aplica sus conocimientos en 2D y 3D en el software CAD, en un proyecto de arquitectura de local comercial.
- Realiza representaciones 3D en aplicando sus conocimientos del software CAD, en proyectos de diseño industrial: un mueble
- Argumenta sobre las ventajas de implantar un sistema CAD en una empresa
- Opera el programa CAD con fluidez en el marco de una simulación del ambiente laboral.
- Emplea los conceptos, normas y el vocabulario técnico de al menos dos programas CAD (AutoCad, VectorWorks).

6. Competencia Entrenamiento Para Talleres De Expresión Plástica (ETEP)

La competencia Pedagógica de las Artes Visuales, se manifiesta en las capacidades de diseño de experiencias de aprendizajes expresivos, así como la estimulación y desarrollo sensorial del niño en su primera infancia. Comprende la planeación y evaluación, y está fundamentada en el constructivismo socio-histórico cultural. Tiene la finalidad de preparar al estudiante como facilitador en talleres de educación no formal para servicios comunitarios o culturales y como ayudante de profesor o monitor en la educación formal.

Esta competencia se imparte en un único nivel.

6. Relación de la unidad de la competencia Entrenamiento Para Talleres De Expresión Plástica y su respectiva asignatura en el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
Etep.1	Etep.1	Entrenamiento Para Talleres De Expresión Plástica	4	

Se desarrolla mediante la asignatura “Entrenamiento Para Talleres De Expresión Plástica”, en la cual, el estudiante realiza la planificación de un taller fundamentado en unidades didácticas para el desarrollo de la expresividad plástica creadora fundamentados en el constructivismo socio-histórico cultural, y enfocado a la estimulación y desarrollo artístico en talleres comunitarios.

El estudiante:

- Argumenta la importancia de la educación y de la expresión plástica para el desarrollo emocional, intelectual, físico, senso-perceptivo, creativo y estético.
- Formula las competencias adquiridas en el taller haciendo uso de los fundamentos del enfoque constructivista.
- Selecciona adecuadamente las estrategias de seguimiento en el marco del diseño curricular.
- Realiza la planeación de una unidad didáctica con actividades de educación plástica infantil.
- Aplica sus conocimientos en talleres en comunitarios o en un centro educativo.

3. MAPA DE COMPETENCIAS Y ELEMENTOS DE COMPETENCIA DE LA MENCIÓN EN ARTES VISUALES

Competencias Globales	4to		5to		6to	
	UC	EC	UC	EC	UC	EC
1. Artístico-Cultural	AC.1	AC.1.1				
		AC.1.2				
		AC.1.3				
		AC.1.4				
2. Apreciación Estética	AEV.1	AEV.1	AEV.2	AEV.2.1		
				AEV.2.2		
3. Expresión en la Plástica	EP.1	EP.1	EP.2	EP.2.1	EP.3	EP.3.1
				EP.2.2		
				EP.2.3		EP.3.2
				EP.2.4		
4. Diseño Digital	DD.1	DD.1.1	DD.2	DD.2	DD.3	DD.3
		DD.1.2				
5. Producción Plástica					PP.1	PP.1
6. Entrenamiento Para Talleres De Expresión Plástica					ETEP.1	ETEP.1

UC= Unidad de Competencia.

EC= Elemento de Competencia.

4. ORGANIZACIÓN CURRICULAR BACHILLERATO EN ARTES VISUALES

4.1 DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO

ORGANIZACIÓN CURRICULAR BACHILLERATO EN ARTES VISUALES

4^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN ARTES VISUALES (PRIMER AÑO)

Asignaturas	Horas
Identidad, Cultura y Emprendimiento	2
Lenguaje Musical	2
Lenguaje Danzario y Teatral.	2
Lenguaje Visual y Principios del Diseño Artesanal	2
Historia del Arte Universal y Teoría de las Artes Visuales.	4
Principios de Dibujo, Pintura y Creatividad	5
Dibujo Técnico	4
Introducción a la Fotografía Digital	2
Lengua Española	3
Inglés	4
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN ARTES VISUALES (SEGUNDO AÑO)

Asignatura	Horas
Teoría e Historia de las Artes Visuales Latinoamericana y Dominicana	4
Fundamentos de la Semiótica Visual	2
Dibujo Artístico	4
Pintura y Creatividad	4
Grabado	2
Modelado I	3
Diseño Bi y Tri-Dimensional	4
Inglés	4
Lengua Española	3
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN ARTES VISUALES (TERCER AÑO)	
Asignatura	Horas
Pintura Mural y Decorativa	6
Modelado II	4
Dibujo Arquitectónico Digital	4
Proyecto Emprendedor de Arte Contemporáneo	5
Entrenamiento Para Talleres De Expresión Plástica	4
Inglés	4
Lengua Española	3
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

Versión Preliminar

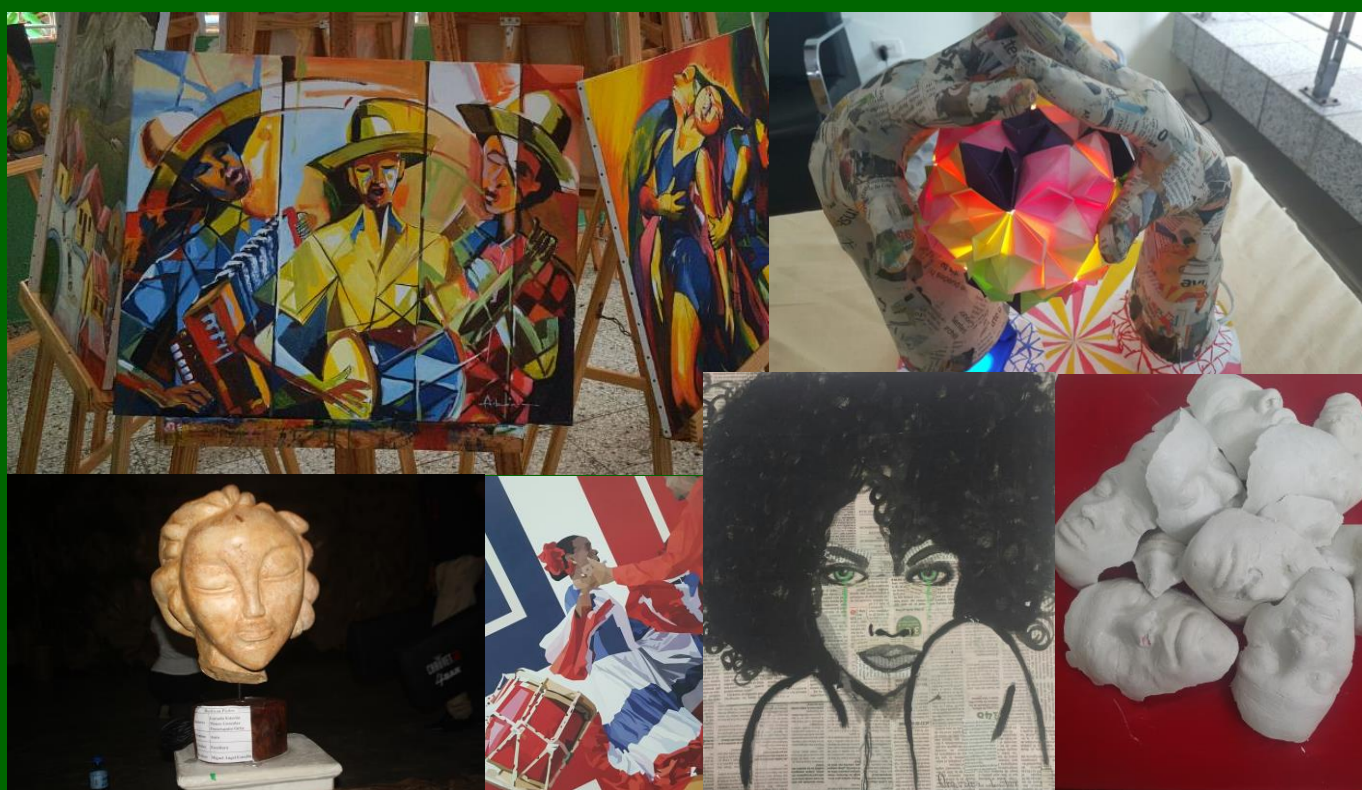


Ilustración 4 Pinturas, 4ta Gala Nacional de Artes.

BACHILLERATO EN ARTES VISUALES SEGUNDO CICLO / SEGUNDO AÑO DE LA MODALIDAD EN ARTES (5^{TO}. GRADO)

SEGUNDO AÑO

5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN ARTES VISUALES

COMPETENCIA DE APRECIACIÓN ESTÉTICA VISUAL 2

25. MÓDULO APRECIACIÓN ESTÉTICA (AEV.2)

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Comprende a través de la teoría y apreciación estética la evolución del arte Latinoamericano y Dominicano y emplea adecuadamente los elementos expresivos del signo visual utilizados en las artes visuales.	1. Analiza los orígenes, característica y evolución del arte Latinoamericano y Dominicano desde la época precolombina hasta la actualidad, incorporando sus técnicas, temáticas y sus valores estéticos y formales a su expresión visual. 2. Emplea los elementos expresivos del signo visual, e indaga sobre las relaciones entre el contenido y la forma del signo, en la creación de significados, contextualizando las obras de su preferencia en su sentido cultural e histórico y la influencia de las tecnologías recientes : la fotografía, el cine, la televisión y el Internet.

26. Elemento de competencia “Teoría e Historia de las Artes Visuales Latinoamericana y Dominicana” (AEV.2.1)

Elemento de Competencia Analiza los orígenes, característica y evolución del arte Latinoamericano y Dominicano desde la época precolombina hasta la actualidad, incorporando sus técnicas, temáticas y sus valores estéticos y formales a su expresión visual.
Competencia Fundamentales: ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Saberes esenciales	Indicadores de logros
Saberes conceptuales: • Introducción a los orígenes e identidad del arte en Latinoamérica y República Dominicana y las culturas que influenciaron en él. • Cronología y culturas que habitaron en Latinoamérica (Centroamérica y el caribe), sus etapas evolutivas, contexto, histórico, social, político y religioso que influyeron en su arte. • Características estéticas, técnicas y las grandes temáticas de las obras representativas en la arquitectura, dibujo, pintura, escultura etc. del arte Latinoamericano y Dominicano desde la etapa precolombina hasta la época actual. • Surgimiento del concepto de “Arte Latinoamericano”, búsqueda de identidad, autores relevantes del arte latinoamericano y dominicano (IX - XX). • El arte Latinoamericano y Dominica en la época actual. Saberes procedimentales: • Identificar las etapas y características y los ejemplos más sobresalientes desde el arte pre colombino hasta la modernidad del Arte Latinoamericano y Dominicano. • Construir mapas conceptuales y líneas de tiempo identificando característica, contexto histórico, político, social, religioso de las grandes culturas que protagonizaron el Arte Latinoamericano y dominicano. • Realizar tablas de análisis que contengan las principales características estéticas, técnicas y las grandes temáticas de las obras representativas en la arquitectura, dibujo, pintura, escultura etc. del arte Latinoamericano y Dominicano desde la etapa precolombina hasta la época actual. • Establecer diferencia y similitudes de las características de la arquitectura, pintura y escultura surgidas en la cuna de las civilizaciones del continente europeo y las culturas originarias en Latinoamérica. • Comparar los valores estéticos de cada época, destacando tendencias, géneros y estilos.	• Explica acerca de los orígenes e identidad del arte en Latinoamérica y República Dominicana y las culturas que influenciaron en él. • Construye mapas conceptuales y líneas de tiempo identificando característica, contexto histórico, político, social, religioso de las grandes culturas que protagonizaron el Arte Latinoamericano y dominicano. • Compila imágenes de obras destacadas donde se identifican las características estéticas, técnicas, tendencias, géneros, estilos y las grandes temáticas de las obras representativas en la arquitectura, dibujo, pintura, escultura etc. del arte Latinoamericano y Dominicano desde la etapa precolombina hasta la época actual. • Comenta una selección de las principales obras del arte Latinoamericano y Dominicano. • Realiza cuadros comparativos establece diferencia y similitudes de las características de la

• Comentar las principales obras del arte Latinoamericano y Dominicano. • Reinterpretar obras a partir de los referentes del arte Latinoamericano y Dominicano (características, valores estéticos y formales). Saberes actitudinales: • Reflexión y juicio crítico. • Disciplina y orden. • Actitud curiosa y atenta. • Respeto por la expresión del arte de cada cultura. • Aprecia el entorno espacial urbano y arquitectónico. • Concentración e interés por la lectura. • Valoración de los aportes de las culturas que habitaron arte Latinoamericano y Dominicano. • Interés por los aportes y obras de los autores más destacados del arte Latinoamericano y Dominicano.	arquitectura, pintura y escultura surgidas en la cuna de las civilizaciones del continente Europeo y las culturas originarias en Latinoamérica. • Participa en proyectos de reinterpretación de obras a partir de los referentes del arte Latinoamericano y Dominicano haciendo uso de las características, técnicas, valores estéticos y formales con su propia inventiva y expresión visual.
Rango de aplicación: • En el contexto del aula, museos, galerías y actividades culturales (presencial y virtual).	Evidencias de desempeño • Ensayos escritos y exposiciones orales de análisis e identificación de estilos y obras de arte. • Reinterpretación de obras relevantes del arte Latinoamericano y Dominicano.

27. Asignatura “Teoría e Historia de las Artes Visuales Latinoamericana y Dominicana”

Mención de la Modalidad	Artes Visuales
Grado	5to
Asignatura	Teoría e Historia de las Artes visuales Latinoamericana y Dominicana.
Módulo	Apreciación estética (AEV)

Competencias Fundamentales	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción:	
La asignatura Teoría Historia del Arte Latinoamericano y Dominicano desarrolla la competencia apreciativa en el estudiante de Artes Visuales fomentando la comprensión y la investigación de las manifestaciones artísticas producidas en Latinoamérica y con un énfasis en la Isla de Santo Domingo. Durante su desarrollo se tomará en cuenta el arte de las culturas precolombinas, los autores más destacados de los siglos XIX y XX, obras representativas, los estilos, enmarcado en el contexto histórico en el cual se desarrollaron. Otro fin primordial de esta asignatura es despertar un ferviente interés por el arte producido en los países latinoamericanos y sobre todo en la isla de Santo Domingo, en un acercamiento a nuestros valores culturales y la incorporación de éstos a la expresión visual de los estudiantes.	
Elemento de competencia:	
Analiza los orígenes, característica y evolución del arte Latinoamericano y Dominicano desde la época precolombina hasta la actualidad, incorporando sus técnicas, temáticas y sus valores estéticos y formales a su expresión visual.	
Resultados del Aprendizaje Esperados:	
1. Argumenta con claridad acerca de los orígenes e identidad del arte en Latinoamérica y República Dominicana, su importancia y la influencia de otras culturas. 2. Establece una secuencia cronológica del desarrollo evolutivo de las culturas Latinoamericanas y Dominicanas, de forma gráfica a través mapas conceptuales y líneas de tiempo. 3. Describe las características, contexto político, social y religioso de las culturas que protagonizaron el Arte Latinoamericano y Dominicano en su devenir histórico. 4. Selecciona imágenes de obras destacadas donde se identifican las características estéticas, técnicas, tendencias, géneros, estilos y las grandes temáticas de las obras representativas en la arquitectura, dibujo, pintura, escultura etc. del arte Latinoamericano y Dominicano desde la etapa precolombina hasta la época actual. 5. Realiza cuadros comparativos donde establece las diferencias y similitudes de las características de la arquitectura, pintura y escultura surgidas en la cuna de	

las civilizaciones del Continente Europeo y las culturas originarias en Latinoamérica.

6. Participa en la elaboración proyectos de reinterpretación de obras a partir de los referentes del arte Latinoamericano y Dominicano haciendo uso de las características, técnicas, valores estéticos y formales imprimiendo su propia inventiva y expresión visual.

Contenidos:

Saberes esenciales:

Contenido conceptuales:

- Introducción a los orígenes e identidad del arte Latinoamericano y Dominicano y sus influencias.
- Cronología y culturas que habitaron en Latinoamérica (Centroamérica y el Caribe), sus etapas evolutivas, contexto histórico, social, político y religioso:

1- Arte prehispánico en Mesoamérica.

- Etapas del arte prehispánico en Mesoamérica. Olmecas, zapotecas, mayas, Los Inca, Los Aztecas.

2- El Arte Latinoamericano: Centro América, Sur América y el Caribe. Períodos, características y artistas reconocidos y sus obras más destacadas.

- Etapas: Arte Indígena o Precolombino, Arte Colonial, Arte Post Colonial, Arte Latino Americano del XX.
 - Surgimiento del concepto de “Arte Latinoamericano”, búsqueda de identidad, autores relevantes del Arte Latinoamericano y Dominicano (IX - XX).

3- El Arte Dominicano:

- Etapas: Sus orígenes Precolombino, Arte Colonial, Arte de la Primera República, Arte de la Segunda República y Arte Actual.
- Características estéticas, técnicas y las grandes temáticas de las obras representativas en la arquitectura, dibujo, pintura, escultura etc. del Arte Latinoamericano y Dominicano desde la Etapa Precolombina hasta la Época Actual.

Contenidos procedimentales:

- Identificar las etapas y características y los ejemplos más sobresalientes desde el Arte Pre colombino hasta la modernidad del Arte Latinoamericano y Dominicano.
- Construir mapas conceptuales y líneas de tiempo identificando característica, contexto histórico, político, social, religioso de las grandes culturas que protagonizaron el Arte Latinoamericano y Dominicano.
- Realizar tablas de análisis que contengan las principales características estéticas, técnicas y las grandes temáticas de las obras representativas en la arquitectura, dibujo, pintura, escultura etc. del arte Latinoamericano y Dominicano desde la Etapa Precolombina hasta la Época Actual.

- Establecer diferencia y similitudes de las características de la arquitectura, pintura y escultura surgidas en la cuna de las civilizaciones del Continente Europeo y las culturas originarias en Latinoamérica.
- Comparar los valores estéticos de cada época, destacando tendencias, géneros y estilos.
- Comentar las principales obras del Arte Latinoamericano y Dominicano.
- Reinterpretar obras a partir de los referentes del Arte Latinoamericano y Dominicano (características, valores estéticos y formales).

Contenido actitudinales:

- Reflexión y juicio crítico.
- Disciplina y orden.
- Actitud curiosa y atenta.
- Respeto por la expresión del arte de cada cultura.
- Aprecia el entorno espacial urbano y arquitectónico.
- Concentración e interés por la lectura.
- Valoración de los aportes de las culturas que habitaron arte Latinoamericano y Dominicano.
- Interés por los aportes y obras de los autores más destacados del Arte Latinoamericano y Dominicano.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. **Exposición oral y audiovisual:** En los diversos temas comprendidos en los contenidos presentar exposiciones, diapositivas y videos que expongan visualmente los periodos artísticos en la historia.
2. **Método de preguntas:** al iniciar, en el proceso y al final de cada tema. Estas pueden ser realizada a modo interactivo.
3. **Excursiones:** Visita guiadas a museos (Ej. Arte Moderno: Museo de Arte Moderno y cueva de las maravillas), galerías de arte, actividades culturales y entornos virtuales.
4. **Juegos:** Dinámicas que fomenten la memoria visual de las obras más representativas.
5. **Panel de Discusión:** Al finalizar una jornada se discute sobre el o los periodos tratados ese día.
6. **Producción creativa:** Participa en proyectos de reinterpretación de obras a partir de los referentes del arte Latinoamericano y Dominicano haciendo uso de las características, técnicas, valores estéticos y formales con su propia inventiva y expresión visual.
7. **Mapas conceptuales:** y líneas de tiempo identificando característica, contexto histórico, político, social, religioso de las grandes culturas que protagonizaron el Arte Latinoamericano y Dominicano.

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Argumenta con claridad acerca de los orígenes e identidad del arte en Latinoamérica y República Dominicana, su importancia y la influencias de otras culturas.	• Dominio y seguridad del tema. • Uso de recursos Adecuados y pertinentes. • Profundidad en el análisis. • Pautas para entrega: presentación, introducción, desarrollo conclusión, anexo: Incluye imágenes y diversidad de fuentes bibliográficas.	• Preguntas diagnósticas. • Informe de Investigación.
2. Establece una secuencia cronológica del desarrollo evolutivo de las Culturas Latinoamericanas y Dominicanas, de forma gráfica a través mapas conceptuales y líneas de tiempo.	• Orden lógico, limpieza, decoración, coherencia, juicio crítico y estética.	• Libreta de apuntes. • Mapa conceptual con gráficos e imágenes.
3. Describe las características, contexto político, social y religioso de las culturas que protagonizaron el Arte Latinoamericano y Dominicano en su devenir histórico.	• Precisión, claridad y síntesis. • Juicio crítico, profundidad del pensamiento, seguridad y fluidez verbal.	• Exposición del o los temas de forma grupal. • Debate. • Prueba escrita individual con preguntas de desarrollo y selección múltiple.
4. Selecciona imágenes de obras destacadas donde se identifican las características estéticas, técnicas, tendencias, géneros, estilos y las	• Juicio crítico, profundidad del pensamiento, seguridad y fluidez verbal.	• Análisis de video.

grandes temáticas de las obras representativas en la arquitectura, dibujo, pintura, escultura etc. del arte Latinoamericano y Dominicano desde la etapa precolombina hasta la época actual.	- Recorte y pega imágenes de obras que contienen el título de la obra, autor, época, tendencias, géneros y estilos. - Estética visual.	Portafolio.
5. Realiza cuadros comparativos donde establece las diferencias y similitudes de las características de la arquitectura, pintura y escultura surgidas en la cuna de las civilizaciones del continente europeo y las culturas originarias en Latinoamérica.	- Precisión, claridad, síntesis Juicio crítico y profundidad del pensamiento. - Comentario con opinión personal.	Plantillas e informes de cuadros comparativos.
6. Participa en la elaboración de proyectos de reinterpretación de obras a partir de los referentes del arte Latinoamericano y Dominicano haciendo uso de las características, técnicas, valores estéticos y formales, imprimiendo su propia inventiva y expresión visual.	- Lluvia de ideas, Observación y elaboración del proceso. - Creatividad y originalidad. - Trabajo grupal.	Proyecto artístico de reinterpretación de obras.
Recursos didácticos		
- Proyector, computadora. - Libros de historia del arte. - Imágenes e ilustraciones. - Documentales, videos, documentales y películas biográficas. - Cuaderno de apuntes. - Pizarra blanca.		

- Mural.
- Estante para poner obras gráficas de los alumnos inspiradas en los movimientos estudiados.
- Butacas para los alumnos.
- Escritorio para el maestro y sillón.

Entorno de aprendizaje:

- Aula taller- audio visual con buena ventilación e iluminación.
- Museos, galerías, actividades culturales y entornos virtuales.

Bibliografía:

Libros:

- Importancia del contexto histórico en el desarrollo del Arte Dominicano, cronología del Arte Dominicano 1844-2005 /
- Jaannette Milller, Santo Domingo, Programa nacional de Publicaciones de la SEESCy T, 2006 Rep. Dom.
- María del Rosario Farga y María José Fernández, Historia del Arte. Primera edición 2008, Pearson.
- Sullivan, Edward, ed. Latin American Art in the Twentieth Century. London: Phaidon, 2000.
- Traba, Marta. Art of Latin America: 1900-1980. Baltimore, 1994.

Sitio web:

- Publicado en 6 de septiembre de 2012 por MajaguaRadio
<https://grandesdominicanos.wordpress.com/category/pintores>
- -dominicanos/
- Galería del arte dominicano
<http://www.galeriadeartedominicana.com/cat.php?id=34031>
- Pintura de América Latina
http://es.wikipedia.org/wiki/Pintura_de_Am%C3%A9rica_Latina
- Artículo sobre Latinoamérica
<http://www.bowdoin.edu/~eyepes/latam/pintura.htm>
- Arte latinoamericano: <http://artelatino.com/nuestro-arte/index.asp>
- El arte taíno de las Antillas,
<http://www.artehistoria.com/v2/contextos/3580.htm>
- Las Antillas mayores, <http://www.redcaribe.com/antillasmenores/>
- Las Antillas menores, <http://www.redcaribe.com/antillasmenores/>

Materia audio visual web:

- Los incas; <https://www.youtube.com/watch?v=1Ye47RKITuc>.
- Los aztecas; <https://www.youtube.com/watch?v=vXWtiW6pklQ>.
- Los mayas; <https://www.youtube.com/watch?v=3KpvnqqJcwQ>.

- Los tainos en República dominicana,
<https://www.youtube.com/watch?v=RynflA98lg0>
- Los tainos y su historia, <https://www.youtube.com/watch?v=MMsqMWtt1HE>
- El arte precolombino en México,
<https://www.youtube.com/watch?v=OIA5OvUBuV4>

Elaborado por: Gilda Matos y Katherine Hernández.

Fecha: 08-7-2016

Aprobado por:

Fecha:

28. Elemento de Competencia: Apreciación Estética Visual (AEV.2.2)

Elemento de competencia

Emplea los elementos expresivos del signo visual, e indaga sobre las relaciones entre el contenido y la forma del signo, en la creación de significados, contextualizando las obras de su preferencia en su sentido cultural e histórico y la influencia de las tecnologías recientes : la fotografía, el cine, la televisión y el Internet

Competencias Fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico–Tecnológica.
- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ **Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.**

Saberes esenciales

Saberes conceptuales:

- Comunicación visual.
- Tipos de imágenes.
- Aspectos connotativo y denotativo.
- Signo, significante, y significado.
- Índice, Icono, símbolo.
- Alfabetidad visual.
- Esquema de transmisión y estilo de comunicación de la imagen
- Relación signo-cultura-sociedad
- La escuela de Pierce, Sausurre, Umberto Eco, Yuri Lotman, Roland Barthes, Abraham Moles, Marshall **McLuhan**.

Saberes procedimentales:

Indicadores de logros

- Identifica las relaciones del signo, significado y signifiante en la obra pictórica
- Clasifica las imágenes según su función comunicativa
- Emplea diversos tipos de signos según los esquemas de transmisión.
- Interpreta con fluidez mensajes visuales
- Reconoce diversos sistemas de signos visuales.
- Emplea coherentemente con el mensaje, los signos visuales en sus creaciones plásticas: dibujo, pintura, fotografías, grabados, collage, ilustración, diseño gráfico.

• Identificar las relaciones del signo, su contexto, los elementos de la composición pictórica. • Reconocer diversos tipos de imágenes según su función comunicativa. • Emplear diversos tipos de signos según su esquema de transmisión. • Interpretar con fluidez mensajes visuales y creaciones de la plástica. Actitudes y valores Curiosidad e interés por la comunicación visual y los signos del entorno	
Rango de aplicación • La escuela, el barrio, y la comunidad.	Evidencias de desempeño • Exposición audiovisual. • Diseño de un Cartel, dossier, portafolio.

29. Asignatura “Fundamentos de la Semiótica Visual”

Mención de la Modalidad	Artes Visuales
Grado	5to
Asignatura	Fundamentos de la semiótica visual
Módulo	Apreciación Estética (AEV)
Competencias Fundamentales:	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. - Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	2
Introducción:	

En la actualidad prolifera el empleo de imágenes visuales en todos los medios y nuevas tecnologías de comunicación, especialmente en la Web. La asignatura fundamentos de la semiótica visual, facilita la percepción y comprensión de una cultura que está inmersa en una gran variedad de códigos visuales y en particular, en la creación plástica. Se introduce al alumno en el reconocimiento de la estructura del signo, y su empleo en las creaciones de artes visuales. Se estimula el juicio crítico al ponderar la coherencia entre forma y significado de los signos.

Elemento de competencia:

Reconoce los elementos expresivos del signo visual, semióticos, e indaga sobre las relaciones entre el contenido y la forma del signo, en la creación de significados, contextualizando las obras de su preferencia en su sentido cultural e histórico y la influencia de las tecnologías recientes, la fotografía, el cine, la televisión y el Internet.

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. **Identifica la relación signo-significado en diversas muestras de imágenes y obras visuales.**
2. **Argumenta sobre los tipos de signos de acuerdo a las teorías de Pierce y Saussure y las diferencias entre ambas tendencias, editando fotografías con cambios y collage, fotomontajes digitales.**
3. **Expresa coherencia con el mensaje, los signos visuales en creaciones plásticas: dibujo, pintura, cartel, fotografías, grabados, collage, ilustración, diseño.**
4. **Interpreta los sistemas de signos.**
5. **Crea un sistema de signos aplicado a su comunidad.**

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. **Comunicación visual y su esquema**
- II. **Tipos de imágenes**
- III. **Aspectos connotativo y denotativo**
- IV. **Signo, significante, y significado**
- V. **Pictograma, ideograma**
- VI. **Índice, icono, símbolo**
- VII. **Alfabetidad visual**
- VIII. **Esquema de transmisión y estilo de comunicación de la imagen**
- IX. **Proceso de creación de los signos visuales y audiovisuales.**

Saberes procedimentales:

- **Identificar las relaciones del signo, su contexto, los elementos de la composición pictórica.**
- **Reconocer diversos tipos de imágenes según su función comunicativa, en obras de distintos estilos y períodos.**
- **Emplear de forma adecuada diversos tipos de signos según su esquema de transmisión.**
- **Interpretar con fluidez mensajes visuales y creaciones de la plástica, en el marco del autor, su cultura y su época.**

- **Crear un sistema de signos siguiendo proceso de investigación, esquemas, forma y estructuración del signo, retícula para construcción del signo.**

Saberes actitudinales:

- **Actitud de responsabilidad social y ética profesional en la obra visual.**

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. Exposición audio-visual con repertorio de obras plásticas de diferentes contextos y épocas, obras publicitarias y del entorno con identificación de tipos de signos.
2. Método de proyectos.
3. Panel de Discusión: Las tendencias en la semiótica Visual. La escuela de Pierce, Sausurre, Umberto Eco, Yuri Lotman, Roland Barthes, Abraham Moles. Creación de carteles con las teorías seleccionadas y sus creadores para ambientación del aula.
4. Técnicas de producción creativa: elaboración de obras plásticas aplicando los conocimientos sobre los signos visuales
5. Producción creativa de una colección de pictogramas e ideogramas aplicados a solucionar problemas comunitarios o ambientales aplicados.

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Identifica las relaciones del signo, su contexto, los elementos de la composiciones pictóricas ilustraciones e imágenes publicitarias.	• Reconoce la relación entre la forma, el contenido y el contexto del signo • Caracteriza la influencia comunicativa del color, la forma y el contraste, en obras de arte y de comunicación visual, documentales, anuncios, y bajantes publicitarios.	• Prueba objetiva con preguntas de selección, clasificación de imágenes y un ensayo sobre su apreciación.
2. Emplea de forma adecuada diversos tipos de signos según los esquemas de transmisión.	• Clasifica las imágenes según su función comunicativa • Argumenta sobre la coherencia entre los signos y el mensaje de una obra en el marco de su época, estilo, y entorno.	• Informe escrito.

	• Selecciona imágenes con signos usándolos en coherencia con el esquema de transmisión y los transforma digitalmente para lograr un juego de combinaciones y variaciones de la imagen original.	• Exposición fotográfica, fotomontaje, proyección de slides.
3. Elabora un mensaje visual donde emplea de forma coherente y expresiva los signos visuales.	• Determina el mensaje a transmitir según público objetivo • Realiza boceto creativo de un cartel, representando signos gráficos y de texto • Edición digital de la imagen.	• Hoja de observación para Cartel 11 X 17 pulgadas.
4. Combina las percepciones sensoriales con aspectos emocionales, conceptuales y kinésicos de la memoria visual al crear el mensaje visual en una obra.	• Indaga los significados de los signos empleados para crear un nuevo mensaje. • Expresa su imaginación con gozo y disfrute en el proceso de creación de signos.	• Dos bocetos preliminares expresivos y obra final sobre cartón o tela, 18 X 24.
5. Puede leer con fluidez diferentes sistemas de signos.	• Interpreta los sistemas de señalización, su origen y evolución gráfica • Organiza en fichas por categorías los diversos símbolos y señales según su uso: informativos, preventivos, direccionales, corporativos. • Empleo de textos y pictogramas en	• Presentación de dossier sobre varios sistemas de signos

	coherencia con la idea.	
6. Crea pictogramas e ideogramas.	Realiza proceso de investigación, brainstorming, esquematiza, y define una colección de pictogramas e ideogramas sobre tema propuesto con aplicaciones prácticas en el centro y la comunidad donde vive.	Rúbrica para evaluación de Trabajo colectivo creativo sobre señales adecuadas a necesidades reales identificadas de comunicación.
Recursos didácticos		
Imágenes a color, proyector. Tijeras, cuchillas, pegamento, pinceles, cartulina, acrílica, texturas para técnicas mixtas, canvas.		
Entorno de aprendizaje:		
El aula, la calle, la galería, el barrio. Deben generarse experiencias de exploración y observación de sistemas de signos que abarca lo gráfico, audiovisual, gestual, actitudinal, y la experiencia cotidiana.		
En la clase se combina la investigación, el diálogo sobre los hallazgos en cada tema, con la creación manual y digital de signos, explorando su fortaleza expresiva, la influencia del color, la tipografía, las proporciones, los contrastes. Es necesario convertir el aula en un museo de signos creados por los estudiantes de forma experimental.		
Bibliografía:		
- Aicher, Otl y Krampen, Martín(1991) "Sistema de signos en la comunicación visual" Ed. Gustavo Gili, Barcelona - Arnheim, Rudolf. (1998) "El pensamiento visual" pp42-45 Barcelona: Paidós. - Barthes, Roland. (1990) La aventura semiológica. Paidós Ibérica, Barcelona. - Dondis, D.A. (2015) "La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual" Ed. Gustavo Gili, Barcelona. - Eco, U (2007). Perspectivas de una semiótica de las artes visuales. Traducción de Desiderio Navarro, Revista Criterios, No 25, La Habana, pp. 221-233 - Floch, Jean-Marie (1993) "Semiotica, marketing y comunicación" Ed. Paidós - Frutiger, Adrián (2015) Signos, símbolos, marcas, señales. Editorial Gustavo Gili 2015		
Elaborado Por: Maria Soledad Lockhart	Fecha:	
Aprobado Por:	Fecha:	

COMPETENCIA DE EXPRESIÓN EN LA PLÁSTICA 2

30. MÓDULO DE FORMACIÓN EXPRESIÓN EN LA PLÁSTICA 2 (EP 2)

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Se expresa mediante el dibujo y la pintura de paisajes, bodegones y la figura humana creando composiciones simples y complejas. Asimismo, aplica las principales técnicas del grabado, la colografía, la xilografía y aguafuerte y se expresa de forma básica en el modelado de formas escultóricas tridimensionales.	Dibuja a través de la observación y el análisis: paisajes, figuras anatómicas desde esquemas simples y complejos relacionándolos con entornos reales o imaginarios representados con las distintas técnicas de dibujo en los distintos proyectos.
	Expresa mediante la pintura: formas, colores, líneas, tonalidades, texturas, paisajes, bodegones, figura humana y temas libres, a través del uso de diversas técnicas y estilos pictóricos.
	Crea composiciones mediante la técnica del grabado, la colografía, la xilografía y aguafuerte.
	Aplica técnicas básicas del modelado en arcilla y en la talla representando figuras geométricas sencillas que reproduce siguiendo procedimientos de moldeado (tacelado) y vaciado.

31. Elemento de Competencia “Expresión en la Plástica 2.1” (EP.2.1)

Elemento de Competencia: Dibuja a través de la observación y el análisis: paisajes, figuras anatómicas desde esquemas simples y complejos relacionándolos con entornos reales o imaginarios representados con las distintas técnicas de dibujo en los distintos proyectos.

Competencias Fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico–Tecnológica.
- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Saberes conceptuales	Indicadores de logros
• El Paisaje rural, Composición. • Cambio de perspectiva. • La textura y efecto. • Materiales para los bosquejos. • La forma de la cabeza. • El rostro: vista frontal, tres cuartos y perfil. • Autorretrato. • La expresión. • La iluminación. • La composición: retratos. • La caricatura. • El dibujo anatómico a través de la historia (Arte Rupestre, Leonardo D’Vinci, Miguel Angel Buonarrotti y Rafael Sanzio), evolución y características. • La figura humana: • El esqueleto. • La Musculatura. • El encaje y la proporción. • Tipos de cuerpo y Cánones. • La Estructura básica (figuras geométricas, líneas verticales, horizontales y diagonales) • El Equilibrio. • El Bocetos. • Colocación de la figura humana: • Perspectiva: Paralela y oblicua. • Punto de vista. • Profundidad. • Escorzo. • Extremidades en el dibujo. anatómico: • Brazos y piernas. • Manos y pies. • Dibujo anatómico y esquemas de movimiento. • La síntesis, los gestos y el lenguaje corporal en el dibujo. • Luz y sombra en la figura humana. • Claroscuro. • Criterios del vestuario aplicado a la figura Humana.	• Manipula adecuadamente los diferentes instrumentos y soportes para dibujar. • Aplica sobre el papel, la forma, textura, y volumen de los elementos del paisaje en las diferentes técnicas del dibujo. • Representa esquemas arquitectónicos (paisajes urbanos y rurales) complejos Utilizando pautas estructurales y formas comunes y sencillas desde diferentes ángulos y varios puntos de fuga. • Realiza encajados y reproduce las proporciones correctas de la cabeza desde vista frontal, 3/4 y perfil en distintos ángulos, añadiéndole valor tonal al rostro. • Realiza caricaturas exagerando aún las proporciones de los rasgos faciales sin dejar de mostrar personalidades muy claras y sin perder el parentesco y similitud. • Expone concretamente el concepto de dibujo anatómico y los elementos que componen su elaboración. • Explica La evolución del dibujo anatómico enfatizando sus inicios, artistas destacados y la actualidad.

- Dibujo anatómico al natural.
- Técnicas creativas de representación anatómica:
- El Dibujo creativo.
- La observación, exploración e imaginación.)
- La línea y forma
- Composición, perspectiva y puntos de vista.
- El detalle y manejo de escalas.
- fondo y entorno.
- Tono, manchas y texturas.
- Grafito, carboncillo, sanguina, tinta y lápiz color.
- El movimiento y la gestualidad.
- Soportes y formatos.
- Personajes y dibujos animados:
- Historia, evolución y características del dibujo animado.
- Ilustración.
- Tipos de dibujos animados (Figura de súper héroe Caricaturas)
- Lenguaje corporal y figura dinámica (expresión y acción).
- Escenas y textos complementarios.

Saberes procedimentales:

- Manejar las técnicas de: grafito, carboncillo, sanguina.
- Dibujar paisajes y componer paisajes con cambios de perspectivas tanto rurales como urbanas.
- Representar visualmente la forma de la cabeza, rasgos faciales y la expresión desde distintos ángulos (de frente, tres cuartos y perfil)
- Interpretar y producir bosquejos rápidos y espontáneos.
- Dibujar y componer retratos y auto retratos con volumen.
- Interpretar partir de modelos reales con volumen
- Manejar las técnicas de: de grafito, carboncillo, sanguina.

- Estructura a través de figuras geométricas y líneas los esqueletos y esquemas básicos del dibujo de la figura humana.
- Encaja proporcionalmente el dibujo de la figura humana.
- Coloca la figura humana en distintas perspectivas, puntos de vista y escorzo, a través del dibujo.
- Realiza ejercicios de dibujo para el estudio y análisis de cada una de las extremidades de la figura humana.
- Elabora un cuaderno de ideas a modo de Libro de artista como instrumento para el desarrollo de la creatividad e ideas propias.
- Aplica patrones esquemas de movimiento en los dibujos de la figura humana.
- Dibuja aplicando las fases de planteamiento, estructuración y fase final.
- Logra la síntesis y la gestualidad en el lenguaje corporal por medio del dibujo.
- Añade vestuarios a la figura humana con atención a los pliegues y arrugas que se producen.
- Se expresa a través de la figuración y la abstracción en la figura humana.

- Estructurar los esqueletos y esquemas básicos de dibujo anatómico.
- Preparar bocetos.
- Realizar los pasos para el encajado y proporción
- Integrar la musculatura al dibujo anatómico.
- Dibujar las extremidades de la figura humana.
- Elaborar patrones y esquemas de movimiento.
- Estudiar la luz y la sombra en el dibujo anatómico.
- Representar los gestos y el lenguaje corporal.
- Aplicar las técnicas creativas para la representación del dibujo anatómico.
- Crear personajes y dibujos animados.
- Preparar escenarios y textos para dibujos animados.

Saberes actitudinales:

- Desarrollo del sentido de la observación, el análisis de las formas, la perspectiva, la composición, encaje y proporción.
- Uso de la percepción, sensibilidad, la introspección y la concentración.
- Valor la precisión, la limpieza, la calidad expresiva y la calidad gráfica en el dibujo.
- Importancia del dibujo anatómico para las demás manifestaciones plásticas.
- Observación y el análisis en el estudio de la figura humana.
- Fomento de la Memoria visual.
- Importancia del valor tonal y el claroscuro para la expresión del volumen en la figura humana.
- Valor de la calidad expresiva en el dibujo anatómico.
- Identidad cultural a través del dibujo anatómico.
- Apreciación del lenguaje corporal.

- Interpretar creativamente los sujetos en sus trabajos de dibujo.
- Reinterpreta por medio del dibujo figuras importantes a nivel nacional con el fin de afianzar la identidad cultural.
- Construye composiciones creativas utilizando técnicas mixtas y soportes de distintas naturalezas.
- Crea imágenes con un lenguaje propio a partir de las técnicas de dibujo lo que permite un pensamiento creativo, esfuerzo y rigor en el trabajo.
- Interpreta personajes animados ya existentes.
- Crea personajes animados en sus diferentes formas de expresión.
- Diseña escenas y textos que complementen al personaje creado.

• Prudencia y respeto por los procesos de elaboración del dibujo. • Trabajo creativo y original. • Compromiso con la producción propia y de otro autor.	
Rango de aplicación • Preparación de bocetos, bosquejos rápidos y estudios detallados. • Realización de bocetos y estudios de la figura humana a través del dibujo artístico en el taller de artes visuales. • Actividades formativas internas y externas, entre ellas las exposiciones y muestras en el centro educativo y en actividades o evento relacionados. • Práctica en empresas o proyecto comunitario, como parte de la pasantía (dibujante e ilustrador)	Evidencias de desempeño: • Dibujos y composiciones de paisajes urbanos y rurales a escala, encajados, proporcionados y con valor tonal. • Dibujos de la cabeza desde vistas frontales y laterales en distintos ángulos, con sombra y valor tonal obteniendo semejanzas bastante logradas. • Realización de caricaturas simplificando los rasgos de un retrato, exagerándolos y manipulándolos. • Se observa dominio de técnicas de encaje, proporción de la figura humana y realiza composiciones figurativas y abstractas por medio del dibujo. • Cuadernos, trabajos (teóricos y prácticos) y portafolio (completo). • Exposiciones de trabajos y proyectos de dibujos anatómicos terminados.

32. Asignatura “Dibujo Artístico”

Mención de la Modalidad Artes Visuales	
Grado	5to
Asignatura	Dibujo Artístico
Módulo	Expresión en la plástica EP 1
Competencias Fundamentales:	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción:	
Dibujar es mucho más que adquirir la capacidad de representar a partir de una imagen o un objeto, también, implica desarrollar sus propios temas y composiciones. Dibujo Artístico II y III aborda elementos de la percepción y representación de la realidad, el efecto de la luz y la sombra, el encuadre, encaje, la proporción y bosquejo. Asimismo, se aplica la perspectiva en temas como el paisaje y el rostro, se interpreta y compone usando las técnicas del lápiz grafito, carboncillo y sanguina con un nivel de complejidad mayor. Además, aborda el dibujo anatómico, el cual tiene como objeto de estudio la figura humana. Siendo está interpretada a través de diversas expresiones artísticas desde los inicios de la historia manifestándose en el arte rupestre y asimismo evolucionando en el tiempo y siendo la base para dar paso a las obras expresadas mediante la pintura, la escultura, el diseño, la arquitectura, el cine y la fotografía, e incluso las artes escénicas y las artes aplicadas hacen uso del dibujo anatómico como parte del planteamiento de ideas que representan o interpretan el mundo que nos rodea, valiéndose así de las líneas, manchas, tramas entre otros elementos que hacen del dibujo un lenguaje expresivo esencial. Al finalizar esta asignatura el estudiante dibuja a través de la observación y el análisis figuras anatómicas partiendo del boceto, encuadre, proporción e incorpora determinadas técnicas para la realización de proyectos creativos. Del mismo modo, desarrolla la sensibilidad estética, el dominio de códigos de comunicación utilizando aspectos de la representación gráfico plástica de la forma prestando singular atención a la relación espacial de las mismas y crea imágenes con un lenguaje propio partiendo de los conocimientos adquiridos dentro y fuera del aula.	
Elemento de competencia:	

Dibuja a través de la observación y el análisis: paisajes, figuras anatómicas desde esquemas simples y complejos relacionándolos con entornos reales o imaginarios representados con las distintas técnicas de dibujo en los distintos proyectos.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

- Diferencia los distintos paisajes, estilos de dibujo, las técnicas y materiales. Desarrolla la expresión gráfico-analítica en las técnicas de lápiz grafito, carboncillo y sanguina así, como su aplicación a la resolución de problemas.
- Hace uso de las habilidades para la percepción y análisis de la forma, textura y la materia.
- Domina la representación de la perspectiva, proporción, composición, textura y efecto de luz y sombra en paisajes.
- Representa composiciones de rostros con proporción y volumen desde distintos ángulos (frente, tres cuartos y perfil).
- Dibuja caricaturas exagerando y manipulando las proporciones de los rasgos faciales de un rostro mostrando personalidades claras sin perder el parecido.
- Realiza proyectos colectivos que involucren la composición de rostros y paisajes.
- Argumenta acerca de los aspectos generales y elementos característicos del dibujo anatómico, su relevancia y evolución desde el principio de la historia del arte hasta los tiempos actuales.
- Construye la figura humana a través de esquemas básicos que permiten elaborar bocetos simples tomando en consideración la proporción, el encaje y el equilibrio.
- Coloca la figura humana en diferentes perspectivas por medio del dibujo y toma en cuenta el punto de vista, la profundidad y el escorzo.
- Realiza estudios de dibujo de las extremidades del cuerpo humano de forma proporcionada según el punto de vista o tipo de cuerpo.
- Interpreta las figuras humanas a través de esquemas de movimiento, síntesis y gestos corporales.
- Aplica los efectos de la luz y la sombra a las figuras humanas tomando en consideración la dirección y colocación de las mismas.
- Añade vestuarios a las figuras humanas con atención a los pliegues y arrugas que se producen en ellos.
- Dibuja partiendo de la observación y el análisis de las figuras humanas al natural.
- Explorar creativamente las posibilidades de representación del dibujo anatómico aplicando las diversas técnicas, materiales, instrumentos y soportes para plasmar su lenguaje propio.
- Crea distintos personajes animados de autoría propia, partiendo desde su historia, tipos, características particulares y elementos que los componen como son; las escenas y los textos descriptivos previamente reinterpretados por medio del dibujo.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- El Paisaje rural, Composición: La división del marco.
- Cambio de perspectiva.
- La perspectiva árboles.
- La textura y efecto.
- Formas de árboles.
- Materiales para los bosquejos.
- A gran escala.
- Composición: la selección.
- Licencias con el paisaje.
- Inventar paisajes.
- El paisaje como diseño.
- El paisaje urbano.
- Visita a la ciudad.
- La perspectiva de un punto.
- La perspectiva de dos puntos.
- Varios puntos de fuga.
- La perspectiva de tres puntos.
- La forma de la cabeza.
- Los rasgos faciales.
- Un sencillo autorretrato.
- La cabeza de perfil.
- Distintos ángulos.
- Autorretrato (vista de tres cuartos).
- La juventud y la vejez: bebés.
- La juventud y la vejez: niños y adolescentes.
- La juventud y la vejez: mediana y tercera edad.
- La expresión.
- La iluminación.
- La composición: retratos.
- La caricatura.
- El dibujo anatómico a través de la historia (Arte Rupestre, Leonardo D'Vinci, Miguel Angel Buonarrotti y Rafael Sanzio), evolución y características.
- La figura humana:
- El esqueleto.
- La Musculatura.
- El encaje y la proporción.
- Tipos de cuerpo y Cánones.
- La Estructura básica (figuras geométricas, líneas verticales, horizontales y diagonales)
- El Equilibrio.

- **El Bocetos.**
- **Colocación de la figura humana:**
- **Perspectiva: Paralela y oblicua.**
- **Punto de vista.**
- **Profundidad.**
- **Escorzo.**
- **Extremidades en el dibujo anatómico:**
- **Brazos y piernas.**
- **Manos y pies.**
- **Dibujo anatómico y esquemas de movimiento.**
- **La síntesis, los gestos y el lenguaje corporal en el dibujo.**
- **Luz y sombra en la figura humana.**
- **Claroscuro.**
- **Criterios del vestuario aplicado a la figura Humana.**
- **Dibujo anatómico al natural.**
- **Técnicas creativas de representación anatómica:**
- **El Dibujo creativo.**
- **La observación, exploración e imaginación.)**
- **La línea y forma**
- **Composición, perspectiva y puntos de vista.**
- **El detalle y manejo de escalas.**
- **Fondo y entorno.**
- **Tono, manchas y texturas.**
- **Grafito, carboncillo, sanguina, tinta y lápiz color.**
- **El movimiento y la gestualidad.**
- **Soportes y formatos.**
- **Personajes y dibujos animados:**
- **Historia, evolución y características del dibujo animado.**
- **Ilustración.**
- **Tipos de dibujos animados (Figura de súper héroe y Caricaturas)**
- **Lenguaje corporal y figura dinámica (expresión y acción).**
- **Escenas y textos complementarios.**

Saberes procedimentales:

- **Manejar las técnicas de: de grafito, carboncillo, sanguina.**
- **Dibujar paisajes y componer paisajes con cambios de perspectivas tanto rurales como urbanas.**
- **Representar visualmente la forma de la cabeza, rasgos faciales y la expresión desde distintos ángulos (de frente, tres cuartos y perfil)**
- **Interpretar y producir bosquejos rápidos y espontáneos.**
- **Dibujar y componer retratos y auto retratos con volumen.**
- **Interpretar a partir de modelos reales con volumen.**

- Manejar las técnicas de: grafito, carboncillo, sanguina.
- Estructurar los esqueletos y esquemas básicos de dibujo anatómico.
- Preparar bocetos.
- Realizar los pasos para el encajado y proporción
- Integrar la musculatura al dibujo anatómico.
- Dibujar las extremidades de la figura humana.
- Elaborar patrones y esquemas de movimiento.
- Estudiar la luz y la sombra en el dibujo anatómico.
- Representar los gestos y el lenguaje corporal.
- Aplicar las técnicas creativas para la representación del dibujo anatómico.
- Crear personajes y dibujos animados.
- Preparar escenarios y textos para dibujos animados.

Saberes actitudinales:

- Desarrollo del sentido de la observación, el análisis de las formas, la perspectiva, la composición, encaje y proporción.
- Uso de la percepción, sensibilidad, la introspección y la concentración.
- Valor la precisión, la limpieza, la calidad expresiva y la calidad gráfica en el dibujo.
- Importancia del dibujo anatómico para las demás manifestaciones plásticas.
- Observación y el análisis en el estudio de la figura humana.
- Fomento de la Memoria visual.
- Importancia del valor tonal y el claroscuro para la expresión del volumen en la figura humana.
- Valor de la calidad expresiva en el dibujo anatómico.
- Identidad cultural a través del dibujo anatómico.
- Apreciación del lenguaje corporal.
- Prudencia y respeto por los procesos de elaboración del dibujo.
- Trabajo creativo y original.
- Compromiso con la producción propia y de otro autor.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

Incluirán actividades teóricas y prácticas: exposiciones de trabajos realizados por los estudiantes, sesiones de análisis y debate sobre los trabajos, estudios de casos, realización de ejercicios de descripción, interpretación de documentos y otros materiales seleccionados.

Se incluirán videos sobre técnicas de dibujo, demostración de creadores que utilizan el dibujo como medio de expresión gráfica. Asimismo, se realizarán proyectos con ilustración de libros y cuentos de autores dominicanos.

- Exposición oral y audio-visual: De los diversos temas comprendidos en el aula, presentar video y tutoriales que ejemplifique, motiven y contextualicen a los estudiantes con respecto a la historia, evolución, materiales, soportes, técnicas y métodos aplicables al dibujo anatómico.

- **Método de preguntas:** al inicio, durante y al final de la clase a modo de retroalimentación de los diversos temas comprendidos en los contenidos de la asignatura.
- **Panel de Discusión:** debates sobre temas de importancias del dibujo anatómico, tópicos y tendencias actuales que permitan la constante investigación y análisis.
- **Técnicas de producción creativa:** Realizar lluvias de ideas con el fin de que los estudiantes puedan expresar y aportar a los proyectos asignados en las clases. Asignar mascotas diarias (cuaderno del artista) de dibujos y bocetos rápidos, para crear hábitos y soltar el trazo.
- **Aprendizaje basado en problemas:** Ejercicios de dibujo al natural que permitan al estudiante realizar adecuadamente el punto de vista, la perspectiva y colocar ejercicios de composiciones complejas, con técnicas mixtas y diversos soportes que fomente la creatividad.
- **Visitas guiadas:** guiar a los estudiantes en los museos y galerías de artes presenciales y virtuales para apreciar y valorar el dibujo anatómico en las diversas exposiciones.
- **Conversatorio:** charlas y mesas de diálogos con artistas plásticos, los cuales destaquen su experiencia y obras a los estudiantes de esta asignatura.
- **Entrega de portafolios:** contendrá todos los trabajos asignados, donde los estudiantes pueden evidenciar su evolución y desarrollo en las diferentes técnicas de dibujo.
- **Método de proyectos:** asignar exposiciones de aplicación internas y externa que muestren los conocimientos y las destrezas adquiridas en clase, ya sean desarrolladas de forma individual o grupal (ilustraciones de libros, tarjeterías, afiches, calendarios, murales, entre otros).

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Diferencia los distintos paisajes, estilos de dibujo, las técnicas y materiales.	• Reconocimiento de las distintas técnicas y estilos para el dibujo. • Distinción de las características de los materiales, instrumentos y soportes de dibujo. • Manipulación correcta de los materiales. • Manejo adecuado de los instrumentos. • Selección de soportes según la técnica de dibujo.	Observación: Diálogos y debates sobre videos tutoriales.

	• Limpieza y orden en los cuadernos teórico y práctico.	
2. Desarrolla la expresión gráfico-analítica en las técnicas de lápiz grafito, carboncillo y sanguina así, como su aplicación a la resolución de problemas.	• Análisis de conceptos: escogencia del tema, estilo de bosquejos, formato, punto de vista de la composición, primer plano, formas, detalles, elemento textural, el encuadre, el horizonte, elementos pictóricos, disposición en un escenario y sensación de altura. • ejercicios prácticos de un mismo paisaje con cambio de perspectiva. • Ejecución de ejercicios prácticos en las diferentes técnicas.	• Observación: • Diálogo. • Debate. • Desempeños del alumno: • Ejercicios de dibujo Carpeta y cuaderno de apuntes y bocetos.
3. Hace uso de las habilidades para la percepción y análisis de la forma, textura y la materia.	• Comprensión de la estructura, forma, contorno, masas y dirección del trazo para lograr una distinción de los diferentes elementos presentes en una composición. • Ejercicios prácticos representando cada elemento de la composición de forma individual antes de realizar todo el conjunto.	• Observación: • Diálogo. • Debate. • Desempeños del alumno: • Ejercicios de dibujo Carpeta y cuaderno de apuntes y bocetos.
4. Domina la representación de la perspectiva, proporción, composición y efecto de luz y	• Reconocimiento de los factores a tomar en cuenta a la hora de describir visualmente un paisaje. (Forma, textura, y volumen).	• Observación: • Diálogo. • Debate. • Desempeños del alumno:

sombra en paisajes.	• Representación figuras, objetos y elementos presentes en el paisaje. • Secuencia de pasos. • Precisión, proporción y escala. • Calidad en el trazo mayor contraste tonal para los elementos del primer plano. • Elemento más dominante • combinación y cambio de elementos con alteraciones creativas. • Análisis y comprensión de las estructuras de los edificios • Simplificación de edificios variados y complejos a estructuras de formas comunes y fundamentalmente sencillas. • Aplicación pautas, esquemas y diagramas estructurales para representar elementos, detalles y estructuras arquitectónicas complejas.	• Ejercicios de dibujo Carpeta y cuaderno de apuntes y bocetos.
5. Representa composiciones de rostros con proporción y volumen desde distintos ángulos (frente, tres cuartos y perfil).	• Comprensión de los conceptos de Canon del rostro humano, encajado, encuadre, proporción y valor tonal. • Ejecución de ejercicios prácticos y seguimiento de los pasos. • Encajado • Encuadre • Proporción (medición correcta anchura y	Observación: • Diálogo. • Debate. • Desempeños del alumno: • Ejercicios de dibujo Carpeta y cuaderno de apuntes y bocetos.

	altura relativas y precisión al situar las líneas de la nariz, la boca y los ojos). • Parecido y similitud • Valor tonal • Ejecución de ejercicios prácticos con rostros que reflejen los rasgos faciales atendiendo al carácter, edad, sexo y raza del modelo. (Frontal, tres cuarto y perfil) • Representación de un sencillo auto retrato. • Ejecución de estudios rápidos con un sombreado aproximado. • Ejecución de estudios detallados del rostro del natural. • Ejercicio de experimentación con la fotografía para congelar las muecas que muestran las emociones y las diferentes expresiones faciales.	
6. Dibuja caricaturas exagerando y manipulando las proporciones de los rasgos faciales de un rostro mostrando personalidades claras sin perder el parecido.	• Ejecución de ejercicios prácticos con caricaturas. • Exageración y manipulación de los rasgos del rostro. • Parecido, similitud e interpretación del carácter. • Creatividad.	Observación: • Diálogo. • Debate. • Desempeños del alumno: • Ejercicios de dibujo Carpeta y cuaderno de apuntes y bocetos.
7. Realiza proyectos		

colectivos que involucren la composición de rostros y paisajes.	• Proyecto escrito: Descripción y justificación de cada uno de los elementos a utilizar. • Creatividad en la composición. • Capacidad interpretativa. • Originalidad en el concepto. • Trabajo en equipo y progresión individual de cada estudiante.	• Revisión de carpeta y propuesta de proyecto final. • Observación del proceso: • Proyecto final: • Escrito y exposición grupal.
8. Argumenta acerca de los aspectos generales y elementos característicos del dibujo anatómico, su relevancia y evolución desde el principio de la historia del arte hasta los tiempos actuales.	• Conocimientos previos (teóricos y prácticos). • Investigación y desarrollo del tema. • Veracidad, coherencia y orden lógico. información. • Claridad y precisión al hablar. • Uso de recursos visuales (impresos o digitales) o audiovisuales utilizados en la presentación. • Puntualidad. • Trabajo en equipo. • Redacción, ortografía, y conclusión personal en el trabajo escrito. • Participación, orden y disciplina en las visitas a museos o galerías de arte (presencial o virtual) que contengan obras de dibujo anatómico. • Entrega de ensayo de la experiencia personal en la visitas al museo o galería de arte.	• Observación: • Participación (individual dentro y fuera del aula) • Prueba oral: exposición grupal. • Lista de cotejo. • Observación sistemática. • Escala de actitudes • Análisis de contenido: • Cuadro comparativo • Exploración: • Investigación de información • Ejercicio práctico: • Dibujo libre (figura humana). • Trabajo escrito (En grupo). • Ensayo corto (individual).

9. Construye la figura humana a través de esquemas básicos que permiten elaborar bocetos simples tomando en consideración la proporción, el encaje y el equilibrio.	• Participación (oral, escrita y práctica). • Distinción de conceptos y características del boceto, proporción, encaje y equilibrio de la figura humana. • Secuencia de pasos para la construcción del dibujo anatómico partiendo de las formas y líneas atendiendo especialmente a las proporciones y el encaje. • Entrega de ejercicios que reflejen el esqueleto humano y la musculatura dependiendo del tipo de cuerpo (género y edad). • Limpieza, orden y puntualidad en la entrega de los cuadernos teórico y práctico.	• Observación: • Participación (individual) • Situaciones orales: • Diálogo. • Debate y análisis del video o tutorial educativo. • Ejercicio práctico: • Esquemas básicos de dibujo anatómico. • Dibujo de cánones (esqueletos y musculatura) • Desempeños del alumno: • Cuaderno del alumno (de apuntes y cuaderno de artista)
10. Coloca la figura humana en diferentes perspectivas por medio del dibujo y toma en cuenta el punto de vista, la profundidad y el escorzo.	• Manejo de los conceptos perspectiva y sus tipos, la profundidad, el punto de vista y el escorzo. • Participación y análisis personal de video tutorial. • Secuencia de pasos para lograr la perspectiva en el dibujo anatómico.	• Observación: • Participación (individual) • Demostraciones de dibujo. • Situaciones orales: • Diálogo. • Debate y análisis de video o tutorial educativo.

	• Interpretación del punto de vista y la profundidad en la figura humana. • Realización del escorzo. • Limpieza, orden y puntualidad en la entrega de los cuadernos teórico y práctico.	• Ejercicio práctico: • Ejercicios de dibujo con fin de portafolio. • Desempeños del alumno: • Cuaderno del alumno (de apuntes y cuaderno de artista).
11. Realiza estudios de dibujo de las extremidades del cuerpo humano de forma proporcionada según el punto de vista o tipo de cuerpo.	• Participación y análisis personal de video tutorial. • Secuencia de pasos para dibujar las extremidades. • Dibujo de extremidades proporcionadas, atendiendo al punto de vista y tipo de cuerpo. • Estudio detallado de las manos y posiciones más comunes. • Limpieza, orden y puntualidad en la entrega de los cuadernos teórico y práctico.	• Observación: • Participación (individual). • Demostraciones de dibujo. • Situaciones orales: • Diálogo. • Debate y análisis del video o tutorial educativo. • Análisis de producción práctica del alumno: • Ejercicios de dibujo con fin de portafolio. • Desempeños del alumno: • Cuaderno del alumno (de apuntes y cuaderno de artista)
12. Interpreta las figuras humanas a través de esquemas de movimiento, síntesis y gestos corporales.	• Participación y análisis personal del video o tutorial. • Secuencia de pasos para lograr esquemas de movimientos y gestos corporales. • Realización se esquemas de movimiento de la figura humana.	• Observación: • Participación (individual) • Demostraciones de dibujo. • Situaciones orales: • Diálogo. • Debate y análisis del video o tutorial educativo.

	• Expresión del gesto de la figura humana a través del dibujo. • Limpieza, orden y puntualidad en la entrega de los cuadernos teórico y práctico.	• Análisis de producción práctica del alumno: • Ejercicios de dibujo con fin de portafolio. • Desempeños del alumno: • Cuaderno del alumno (de apuntes y cuaderno de artista)
13. Aplica los efectos de la luz y la sombra a las figuras humanas tomando en consideración la dirección y colocación de las mismas.	• Participación y análisis personal del video o tutorial. • Secuencia de pasos para lograr los efectos de la luz y la sombra sobre la figura humana. • Toma en cuenta la dirección de la luz y la colocación de la figura humana. • Volumen de la figura humana como efecto de la luz y la sombra. • Limpieza, orden y puntualidad en la entrega de los cuadernos teórico y práctico.	• Observación: • Participación (individual) • Demostraciones de dibujo. • Situaciones orales: • Dialogo • Debate y análisis del video o tutorial educativo • Análisis de producción práctica del alumno: • Ejercicios de dibujo con fin de portafolio • Desempeños del alumno: • Cuaderno del alumno (de apuntes y cuaderno de artista).
14. Añade vestuarios a las figuras humanas con atención a los pliegues y arrugas que se producen en ellos.	• Participación y análisis personal del video o tutorial. • Secuencia de pasos para aplicar el vestuario en el dibujo anatómico. • Arrugas y pliegues de finido en el vestuario. • Efectos de la luz y la sombra en el vestuario. • Desarrollo de la identidad cultural a	• Observación: • Participación (individual) • Demostraciones de dibujo. • Situaciones orales: • Diálogo. • Debate y análisis del video o tutorial educativo. • Análisis de producción práctica del alumno:

	través del dibujo de un personaje dominicano. • Realización de un auto retrato aplicando los efectos de la luz y la sombra. • Limpieza, orden y puntualidad en la entrega de los cuadernos teórico y práctico.	• Ejercicios de dibujo con fin de portafolio. • Dibujo de una personalidad dominicana. • Auto retrato (rostro y figura humana) • Desempeños del alumno: • Cuaderno del alumno (de apuntes y cuaderno de artista)
15. Dibuja partiendo de la observación y el análisis de las figuras humanas al natural.	• Participación y análisis personal del video o tutorial. • Comprende las diferencias entre un dibujo anatómico al natural, dibujo utilizando recursos visuales y dibujos imaginarios. • Secuencia de pasos para lograr el dibujo anatómico al natural. • Dibuja aplicando el proceso de boceto, estructura y terminación de un dibujo del natural a partir de la observación inteligente de las proporciones. • Limpieza, orden y puntualidad en la entrega de los cuadernos teórico y práctico.	• Observación: • Participación (individual) • Demostraciones del dibujo. • Situaciones orales: • Diálogo. • Debate y análisis del video o tutorial educativo • Análisis de producción práctica del alumno: • Ejercicios de dibujo con fin de portafolio. • Desempeños del alumno: • Cuaderno del alumno (de apuntes y cuaderno de artista)
16. Explorar creativamente las	• Participación y análisis personal del video o tutorial.	• Observación: • Participación (individual)

posibilidades de representación del dibujo anatómico aplicando las diversas técnicas, materiales, instrumentos y soportes para plasmar su lenguaje propio.	• Aplica todo lo conocimientos adquiridos tanto en lo conceptual, procedimental y actitudinal. • Uso de diversas técnicas, soportes y conceptos originales para crear su propia obra en torno al dibujo anatómico. • Mural de exposición trabajado en equipo guardando los márgenes la composición y calidad estética. • Limpieza, orden, perfección técnica y puntualidad en la entrega de los cuadernos teórico y práctico.	• Demostraciones de dibujo. • Situaciones orales: • Diálogo. • Debate y análisis del video o tutorial educativo • Análisis de producción práctica del alumno: • Ejercicios de dibujo con fin de portafolio • Proyecto de dibujo en soportes tridimensionales como forma de incorporar el dibujo en el lenguaje contemporáneo • Exposición de trabajos elaborados por los estudiantes y Mural creativo sobre pared o papel de gran formato aplicando las técnicas del dibujo • Desempeños del alumno: • Cuaderno del alumno (de apuntes y cuaderno de artista)
17. Crea distintos personajes animados de autoría propia, partiendo desde su historia, tipos, características particulares y elementos que los componen como son; las escenas y los textos descriptivos	• Participación y análisis personal del video o tutorial. • Secuencia de pasos para el dibujo de figuras animadas. • Interpretación de diferentes tipos de dibujos animados, enfatizando sus características. • Creación de Personajes	• Observación: • Participación (individual) • Demostraciones de dibujo • Situaciones orales: • Diálogo. • Debate y análisis del video o tutorial educativo • Análisis de producción práctica del alumno: • Ejercicios de dibujo con fin de portafolio

previamente reinterpretados por medio del dibujo.	originales a partir de estilos ya existentes. • Elaboración de escenas y producción de texto simples que acompañen al personaje. • Limpieza, orden, perfección técnica y puntualidad en la entrega de los cuadernos teórico y práctico.	• Exposición de trabajos elaborados por estudiantes, proyectos individuales o colectivos (expuestos dentro y fuera del centro educativo) • Desempeños del alumno: • Cuaderno del alumno (de apuntes y cuaderno de artista) • Entrega de portafolio completa.
Recursos didácticos		
Convencionales: • Pizarra blanca. • Marcadores de pizarra. • Borradores. • Libros • Armario. • Libros de texto. • Impresos (texto e imágenes). • Láminas. • Tijeras. • Sacapuntas. • Cinta pegante. • cabeza humana. Especializados: • Lápices grafito para dibujo (2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B y 8B). • Carboncillo (barra y lápiz). • Sanguina. • Tintas: tinta china, felpas, plumas, marcadores. • Difumino.		
• Borra de leche y goma moldeable. • Cuchilla. • Libreta de dibujo. • Cuaderno de dibujo. • Figuras geométricas. • Leyer 11 x 17. • Hojas sueltas de Fabriano y papel. Cason (11 x 17). • Muñeco articulado (distintos tamaños) • Modelos de figura humana. • Mesas de dibujo. • Taburetes. • Lámparas para mesa de dibujo. • Luces. Tecnológicos: • Uso de elementos multimedia; videos, tutoriales y sitios web. • Tecnología de la información – TIC, Presentaciones PowerPoint • Libros digitales o bibliotecas. virtuales. • Computadora. • Proyector. • Cámaras digital.		
Entorno de aprendizaje:		
Taller de dibujo, centro educativo, visitas guiadas a: museos, galerías, exhibiciones, plazas, parques, eventos o actividades, exposiciones individuales o colectivas.		

Manteniendo un ambiente de respeto, orden, disciplina y estimulación continua de la creatividad y expresión artística.

Además, hacer uso de entornos virtuales que permitan al estudiante obtener informaciones más actualizadas y sobre pasar las barreras locales.

Bibliografía:

Libros:

- Alexander Calder: http://caibco.ucv.ve/A_calder.htm
- Andy Warhol (en inglés): <http://doric.bart.ucl.ac.uk/web/VE/1995/Rani/AndyWarholweaver.html>
- Antonio Gaudí: <http://www.gaudiclub.com/esp/index.html>
- Aprender a dibujar (guía práctica de dibujo para principiantes y avanzados). Peter Gray.
- Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Betty Edwards
- Arte Hispano-americano y español (Fernando, Oswaldo Guayasamín, René Orozco, Frida Kahlo, Roberto Matta, Salvador Dalí, Pablo Picasso, Joan Miró y otros) <http://www.humnet.ucla.edu/>
- Calderón, Alfonso. "Dibujando la Figura Humana." CEAC Ediciones. Barcelona, 1994.
- Ediciones de los Cuadernos de Artista de Editorial Parramón.
- El gran libro del dibujo. Editorial Parramón.
- Gómez Molina, Juan José. Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo. Madrid. Cátedra, 1999.
- Louis Gordon: Dibujo Anatómico de la Figura Humana (1998)
- Parramón, José Ma. "El Gran Libro del Dibujo." Parramón Ediciones. Barcelona, España, 1993.

Web:

- Arte Chileno: El chivo multimedial de pintores, artesanía, premios nacionales. <Http://www.puc.cl/faba/>
- Arte Hispano-Americano y Español (Fernando, Oswaldo Guayasamín, René Orozco, Frida Kahlo, Roberto Matta, Salvador Dalí, Pablo Picasso, Joan Miró y otros) <http://www.humnet.ucla.edu/>
- Alexander Calder: http://caibco.ucv.ve/A_calder.htm
- Antonio Gaudí: <http://www.gaudiclub.com/esp/index.html>
- Andy Warhol (en inglés): <http://doric.bart.ucl.ac.uk/web/VE/1995/Rani/AndyWarholweaver.html>

Videos y tutoriales:

- Curso como dibujar personas en todas las acciones paso a paso, capítulo 1, <https://www.youtube.com/watch?v=tarV1FKEj-8> Publicado el 23 oct. 2015
- Cómo dibujar un torso - Dibujo anatómico <https://www.youtube.com/watch?v=fokO-dHq0-w>, Publicado el 2 feb. 2016

- https://www.youtube.com/watch?v=xWSJ35nu__M, como dibujar la figura femenina con una postura, Publicado el 13 oct. 2014
- Como dibujar la figura humana 3" diferencia hombre mujer parte 1", <https://www.youtube.com/watch?v=1FJJrGRnZIA>, Publicado el 27 jul. 2014.
- Cómo dibujar una figura de la imaginación y de memoria - Parte 1- Arte Divierte. <https://www.youtube.com/watch?v=W5CmKKPG01E>, Publicado el 8 ene. 2013
- Cómo dibujar la figura de la imaginación y de memoria Parte 2 - Arte Divierte. <https://www.youtube.com/watch?v=cUtBQwasR54>, Publicado el 15 ene. 2013
- Aprendiendo a dibujar: cómo dibujar manos - Arte Divierte. <https://www.youtube.com/watch?v=YhzNN9voB4A> Publicado el 7 ago. 2012
- Como dibujar personas en todas las acciones Como dibujar la ropa en movimiento y sus secretos, https://www.youtube.com/watch?v=ss_yvow2JACurso, Publicado el 20 nov. 2015
- Como Dibujar la Figura Humana en movimiento 1: Un bailarín de hip hop con tinta y lapiz <https://www.youtube.com/watch?v=fR4Ve961EJQ>, Publicado el 29 dic. 2014
- Como Dibujar Manos con la Técnica más Fácil y Efectiva que Existe, <https://www.youtube.com/watch?v=HNvsE32aPkE>, Publicado el 28 sept. 2015.
- Dibujo realista con lápices de colores, <https://www.youtube.com/watch?v=iu-p1rXUxZY>, Publicado el 29 may. 2014.
- Cómo dibujar caricaturas de personas, <https://www.youtube.com/watch?v=GOKSaNuPuA8> Publicado, el 11 oct. 20
- Tutorial Como dibujar una cara Cartoon: Tutorial Básico Dibujo Cartoon por Rick R-D, https://www.youtube.com/watch?v=yjVJkzT_d0E, Publicado el 27 jul. 2012
- Cómo dibujar un superhéroe: Tips de dibujo, <https://www.youtube.com/watch?v=PQg1TjErL2A>, Publicado el 27 ago. 2013

Elaborado por: Lucia Méndez Rivas Katherine Hernández Morales Werner A. Ramírez Sánchez	Fecha: 16 -jun-2015 11-marzo-2016 23-Mayo-2016
Aprobado por:	Fecha:

33. Elemento de Competencia: "Expresión en la Plástica 2.2" (EP.2.2)

Elemento de competencia: Expresa mediante la pintura: formas, colores, líneas, tonalidades, texturas, paisajes, bodegones, figura humana y temas libres, a través del uso de diversas técnicas y estilos pictóricos.

Competencias Fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico–Tecnológica.
- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Saberes esenciales	Indicadores de logros
Saberes conceptuales: • La pintura acrílica, característica y usos. • La composición del paisaje urbano y rural. • El bodegón y su composición. • Pintura al natural. • Estudios de fondos. • Estilos en la pintura. • La pintura al óleo, propiedades y características. • Tipos de formatos, montaje, preparación e imprimación sobre diversos soportes. • Disolventes, herramientas, barnices. • Introducción de La figura humana en la pintura. • El canon de la figura humana. • Perspectiva de la figura humana en la pintura. • Relación figura humana y fondo. • El retrato y autorretrato. • Aplicación Claroscuros, texturas y pliegues. • La pintura simbólica y abstracta. • Técnica mixta y estilos pictóricos vanguardistas. Saberes procedimentales: • Manejar la paleta de colores en pintura acrílica.	• Explica las características y usos de la pintura acrílica. • Identifica los tipos de formatos estándares para cada tipo de pintura. • Representa el paisaje mediante la pintura con el uso de la técnica de la acrílica. • Representa el paño en la pintura del bodegón, para desarrollar destreza con la definición de pliegues. • Identifica los diferentes procesos de relación figura-fondo. • Representa obras basadas en la Gestalt y en diversos estilos pictóricos. • Entrega dossier de obras. • Participa en exposiciones individuales y reales. • Realiza proyectos creativos a través de la pintura. • Crea obras originales aplicadas a la pintura. • Indicadores de logros: • Explica las características y propiedades de la pintura al óleo y su aplicación a la figura humana. • Mezcla los colores con limpieza y armonía, en tonalidades diversas, y con sentido expresivo y simbólico.

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Realizar un paisaje con pintura acrílica. • Preparar un bodegón con pintura acrílica. • Realizar estudios de fondo. • Aplicar estilos artísticos. • Mezclar los colores con limpieza y armonía, en tonalidades diversas, y con sentido expresivo y simbólico. • Preparar correctamente los diferentes tipos de soportes. • Realizar veladuras, manchas y empastes siguiendo un proceso correcto de ejecución. • Pintar al óleo paisajes, marinas, bodegones y retratos de figuras con modelos masculinos y femeninos vivos (al natural). • Realizar auto retratos. • Elaborar pinturas relacionando la figura fonda. • Usar la espátula y los materiales extra pictóricos. • Aplicar el <i>dripping</i> en el soporte. • Utilizar el <i>modeling paste</i> para conseguir diversas texturas. • Aplicar la técnica del puntillismo en un proyecto pictórico. • Pintar usando el método del restregado en la superficie del cuadro para lograr valoraciones de luz y sombras. • Realizar pinturas abstractas y neo figurativas con estilos vanguardistas. • Crear proyectos pictóricos haciendo uso de la originalidad y creatividad. <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importancia de la concentración durante la ejecución de un trabajo. • Desarrollo de habilidades psicomotoras, creativas y originalidad. | <ul style="list-style-type: none"> • Prepara correctamente los diferentes tipos de soportes. • Realiza veladuras, manchas y empastes siguiendo un proceso correcto de ejecución. • Pinta al óleo paisajes, marinas, bodegones y retratos de figuras con modelos masculinos y femeninos vivos (al natural). • Realiza auto retratos. • Elabora pinturas relacionando la figura fonda. • Usa la espátula y los materiales extra pictóricos logrando distintos efectos en sus obras. • Utiliza el dripping y modeling en sus pinturas. • Aplica la técnica del puntillismo en un proyecto pictórico. • Realiza pinturas abstractas y neo figurativas con estilos vanguardistas. • Logra valoraciones de luz y sombras en los cuadros. • Crea proyectos pictóricos haciendo uso de la originalidad y creatividad. |
|---|--|

• Muestra sensibilidad, utiliza la introspección y la concentración. • Sentido de la observación, la percepción, el análisis de las formas y las proporciones.	
Rango de aplicación • Prácticas en el Taller de pintura. • Prácticas en el exterior para analizar la luz artificial y natural. • Exposiciones de pintura dentro y fuera del centro educativo (Ferias regionales, distritales, Gala Nacional de la Modalidad en Artes etc.)	Evidencias de desempeño: • Pintura de bodegones y paisajes • Pintura interpretada en diferente estilo y formatos. • Pinturas representando la figura humana expresada en diversas técnicas, estilos, formatos y condiciones de luz. • Exposiciones individuales y grupales. • Dossier. • Proyectos creativos de pinturas.

34. Asignatura “Pintura y Creatividad”

Mención de la Modalidad	Artes visuales
Grado	5to
Asignatura	Pintura y creatividad
Módulo	Expresión en la Plástica 1 (EP. 1)
Competencias Fundamentales:	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción: En este nivel de la asignatura Pintura y Creatividad, el estudiante desarrollará destrezas y aptitudes en los procesos de observación del color y las estructuras en el paisaje urbano y rural y el bodegón en sus respectivas complejidades. Asimismo, experimenta con la pintura acrílica las mezclas monocromáticas y policromáticas dando un sentido de cómo se comporta el color en diversas situaciones, Además, el estudiante interpreta obras en diferentes estilos y participa en exposiciones y creaciones de proyectos pictóricos individuales y colectivos. En esta disciplina el avance se obtiene por la sistematización de la práctica misma y esta fase promete preparar al estudiante en el oficio de la creación y la técnica a fin de	

despertar su interés en la apreciación y el desarrollo de las obras por medio de la pintura.

Por tanto, en este nivel el estudiante desarrolla el sentido de la libertad creativa y un manejo que le permite expresarse en diversos lenguajes de las técnicas pictóricas realizados especialmente en proyectos donde utiliza la técnica del óleo y sus posibilidades de expresión.

La observación de la realidad circundante, las sombras y estructuras del formato, figura humana y la solución de problemas y casos que se presentan en el desarrollo de un determinado proyecto pictórico, contribuirán a un sentido más autocritico a la vez que la sensibilidad del estudiante aumentará y lo hará un ser consciente y dispuesto a avanzar más en el conocimiento de la sutileza del óleo y de los materiales necesarios.

En esta asignatura, el estudiante tendrá un punto de partida para emprender una disciplina y tomar una firme decisión para evolucionar constructivamente en el universo de las artes visuales.

Elemento de competencia:

Expresa mediante la pintura: formas, colores, líneas, tonalidades, texturas, paisajes, bodegones, figura humana y temas libres, a través del uso de diversas técnicas y estilos pictóricos.

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. Experimenta con la paleta de colores de la pintura acrílica.
2. Pinta paisajes atendiendo las diversas estructuras urbana y rural.
3. Aplica las técnicas de la acrílica en paisajes y bodegones.
4. Representa los pliegues del paño y las diversas texturas que se producen en el bodegón. Estudia los fondos y su relación con las figuras.
5. Interpreta en forma creativa obras en diversos estilos.
6. Desarrolla composiciones artísticas, creativas y originales en sus proyectos pictóricos.
7. Identifica las características de la pintura al óleo y los materiales necesarios para su desarrollo en el taller.
8. Pinta la figura humana y su relación con el entorno.
9. Realiza obras tomando en cuenta el ropaje y el claroscuro.
10. Plasma retratos y autorretratos por medio de la pintura al óleo.
11. Aplica las diferentes técnicas con la pintura al óleo.
12. Produce diversas texturas aprovechando los objetos extra pictóricos.
13. Combina colores en composiciones abstractas y neofigurativas.
14. Desarrolla proyectos pictóricos con pintura al óleo que manifiesten la originalidad y creatividad utilizando temáticas relativas a la figura humana y su relación con el entorno.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. La pintura acrílica, característica y usos.
- II. La composición del paisaje urbano y rural.
- III. El bodegón y su composición.
- IV. Pintura al natural.
- V. Estudios de fondos.

- VI. Estilos en la pintura.
- VII. La pintura al óleo, propiedades y características.
- VIII. Tipos de formatos, montaje, preparación e imprimación sobre diversos soportes.
- IX. Disolventes, herramientas, barnices.
- X. Introducción de La figura humana en la pintura.
- XI. El canon de la figura humana.
- XII. Perspectiva de la figura humana en la pintura.
- XIII. Relación figura humana y fondo.
- XIV. El retrato y autorretrato.
- XV. Aplicación Claroscuros, texturas y pliegues.
- XVI. La pintura simbólica y abstracta.
- XVII. Técnica mixta y estilos pictóricos vanguardistas.

Saberes procedimentales:

- Manejar la paleta de colores en pintura acrílica.
- Realizar un paisaje con pintura acrílica.
- Preparar un bodegón con pintura acrílica.
- Realizar estudios de fondo.
- Aplicar estilos artísticos.
- Mezclar los colores con limpieza y armonía, en tonalidades diversas, y con sentido expresivo y simbólico.
- Preparar correctamente los diferentes tipos de soportes.
- Realizar veladuras, manchas y empastes siguiendo un proceso correcto de ejecución.
- Pintar al óleo paisajes, marinas, bodegones y retratos de figuras con modelos masculinos y femeninos vivos (al natural).
- Realizar auto retratos.
- Elaborar pinturas relacionando la figura y el fondo.
- Usar la espátula y los materiales extra pictóricos.
- Aplicar el *dripping* en el soporte.
- Utilizar el *modeling paste* para conseguir diversas texturas.
- Aplicar la técnica del puntillismo en un proyecto pictórico.
- Pintar usando el método del restregado en la superficie del cuadro para lograr valoraciones de luz y sombras.
- Realizar pinturas abstractas y neo figurativas con estilos vanguardistas.
- Crear proyectos pictóricos haciendo uso de la originalidad y creatividad.

Saberes actitudinales:

- Importancia de la concentración durante la ejecución de un trabajo.
- Desarrollo de habilidades psicomotoras, creativas y originalidad.
- Muestra sensibilidad, utiliza la introspección y la concentración.
- Sentido de la observación, la percepción, el análisis de las formas y las proporciones.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. Exposición oral y audiovisual: en los diversos temas comprendidos en los contenidos, presentar exposiciones y video que ejemplifiquen el concepto de la pintura y sus tipos, conocimiento de los materiales, estilos, étnicas y la aplicación de la figura humana.
2. Método de proyecto: en el proyecto que integra la asignatura, interpretar y producir paisajes, bodegones y la figura humana.
3. Método de preguntas: para tener un mayor conocimiento de los conceptos y procedimientos que implica la pintura del paisaje, el bodegón y la figura humana.
4. Simulación y juego: el cadáver exquisito utilizando gestos y colores planos. Asimismo.
5. Aprendizaje basado en problemas: pinta diversas figuras utilizando los planos de profundidad. el estudio de paños y su relación con el color.
6. Juego de roles: el estudiante explica a sus compañeros el método aprendido y sus diversas etapas.
7. Panel de Discusión: al finalizar una jornada se discute sobre los avances de los proyectos pictóricos.
8. Mapas conceptuales: se recomienda para elementos básicos de la pintura y su representación, historia, evolución y principales exponentes.
9. Técnicas de producción creativa: utilizar diversas técnicas de la pintura para la expresión visual del bodegón, el paisaje, la pintura neo-figurativa y de la figura humana y fondo.
10. Exposición pictórica: al final se prepara una exposición de pintura con una selección de los mejores trabajos.
11. Visita: a exposiciones de pintura y conversatorios con artistas.

Evaluación:

RAE Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Experimenta con la paleta de colores de la pintura acrílica.	• Explica las características y usos de la pintura acrílica usando recursos grafico e imágenes. • Reconoce las técnicas realizables con la pintura acrílica. • Mezcla los colores y la degradación de estos. • Participa dentro y fuera del aula.	• Investigación. • Preguntas y respuestas. • Prácticas de experimentación. • Visita museos presenciales o digitales.

2. Pinta paisajes atendiendo las diversas estructuras urbana y rural.	• Reconoce las técnicas de la acrílica. • Pinta paisajes pintados al natural. • Participa dentro y fuera del aula.	• Prácticas y Pinturas de paisajes. • Dossier o portafolio de pinturas. • Retroalimentación con preguntas y respuestas. • Visita parques o zonas cercanas al centro. • Retroalimentación con preguntas y respuestas.
3. Aplica las técnicas de la acrílica en paisajes y bodegones.	• Aplica adecuadamente las diferentes técnicas de la acrílica. • Realiza Bodegones basados en composiciones del natural y utiliza texturas en la imprimación. • Pinta bodegones teniendo en cuenta su estructura cromática. • Participa dentro y fuera del aula.	• Dossier o portafolio de pintura de estructuras neo-figurativas y abstractas. • Retroalimentación con preguntas y respuestas. • Aplicación del Cadáver Exquisito. • Retroalimentación con preguntas y respuestas.
4. Representa los pliegues del paño y las diversas texturas que se producen en el bodegón.	• Elabora Cuadros que demuestren manejo en un cuadro de los pliegues de un paño. • Realiza texturas en los bodegones. • Participa en debates dentro y fuera del aula.	• Dossier o portafolio de pintura de estructuras neo-figurativas y abstractas. • Retroalimentación con preguntas y respuestas.
5. Estudia los fondos y su relación con las figuras.	• Ejecuta procesos de relación figura-fondo. • Analiza las figuras tomando en cuenta su atmosfera y la relación que guarda	• Dossier o portafolio de pintura • Retroalimentación con preguntas y respuestas.

	con el fondo y la composición. • Participa activamente dentro y fuera del aula.	
6. Interpreta de forma creativa obras en diversos estilos.	• Toma en cuenta la historia y evolución de los estilos. • Representa obras basadas en la Gestalt y en diversos estilos pictóricos. • Realiza proyectos creativos a través de la pintura. • Crea obras originales aplicadas a la pintura.	• Trabajo de investigación sobre los estilos en la pintura y realización de pinturas utilizando estilos. • Participa en exposiciones individuales y reales. • Entrega dossier de obras final.
7. Desarrolla composiciones artísticas, creativas y originales en sus proyectos pictóricos.	• Utiliza los conceptos “creatividad y originalidad” para realizar proyectos pictóricos. • Realiza obras en diferentes formatos. • Crea proyectos creativos de pintura aplicando todos los conocimientos obtenidos durante la asignatura.	• Entrega de trabajos y pinturas. • Exposiciones dentro del centro educativo. • Creación de proyecto final individual o colectivo.
8. Identifica las características de la pintura al óleo y los materiales necesarios para su desarrollo en el taller.	• Define las características del óleo y los instrumentos que se usan en la misma. • Maneja los materiales adecuadamente. • Prepara correctamente los diferentes tipos de soportes. • Mezcla los diferentes colores y logra	• Método de preguntas y respuesta. • Trabajo teórico de investigación. • Ejercicio práctico de mezcla de colores y preparación de soportes.

	efectos con varias tonalidades.	
9. Pinta la figura humana y su relación con el entorno.	• Define los diferentes cánones desde el punto de vista histórico. • Expresa claramente su punto de vista en un debate. • Representa la figura humana tomando en cuenta su proporción /canon. • Relaciona adecuadamente la figura y fondo. • Pinta la figura humana en diversos fondos.	• Trabajo teórico sobre la proporción humana. • Panel de discusión y juego de roles. • Ejercicio práctico de pintura.
10. Realiza obras tomando en cuenta el ropaje y el claroscuro.	• Representa de manera adecuada paños, ropajes y sus pliegues basados en modelos realizados en el taller. • Comprende la importancia del claroscuro en la pintura.	• Análisis de video de un artista pintando un paño. • Observación del proceso. • Muestra colectiva y análisis grupal de cada una de las obras – coevaluación. • Cine fórum- película del claroscuro. Caravaggio.
11. Plasma retratos y autorretratos por medio de la pintura al óleo.	• Identifica las diferentes proporciones del rostro humano aplicando los conocimientos del volumen y el contraste con el color. • Ejecuta pinturas con retratos de personalidades. • Elabora un autorretrato.	• Entrega de 2 pinturas– retrato y autorretrato.

12. Aplica las diferentes técnicas con la pintura al óleo.	• Investiga de forma grupal o individual todas las posibilidades del óleo como técnica. • Emplea en varias practicas las diferentes técnicas al óleo ▪ Aplica el <i>dripping</i> en el soporte. ▪ Utiliza el <i>modeling paste</i> para conseguir diversas texturas. ▪ Aplica la técnica del puntillismo en un proyecto pictórico. ▪ Pinta usando el método del restregado en la superficie del cuadro para lograr valoraciones de luz y sombras.	• Investigación y presentación. • Dossier o portafolio de pinturas. • Retroalimentación con preguntas y respuestas.
13. Produce diversas texturas aprovechando los objetos extra pictóricos.	• Usa adecuadamente la espátula y los materiales extra pictóricos. • Utiliza de manera creativa la técnica del Collage. • Diseño museográfico y exposición de obras a cargo de los estudiantes.	• Observación y comparación de los diferentes cuadros realizados. • Visita a museo de arte y reporte de observación de técnicas encontradas. • Exposición grupal de obras y juego de roles.
14. Combina colores en composiciones abstractas y neofigurativas.	• Estudio de obras de artistas relacionados con la pintura abstractas y neofigurativas	• Debate sobre la pintura abstracta y neofigurativa. • Entrega de obras abstractas y

	resaltando las características de cada una. Realiza de forma creativa composiciones abstractas y neofigurativas justificando claramente la obra y el artista en el cual se inspiró.	neofigurativa y justificación verbal.
15. Desarrolla proyectos pictóricos con pintura al óleo que manifiesten la originalidad y creatividad utilizando temáticas relativas a la figura humana y su relación con el entorno.	- Realiza pinturas a con estilos vanguardistas. - Aprovecha “el accidente” creando así obras originales y creativas. - Se expresa libremente en obras de carácter creativo de su propia autoría. - Organiza proyecto expositivo de forma grupal atendiendo los detalles que conlleva.	Proyecto de exposición final y grupal de todos los grupos de artes visuales.
Recursos didácticos:		
- Pinceles planos y redondos, paletas de colores, paletas para mezclar, mandiles, caballetes, canvas, disolventes, libros, mesas, taburetes, lámparas, láminas, Frutas naturales y artificiales, paños, artículos propios para el bodegón, Pintura al óleo. Además, de recursos - Tecnológicos: Proyector, laptop, videos tutoriales, documentales y películas biográficas.		
Entorno de aprendizaje:		
Aula taller con buena ventilación e iluminación. Lámparas para dirigir luz en diferentes posiciones. Mesa para preparar composiciones. Pizarra blanca y verde. Estantes para guardar materiales y modelos. Mesa para preparar bastidores e imprimaciones. banquetas, escritorio maestro. En espacios exteriores, expositivos y visitas a talleres de artistas y museo y galerías de arte.		
Bibliografía:		

Libros:

- Asunción P. J. 2008. Bloc dibujo y pintura. Óleo. Guía visual para aprender a pintar de forma creativa. España, Colección Parramón.
- Parramón, J. 2013. Manuales Parramón. Temas Pictóricos, Madrid. Colección Parramón.
- Parramón, J. 2012. Cuadernos del artista. Bodegón al acrílico. España, editorial Parramón.
- Parramón, J. 2009. Teoría y práctica del Color, Madrid, Colección Parramón.
- Parramón, J. 2013. 101 técnicas al óleo, Madrid, Colección Parramón.
- Parramón, J. 2013. Grandes obras. Manual del color para artistas. Madrid. Colección Parramón.
- Parramón, J. 2013. Todo sobre la técnica del color. Madrid. Colección Parramón.
- Huertas Torrejón, M. 2010, Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas vol. II preparación de los soportes, procedimientos y técnicas pictóricas. Madrid, editorial AKAL
- Huertas Torrejón, M. 2010. Materiales y procedimientos y técnicas pictóricas vol.I soportes, materiales y útiles empleados en la pintura de caballete. Madrid, editorial AKAL.
- Parramón, J. 2012. Cuadernos de Parramón. Color y armonización. España, editorial Parramon.
- Parramón, J. 2012. Cuadernos del artista. Paisaje al óleo. España, editorial Parramón.
- Parramón, J. 2013. Cuadernos del artista. Técnicas Pictóricas. España, editorial Parramón.
- Parramón, J. 2013. Manuales Parramón. Vegetación. España, editorial Parramón.
- Martin, R. 2009. Miniguías Parramón. Cómo se pinta a la luz. España, editorial Parramón.
- Parramón, J. 2009. Aprender Haciendo. Como pintar al óleo, Madrid, Colección Parramón
- Parramón, J. 2014. Todo sobre la técnica del óleo. Madrid. Colección Parramón.

Recursos web:

- Libros pintura pdf
- <http://adf.ly/r3b4k>
- <http://adf.ly/qyYJb>
- <http://adf.ly/r3dkn>
- <http://adf.ly/r3b4k>
- <http://adf.ly/qyYJb>
- <http://adf.ly/r3dkn>
- <http://d7ff928e.yyv.co>
- <http://clz.to/rzer8f7p>
- <http://centrarte.tumblr.com/post/30389159978/el-gran-libro-de-la-pintura-al->
- <http://www.librosyes.com/101-tecnicas-oleo/>

- <http://totenart.com/index.php/catalog/product/view/id/5820/s/cuaderno-para-empezar-a-pintar-al-oleo-parramon/>

Video en línea:

- <https://www.youtube.com/watch?v=l6N6DboHJ9Y>
- <https://www.youtube.com/watch?v=gJRsyHpgQOk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=EXGkgI4uNmA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ed2rWRpDPtM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=q9zreMQcs9Y>
- <https://www.youtube.com/watch?v=81uedMouS-s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XIC-hCktic0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=QBGh508ljpY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wXEdNPU12zs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=UUDzT6OyUKI&list=PL533ED5FFB0BAE51>
- <https://www.youtube.com/watch?v=FF5aAbCbLLk>
- https://www.youtube.com/watch?v=KI_KdvYitWY
- <https://www.youtube.com/watch?v=beuCoAHkLIw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=jMn2JFwkOtU>

Elaborado por: Luis José Aguavivas Núñez

Fecha: 29-2-2016

Colaboración: Katherine Hernández Morales.

35. Elemento de competencia: Expresión en la Plásticas 2.3 (EP.2.3)

Elemento de competencia:

Crea composiciones mediante la técnica del grabado, la colografía, la xilografía y aguafuerte.

Competencias Fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico–Tecnológica.
- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ **Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.**

Saberes esenciales	Indicadores de logros
Conceptuales: • Los orígenes del grabado. • Diferentes técnicas del grabado. • Materiales, herramientas, tintas.	• Identifica las obras realizadas con las diferentes técnicas del grabado. • Emplea adecuadamente las herramientas y equipos de grabado
Procedimentales:	• Prepara un papel artesanal.

• Distinguir las herramientas y los procesos creativos del estampado. • Seleccionar los materiales adecuados a las diferentes técnicas, las tintas y rodillos, las prensas, los hornos, resinas y papeles. • El grabado en hueco. Xilografía • Experimentar con la preparación de una matriz de madera dura. • Hacer grabados con la técnica xilográfica. • Analizar usos de alternativa de matrices como las técnicas del estarcido, esténcil, serigrafía, frottage, colografía. Saberes actitudinales: • Prudencia y respeto por los procesos. • Cuidado del medio ambiente.	• Prepara eficientemente una matriz de madera dura para su grabado, puliendo y aplicando un laqueado chino a la muñeca. • Graba y pasa sobre papel, una obra artística xilográfica.
Rango de aplicación Taller del artista, pequeños negocios.	Evidencias de desempeño • Un monográfico con el análisis histórico de las diferentes técnicas del grabado. • Una muestra de papel, hecho de forma artesanal. • Una prueba de artista (PA). • La matriz empleada.

36. Asignatura: Grabado

Mención de la modalidad Artes visuales	
Grado	5to
Asignatura	Grabado
Módulo	Expresión en la plástica 1 (EP.1)
Competencias Fundamentales:	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Horas	2
Introducción:	
Los aportes del grabado como especialidad del arte visual se reconocen desde la antigüedad pues es una técnica que ha servido a la humanidad para informar y transmitir conocimientos que influyeron grandemente en la divulgación de la ciencia, la tecnología y la filosofía a través de la ilustración de libros. En la actualidad es una disciplina que permite la experimentación y la exploración de posibilidades técnico-expresivas que la identifican como técnica de factura cuya versatilidad está en consonancia con la búsqueda de nuevos lenguajes a través de la experimentación propuestas por las exigencias del arte contemporáneo. En la siguiente asignatura el estudiante operará técnicamente y de forma apropiada la naturaleza del material plástico, empleando la imagen gráfica, la síntesis de la forma refleja e invertida y de negativo a positivo con la adquisición de una metodología eficaz de trabajo tanto individual como colaborativo, además de implicar diferentes soportes que conllevan un alto grado de exigencia personal, buen nivel de autonomía y control en el desarrollo de la actividad plástica.	
Elemento de competencia:	
Crea composiciones de representación expresiva, mediante las técnicas básicas del grabado: el monotipo, la estampación, la colografía, la xilografía, el linóleo, la punta seca y otras técnicas alternativas de grabado.	
Resultados del Aprendizaje Esperados	
• Explica los principios y fundamentos del grabado, la estampa original, reproducibilidad, funcionalidad estética y lenguaje gráfico del linografa • Adecua el boceto al lenguaje propio del grabado debelando sus posibilidades gráficas y expresivas. • Realización de impresiones en diferentes soportes preparados en el taller y comerciales. • Adquiere destrezas en el uso de la instrumentación y construcción de matriz. • Produce proyectos creativos haciendo uso de los conocimientos del grabado y sus distintas manifestaciones.	
Contenidos:	
Saberes conceptuales: • Los orígenes del grabado. • Diferentes técnicas del grabado. • Materiales, herramientas, tintas. Las Vanguardias y el inicio de su empleo en el siglo XX. • La presión y máquinas para efectuar la presión. Prensas, tórculos y estampación a mano. • Metodología para la realización del grabado sobre linóleo.	

- Elementos espaciales: punto, línea, plano, textura y forma.

Saberes procedimentales:

- Manipula las herramientas
- Aplica los procesos creativos del estampado.
- Selecciona los materiales adecuados a las diferentes técnicas, las tintas y rodillos, Las prensas, los hornos, resinas y papeles.
- Realiza trabajos con grabado en hueco, a través de la técnica de Xilografía.
- Experimenta con la preparación de una matriz de madera dura.
- Ejecuta grabados con la técnica xilográfica, para adiestrarse con sus detalles.
- Usa analíticamente las alternativas de matrices como las técnicas del estarcido, esténcil, serigrafía, frottage, colografía.
- Entinta adecuadamente la superficie de la plancha.
- Procesa una o varias estampas con la técnica del linograbado, para dominar esta técnica.

Saberes actitudinales:

- Disciplina y orden.
- Trabajo creativo y de forma original.
- Prudencia, y respeto por los procesos.
- Cuidado al medio ambiente.
- Limpieza y orden del entorno de trabajo.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. **Exposición oral y audiovisual:** Videos sobre técnicas de grabado, demostración de un especialista en la técnica de grabado, presentación digital, visitas guiadas y conversatorios con artistas del grabado en las exposiciones.
2. **Método de proyectos:** Realización de proyectos como son ilustración de libros, tarjeterías, afiches, calendarios, entre otros.
3. **Método de preguntas:** debates en el aula y preguntas a modo de retroalimentación.
4. **Técnicas de producción creativa:** Elaborar un cuaderno de ideas a modo de Libro de artista como instrumento para desarrollo de la creatividad.

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
--------------------------------------	-------------------------	---------------------------------------

1. Explica los principios y fundamentos del grabado, la estampa original, reproductibilidad, funcionalidad estética y lenguaje gráfico del linograbado.	Identifica las obras realizadas con las diferentes técnicas del grabado (el monotipo, la estampación, la colografía, la xilografía, el linóleo, la punta seca y otras técnicas alternativas de grabado).	• Debate y análisis de video educativo. • Un monográfico con el análisis histórico de las diferentes técnicas del grabado.
2. Adecua el boceto al lenguaje propio del grabado debelando sus posibilidades gráficas y expresivas.	• Emplea adecuadamente las herramientas y equipos de grabado. • Aplica las técnicas del grabado (Estampación, monotipia, estencil, etc) tomando en cuenta la limpieza y su expresión gráfica.	• Elaboración de un proyecto de muestras de lagunas de las técnicas del grabado: Estampación, monotipia, estencil, etc.
3. Adquiere destrezas en el uso de la instrumentación y construcción de matriz.	• Compara los principios y conceptos fundamentales de la estampa desde su configuración en la matriz hasta su estampación en la técnica del grabado en linóleo. • Utiliza los principios fundamentales del secado, tratamiento y conservación de la estampa. • Prepara eficientemente una matriz de madera (xilografía) o linóleo para su grabado. • trabajos grupales que muestren el empleo de las técnicas del grabado en linóleo	• Observación y entrega de trabajo práctico. • Una prueba de artista (PA). • La matriz empleada.
4. Realización de impresiones en diferentes soportes preparados en el taller y comerciales.	• Entinta prolijamente la superficie de la plancha procurando que esta penetre por todos los surcos, para	• Observación del Procedimiento de la

	controlar la homogeneidad de la reproducción. • Elimina la tinta superficial de la plancha con la tarlatana para que quede sólo la tinta dentro de las incisiones. • Colocar la plancha sobre la platina del tórculo, debajo de la hoja de papel de grabado, previamente húmedo, para pasar a través del tórculo. • Experimenta imprimiendo sobre diversos soportes: • Prepara un papel artesanal. • Imprime sobre el papel artesanal.	preparación del papel y el resultado de impresión sobre este.
5. Produce proyectos creativos haciendo uso de los conocimientos del grabado y sus distintas manifestaciones.	• Produce y relaciona ideas dentro del proceso creativo • Interpreta creativamente problemas artísticos. • Valora los discursos artísticos en relación con la propia Obra. • Estampa una obra artística con técnicas alternativas de grabado. • Trabaja en grupo para crear una exposición de grabado.	• La creatividad y el empleo de diferentes técnicas. • Proyecto final: • Exposición grupal.
Recursos didácticos: Taller de grabado que incluye prensa de grabado, estantería para conservación de materiales, mesas sólidas con buena iluminación, pileta, área de secado y limpieza, tendederos, clips, banquetas, pizarra blanca, proyector, computadora y cámaras con fines pedagógicos.		
Entorno de aprendizaje: Aula Taller – galería del artista, Museo (presenciales y virtuales) pequeños negocios.		
Bibliografía: Libro: • El gran libro de grabado. Editorial Parramón. Material Web: • Arte Chileno: El chivo multimedial de pintores, artesanía, premios nacionales. Http://www.puc.cl/faba/		

- Arte Hispano-Americano y Español (Fernando, Oswaldo Guayasamín, René Orozco, Frida Kahlo, Roberto Matta, Salvador Dalí, Pablo Picasso, Joan Miró y otros) <http://www.humnet.ucla.edu/>
- Alexander Calder: http://caibco.ucv.ve/A_calder.htm
- Antonio Gaudí: <http://www.gaudiclub.com/esp/index.html>
- Andy Warhol (en inglés): <http://doric.bart.ucl.ac.uk/web/VE/1995/Rani/AndyWarholweaver.html>

Elaborado por: Lucía Méndez Rivas	Fecha: 20 –feb-2015
Colaboración: Katherine Hernández Morales	
Aprobado por:	Fecha:

Versión Preliminar

30. Elemento de Competencia: Expresión en la Plástica 2.4 (EP.2.4)

Elemento de competencia

Aplica técnicas básicas del modelado en arcilla y en la talla representando figuras geométricas sencillas que reproduce siguiendo procedimientos de moldeado (tacelado) y vaciado.

Competencias Fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico–Tecnológica.
- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ **Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.**

Saberes esenciales: Saberes actitudinales:	Indicadores de logros
• Experimentar con la plasticidad de la arcilla. • Reconocer sus diferencias, su origen, técnicas de modelado, formas de presentación y preparación. • Aprendizaje sobre las herramientas del escultor. • La construcción de un armazón. • Modelado básico de figuras simples en el plano y en tercera dimensión. • Uso de texturas. • Conceptos de bajo, alto relieve y bulto. • Preparación de una pieza para vaciado con molde de yeso. • La estructura del molde o tacel. • Principales técnicas de la talla. Saberes procedimentales: • Crear piezas modeladas en barro; plano (friso) y en la tercera dimensión; vaciándolas en	• Conoce y manipula con cierta destreza la plasticidad del barro (arcilla) modelando lo que se propone. • Aplica texturas con soltura y prolijidad. • Representa a través del modelado desde figuras geométricas sencillas hasta aquellas de morfología más compleja, consiguiendo un grado de habilidad en el proceso del vaciado al yeso por medio de dos taceles. • Planea el tallado de una figura geométrica sencilla a partir de un bloque.

moldes, hasta alcanzar un positivo en yeso. Saberes actitudinales: Paciencia, cuidado y pulcritud en el desarrollo de los procesos. Responsabilidad y perseverancia. Trabajo en equipo.	
Rango de aplicación Confección de paneles con molduras en bajo y alto relieve del arte decorativo. Industrias culturales y/o artesanales. Escenografía y MockUp's.	Evidencias de desempeño. Presenta tres ejemplos de modelado, terminados, pasados en yeso. Presentación de investigación sobre técnicas escultóricas (monográfico). Una talla.

37. Asignatura “Modelado I”

Mención de la Modalidad	
Artes Visuales	
Grado	5to
Asignatura	Modelado I
Módulo	Expresión en la Plástica 1 (EP.1)
Competencias Fundamentales	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	3
Introducción:	
La representación de objetos escultóricos es uno de los lenguajes del arte y el modelado el inicio de un proceso que acaba en una pieza final, copia fiel del original, realizada en un material imperecedero.	
Elemento de competencia:	
Aplica técnicas básicas del modelado en arcilla y en la talla representando figuras geométricas sencillas que reproduce siguiendo procedimientos de moldeado (tacelado) y vaciado.	

Resultados del Aprendizaje Esperados

- Desarrolla una sensibilidad táctil con el manejo de la arcilla, modelando volúmenes geométricos básicos.
- Identifica y maneja las herramientas del escultor.
- Modela figuras de patrones geométricos copiando y dando un acabado de superficie con texturas apropiadas.
- Arma moldes y vacía en yeso respetando los procedimientos.
- Aplica la técnica básica de talla, descubriendo el bulto de una figura geométrica sencilla.
- Reconoce y diferencia las técnicas del modelado escultórico.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. Breve Introducción a la historia de la escultura y del modelado.
- II. La escultura en el plano y en el espacio:
- III. El Bajo relieve
- IV. El Alto relieve
- V. El bulto.
- VI. Aspectos técnicos del modelado.
- VII. Directa: tallar, esculpir.
- VIII. Indirecta: modelado, tacelado, vaciado y fundido.
- IX. Mixtas: modelado directo, ensamblado y otros.
- X. Herramientas de cada proceso.
- XI. Técnicas de talla. Esculpir la piedra, el granito y el mármol.
- XII. Fundición en hierro bronce o aluminio. La cera perdida.
- XIII. La masilla, el cemento, el yeso; directos o por vaciado.

Saberes procedimentales:

- Conoce y experimenta con la plasticidad de la arcilla: Tritura, amasa, alisa, carga.
- Conoce y usa correctamente las herramientas del escultor.
- Realiza ejercicios de modelado copiando frisos en alto relieve y en bajo relieve, así como modela figuras geométricas elementales.
- Experimenta las características técnicas del yeso realizando un molde o tacel y reproduce por vaciado en yeso, los frisos modelados.

EJERCICIOS DE MODELADO ESPACIALES:

- Modela Una columna, estriada, con o sin tope en arcilla 10cm x 10cm x 45cm.
- Copia por vaciado en yeso la columna.
- MODELA 3 Formas geométricas básicas (cono, cubo, poliedro) s/ plano inclinado. 25cm x 30cm x 25cm.
- Copia por vaciado en yeso usando taceles.

EJERCICIO DE TALLA:

- Talla un bloque de yeso de 10cm x 20cm x 30cm.

Saberes actitudinales:

Aprende a observar. Vela por la seguridad en el taller y el cuidado del medioambiente. Es paciente, organizado. Crítico, constructivo y respetuoso. Aprende a auxiliar al otro; trabaja en equipo, fomenta la colaboración y la solidaridad.

Pondera el valor de los procedimientos, se desempeña con pulcritud; perseverancia y determinación ante los desafíos.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición oral y práctica.
- Ejercicios y ensayos personales del estudiante con seguimiento del profesor y corrección de técnica, hasta alcanzar el desempeño esperado.

Incorporación de las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Con:

- Exposiciones orales guiadas a museos virtuales.
- Proyectar y discutir sobre tutoriales en la web relativa al modelado.
- Métodos de preguntas y respuestas con ejercicios como ejemplo.
- Visitas in situ a:
- Museos de Arte Decorativo; Museo de Arte Moderno; a exposiciones de escultura. Salidas coordinadas con otras asignaturas, fuera de horas de clase.
- Visitar a: Alfarerías. Fundiciones. Talleres de escultura. Taller de yesería. Canteras. Talleres de escultura de Bellas Artes. Talleres de escultura de teatros y canales de televisión. Talleres de escenografía.

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación.
---	--------------------------------	---

2. Desarrolla una sensibilidad táctil con el manejo de la arcilla, modelando Volúmenes geométricos básicos.	Amasa la arcilla descubriendo la plasticidad del material con sus manos.	Presenta una selección resultado de ejercicios de modelados libre en arcilla.
3. Conoce y usa las herramientas del escultor	- Modela la arcilla con la mano y usando diferentes estecas. - Aplica texturas dando forma reconocible a la materia.	Presenta formas geométricas acabadas, texturizadas.
4. Modela figuras de patrones geométricos copiando y dando un acabado de superficie con texturas apropiadas.	- Copia en arcilla dos Frisos usando las herramientas apropiadamente hasta alcanzar el efecto expresivo del alto o bajo relieve. - Cuida las medidas y proporciones, ajustándose a la muestra.	Presenta dos frisos modelados en arcilla, en bajo y alto relieve.
5. Arma moldes y vacía en yeso respetando los procedimientos.	- Arma el molde aplicando la técnica del tacleado. - Aplica correctamente el yeso, manipulando la materia con soltura y cuidado sobre la pieza. Desmolda. - Analiza cada etapa del proceso, detectando fallos y aciertos.	- Presenta los moldes en negativo de los frisos. - Presenta los frisos positivos en yeso. - Argumenta sobre los aciertos y desaciertos aprendidos de la experiencia.

6. Arma en el espacio figuras geométricas complejas usando correctamente las herramientas.	• Modela la arcilla con formas tridimensionales siguiendo los patrones, formas, texturas y proporciones. • Moldea con prolijidad, usando separadores. • Hace el vaciado cuidando los detalles. • Arma taceles con registros. • Separa y pica hasta obtener un positivo.	• Presenta una • Una columna, modelada estriada en arcilla de • 10cm x 10cm x 45cm. • Y su copia en yeso por taceado múltiple. • Presenta el modelado de 3 Formas (cono, cubo, poliedro) s/ plano inclinado. • 25cm x 30cm x 25cm. • Copia por vaciado en yeso usando taceles.
7. Aplica la técnica básica de talla, descubriendo el bulto de una figura geométrica sencilla.	• Acomete un bloque, pasando del boceto a la tercera dimensión. • Devasta el bloque sacando el bulto de una figura geométrica sencilla. • Usa el martillo y el cincel con precisión.	• Presenta el boceto inicial dibujado a mano -tamaño del bloque- con la figura geométrica a esculpir. • Presenta la talla en yeso.
8. Reconoce y diferencia las técnicas del modelado escultórico.	• Compara los grados de dificultad del modelado contra su breve experiencia. • Analiza y discute soluciones con el maestro y sus compañeros sobre técnicas y procedimientos.	• Discusión con el estudiante sobre los resultados obtenidos a modo de autoevaluación. • Presenta Fotos de las etapas del proceso.

	• Ayuda a los demás en el proceso de evaluación si se siente calificado.	• Presenta una investigación sobre las diferentes técnicas escultóricas de la historia. (Monográfico).
Recursos didácticos		
Elementos fijos: • Botiquín de primeros auxilios • Figuras clásicas: Discóbolo, Venus, Moisés, David; Diana, el Beso, Balzac. • Frisos en alto y bajo relieve; columnas; cabezas y torsos. Griegos, Egipcios, Fenicios. • Yesos o gomas de obras sobre anatomía; animales y humanas. • Una computadora con conexión a internet. Herramientas : • Estecas para barro y yeso. • Formones, martillos de goma, martillos de hierro, sierras de corte. • Tijeras de corte. Metro (de madera). Pie mecánico. Grafitos. Cizaña. • Pinceles. • Máquina perforadora (preferiblemente inalámbrica). Materiales gastables: • Una amplia gama de solventes aguarrás, aceites, jabón, detergentes, cloro. • Goma laca natural. Bisulfito de Cobre. Alcohol metílico.		
Entorno de aprendizaje:		
• Aula taller; luminosa y ventilada. • Bancos de escultura. • Estantes p/c alumno. • Armarios para armazones y materiales p/c alumno. • Sistema con salidas de aire comprimido. • Armarios p/ herramientas del docente y artículos personales. • Estantes para depósito de materiales. • Piletas con bateas amplias de lavado con grifos flexibles o mangueras • Mesas amplias de trabajo estilo bancos de carpintería. • Planchas de cobre de Ø 0.05mm. Tijeras de corte. • Morsas de banco. • Bases de madera. • Serruchos. • Sierra eléctrica reciprocante.		

- Alambres dulces diferentes espesores. Tenazas.
- Carritos para transporte de materiales y moldes.

MATERIAL GASTABLES:

- Barro en fundas.
- Barro preparado.
- Yeso tipo París (La paloma) en fundas.
- Fibra de cañamazo.

Herramientas del escultor:

- Juego de estecas de acero inoxidable (medianas) para barro y yeso,
- Escofinas, formón, martillo, espátula.
- Delantales y mandiles. Guantes (opcional) ANTEOJOS protectores.
- Bateas redondas plásticas flexibles antiadherentes.
- Jabón, toallas.

Bibliografía:

- De lo espiritual en el arte. Vasili Kandinsky.
- El arte de la luz. Laszlo Moholy-Nagy.

Elaborado por: Daniel Pezzi

Fecha: Marzo 2015

Aprobado por:

Fecha:

COMPETENCIA: DISEÑO DIGITAL 2

38. Elemento de Competencia: Diseño Digital 2 (DD.2)

Elemento de Competencia

Representa gráficamente por medio de técnicas manuales y tecnologías digitales, proyectos sencillos de diseño bidimensional, y construye objetos 3D y/o espacios tridimensionales, así como proyectos arquitectónicos sencillos con planta general, planta amueblada y elevaciones, en varias escalas, aplicando los códigos técnicos de arquitectura y el diseño.

Competencias Fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico-Tecnológica.
- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Saberes esenciales	Indicadores de logros
Saberes conceptuales: • Introducción al uso de la PC, instalación de programas, herramientas básicas del programa CAD. • Coordenadas • Trabajo con herramientas de dibujo • Trabajo con herramientas de edición • Interpretación de vistas y secciones • Dibujo en perspectiva oblicua y aérea. • Tres dimensiones: Herramientas básicas del software. • Renderizado. Saberes procedimentales: • Aplicar las técnicas de delineación tanto manual como asistida por software CAD. • Emplear los sistemas de diseño y creación geométrica en 2D • Estructurar adecuadamente sus proyectos (Juego de planos). • Generar presentaciones a escala de 2D y 3D e imprimirlas correctamente. • Realizar dimensionamiento adaptándose a la normativa en diversas escalas. • Utilizar las librerías existentes de detalles y elementos constructivos. • Utilizar los sistemas de creación geométrica en 3D. • Crear imágenes fotorrealistas de los modelos tridimensionales. Saberes actitudinales:	• Digitaliza imágenes y objetos • Procesa imágenes digitales con programas de diseño y edición (freehand) • Crea formas, diseños bidimensionales y planos, con el software de dibujo técnico (CAD) • Aplica las técnicas de delineación tanto manual como asistida por software CAD • Aplica conocimientos de dibujo técnico en representaciones de espacios, mediante las técnicas de perspectiva. • Desarrolla planos, de acuerdo a normativas internacionales arquitectónicas. • Representa detalles técnicos mediante modelos de objetos o espacios tanto en 2D como en 3D (planos y maquetas)

• Interés, observación y orden • Actitud crítica y ordenada • Compañerismo • Interés y curiosidad	
Rango de aplicación Centro educativo, comunidad, Taller de arquitectura, Taller creativo.	Evidencias de desempeño Juego de planos según proyecto aplicado a la creación de objetos, a la vivienda o la escuela Presentación de proyecto de planos y maqueta.

39. Asignatura “Diseño Bi y Tridimensional”

Mención de la Modalidad	Artes Visuales
Grado	5to
Asignatura	Diseño Bi y Tri-Dimensional
Módulo	Formación artístico-cultural
Competencias Fundamentales	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico-Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción:	
La cultura es esencialmente concebida como un pilar fundamental en el desarrollo de toda sociedad, por lo que actualmente existe en ella la intensión y el compromiso de la creación de oportunidades y de entornos adecuados, orientados al desarrollo y el fortalecimiento de proyectos culturales sostenibles. Es por ello que en esta asignatura se procura impulsar en el alumnado la importancia y necesidad de la concepción de planteamientos o proyectos artísticos-culturales que procuren desarrollar una lógica de percepción visual y una reflexión individual, en base al conocimiento de ciertos elementos compuestos por una gramática visual y el manejo de programas digitales para la creación de diseños. Tiene como propósito la concepción de objetos, espacios y proyectos arquitectónicos, que les permitan verlos en forma digital, real, a escala y con profundidad, en base al conocimiento del uso de las aplicaciones 3D y adquirir destrezas en su edición.	
Elemento de competencia:	
Representa gráficamente por medio de técnicas manuales y tecnologías digitales, proyectos sencillos de diseño bidimensional, y construye objetos y/o espacios	

tridimensionales, así como proyectos arquitectónicos sencillos con planta general, planta amueblada y elevaciones, en varias escalas, aplicando los códigos técnicos de arquitectura y el diseño.

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

- Asume una actitud crítica a ejemplificaciones y respecto a las etapas de desarrollo del proyecto de diseño de objetos o espacios arquitectónicos.
- Elabora argumentos, proyecta composiciones y soluciones innovadoras de proyectos de creación de formas. objetos, diseño bidimensional y espacial
- Proyecta a escala composiciones y soluciones innovadoras de proyectos en 2D y 3D.
- Construye manualmente o mediante el uso de la tecnología las posibles soluciones al proyecto modelos y maquetas.

Contenidos:

Saberes conceptuales

- I. Introducción al uso de la PC. Instalación de programas. Herramientas y comandos básicos de programas CAD y de ilustración vectorial. Aplicaciones
- II. Diseño Bidimensional. Definición. Elementos: tipos. Las formas. Características, tipos e interrelaciones en composiciones bidimensionales
- III. Módulos y estructuras. Definición. Generalidades. Tipos
- IV. Aportes del color y la textura como elementos visuales importantes en la realización de proyectos bidimensionales. Diversas teorías. Clasificación. Tipos
- V. Introducción al dibujo 3D. Tipos de programas. Requerimientos. Ventajas
- VI. Diseño Tridimensional. Definición. Particularidades sobre visualización y coordenadas. Isométricas. Elevación de objetos 2D. Modificación de objetos
- VII. Crear regiones. Superficies regladas. Las variables. Comandos tabulated y revolved surface. Crear sólidos con los diferentes comandos de edición
- VIII. Iluminación: Tipos. Modificadores de luces. Sombras. Texturas: Tipos. Aplicación a superficies y objetos. Efectos
- IX. Renderización: Tipo. Mallas. Tipos de formatos. Impresión.

Saberes procedimentales:

- Aplicar técnicas manuales de delineación, para la representación de proyectos bidimensionales.
- Explorar los diferentes programas, sus comandos y herramientas, para la consecución de elementos bidimensionales en un proyecto simple.
- Generar presentaciones de 2D y 3D proporcionadas a escala, para propiciar su impresión e interpretación posterior correctas.
- Crear imágenes fotorrealistas de los modelos tridimensionales, para tener una idea más cercana al objeto representado, utilizando recursos digitales y/o convencionales.
- Estructurar adecuadamente los proyectos tridimensionales a través de una lógica de ordenamiento, para lograr una propuesta que pueda ser entendible por otros.

- Realizar acotamientos que permitan describir con precisión el proyecto, adaptándose a la normativa en diversas escalas.
- Creación, uso edición de librerías de detalles y elementos constructivos, para abreviar tiempos y garantizar uniformidad en la preparación de proyectos representados tridimensionalmente.
- Emplear los diferentes métodos y comandos de edición, para la creación de volúmenes, juego de luces, sombras (entre otros), para la consecución de elementos tridimensionales en un proyecto.

Saberes actitudinales:

- **Interés, observación y orden.**

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. Exposición oral y audiovisual: Correspondientes a los diversos temas comprendidos en los contenidos, que ejemplifiquen las informaciones que se le proporcionan al estudiante.
2. Método de proyectos: En la elaboración de la propuesta preliminares de proyectos integradores.
3. Trabajo centrado en problemas: Para la búsqueda de posibilidades que den respuestas que consigan solucionar los proyectos, a fin de que los mismos sean sostenibles, viables.
4. Técnicas de producción creativa: Para la definición de qué proponer, establecer o proyectar armoniosamente como producto artístico en el proyecto.
5. Panel de Discusión: Para la recopilación y análisis comparativo de información relativa a los temas y proyectos, manteniendo una actitud crítica, haciendo uso de materiales convencionales y la Internet, así como para la argumentación de su propuesta.
6. Otro: Visitas a lugares que sirvan para ejemplificación y charlas con personalidades relacionadas con el tema.

Evaluación:

RAE	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Argumenta la importancia del uso de programas informatizados como herramientas de diseño.	• Identifica los diferentes comandos como herramientas para elaborar planos y diseños. • Digitaliza imágenes, objetos y planos.	• Elabora juegos de planos de proyectos sencillos.

2. Identifica las características y comportamientos de los diferentes elementos que componen un diseño bidimensional.	• Define conceptos de diseño y diseño bidimensional • Identifica los diferentes tipos de elementos del diseño en dos dimensiones y las características de su lenguaje visual. • Aplica los diferentes tipos de formas y sus diferentes interrelaciones, produciendo propuestas visuales propias e innovadoras, manual y/o digital, vinculadas a necesidades de la comunidad.	• Prueba objetiva con preguntas de selección. • Cuadro sinóptico. • Mapas conceptuales. • Discusión. • Produce composiciones gráficas originales, mediante el uso de herramientas convencionales o digitales.
3. Elabora diferentes composiciones bidimensionales, en base a la interrelación de los módulos y las estructuras.	• Realiza representaciones de ideas propias del proyecto • Produce propuesta visual propia e innovadora, manual y/o digital, vinculadas a necesidades de la comunidad	• Discusión grupal. • Produce composiciones gráficas originales, mediante el uso de herramientas convencionales o digitales.
4. Reconoce la importancia que el color y la textura tienen en los proyectos bidimensionales.	• Identifica y aplica los diferentes tipos de Texturas • Reconoce las diferentes teorías del color. • Produce soluciones visual	• Discusión. • Produce composiciones gráficas originales, mediante el uso de colores, texturas y

	propia e innovadora, manual y/o digital, vinculadas a necesidades de la comunidad. • Desempeño individual de cada estudiante • según participaciones orales, escritas, propuestas de trabajos y las observaciones del profesor.	herramientas convencionales o digitales.
5. Compara los diferentes sistemas y recursos de expresión 3D.	• Identifica como herramienta los diferentes sistemas de expresión 3D • Aplica los diferentes comandos	• Lluvia de ideas. • Discusión. • Digitaliza objetos.
6. Conoce los sistemas de coordenadas y de proyecciones de altura a superficies 2D dentro de un contexto 3D.	• Aplica los diferentes sistemas de coordenadas. • Procesa imágenes en isométricas.	• Discusión • Representa de manera gráfica digital el diseño de composiciones de formas y/o proyectos.
7. Aplica las creaciones de superficies y sólidos en el modelado de objetos y proyectos sencillos.	• Crea formas, diseños con software CAD.	• Rúbrica. • Discusión. • Representa con detalles de manera gráfica digital el diseño de composiciones de proyectos.

8. Aplica los conocimientos sobre iluminación y texturización en un modelo de interiores, donde se aprecien los contrastes.	• Desarrolla representaciones digitales de ideas propias e innovadoras del proyecto, según normativas internacionales arquitectónicas. • Produce soluciones de problemas reales creativas, en los que se visualizan la iluminación y la textura.	• Discusión. • Representa de manera gráfica digital el diseño de composiciones de proyectos, el cual construye con efectividad a través de juegos de planos y modelos tridimensionales.
---	---	--

Recursos didácticos:

Uso de materiales convencionales: libros, fotocopias, revistas, pizarra y recursos multimedia: diapositivas, videos, programas informáticos, correo electrónico, para mostrar ejemplos de proyectos similares nacionales y extranjeros; laboratorio de computadoras para la elaboración de diseños en forma digital, tabletas, uso de la Internet para indagación sobre informaciones y proyectos similares.

Entorno de aprendizaje:

Laboratorio de computadoras, taller de arquitectura y taller creativo

Bibliografía:

- Fundamentos del Diseño Bi-tridimensional. Wong, Wucius. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España 2013
- Fundamentos del Diseño. Guillan Scott, Robert. Editorial VictorLerú, S. A. Buenos Aires 2002
- Diseño Bidimensional, Guía de Estudio. Madrid Riofrío, Carlos. Universidad Tecnológica San Antonio de Machala
- Diseño y Comunicación Visual. Munari, Bruno. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España 2014
- <http://es.slideshare.net/StephanyRodrguez/wucius-wong-fundamentos-del-diseo?related=2>
- <http://es.slideshare.net/luzmazo/wucius-wong-principios-del-diseo-en-color?related=3>
- <http://es.slideshare.net/LilianaTimaure79/composiciones-bidimensionales-color-23601475?related=2>
- <http://en.calameo.com/books/000263324a6bbcb19be12>
- Cogollo, J. L. (2011) AutoCad 3D: Dibujo y modelado. RC libros
- Libro4.com (2004) Manual Autocad 3D.
- Google EktchUp 20015
- Pipes, Alan. El Diseño Tridimensional. Gustavo Gili. Barcelona España

- Roosendaal, Ton, Selleri, Stefano. Blender 2.37, en español. Guía de Creación 3D. junio 2005
- <http://www.mvblog.cl/tutoriales-autocad-3d/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=kSnayl7qDkU>

Elaborado por: Arq. Gilda Margarita Gross Bobadilla, M.Sc.

Fecha: Nov. 2014/Modificado Mayo 2015

Aprobado por:

Fecha:

Versión Preliminar



Ilustración 5. Exposición de artes visuales, 4ta Gala Nacional de Artes.

BACHILLERATO EN ARTES VISUALES SEGUNDO CICLO, MODALIDAD EN ARTES (6^{TO}. GRADO)

TERCER AÑO

6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN ARTES VISUALES

COMPETENCIA DE EXPRESIÓN EN LA PLÁSTICA 3

40. MÓDULO DE FORMACIÓN DE EXPRESIÓN EN LA PLÁSTICA 3 (EP. 3)

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Representa por medio de murales pintados las diferentes técnicas y estilos utilizando temáticas libres. Además, modela figuras humanas basadas en los conocimientos del dibujo anatómico, haciendo uso de la observación y aplicando las diversas técnicas del modelado.	1. Realiza la pintura mural artística mediante haciendo uso de las técnicas clásicas o contemporáneas de su elección: al fresco, al graffiti, la acrílica y-o la piroxilina, así como diversos acabados del muro con fines decorativos.
	2. Modela formas anatómicas y figuras abstractas o concretas, abiertas o cerradas, en reposo o movimiento, y las reproduce mediante técnicas de vaciado en yeso o cemento.

41. Elemento de Competencia: Expresión en la Plástica 3.1 (EP.3.1)

Elemento de competencia: Realiza la pintura mural artística mediante haciendo uso de las técnicas clásicas o contemporáneas de su elección: al fresco, al graffiti, la acrílica y-o la piroxilina, así como diversos acabados del muro con fines decorativos.

Competencias Fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico–Tecnológica.
- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ **Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.**

Saberes esenciales	Indicadores de logros
Saberes conceptuales: • Pintura Mural, contexto histórico, evolución, características y principales exponentes. • Los murales más importantes de la historia; Capilla Sixtina.	• Explica la historia, evolución y características de la pintura mural. • Identifica los principales exponentes de la pintura mural y sus obras más relevantes.

• Carácter de la pintura mural: decorativo y arquitectónico. • La Pintura Mural materiales, técnicas y evolución. • La pintura mural y otras intervenciones murales artísticas. • La pintura mural y las intervenciones murales de arte público: El grafiti valor sociocultural y expresivo. • Función comunicativa del mural en la actualidad. Saberes procedimentales: • Estudiar el espacio de trabajo, sus condiciones estructurales y su carácter efímero o duradero. • Aplicar técnicas de pintura mural decorativa, para efectos en espacios interiores. • Aplicar técnicas de pintura mural al exterior. • Producir composiciones murales mediante técnicas de: - Temple de huevo sobre muros. - Técnicas de pintura mural al seco: Pintura mural a la caseína, encáustica, óleo, pintura acrílica y piroxilina. • Realizar un proyecto de mural en una representación a escala. • Reflejar el diseño del proyecto al muro. Saberes actitudinales: • La importancia de la pintura Mural como exponente de nuestra idea estética. • Apreciar el entorno espacial urbano y arquitectónico.	• Realiza estudio del espacio de trabajo, sus condiciones estructurales. • Aplica las técnicas de pintura mural decorativas, para efectos en los espacios interiores y exterior. • Produce composiciones murales mediante técnicas de: - Temple de huevo sobre muros. - Técnicas de pintura mural al seco: Pintura mural a la caseína, encáustica, óleo, pintura acrílica y piroxilina. • Realiza un proyecto de mural en una representación a escala. • Refleja el diseño del proyecto al muro.
---	--

• Disciplina y orden para llevar acabo los procesos de la pintura mural. • Actitud creativa e innovadora • Cuidado medioambiental y personal. • Ética y compromiso social.	
Rango de aplicación: • Prácticas en el Taller de pintura. • Prácticas al interior y exterior del centro.	Evidencias de desempeño: • Bocetos de murales. • Murales pintados en diferentes estilos y temas. • Proyecto de pintura mural a través de video y fotografía.

42. Asignatura “Pintura Mural y Decorativa”

Mención de la Modalidad	Artes visuales
Grado	6to
Asignatura	Pintura Mural y Decorativa
Módulo	Formación Expresión en la Plástica 2 (EP.2)
Competencias Fundamentales:	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	6
Introducción: A través de los tiempos, el ser humano ha encontrado en la pintura mural una función mágico-religiosa, desde las cuevas de Altamira en España y Lascaux en Francia, y los más recientes hallazgos en las pictografías taínas locales, hasta el mural para reseñar los grandes hechos históricos y las grandes revoluciones culturales y políticas y decoración en grandes edificaciones. Hoy en día el mural se transforma en un vehículo cultural y expresión de etnias y movimientos urbanos abarcando el mundo de la publicidad. Los materiales son diversos y cambiantes con el avance de la tecnología, por lo que esta asignatura promete ir desde el conocimiento de la historia de los mismos hasta su evolución, para concluir realizando un proyecto colectivo para poner en práctica los conocimientos adquiridos.	
Elemento de competencia:	

Realiza la pintura mural artística mediante haciendo uso de las técnicas clásicas o contemporáneas de su elección: al fresco, al graffitti, la acrílica y-o la piroxilina, así como diversos acabados del muro con fines decorativos.

Resultados del Aprendizaje Esperados

- Identifica los diversos momentos históricos del mural y los materiales usados progresivamente.
- Investiga sobre todos los estilos y tendencias de la pintura mural.
- Visita localidades con murales para estudiar las temáticas y técnicas empleadas.
- Desarrolla un proyecto colectivo usando los procedimientos aprendidos.

Contenidos:

Saberes esenciales:

Saberes conceptuales:

- I. Pintura Mural, contexto histórico, evolución, características y principales exponentes.
- II. Los murales más importantes de la historia; Capilla Sixtina.
- III. Carácter de la pintura mural: decorativo y arquitectónico.
- IV. La Pintura Mural materiales, técnicas y evolución.
- V. La pintura mural y otras intervenciones murales artísticas.
- VI. La pintura mural y las intervenciones murales de arte público: El grafiti valor sociocultural y expresivo.
- VII. Función comunicativa del mural en la actualidad.

Saberes procedimentales:

- Estudiar el espacio de trabajo, sus condiciones estructurales y su carácter efímero o duradero.
- Aplicar técnicas de pintura mural decorativa, para efectos en espacios interiores.
- Aplicar técnicas de pintura mural al exterior.
- Producir composiciones murales mediante técnicas de:
 - Temple de huevo sobre muros.
 - Técnicas de pintura mural al seco: Pintura mural a la caseína, encáustica, óleo, pintura acrílica y piroxilina.
- Realizar un proyecto de mural en una representación a escala.
- Reflejar el diseño del proyecto al muro.

Saberes actitudinales:

- La importancia de la pintura Mural como exponente de nuestra idea estética.
- Apreciar el entorno espacial urbano y arquitectónico.
- Disciplina y orden para llevar acabo los procesos de la pintura mural.
- Actitud creativa e innovadora
- Cuidado medioambiental y personal.

- Ética y compromiso social.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. **Exposición oral y audiovisual:** en los diversos temas comprendidos en los contenidos presentar exposiciones y video que ejemplifiquen el concepto de la pintura mural y sus clases, conocimiento de los materiales.
2. **Método de proyecto:** en el proyecto que integra la asignatura enfocadas en el mural.
3. **Método de preguntas:** para tener claros los conceptos del lenguaje de la pintura del mural.
4. **Aprendizaje basado en problemas:** pinta diversas figuras utilizando los planos de profundidad y las escalas.
5. **Juego de roles:** el estudiante explica a sus compañeros el método aprendido y sus diversas etapas.
6. **Panel de Discusión:** al finalizar una jornada se discute sobre los avances de los proyectos de murales.
7. **Mapas conceptuales:** se recomienda para elementos básicos de la pintura y su representación.
8. **Técnicas de producción creativa:** utilizar diversas técnicas de la pintura del mural.
9. **Visita:** a espacios con murales y conversatorios con artistas que se dedican al mural.
10. **Exposición pictórica:** al final se prepara una exposición del mural colectivo.

Evaluación:

RAE Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Identifica los diversos momentos históricos del mural y los materiales usados progresivamente.	• Demuestra calidad y coherencia en las presentaciones grupales. • Utiliza material visual o audiovisual para su presentación. • Participa en el análisis y debate sobre el video presentado. • Organiza cronológicamente una línea de tiempo de forma grupal.	• Exposiciones grupales y trabajo de investigación teórico. • Análisis de video o documental sobre la pintura mural. • Dibujo libre de mural a escala (individual).

	Diferencia los diversos materiales utilizados en la pintura mural.	
2. Investiga sobre todos los estilos y tendencias de la pintura mural.	- Prepara mapas conceptuales explicando estilos y tendencias de la pintura mural. - Realiza trabajo de investigación sobre los estilos y tendencias de la pintura mural siguiendo el protocolo de un trabajo de esa naturaleza. - Elabora entrevista a artistas muralistas de manera grupal y comparten su experiencia en clase.	- Exposición y entrega de mapas conceptuales. - Entrega de trabajo escrito individual. - Reporte de entrevista a muralista dominicano.
3. Visita localidades con murales para estudiar las temáticas y técnicas empleadas.	- Estudia el espacio de trabajo, sus condiciones estructurales y su carácter efímero o duradero. - Visita a museos, galerías e instituciones o residencias que poseen murales de artistas reconocidos. - Aplica las técnicas de la pintura mural decorativa, para efectos en espacios interiores y exterior a escala sobre diversos soportes. - Produce composiciones murales mediante técnicas de: - Temple de huevo sobre muros. - Técnicas de pintura	- Cine Fórum: Frida, El Greco. - Participación y análisis. - Reporte de visitas. - Entrega bocetos en tamaño escala aplicando las diferentes técnicas.

	mural al seco: Pintura mural a la caseína, encáustica, óleo, pintura acrílica y piroxilina.	
4. Desarrolla un proyecto colectivo usando los procedimientos aprendidos.	- Realizar un proyecto de mural en una representación a escala: - Levantamiento fotográfico. - Video del proceso y realización del mural. - Reflejar el diseño del proyecto al muro.	- Proyecto grupal (dentro o fuera de centro): - Lluvia de ideas. - Discusión y selección. - participación en la realización del video.
Recursos didácticos:		
Proyector, laptop, tableta y lápiz óptico. Libros, láminas, documentales, videos tutoriales y películas biográficas. Papel manila, regla o ribete largo de metal, aerógrafos y compresor, pinceles, paletas, mandiles y cartabones.		
Entorno de aprendizaje:		
Aula taller con buena ventilación e iluminación. Lámparas para dirigir luz en diferentes posiciones. Mesa para preparar composiciones. Pizarra blanca y verde. Estantes para guardar materiales y modelos. Mesa para preparar bocetos. Caballetes, banquetas. Escritorio maestro y sillón. Muro del centro para práctica. Además, de visitas extramuros.		
Bibliografía:		
Libros: - Fargas, Rosa M. 2013. La técnica de la pintura mural a Catalunya, Les Fonts artistiques medievals, Publicaciones de Abadia. - Ferrel Morales, Ascension. 1995. La pintura mural y su soporte, restauración y las técnicas modernas. España, Editorial Sevilla. - Martin, R. 2010. Como pintar al libre, España, editorial Parramón. - Martin, R. 2010. Pintura en relieve. España, editorial Parramón. - Tord, Luis Enrique 1989. Teodoro Núñez Ureta, Pintura Mural, Banco Industrial del Peru /Fondo del Libro. - Zalbidea Muñoz, María Antonia. 2005. Cómo hacer una pintura mural en seco. Universidad Politécnica de Valencia. Libro CD.		
Recursos web: http://es.scribd.com/doc/29429968/La-Perspectiva-en-La-Pintura-Mural		

- <http://www.tecri.it/madrid/pintura%20mural/la%20pintura%20mural%20al%20fresco.pdf>
- <http://pinturamuralbarcelona.com/images/pintura-mural-barcelona-book-2012.pdf>
- <http://www.librosyes.com/la-tecnica-de-la-pintura-mural-a-catalunya-i-les-fonts-artistique-s-medievals/>
- <http://infoenpunto.com/not/14021/la-conservacion-preventiva-de-las-pinturas-murales-in-situ-y-en-su-exposicion-de-pere-rovira/>

Videos sobre murales y técnicas

- <https://www.youtube.com/watch?v=WTKHuA5mSrw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wleAEV34Pew>
- <https://www.youtube.com/watch?v=McAzt1965KM>

Elaborado por: Luis José Aguavivas Núñez	Fecha: 29-2-2016
Colaboración: Lic. Katherine Hernández Morales	
Aprobado por:	Fecha:

43. Elemento de Competencia: Expresión en la Plástica 3.2 (EP.3.2)

Elemento de competencia:

Modela formas anatómicas y figuras abstractas o concretas, abiertas o cerradas, en reposo o movimiento, y las reproduce mediante técnicas de vaciado en yeso o cemento.

Competencias Fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico–Tecnológica.
- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Saberes esenciales

Saberes conceptuales:

- El modelado en barro de la representación figurativa anatómica. Técnicas y representaciones anatómicas destacadas, de la historia del arte.
- La proporción en la figura humana desde el punto de vista escultórico.
- La espiral áurea. El armazón.

Indicadores de logros

- Experimenta las posibilidades expresivas de la arcilla, para representar volúmenes en figuras anatómicas.
- Aplica los conocimientos sobre la espiral de crecimiento (áurea) modelando
- Figuras anatómicas cerradas.

• Introducir sobre el bulto escultórico y su movimiento en el espacio. • El tacleado de la figura anatómica. Saberes procedimentales: • Modelar figuras anatómicas con estilo personal, siguiendo un modelo. • Programar acciones y evaluar el tipo de taceles a usar. • Armar el vaciado final en yeso. Lo figurativo en la escultura • Lo abstracto en la escultura • Ensamblajes, objet trouvé, instalación y móviles • Armado de los taceles, limpieza. • Preparación del tacle para el pasado en yeso. Saberes procedimentales • Aplicar los conocimientos adquiridos previamente sobre técnica de modelado y vaciado realizando figuras de complejidad media en la confección de dos proyectos expresivos. • En dos estilos: • Uno figurativo • Uno abstracto. • Aplicar los requisitos y necesidades estructurales de una armazón al momento de representar figuras. • Implementar los grados de dificultad en la realización del tacleado en yeso, sorteando la correcta salida del material. • El vaciado abierto. Saberes actitudinales:	• Aplica correctamente los fundamentos del moldeado o tacleado. • Vacía en yeso con pulcritud, figuras enteras, (sin roturas) dejando costuras a la vista.
--	---

La laboriosidad y respeto, hasta conseguir sus objetivos con éxito. Trabajo en equipo.	
Rango de aplicación - Ayudante /aprendiz en talleres de moldeado. - Ayudante /aprendiz en talleres de artes aplicadas. Fábricas de modelado en fibras.	Evidencias de desempeño Presenta tres piezas anatómicas, modeladas en arcillas, pasadas en yeso. Presenta dos proyectos u obras escultóricas En yeso 1) abstracto 2) Figurativo. Presenta el diario o “libro de artista” con bocetos preliminares, ideas, dibujos, proyecciones e inspiraciones, concebidos a raíz de los dos trabajos realizados.

44. Asignatura “Modelado II”

Mención de la Modalidad	Artes Visuales
Grado	6to
Asignatura	Modelado II
Módulo	Formación Expresión en la Plástica 2 (EP.2)
Competencias Fundamentales	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción: La representación figurativa de lo anatómico a través del modelado del bulto, es una de las bases creativas y formativas de todo artista escultor o plástico. La masa modelada de una escultura debe poder transmitir sensaciones y acciones. La figura anatómica humana es representada desde dos posturas básicas: quieta y en movimiento. En esta asignatura se explorarán formas cerradas o abiertas, dentro del	

mismo espacio se plasman dos dinámicas del movimiento: en lo estático y en lo cinético.

Se construirán nuevas ideas expresivas tanto en la arcilla como en el yeso, pasando por una serie de técnicas para desarrollar la idea, la estructura y terminación de la obra.

Elemento de competencia:

Modela formas anatómicas y figuras abstractas o concretas, abiertas o cerradas, en reposo o movimiento, y las reproduce mediante técnicas de vaciado en yeso o cemento.

Resultados del Aprendizaje Esperados

- Analiza visualmente y aplica las leyes de la composición y proporción de la figura escultórica, sus formas, ejes y movimientos.
- Construye la estructura del armazón, con ejes y direcciones bien definidas.
- Modela figuras de Cabeza, Tronco y Extremidades, aplicando acertadamente la proporción.
- Expresa la dinámica de la estructura interna de las formas dando al modelado una intención plástica determinada.
- Resuelve los problemas del vaciado en yeso de figuras anatómicas complejas.
- Aplica las diferentes técnicas del modelado figurativo.
- Identifica los detalles estructurales mediante la observación del modelo y los representa a través de un elaborado modelado del bulto anatómico basado en una estructura sólida.
- Expresa y transmite sensaciones y acciones captadas en un momento.
- Cuida la plasticidad de la materia, otorgando vida, tensión o relajamiento a cada músculo o gesto; propiciando a la obra vida, y un carácter dinámico.
- Resuelve el molde de múltiples taceles en figuras abiertas como cerradas. Ejecuta un proceso de vaciado ordenado y exitoso.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- Morfología:
- Lo geométrico vs. lo orgánico.
- Anatomía básica músculo-esquelética.
- La estructura interna y su dinámica de fuerzas.
- Las proporciones anatómicas.

- La divina proporción. Espiral Áurea.
- Análisis de obras anatómicas destacadas, de la historia del arte clásica. Miguel Ángel, Donatello, Rodín, entre otros.
- El concepto de la espiral áurea, la proporción y su aplicación en la escultura.
- Las figuras cerradas, las abiertas y las estáticas en movimiento.
- Estudiar la estructura axial en las obras básicas (parado, sentado, acostado).
- Estudio de la figura cerrada
- La esfinge.
- El ChacMool.
- Un esclavo de Miguel Ángel
- Estudio de la dinámica de lo cerrado estático.
- Venus de Milo
- La Piedad
- Un caballo de Botero.
- El David de Donatello.
- El Moisés de Miguel Ángel.
- Estudio de lo cinético. El movimiento y lo abierto.
- El David de Bernini
- La Victoria alada de Samotracia.
- El Discóbolo
- El David de Miguel Ángel.

Saberes procedimentales:

- Construye armazones para sostener la estructura de figuras de cabeza, tronco y extremidades, aplicando ejes y vectores de direcciones.
- Modela piezas figurativas:
- Una cabeza.
- Una figura humana sentada o parada.
- Una figura reclinada sobre un plano inclinado.
- Planea la ejecución del tacleado múltiple hasta completar un molde con registros.
- Montaje y armado de moldes por taceles.
- Reproducción por vaciado en yeso de 1; 2; 3.
- Desmoldado de taceles.
- Realiza un compás áureo para comprender la lógica constructiva de algunas proporciones.
- Realiza ejercicios de medición y usos para una mejor comprensión de las proporciones.
- Bocetar fotografías de esculturas predeterminadas buscando proporciones áureas y marcando ejes, pesos, balance, masa, bulto y vacío.
- Realización de bocetos escultóricos rápidos, para adiestrarse con ejes y proporciones.

- Desarrollar un plan personal con dos proyectos diferentes, A y B, donde el maestro seleccionará las obras a copiar del stock de calcos que encuentre según el caso. El stock será de 6 modelos a copiar y seguir, predeterminados por el maestro.

A.- Modelado de figura parada, apoyada en reposo (selecciona uno de 3 predeterminados) en caso de contar con modelo vivo, no habrá múltiple selección.

- Toma de bocetos rápidos en todas las direcciones. No más de 1 minuto por lado. Trazar ejes formales y expresivos.
- Preparar armazones en pequeño tamaño con ejes hechos en alambres, siguiendo los ejes de la figura o modelo en vivo o calco seleccionado y predeterminado.
- Pasar del armazón de estructura guía, a el armazón en tamaño final ejecutado para soportar una figura de 80cm de alto, usando para el transporte de medidas el compás áureo.
- Aplicar los refuerzos y mallas para contener el material.
- Modelar la figura, siguiendo el boceto.
- Preparar de manera especial los taceles para el vaciado a yeso en figuras abiertas.
- Armar los taceles de gran dificultad y diferencias para el pasado a cemento.
- Implementar grados de dificultad en la realización del tacleado en yeso, sorteando la correcta salida del material. El vaciado abierto.

B.- Una figura en movimiento (predeterminada)

- Preparar el armazón a escala en hierro y alambre, siguiendo boceto de la figura predeterminada.
- Realizar una estructura a medida real (por eje. 35 x 35 x 45cm = 0,055 m3) con sus mallas de material desplegado o corrugado.
- Modelado de la pieza.
- Preparar y colocación de separadores.
- Transferir a yeso o cemento a través de un molde de múltiples taceles con registros.
- Trabajar en equipo para separación de moldes por taceles múltiples.
- Trabajar en equipo de vaciado abierto.
- Trabajar en equipo de armado de taceles del molde.
- Preparar taceles para el pasado en cemento.
- Almacenar el registro de las obras pasadas al cemento.
- Aplicar técnicas de picado del molde.

Saberes actitudinales:

- Desarrollar la inteligencia visual y espacial.
- Desarrollar la sensibilidad crítica en la percepción del entorno y de la naturaleza.
- Fomentar el compañerismo, la organización y el trabajo en grupo.
- Velar por el cuidado de lo personal, el equipo y las herramientas.

- Fomentar la paciencia con los procesos, el entorno ambiental y las condiciones del trabajo.
- Se entrega y enfoca en la observación de la figura humana como un todo. Se concentra en su trabajo y en los procesos. Trabaja en equipo. Cuida el medio ambiente. Lleva adelante el trabajo hasta conseguir sus objetivos con prolijidad y perseverancia. Internaliza al modelado como una forma de expresarse.
- Colabora con sus compañeros ayudando durante el proceso de corte de materiales, cuida y se maneja de manera prudente en el uso de las herramientas.
- Respeta los lugares de trabajo.
- Es ordenado y consistente durante los procedimientos.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Observar de la naturaleza que nos rodea.
- Realizar ejercicios en barro, bocetos rápidos desechables (si se quiere), a pequeña escala para reconocer, movimiento, forma, bulto, dinámica ejes y estructura.
- Acrecentar la percepción con bocetos a yeso directo, para generar habilidad en el desempeño, y soltura de técnicas, seleccionando algunas piezas para darle seguimiento y tomar como referencia en nuevas sesiones de trabajo.
- Organización de actividades por proyecto.
- Intercambio de apreciación entre alumnos, sobre la obra del otro.
- Incorporación de las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)
- Exposición oral guiadas a museos virtuales, sobre el bulto, el escorzo y la fuga.
- Proyección y discusión sobre tutoriales de la web relativos al modelado anatómico.
- Métodos de preguntas y respuestas con ejercicios como ejemplo.
- Observar obras de arte escultórico clásico y moderno.
- Discutir sobre la dinámica de la representación de lo figurativo, lo moderno y lo hiperrealista. Visita virtual al trabajo de Ron Mueck.
- Visitar a talleres de escultores figurativos.
- Foros sobre tutoriales de arte proyectados en clase.
- Métodos de preguntas y respuestas (ejercicios como ejemplo de ser necesario)
- Fotografías o reproducciones online de las obras citadas para su estudio.
- Reproduce las obras seleccionadas para cada etapa del trabajo que los alumnos puedan utilizar.
- Observación consciente de la naturaleza que nos rodea.
- Observa y argumenta las formas estructurales de un modelo vivo.

- Método de ejercicios en barro, bocetos rápidos desechables (si se quiere), a pequeña escala para reconocer, movimiento, forma, bulto, dinámica ejes y estructura.
- Fomenta el trabajo en equipo, donde cada alumno es guía y responsable sobre su proyecto, mientras es ayudado por el maestro, su asistente y otros compañeros de clase.
- Dinamiza a que cada alumno se organice y lleve un diario registrando cada uno de los pasos dado a la obra, llevando una mascota con anotaciones.
- Intercambio de apreciación entre alumnos, sobre la obra del otro.
- Exposición oral guiada a museos virtuales, y museos de su localidad o región.
- Proyecta y discute sobre tutoriales de la web relativos al modelado anatómico.

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Construye la estructura del armazón, con ejes y direcciones bien definidas. 2. Modela figuras de Cabeza, Tronco y Extremidades, aplicando acertadamente la proporción.	• Realiza un armazón simple y fuerte, donde aplica con destreza uniformemente el barro, dando equilibrio a la forma. • Va sacando los bultos por medio de su observación del modelo, traza las proporciones y corrige ejes. • Trabaja en el bulto con modelado dando acabado. • Reserva el trabajo, cuidando su correcta humidificación.	• Escala de observación del proceso de modelado y armazones de las esculturas: • Presenta un armazón, en madera, alambre o hierro con ejes y direcciones correctamente aplicados. • Presenta una cabeza humana modelada en barro. • (Formato sugerido) 20cm x 20cm x 30cm. • Presenta la cabeza positiva en yeso.

	Hace un molde con registros de dos taceles, con salida anterior.	Registro fotográfico del proceso.
3. Respeta la dinámica de la estructura interna dando al modelado un carácter expresivo que enfatiza una intención plástica determinada.	- Aplica sus conocimientos de la proporción anatómica, de la estructura músculo esquelético. - Da importancia al aspecto morfológico tanto estructural como el expresivo. (textura de piel vs. paños o telas) - Sigue el bulto en movimiento y su espiral áurea. - Entiende el movimiento en un modelo de una figura sentada.	- Realiza y presenta un armazón. - Presenta pieza - Modelada en barro - de Figura Sentada - y otro de figura reclinada. - Presenta uno o varios bocetos escultóricos de figuras reclinadas sin que se note aplastada.
4. Resuelve los problemas del vaciado en yeso de figuras anatómicas complejas.	- Reitera su desempeño modelando una figura de cuerpo completo reclinada. - Se expresa con objetividad sobre los conceptos planteados durante los ejercicios.	- Arma un molde complejo presentando los registros de armado por taceles. - Presentando un positivo de la Figura Sentada. Sobre una base. - Presenta las obras Figura Reclinada en yeso.

5. Conoce las diferentes técnicas del modelado figurativo.		• Presentación de investigación sobre la morfología del modelado figurativo.
6. Analiza las leyes de la composición y proporción de la figura escultórica, sus formas, ejes y movimientos.	• Adquiere destreza visual en la observación de las obras. • Decodifica y traza los ejes de la estructura y detalla sus proporciones sobre bocetos o fotos de obras predeterminadas buscando pesos, bulto y equilibrio dinámico entre fuerzas. • Sabe usar el compás áureo, buscando las proporciones de cada obra analizada. • Busca los trazos más simples para representar esas fuerzas equivalentes o antagónicas. • Argumenta sólidamente sus hallazgos perceptivos. • Confía en su inteligencia visual.	• Escala de observación del proceso de modelado y armazones de las esculturas • Presenta un compás áureo armado con dos piezas de aluminio, acero inoxidable o madera dura. • Tiene sensibilidad para con el material y su manipulación. • Muestra cuatro bocetos en arcilla en pequeño formato • de un segmento anatómico: Mano, ante brazo, extremidad inferior, torso y cabeza, predeterminados) • representando las tensiones superficiales. • Presenta 3 figuras • (bocetos escultóricos en barro en pequeña escala) abiertas y cerradas donde
7. Aplica una buena precisión al		

observar el modelo.	• Explica con argumentos prácticos la problemática de los vectores dinámicos vs lo estático, el sentido del aplomo • el apoyo o descanso. • Observa la naturaleza ampliando su capacidad de ver como la anatomía expresa las tensiones con diferencias dinámicas y son transmitidas en la topología del modelado de superficie. • Distingue entre las figuras cerradas y las abiertas, entre lo cinético y lo potencial. • Selecciona y pasa a yeso los bocetos por el método del vaciado.	se resaltan las fuerzas y ejes manifiestos. • Presenta dos BOCETOS GUIA, en yeso. (selectos entre 6 bocetos) como proyectos A y B. • Presenta dos armazones en alambre o hierro con ejes estructurales, para desarrollar, a mayor escala. • Figura cerrada parada con apoyo. • Figura abierta en movimiento.
8. Aprende a descubrir los secretos detalles estructurales de una obra.	• Realiza un armazón en hierro alambre y material desplegado de los modelos A y B.	• Presenta armazones A y B en la proporción o escalas predeterminadas.

	• Transporta cada medida usando el compás. • Usa correctamente la herramienta asegurándose • De tener en cuenta las medidas finales de cada proyecto. • Siguiendo los ejes Los planteados, los volúmenes, espacios, salientes y • Adecúa la malla metálica para que el ritmo sea armonioso.	
9. Representa a través de un elaborado modelado del bulto anatómico basado en una estructura sólida. 10. Expresa y transmite sensaciones y acciones captadas en un momento.	• Sabe colocar la masa sobre la estructura afianzando la materia, cuidando que no se caiga o desplace. • Modela copiando la imagen del vivo y de bocetos A y B. • Da correcto peso a los valores expresivos en juego para obtener una obra equilibrada en cada caso. con una unidad estético formal y expresiva. • Modela aplicando sentido de movimiento al bulto, en la figura cerrada estática. • Aplica los conocimientos sobre la espiral de crecimiento	• Escala de observación del proceso de modelado y armazones de las esculturas

	dándole un sentido fluido al modelado. • Enfatiza el sentido del aplomo, marcando los puntos donde se apoya el peso y destacando las tensiones músculo-esqueléticas. • Da carácter a los volúmenes, marcando la acción expresiva, interpretando las diferencias, entre lo cinético y lo estático.	
11. Cuida la plasticidad de la materia, otorgando vida, tensión o relajamiento a cada músculo o gesto; propiciando a la obra vida, y un carácter dinámico.	• Modela con soldadura dentro de límites en una figura cerrada. • Aplica las texturas que ayudan a leer las formas con la luz.	• A.- Presenta una figura cerrada) de pie apoyada en una columna. • Modelada en arcilla.
12. Resuelve el molde de múltiples taceles en figuras abiertas como cerradas.	• Arma con separadores los diferentes taceles. • Hace el proceso de vaciado en cemento cuidando cada parte de los procedimientos. • Tiene presente el cuidado de cumplir con lo siguiente • Limpieza del taclel. • Corte perfecto en la preparación de los separadores de cobre. • Grosor parejo del molde.	• Presenta los taceles por separado antes de efectuar el vaciado. • Corrige imperfecciones. • Limpia. • Presenta los taceles y moldes armados el conjunto.
13. Ejecuta un proceso de vaciado		

ordenado y exitoso.	• Trabas o registros aplicados. • Coloreado uniforme. • Cápsula de cierre bien estudiada. • Correcto secado del molde. • Uniforme humectación de aceites en los diferentes taceles canales e intersticios. • Manipulación del cemento, tamizado. • Correcto uso manipulación de la arena. • Armado de estructura interna por taclel. • Corte parejo de refuerzos de hierro • Aplicación programada de la colada de cemento gradual. • Limpieza de los bordes del taclel. • Montados parciales del molde por secciones de taceles. • Armado del molde por taceles pre-vaciados. • Ajustes, devastado pulido o quite de excedentes del cemento colado. • Armado del molde completo.	• Presenta la figura A pasada en cemento. • Presenta la figura B pasada en yeso.
-----------------------------------	---	---

	• Prensado del molde. • Colada final. • Armazón de madera para contener obra de para que descansa y seque durante 4 semanas. Registro de fechas.	
--	--	--

Recursos didácticos

- Un auxiliar de cátedra; a cargo del taller y de los estudiantes.
- Una modelo en vivo.
- Una tarima giratoria. Una silla o taburete. Una colchoneta. Un paño.
- Yesos de figuras clásicas (Discóbolo, Venus, Moisés, David; etc)
- Reproducciones realizadas en yeso de obras anatómicas; animales y humanas.
- Posters o imágenes del cuerpo humano con su estructura músculo-esquelética.
- Una computadora con acceso a internet.
- Morsas.
- Bases de madera.
- Serruchos.
- Alambre dulce en diferentes espesores.
- Tenazas.
- Material desplegado.
- Corrugado fino.
- Hierro fino, de construcción. Soldadora eléctrica. Mechas para soldar.
- Base de madera gruesa de pino 30cm x 30cm, una por cada alumno.
- Cáñamo (varias fundas)
- Barro en fundas. Barro preparado. Yeso en fundas.
- Carritos para transporte de materiales y moldes.
- Armarios para herramientas. Estantes para depósito de materiales.
- Maderas de 2" x 2".
- Planchas de cobre. Ø 0.5mm.
- **Tijeras de corte.**
- **Formones.**
- Martillos de goma.
- Martillos de hierro.
- Sierras de corte.
- Pinceles.
- Aguarrás.
- Aceites.

- Jabón.
- Detergente.
- Colorante.
- Herramientas del escultor.
- Juego de estecas de acero inoxidable para barro y yeso, escofinas, formón, martillo, espátula. Tijeras de corte.
- Máquina perforadora (preferiblemente inalámbrica).
- Juego de mechas diferentes diámetros.
- Secador eléctrico de mano de alta potencia.
- Posters o imágenes del cuerpo humano con su estructura músculo-esquelética.
- Una computadora con acceso a internet WF.
- Hierro fino, de construcción. Soldadora eléctrica. Mechas para soldar.
- Base de madera gruesa de pino
- Secador de mano, de alta potencia.

Entorno de aprendizaje:

- **Aula taller; luminosa y ventilada.**
- **Bancos de escultura. - Estantes p/c estudiante.**
- **Armarios para armazones y materiales p/c alumno. Juego de estacas para barro y para yeso.**
- **Varias piletas con bateas amplias de lavado y grifos flexibles o mangueras para efectuar gran cantidad de tacelados.**
- **Varias Mesas amplias de trabajo estilo bancos de carpintería.**
- **Delantales y/o mandiles.**

Bibliografía:

- *Abstracción y naturaleza.* Wilhelm Worringer.
- *Estética.* Benedetto Croce
- *El arte de la escultura.* Sir Herbert Edward Read.
- *El Arte.* Auguste Rodin

Elaborado por: Daniel Pezzi

Fecha: Marzo 2015

Aprobado por:

Fecha:

COMPETENCIA DISEÑO DIGITAL 3

45. Elemento de Competencia: Diseño Digital 3 (DD.3)

Elemento de competencia:

Diseña a través de representaciones digitales objetos y dibujos arquitectónicos, destacando: los planos, la planta general, elevación frontal, sección, perspectiva y mueblería; aplicando los códigos técnicos y normativos de la arquitectura y el diseño haciendo uso del software CAD.

Competencias Fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico-Tecnológica.
- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Saberes conceptuales:

- Nociones básicas de los sistemas operativos
- La representación gráfica, 2D, las formas planas y los objetos tridimensionales, sus vistas de planta y elevación.
- Signos y símbolos de la representación gráfica en planos arquitectónicos
- Concepto de proporción aplicado al diseño de objetos y espacios
- Concepto de escala. Escala natural, escala de reducción y escala de ampliación
- Clases y grosores de líneas según el uso y la escala utilizar.
- Contenido de la tarjeta de Presentación.

Indicadores de logro:

- Reconoce los códigos y sus símbolos para la representación de diseños arquitectónicos y diseño de objetos
- Identifica las aplicaciones y los beneficios en el empleo de los programas de diseño asistidos por computadora.
- Interpreta la interfaz del programa CAD y los menús de trabajo
- Dibuja formas 2D con las herramientas del menú de dibujo

● Acotamiento de las medidas. ● Elementos constructivos representados en plantas y elevación. ● Representación 2D y 3D. Similitudes y diferencias ● Escenario 3D, visualización y creación ● El uso de las coordenadas cartesianas x,y,z Saberes Procedimentales: ● Maneja las herramientas digitales del programa asistido por computadora CAD ● Crea archivos, y emplea varias opciones de guardado ● Ejecuta los diversos comandos del programa, para construir figuras en 2D ● Realiza planos digitales de objetos geométricos sencillos representados en planta y en elevación ● Ejecuta a escala, planos arquitectónicos sencillos con acotaciones. ● Convierte formas y objetos realizados en 2D en objetos 3D ● Aplica herramientas 3D ● Realiza planos y perspectivas en 3D Saberes Actitudinales ● Receptividad ● Interés ● Curiosidad ● Percepción y visualización	● Indica las dimensiones en líneas de acotamiento ● Aplica sus conocimientos en 2D y 3D en el software CAD, en proyectos de arquitectura ● Aplica sus conocimientos en 2D y 3D en el software CAD, en proyectos de diseño industrial: un mueble ● Argumenta sobre las ventajas de implantar un sistema CAD en una empresa ● Opera el programa CAD con fluidez en el marco de una simulación del ambiente laboral ● Dominio de los conceptos y el vocabulario técnico de dos programas CAD (AutoCad, VectorWorks)
---	---

Rango de aplicación: El aula, el centro educativo, proyectos comunitarios, objetos y espacios de uso cotidiano, habitaciones, soluciones de viviendas sencillas.	Evidencias de desempeño - Dossier con Juego de planos representando figuras 2D, objetos en vistas de planta y elevación. - Plano arquitectónico con vistas en planta general y amueblada - Representación de proyecto arquitectónico, mediante conjunto de planos correctamente organizados con la información gráfica y textual requerida, incluye planta general, planta amueblada, elevación frontal y lateral, 1 sección y una perspectiva.
---	--

46. Asignatura “Dibujo Arquitectónico Digital”

Mención de la Modalidad Artes Visuales	
Grado:	6to
Asignatura	Asignatura Dibujo Arquitectónico Digital
Módulo	Diseño Digital
Competencias Fundamentales:	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. - Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción	
La asignatura de Dibujo Arquitectónico Digital ofrece al estudiante la posibilidad de aplicar sus conocimientos sobre dibujo en la realización de proyectos arquitectónicos o de diseño de interiores, diseño de objetos, diseño de espacios, creando representaciones digitales con vistas en planta, en elevaciones o alzados 2D y las perspectivas en 3D representados con rigor profesional. El Autocad es el programa por excelencia utilizado por arquitectos y diseñadores, además, del VectorWorks y otros de la familia CAD, que se distinguen por ser más utilizados en el ámbito profesional. En este sentido, podrá así mismo, experimentar con programas de uso libre, como el Sketchup.	

Elemento de Competencia

Diseña a través de representaciones digitales objetos y dibujos arquitectónicos, destacando: los planos, la planta general, elevación frontal, sección, perspectiva y mueblería; aplicando los códigos técnicos y normativos de la arquitectura y el diseño haciendo uso del software CAD.

Resultados del Aprendizaje Esperado (RAE)

1. Reconoce los códigos y sus símbolos para la representación de diseños arquitectónicos y diseño de objetos de uso cotidiano.
2. Representa un plano sencillo mediante boceto con el uso de instrumentos manuales utilizando la escala 1:10 y 1:50.
3. Distingue en las aplicaciones de diversos programas para el diseño y dibujo digital, los beneficios que aporta en la exactitud y visualización del diseño.
4. Interpreta la interfaz del usuario del programa Autocad, accediendo con fluidez a la barra de menús de trabajo: archivo, edición, visualización,
5. Emplea los comandos para visualizar los planos, figuras y objetos: zoom, ventana, vista previa, entre otros.
6. Dibuja formas 2D con las herramientas del menú de dibujo y edición
7. Realiza un plano sencillo con vista en planta sobre una vivienda, su planta arquitectónica y amueblada.
8. Indica correctamente las dimensiones en líneas de acotamiento.
9. Distingue las herramientas de dibujo en 3D, comparando sus funcionamientos en diversos programas CAD.
10. Aplica sus conocimientos en 2D y 3D en el software CAD, en un proyecto de arquitectura de local comercial.
11. Realiza representaciones 3D en aplicando sus conocimientos del software CAD, en proyectos de diseño industrial: un mueble
12. Argumenta sobre las ventajas de implantar un sistema CAD en una empresa
13. Opera el programa CAD con fluidez en el marco de una simulación del ambiente laboral.
14. Emplea los conceptos, normas y el vocabulario técnico de al menos dos programas CAD (AutoCad, VectorWorks).

Contenidos

Conceptuales:

- I. La representación gráfica, 2D las formas y sus vistas en planta y elevación.
- II. Signos y símbolos de la representación gráfica en planos arquitectónicos.
- III. Concepto de proporción aplicado al diseño de objetos y espacios.
- IV. Concepto de escala. Escala natural, escala de reducción y escala de ampliación
- V. Clases y grosores de líneas según el uso y la escala utilizar.
- VI. Contenido de la tarjeta de Presentación.
- VII. Interfaz del usuario, Menú de inicio, creación del entorno
- VIII. Acotación de las medidas.
- IX. Formas básicas para dibujar objetos en 2D
- X. Elementos constructivos y su representación en 2D

- XI. Visión tridimensional en el entorno CAD: fundamentos de la perspectiva axonométrica.
- XII. Introducción de las dimensiones o medidas.
- XIII. Sistema de medidas.

Procedimentales:

- Maneja las herramientas digitales del programa asistido por computadora CAD.
- Administra archivos de dibujo y configura su sistema de unidades
- Ejecuta los diversos comandos del programa, para construir figuras en 2D
- Realiza planos digitales de objetos geométricos sencillos representados en planta y en elevación
- Ejecuta a escala, planos arquitectónicos sencillos con acotaciones.
- Maneja las herramientas digitales del programa asistido por computadora.
- Domina la herramienta extrusión, y región, modelado 3D, presionar y tirar.
- Ejecuta los diversos comandos del programa, para construir figuras en 3D.
- Realiza planos digitales de objetos geométricos sencillos representados en planta y en elevación.
- Ejecuta a escala, planos arquitectónicos sencillos con acotaciones, dando forma a un proyecto final.

Actitudinales

- Receptividad.
- Interés por la representación visual.
- Percepción y visualización.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas

- Revisión audiovisual de programas CAD: Autocad, VectorWorks, Archicad, Arquitectural Desktop, Sketchup, entre otros.
- Técnica de exposición con el uso de las TIC para explicar cada uno de los comandos del programa CAD.
- Prácticas de cada uno de los comandos del programa, divididos en fichas para cada sesión de trabajo.
- Ejercicios de entrenamiento de la memoria visual.
- Ejercicios de visualización imaginaria de espacios, en diversas posiciones.
- Práctica de comparación de la posición de objetos y sus dimensiones, en relación a las dimensiones humanas y sus usos.
- Aplicación de las herramientas de cada menú de trabajo en Autocad, Vector Works, para la realización de un dibujo a escala y la proyección del dibujo 3D.
- Proyección de tutoriales, con dinámicas de debate.
- Foro estudiantil para comparación de utilidades del dibujo en los programas y sus diversos comandos.
- Taller de dibujo digital: el curso es eminentemente práctico, cada estudiante será supervisado en su proceso.

Evaluación:		
RAE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Técnicas e instrumentos de Evaluación
1. Reconoce los códigos y sus símbolos para la representación de diseños arquitectónicos.	- Indica el significado de cada elemento gráfico en el plano - Emplea adecuadamente el lenguaje técnico específico	Examen escrito.
2. Representa un plano sencillo de una habitación mediante boceto con el uso de instrumentos manuales utilizando la escala 1:10.	- Realiza el levantamiento de las dimensiones del espacio de una habitación y lo refleja de forma organizada en el apunte previo al plano. - Representa de forma exacta la vista en planta de la habitación, mediante la transposición de las medidas tomadas, a la escala 1:10 - Refleja un uso adecuado de los instrumentos, en el trazo de las rectas, paralelas y horizontales, diagonales y construcción de líneas curvas, y en la unión de segmentos de líneas.	Rúbrica de evaluación mediante la observación del proceso de levantamiento de las medidas espaciales y su posterior planteo en el plano a mano alzada.
3. Compara las aplicaciones de diversos programas para el diseño digital, los beneficios que aporta en la exactitud y visualización del diseño en un acercamiento introductorio al programa Autocad.	- Argumenta sobre las características de los programas CAD - Reconoce los componentes del interfaz de usuario de Autocad y Sketchup, Vectorworks, u otros - Distingue las características de los planos y representaciones 2D y	Exposición audiovisual, con slides y ejemplos de diversos tipos de planos realizados con Autocad y SketchUp.

	3D que han realizado profesionales de este campo, por medio de la observación ● Argumenta sobre la terminación de planos arquitectónicos, productos, piezas y mobiliarios que han sido realizados utilizando estas herramientas digitales.	
4. Interpreta la interfaz del usuario del programa AUTOCAD accediendo con fluidez a la barra de menús de trabajo: archivo, edición, visualización, en el entorno gráfico del programa.	● Reconoce la barra de herramientas de acceso rápido y sus componentes ● Accede a los comandos de la cinta de menús ● Emplea la barra de estado y ventana de comandos escritos, y las coordenadas X, Y, Z (SCP) ● Utiliza gestos de la mano con el ratón y el trackpad, para navegar en el dibujo de muestra.	● Rúbrica de observación del proceso inicial de aprendizaje del programa.
5. Emplea los comandos para visualizar los planos, figuras y objetos: zoom, ventana, vista previa, entre otros.	● Visualiza con efectividad, planos y detalles de planos empleando los comandos apropiados para cada necesidad. ● Establece el GRID adecuadamente.	● Rúbrica de observación del proceso inicial de aprendizaje del programa.
6. Dibuja formas 2D con las herramientas del menú de dibujo.	● Establece las unidades de medidas requeridas de acuerdo al tipo de dibujo que va a realizar, según el sistema de unidades y coordenadas ● Argumenta sobre la importancia de las coordenadas	● Evaluación de los planos impresos realizados mediante el programa.

	cartesianas y su aplicación al dibujo ● Proyecta formas geométricas creadas con los comandos: líneas rectas, líneas curvas, tangentes, polígonos. ● Selecciona objetos empleando diversos métodos: el cursor, la ventana, entre otros	
7. Realiza un plano sencillo de una vivienda, en planta general, y planta amueblada.	● Realiza el plano creando diversas capas o layers: una para la estructura arquitectónica, otra para acotaciones, y otra para el mobiliario ● Administra de forma organizada la información gráfica apropiada para cada layer	● Dossier digital. ● Evaluación del proyecto final en dinámica colectiva e individual.
8. Indica las dimensiones en líneas de acotamiento.	● Aplica la herramienta de acotación utilizando el sistema métrico decimal en el plano de una vivienda sencilla	● Evaluación del dossier digital e impreso, de los proyectos realizados en clase.
9. Distingue las herramientas de dibujo en 3D, comparando su funcionamientos en diversos programas CAD.	● Visualiza de forma ágil el interfaz 3D de los programas Autocad y Vector Works ● Accede a diversos menús de extrusión de formas ● Argumenta sobre la gestión de la información gráfica 3D en BIM ● Utiliza el cursor de manera adecuada para situarse en los diferentes planos X,Y, Z (coordenadas universales)	● Examen oral con proyección audiovisual.

10. Aplica sus conocimientos en 2D y 3D en el software CAD, en la creación de un objeto (accesorio decorativo o mueble)	● Proyecta un objeto 2D (accesorio decorativo o mueble) en un objeto 3D mediante diversos comandos de extrusión ● Acota los objetos diseñados a escala 1:10	● Rúbrica de evaluación de portafolio de dibujos 3D.
11. Aplica sus conocimientos en 2D y 3D en el software CAD, en proyectos de diseño de una vivienda o negocio.	● Proyecta un plano 2D (vivienda o espacio comercial) en un dibujo 3D mediante diversos comandos de extrusión ● Acota los espacios ● Aplica color, luz y textura	● Exposición audiovisual, con slides y ejemplos de diversos tipos de planos 3D.
12. Argumenta sobre las ventajas de implantar un sistema CAD en una empresa o microempresa.	● Reconoce las ventajas de la producción de diseños por medio de software CAD ● Realiza proyecto de microempresa de producción de dibujos CAD para arquitectos y diseñadores. ● Opera el programa CAD con fluidez en el marco de una simulación del ambiente laboral.	● Rúbrica de evaluación del proyecto emprendedor de microempresa de carácter grupal con simulación y práctica aplicada real.
13. Expresa dominio de los conceptos y el vocabulario técnico de dos programas CAD para 2D y 3D.	● Emplea adecuadamente el lenguaje para identificar los elementos y comandos del entorno gráfico del programa y su aplicación 3D.	● Evaluación escrita.
14. Distingue las aplicaciones de diversos programas para el diseño digital, los beneficios que aporta en la exactitud y visualización del diseño, especialmente en la organización de los layers o capas.	● Realiza el plano creando diversas capas o layers : una para la estructura arquitectónica, otra para acotaciones, y otra para el mobiliario.	● Dossier digital. Evaluación del proyecto final en dinámica colectiva e individual.

15. Indica las dimensiones en líneas de acotamiento.	● Aplica la herramienta de acotación utilizando el sistema métrico decimal en el plano de una vivienda sencilla.	● Evaluación del dossier digital e impreso, de los proyectos realizados en clase.
Recursos didácticos		
● Software: Programa Autocad, Autocad, Vector Works, Archicad ● Computadoras. ● Cintas de medir ● Mesa – Tablero. ● Regla T. ● Escuadras. ● La Escla o Escalímetro. ● El Compás. ● Lápices de Dibujo: grafito H, B, HB, F. ● Cuchilla-Afilador. ● Goma de Borrar. ● Plantillas. ● Plantillas para Borrar. ● Curvas Irregulares-francesa. ● El Transportador. ● Cinta Adhesiva o Making Tape. ● Monitores. ● Tableta gráfica. ● Plotter. ● Biblioteca de aula taller, con manuales de autocad, manual de proyección arquitectónica Neufert y diseño industrial.		
Entorno de Aprendizaje		
● Aulas acondicionadas con equipos de pc desktop con la instalación de programas y acceso a Internet. ● Las aulas deben estar preparadas con mesas de dibujo para realización de sketches. ● Las prácticas iniciales de observación de espacios y comparación de dimensiones se hacen en el exterior.		
Bibliografía		
● Reyes, A. (2015) Autocad 2016. Manuales imprescindibles. Editorial Anaya ● Curso de introducción al Autocad 2016 https://www.youtube.com/watch?v=LE5hb5oEMTU ● Curso completo de Autocad https://www.youtube.com/watch?v=7rvc3byBezQ ● Sanz, Félix (2008) CAD-CAM Gráficos, Animación y Simulación Por Computador. Ed. Paraninfo ● Di Mari, A y Yoo, N. (2012) Operative Design: A Catalog of Spatial Verbs. BIS Publishers, Amsterdam		

- Lee Allen, Kevin (2014) Vectorworks for entertainment Design: Using Vectorworks to design and document Scenery, Lighting and Sound. Editorial Focal Press
- <http://www.arquba.com/>
- Muros 3D Tutorial 13 <https://www.youtube.com/watch?v=RjrX4IXJ2RU>
- Tutoriales de VectorWorks <https://www.lynda.com/>
- SketchUp para diseño de Interiores <https://www.lynda.com/SketchUp-tutorials/SketchUp-Interior-Design/166508-2.html>
- Introducción a BIM con Vectorworks 2015 – de Diego Rodrigo Avila tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=Tg-MpzVgbng>
- Introduccion a Vector Works 1 , <https://www.youtube.com/watch?v=XKdzbs2CpY>

Elaborado por: Dra. Maria Soledad Lockhart Puchalt

Fecha: junio 2016

Aprobado Por:

Fecha:

COMPETENCIA DE PRODUCCIÓN PLÁSTICA

47. Elemento de competencia “Producción en la Plástica 1” (PP. 1)

Elemento de competencia: Diseña proyectos culturales, emprendedores y contemporáneos de producción plástica creativa, con una imagen corporativa y la exploración creadora del estilo propio para la exposición y venta de sus creaciones plásticas, aplicando estrategias de mercadeo, liderazgo y toma de decisiones en equipos de simulación empresarial, en el marco de la promoción y venta del producto artístico, asumiendo una actitud emprendedora con responsabilidad social y financiera.

Competencias Fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico–Tecnológica.
- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ **Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.**

Saberes esenciales

Saberes conceptuales:

- Técnicas de creatividad.
- Componentes de la propuesta visual.
- Concepto de proyecto creativo en la plástica contemporánea.
- Principales técnicas mixtas.
- Performance y videoarte.

Indicadores de logros

- Interpreta sus ideas, emociones y percepciones mediante analogías.
- Produce soluciones gráficas ante errores, incidentes o dificultades.
- Comunica con efectividad y propiedad un mensaje mediante

• Mercadeo de la propuesta artística. • Presupuesto y plan de gastos • Sostenibilidad de la producción plástica. • Arte urbano e implicaciones sociales. Saberes procedimentales: • Emplear técnicas de imaginación y visualización de imágenes y sensaciones interiores. • Expresar las ideas personales por medio del dibujo, pintura, grabado, fotografía, la escultura, el ensamblaje, y otras técnicas. • Crear una propuesta visual con estilo personal • Planear la ejecución de la propuesta artística • Calcular presupuesto financiamiento y plan de gastos del negocio. • Ejecutar estrategias de mercadeo con el empleo de la Web 2.0 Actitudes y valores • Creatividad. • Curiosidad. • Introspección. • Responsabilidad social. • Actitud emprendedora y creatividad. • Responsabilidad financiera • Solidaridad. • Disposición a la innovación y a la experimentación.	el empleo de al menos una de las técnicas pictóricas. • Representa con efectividad composiciones tridimensionales usando al menos una de las técnicas escultóricas. • Se relaciona consigo mismo propiciando el autoconocimiento. • Aplica su imaginación expresando imágenes mentales personales • Produce una propuesta visual propia, original, empleando al menos una de las técnicas de las artes visuales contemporáneas. • Planifica la ejecución de su propuesta artística. • Calcula su presupuesto, opciones de financiamiento y plan de gastos del negocio. • Mercadea su arte y obtiene vinculaciones productivas, capital social, con el empleo de las redes sociales.
Rango de aplicación: • El centro educativo, la comunidad. • Instituciones culturales.	Evidencias de desempeño • Dossier de trabajos. • Exposición pictórica y escultórica.

• Salas de exposición. • Ciudades. • Espacios públicos. • Web.	• Producción de proyecto visual innovador. • Sitio Web que expresa sus ideas y creaciones y vincula posibles públicos.
---	---

48. Asignatura “Proyecto Emprendedor de Arte Contemporáneo”

Mención de la Modalidad Artes visuales	
Grado	6to
Asignatura	Proyecto Emprendedor de Arte Contemporáneo
Módulo	-
Competencias Fundamentales:	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	5
Introducción: En esta asignatura se introducirá al estudiante en aspectos teóricos y metodológicos para el reconocimiento de las tendencias y manifestaciones de la práctica artística en los últimos siglos. Se reconocerá el análisis interdisciplinario de las transformaciones en las prácticas contemporáneas, las tendencias en el arte objetual, las instalaciones, el arte conceptual, happening y la performance, además, del pensamiento lógico y creativo de las modalidades procesuales ejemplificada en documentación directa e indirecta. Se analizarán portafolios de artistas y proyectos ya realizados en su comportamiento con la sociedad, a partir del análisis interdisciplinario y diseños propuestas contextuales. Asimismo, durante el desarrollo de esta asignatura se manejarán los conocimientos necesarios para producir proyectos de la idea a la acción, de modo interdisciplinario permitiendo desarrollar ideas creativas y promover el intercambio experimental. Con fines creativo y didáctico, en este nivel se promueve la participación de críticas abiertas paralelas a las competencias fundamentales de Ética, Comunicativa, de Problemas ambientales, Científica, de Pensamiento Lógico y Creativo, en la producción de proyectos con herramientas de la tecnología actual, basada en soportes no tradicionales, creando el desarrollo de trabajos personal y de integración colectiva. También, se trata de articular herramientas metodológicas de autogestión, en la propuesta de proyectos del arte, que permita potenciar proceso lógico y creativo que libere el liderazgo por medio de experiencia colectiva y ciudadana.	

Elemento de competencia: Diseña proyectos culturales, emprendedores y contemporáneos de producción plástica creativa, con una imagen corporativa y la exploración creadora del estilo propio para la exposición y venta de sus creaciones plásticas, aplicando estrategias de mercadeo, liderazgo y toma de decisiones en equipos de simulación empresarial, en el marco de la promoción y venta del producto artístico, asumiendo una actitud emprendedora con responsabilidad social y financiera.

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. Identifica las diferentes manifestaciones y tendencias de la plástica contemporánea.
2. Interpreta un lenguaje artístico propio y reinventa los conceptos de la obra.
3. Produce y relaciona ideas dentro del proceso creativo.
4. Ejercita la creatividad y la innovación en el uso de los materiales.
5. Interactúan con el espacio por medio a experiencias y la manipulación de materiales.
6. Elabora proyectos que involucren la construcción de obras u objetos artísticos de forma individual o colectiva para su posterior análisis, valoración y discusión.
7. Desarrolla la capacidad de plantear, desarrollar y concluir el trabajo de investigación artístico de manera crítica, comprensiva y creativa con el fin de identificar y utilizar métodos y estrategias de investigación coherentes con la práctica artística contemporánea.
8. Interpreta enfoques creativos dentro del contexto contemporáneo.
9. Se identifica con una modalidad e incorpora sus ideas a la producción creativa donde interviene el espectador.
10. Construye pensamientos lógico creativo en los espacios expositivos de comunicación y didáctica.
11. Adquiere responsabilidad financiera.
12. Impulsa la participación en el proceso de selección y desarrollo de proyectos tecnológicos y experimentales, individuales o colectivos que serán exhibidos al final de la materia.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- Pensamiento ideológico, ecléctico y multicultural del arte contemporáneo.
- Las Manifestaciones y tendencias del arte objetual, las instalaciones artísticas, el arte conceptual, happening y la performance.
- Modalidades procesuales en las instalaciones artísticas (Arte Minimalista, Arte Povera y Land Art)
- Arte Conceptual, ideas, sistema y proceso.
- Glosario de términos del arte contemporáneo.
- Proyectos creativos contemporáneos (idealización, gestión, producción.)
- Análisis de productos fotográficos como documentación
- El arte y las nuevas tecnologías (El video arte, Net Art)

- El Arte urbano e implicaciones sociales, ambientales, lúdicas identidad y memoria.
- Plan museográfico de espacios de exposición.

Saberes procedimentales:

- Describir objetos como un documento testimonial (Arte Objetual)
- Ensamblar objeto común y elaborar un Radymade.
- Construir objetos artísticos (minimalista, Povera).
- Dominar las herramientas de montaje de la instalación artística.
- Producir instalación artística con creaciones multimedios (video-instalación, pintura y esculto-instalación, instalación-sonora, performance –instalación.
- Utilizar fotografías conceptuales en la preparación de proyectos.
- Pinta y dibuja conceptualmente.
- Realizar montaje y apropiación de imágenes conceptuales.
- Preparar portafolio de imágenes y o documentación de obra realizadas.
- Utilizar la fotografía como documentación del proceso crítico y creativo, a través del análisis de sus contenidos visuales.
- Crear una propuesta visual con estilo personal y autónomo.
- Planear la ejecución de propuestas artísticas lúdica, social y crítica.
- Reproducir montaje sensorial de creaciones permanente y efímera.
- Calcular el presupuesto, financiamiento y plan de gastos del proyecto.
- Ejecutar estrategias de mercadeo con el empleo de la Web 2.0.
- Documentar obras de arte efímero, memorias y de acciones.
- Intervenir espacios públicos y privados (folclore Urbano y medio ambientales).

Saberes actitudinales:

- Valora la obra como documento testimonial artístico e histórico.
- Crítica reflexiva ante el proceso de aprendizaje en el contexto de una realidad cercana.
- Participa en aspecto lúdico-creativo y sensorial como un proceso intelectual.
- Pensamiento lógico abstracto en la variedad de la plástica creativa y perceptiva. (arte-vida)
- Fomentar hábitos de pensamiento crítico, lógico y creativo.
- Responsabilidad social y financiera en el proceso de aprendizaje.
- Actitud emprendedora y creativa.
- Disposición a la innovación en presentación de multimedia.
- Trabajo en equipo, cooperación y solidaridad.
- Ser tolerante y solidario a proyecto desarrollado por una crítica abierta y participativa en el aula por parte de todos sus miembros.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Clases teóricas y prácticas: Preguntas detonadoras y Lluvia de ideas. Presentaciones de exposiciones en museo físicas y virtuales. Proyección de

video-arte, conferencias y documentales. Presentaciones visuales y mapas mentales, organización de gráficos. Uso de mapas conceptuales. Coordinar Trabajo Colaborativo. Trabajar con las TICs.

- Enseñanza lúdica. Actividades integradoras montajes museográficos.
- Trabajo de investigación. Debates y análisis de obras en proceso.

Actividades sugeridas:

- Salidas y visitas: galerías, actividades y festivales de performance, Encuentro de artistas y museos modernos y contemporáneos.
- Tutorías programadas.
- Elaboración del trabajo y preparación de su presentación y defensa.
- Realización de seminarios y exposiciones.
- Trabajo de campo para análisis in situ de la gestión y los espacios naturales.
- Participación en foros y debates en el internet.
- Aplicar circuitos didácticos para conectar el estudio directo de la obra de arte en los museos con la utilización de la red.
- La creación de archivos y presentaciones digitales para el aula.

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Identifica las diferentes manifestaciones y tendencias de la plástica contemporánea.	• Analiza de forma oral y escrita el origen y manifestaciones del arte contemporáneo. • Identifica ideas conceptualizadas y procedimientos de artistas contemporáneos, así como sus posibles variaciones. • Produce representaciones de sus ideas, emociones y percepciones mediante analogías. • Recrea un objeto cotidiano y lo decodifica según el contexto.	• Análisis de video: documental. • Situaciones orales: • Debate. • Investigación sobre el arte contemporáneo. • Ejercicio práctico en el aula.

2. Interpreta un lenguaje artístico propio y reinventa los conceptos de la obra.	• Produce soluciones gráficas ante errores, incidentes o dificultades. • Crea y diseño de imágenes, objetos o dibujos.	• Observación del proceso. • Presentaciones visuales.
3. Produce y relaciona ideas dentro del proceso creativo.	• Exhibe obras producidas mediante la exposición u documentación gráfica. • Comunica con efectividad y propiedad un mensaje mediante el empleo de las técnicas artística.	• Trabajo practico en el aula taller: Exhibición de obras.
4. Ejercita la creatividad y la innovación en el uso de los materiales.	• Entrega trabajos prácticos y bocetos que involucren la creatividad e innovación en el uso de los materiales. • Representa con efectividad composiciones tridimensionales o técnicas interdisciplinarias.	• Observación del proceso. • Dossier de trabajos creativos. • Exposición de piezas producida.(dibujos, pinturas, escultura e instalación , video)
5. Interactúan con el espacio por medio a experiencias y la manipulación de materiales.	• Se relaciona consigo mismo propiciando el autoconocimiento. • Creación técnica de obras plásticas. • Fomenta la creatividad y la valoración de críticas abiertas y participativas en el aula por parte de todos sus miembros.	• Análisis y observación de los procesos. • Ejercicio práctico. (creación de obra)
6. Elabora proyectos que	• Prepara portafolio de imágenes y o	

involucren la construcción de obras u objetos artísticos de forma individual o colectiva para su posterior análisis, valoración y discusión.	documentación de obras realizadas. • Produce diversos lenguajes de la plástica contemporánea en cuanto a analogía, técnica, tendencias y modalidades • Trabajo individual o colectivo. • Entrega de ante proyecto por escrito. • Materializa del proyecto.	• Entrega de portafolio. • Preparación de proyecto final (lluvia de ideas). • (Observación y evaluación del proceso y resultado final.)
7. Desarrolla la capacidad de plantear, desarrollar y concluir el trabajo de investigación artístico de manera crítica, comprensiva y creativa con el fin de identificar y utilizar métodos y estrategias de investigación coherentes con la práctica artística contemporánea.	• Capacitación para la búsqueda de información, su análisis, interpretación y transmisión de los conocimientos básicos adquiridos sobre la metodología de investigación en un contexto creativo-educativo.	• Preguntas diagnósticas y debate en el aula sobre material visual o audio visual. • Investigación: • Entrega de trabajo escrito individual y grupal.
8. Interpreta enfoques creativos dentro del contexto contemporáneo.	• Aplica su imaginación expresando imágenes mentales personales. • Idealización de temas creativos lúdicos o críticos.	• Debate de material visual o audio visual. • Ejercicio práctico en el aula. • Practica grupal para entregar.
9. Se identifica con una modalidad e incorpora sus	• Relaza Lluvia de ideas individual.	• Observación del proceso individual:

ideas a la producción creativa donde interviene el espectador.	• Produce una propuesta visual propia, original, empleando las técnicas de las artes visuales contemporáneas. • Innova y utiliza sitio Web que expresa sus ideas y creaciones y vincula posibles públicos	• Entrega de cuaderno de bocetos y lluvias de idea. • Producción de proyecto visual.
10. Construye pensamientos lógico creativo en los espacios expositivos de comunicación y didáctica.	• Planifica la ejecución de su propuesta artística. • Aplica contenido a la producción visual propia del arte y la cultura contemporáneos partiendo de conocimientos estético aplicado a espacios sociales y culturales. • Presenta un diseño museográfico de proyecto a realizar en lugares abiertos o cerrado.	• Observación y análisis del ante proyecto y proyecto. (documentación escrita) • Presentación de un diseño museográfico.
11. Adquiere responsabilidad financiera.	• Identifica los costos que intervienen en un proyecto artístico. • Calcula su presupuesto, opciones de financiamiento y plan de gastos del negocio. • Presenta un plan presupuestario de la producción artística. • Valora la importancia de planificar los gastos que conllevan un proyecto artístico.	• Ejercicio en el aula. • Entrega de plan presupuestario .

12. Impulsa la participación en el proceso de selección y desarrollo de proyectos tecnológicos y experimentales, individuales o colectivos que serán exhibidos al final de la materia.	• Elabora distintas estrategias que faciliten la promoción y la implicación del público y el proyecto. • Mercadea su arte y obtiene vinculaciones productivas, capital social, con el empleo de las redes sociales. • Es emprendedor y toma en cuenta su cultura.	• Observación y análisis del ante proyecto y proyecto. (documentación escrita) • Entrega de un plan de estrategias y gestión a nivel comercial o de trascendencia social.
Recursos didácticos		
• Actividades en pantalla y otras propuestas educativas. • Recursos digitales. La práctica artística basada en la proyección de diseños de imágenes, videos, museos virtuales y fotografías para los análisis, valoración y difusión de la creación contemporánea, además de proyectar analogías en la producción y el debate simultáneo de obras. Conectarse y participar los proyectos participativos de las redes sociales, tutoriales de proyectos con el medio ambiente. • Proyector fijo con pantalla, Bocinas de mesas e integrada, Computadora portátil, Rota folio, Luces de colores. Cámara fotográfica, Cámara de video • Impresora digital. • Mobiliario: El equipamiento del área de laboratorio-taller en la producción artística debe ser variado de acuerdo a las especialidades dadas en todos los niveles desarrollado en la modalidad en artes. • Mesas grades forrada en formica Pizarras blanca, sillas y banquetas Estanterías de metal Almario para almacenar y guardar Caballeres y playwoods fino cortado a 20 x 24 pulgs Escritorio. • Herramientas. • Variada según la especialidad recopilación de los utensilios del taller. • Espátulas de metal y madera. • Bastidores estándar. • Delantales de tela. • Guantes de tela. • Guillotina grande. • Prensa de grabado de mesa. • Rodillo de madera. • Pinzas para corte de cerámica. • Máquina de cortes para cerámicas. • Horno eléctrico sencillo para cerámica. • Torno manual.		

Entorno de aprendizaje:

- Instituciones culturales, Salas de exposición, Ciudades, Espacios públicos, Web
- Salón de clase integral (aula-taller, espacio proyección – pizarra-mural) se presentará en un solo espacio simultaneo e integrar al trabajo pedagógico.
- Aula-Taller experimental: salón integrar fijo para la producción. Aérea de laboratorio y taller creativo de piezas en proceso. Lugar representativo para talleres de pintura, dibujo, escultura, instalación. Presentaciones simultaneas de producciones en proceso. Área de exhibición de resultados y de producción diversa.
- Espacio de proyección multimedia: proyecciones, uso de la TIC, fichas de algunas obras con links a diversos recursos como videos, libros o web, tutoriales. Presentaciones de proyectos virtuales y semi presencial, realización de videos, planeación de conferencias y presentaciones simultaneas de producciones o documentación en el aula e impresiones digitales de imágenes y portafolio.
- Pizarra Mural; Presentación de bocetos en proceso de proyectos colectivos, análisis de obras en bocetos, exhibición de proyectos a realizar por parte de los estudiantes. Área de información de planificación de temas, calendario de actividades y planeación de grupos de aula.

Bibliografía:

Libros:

- BIRD, M. (2012), *100 ideas que cambiaron el arte*. Editorial Blume. Barcelona España.
- CENTRO LEÓN . (2010), *Guía para docentes. ¿Qué es el arte moderno para ti ?* Santiago . R. D
- CRISPOLTI, E. (2001), *Cómo estudiar el arte Contemporáneo*, Ediciones Celeste, Madrid.
- DE DIEGO, E. (2008), *Contra el mapa*. Ediciones Siruela, Madrid.
- DANTO ARTHUR. (2001), *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el*
- *linde de la historia*, Ediciones Paidós, ibérica (ciudad).
- EFLAND, A. D. - FREEDMAN, K. – STUHR, P., (2003), *La educación en el artemposmoderno*. Editorial Paidós, Barcelona.
- FERNÁNDEZ, P. A., (2003), *Arte Povera*, Editorial Nerea, San Sebastián.
- GARCÍA BLANCO, A., (1989) *Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos*, Ediciones La Torre, Madrid.
- GUASCH FERRER, A., (2001), *El arte último del siglo XX: del posminimalismo a*

- *lo multicultural*, Alianza Forma, Madrid.
- GARCÍA BLANCO, A. (1994): *Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos*. Madrid: Ed. de la Torre.
- GARCÍA BLANCO, A. (2009). *La exposición. Un medio de comunicación*. Madrid: Akal.
- PASTOR HOMES, M. I. (2007): *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Barcelona: Ariel.
- MUSEO THYSSEN. (2009). *Actas I Congreso internacional "Los museos en la educación."* La formación de educadores. Madrid.
- MONTENEGRO VALENZUELA, J. (2005). *La utilización didáctica del museo. Hacia una educación integral*. Zaragoza: Egido.
- VV.AA. (2000): Los talleres didácticos del IVAM, Valencia. Institut Valencià d'Art Modern.
- HASKELL, F. (2002): *El Museo efímero. Los maestros antiguos y el auge de las exposiciones artísticas*. Barcelona: Ed. Crítica
- IVAM, (2006), *Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM: espacio, tiempo y espectador*. Valencia.
- LARRAÑASA, J., (2001), *Instalaciones*, Editorial Nerea, Hondarribia (Guipúzcoa).
- MARCHAN, S., (2005), *Del arte Objetual al arte de concepto. 1960-1974*, Ediciones Akal, Madrid.
- POPPER, F., (1989), *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*, Ediciones Akal, Madrid.
- BIRD, M. (2012), *100 ideas que cambiaron el arte*. Editorial Blume. Barcelona España
- CENTRO LEÓN. (2010), *Guía para docentes. ¿Qué es el arte moderno para ti?* Santiago. R. D
- Bibliografía digital y páginas web de interés
- Acaso, M.: <http://mariaacaso.blogspot.com.es/>
- Aulabierta: <http://aulabierta.info/>. Textos a destacar:
- Rodrigo, J., *Aulabierta: un modelo colectivo de pedagogía rizomática* <http://aulabierta.info/node/787>
- La Fundició, *Yo sé lo que es bueno para vosotros. Projecte3*. <http://aulabierta.info/node/788>
- Borriaud, N., *Estética Relacional*: <http://publicaciones.fba.unlp.edu.ar/wpcontent/uploads/2010/08/Estetica-relacional-Nicolas-Bourriaud.pdf>
- Brea, J.L. (2002), *El museo contemporáneo y la esfera pública*: <http://alepharts.org/pens/public.html>
- Centro de Arte 2 de mayo. Las Lindes: <http://www.ca2m.org/es/las-lindes>
- I Congreso Internacional *Los museos en la educación*. Conferencias: http://www.educathyssen.org/museoabierto/lcongreso/es/conferencias/9_miercoles.php

- Culturant: <http://culturant.blogspot.com.es/>
- Ellsworth, E.: <http://www.elizabethellsworth.com/>
- En Residencia: <http://www.enresidencia.org/es/projecte>
- Freire, P. (1994), Entrevista:
http://www.scribd.com/fullscreen/72238970?access_key=key-1ku4xtiy5jz6dlqh0ldw
- Gergen, K., Conferencia sobre Construcción Social:
<http://vimeo.com/20869747>

Elaborado por: Evelyn Lima Rivas	Fecha: 5 de abril 2015
Colaboración: Katherine Hernández Morales	
Aprobado por:	Fecha:

COMPETENCIA ENTRENAMIENTO PARA TALLERES DE EXPRESIÓN PLÁSTICA

49. Elemento de Competencia: Entrenamiento Para Talleres De Expresión Plástica (ETEP.1)

Elemento de competencia Realiza la planificación de un taller fundamentado en unidades didácticas para el desarrollo de la expresividad plástica creadora fundamentados en el constructivismo socio-histórico cultural, y enfocado a la estimulación y desarrollo artístico en talleres comunitarios.	
Competencias Fundamentales: ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.	
Saberes esenciales Saberes conceptuales: • Etapas de desarrollo psicosocial y expresivo de niño y adolescentes. • Teoría de la educación: las tendencias de la educación en el arte, con énfasis en el constructivismo el enfoque constructivista socio-histórico cultural, y el desarrollo de las competencias de la creatividad.	Indicadores de logros • Argumenta la importancia de la educación plástica para el desarrollo emocional, intelectual, físico, senso-perceptivo, creativo y estético en niños. • Selecciona las estrategias adecuadas para el logro de los aprendizajes. • Elabora estrategias de seguimiento al desarrollo expresivo coherentes con los resultados esperados.

• Fundamentos sobre la planeación de los aprendizajes en una unidad didáctica. Categorías de la Didáctica. • Métodos y estrategias de aprendizaje en la expresión plástica. • Estrategias de seguimiento al desarrollo expresivo. Saberes procedimentales: • Argumenta la importancia de la educación plástica en el desarrollo psicosocial del niño y el adolescente, en el marco de las principales tendencias formativas en el arte. • Realiza la planeación de una unidad didáctica con actividades de expresión creadora infantil, en el marco del diseño curricular. • Aplica metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje de la expresión plástica infantil en una clase de un taller en su comunidad. Saberes actitudinales: • Valoración del arte infantil. • Amor por la infancia. • Responsabilidad.	• Planifica un taller tomando en cuenta una unidad didáctica con actividades de la expresión plástica en el currículo. • Realiza prácticas pedagógicas con los niños de su comunidad o de un centro, según un proyecto de taller para estimular la expresión creadora.
Rango de aplicación • Talleres comunitarios. • Educación informal. • En talleres de pintura, como asistente.	Evidencias de desempeño • Dossier con planeación de una unidad didáctica. Contiene varias actividades de expresión plástica infantil, ilustradas con imágenes, contenidas en el diseño curricular de un grado del primer ciclo.

50. Asignatura “Entrenamiento Para Talleres De Expresión Plástica ”.

Mención de la Modalidad	Artes Visuales
Grado	6to

Asignatura	Entrenamiento Para Talleres De Expresión Plástica
Módulo	-
Competencias Fundamentales:	✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. - Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Horas	4
Introducción:	
La asignatura “Entrenamiento Para Talleres De Expresión Plástica” prepara al estudiante para participar como asistente de profesor en talleres comunitarios y educación informal aplicando los conocimientos de los fundamentos didácticos y las tendencias y técnicas de las artes visuales. Se realizará una introducción a las etapas de desarrollo psicosocial, afectivo y expresivo del niño, y los fundamentos de la educación de las artes visuales. Se destaca la aplicación del constructivismo histórico cultural a la enseñanza artística y las diferentes tendencias. A través, de la cual el estudiante podrá realizar un Dossier con planeación de una unidad didáctica. Contiene varias actividades de expresión plástica infantil, ilustradas con imágenes, contenidas en el diseño curricular de un grado del primer ciclo.	
Elemento de competencia:	
Realiza la planificación de un taller fundamentado en unidades didácticas para el desarrollo de la expresividad plástica creadora fundamentados en el constructivismo socio-histórico cultural, y enfocado a la estimulación y desarrollo artístico en talleres comunitarios.	
Resultados del Aprendizaje Esperados	
1. Argumenta la importancia de la educación y de la expresión plástica para el desarrollo emocional, intelectual, físico, senso–perceptivo, creativo y estético. 2. Formula las competencias adquiridas en el taller haciendo uso de los fundamentos del enfoque constructivista. 3. Selecciona adecuadamente las estrategias de seguimiento en el marco del diseño curricular. 4. Realiza la planeación de una unidad didáctica con actividades de educación plástica infantil. 5. Aplica sus conocimientos en talleres en comunitarios o en un centro educativo.	
Contenidos:	
Saberes esenciales Saberes conceptuales: I. Etapas de desarrollo psicosocial y expresivo de niño y adolescentes.	

- II. **Teoría de la educación: las tendencias de la educación en el arte, con énfasis en el constructivismo el enfoque constructivista socio-histórico cultural, y el desarrollo de las competencias de la creatividad.**
- III. **Fundamentos sobre la planeación de los aprendizajes en una unidad didáctica. Categorías de la Didáctica.**
- IV. **Métodos y estrategias de aprendizaje en la expresión plástica.**
- V. **Estrategias de seguimiento al desarrollo expresivo.**

Saberes procedimentales:

- **Argumenta la importancia de la educación plástica en el desarrollo psicosocial del niño y el adolescente, en el marco de las principales tendencias formativas en el arte.**
- **Realiza la planeación de una unidad didáctica con actividades de expresión creadora infantil, en el marco del diseño curricular.**
- **Aplica metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje de la expresión plástica infantil en una clase de un taller en su comunidad.**

Saberes actitudinales:

- **Valoración del arte infantil.**
- **Amor por la infancia.**
- **Responsabilidad.**

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- **Exposición oral y audio-visual: sobre el diseño de una clase en el marco de una unidad didáctica.**
- **Método de proyectos: En la elaboración de un taller comunitario o aplicado al aula, dirigido a niños en edades comprendidas entre los 6 a 9 años.**
- **Panel de discusión: análisis de las tendencias pedagógicas de la educación en el arte, con énfasis en el constructivismo y el desarrollo de competencias.**
- **Prácticas y pasantías en talleres informales y en talleres de la jornada extendida.**

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Argumenta la importancia de la educación y de la expresión plástica para el desarrollo emocional, intelectual, físico, senso-perceptivo, creativo y estético.	• Identifica las etapas del desarrollo expresivo infantil en las artes plásticas. • Explica el papel de la educación y la expresión plástica.	• Prueba objetiva con preguntas de selección y ensayos cortos. • Debates presenciales acerca de

		materiales audiovisuales.
2. Formula las competencias adquiridas en el taller haciendo uso de los fundamentos del enfoque constructivista.	• Redacta las competencias identificando la creatividad en la plástica y tomando en cuenta el concepto de: andamiaje aplicado a las Artes. • Aplica estrategias de aprendizaje colaborativo.	• Informe escrito y exposición. • Demostración de una clase o taller.
3. Selecciona adecuadamente las estrategias de seguimiento en el marco del diseño curricular.	• Determina las estrategias motivadoras del aprendizaje expresivo de acuerdo a cada edad. • Selecciona las distintas formas para dar seguimiento a los participantes de taller.	• Ensayo. • Demostración en grupo de niños o taller informal. • Rúbrica.
4. Realiza la planeación de una unidad didáctica con actividades de educación plástica infantil.	• Redacta los contenidos de una unidad didáctica aplicadas coherente con el desarrollo expresivo del niño de acuerdo a su edad. • Cronometra cada una de las actividades toma en cuenta el momento de introducción, desarrollo y conclusión.	• Dossier ilustrado y planificación escrita.
5. Aplica sus conocimientos en talleres en comunitarios o en un centro educativo.	• La conducción del taller es organizado según el plan.	• Observación. • Rubrica.

	• Es puntual, maneja la voz, es de mostrativo y participativo. • Estimula la expresión plástica particular de cada niño, exponiendo sus obras.	
Recursos didácticos		
• Proyector, DVD player, PC con software de edición de imágenes. • Materiales básicos para realizar taller de plástica infantil. • Carpetas de argollas • Lápices de color, témpera, plastilina, cola, tijeras, cartulinas, cartón.		
Entorno de aprendizaje:		
Aula, Talleres de jornada extendida, Comunidad, Casas de Cultura, Comité del vecindario, Parroquias.		
Bibliografía:		
• Eisner E. What Education Can Learn from the Arts? <i>Art Education</i> [serial online]. March 2009; 62(1):6-9. Available from: Art Source, Ipswich, MA. Accessed June 16, 2015 • Hoekstra, M., & Groenendijk, T. (2015). Altermodern art education: Theory and practice. <i>International Journal of Education through Art</i>, 11(2), 213-228. • LAROCHE, G. g. (2015). Social Learning and Drawing: What Children Learn by Copying the Images of Their Peers? <i>Art Education</i>, 68(3), 19-25. • Patterson, J. (2015). Employing mindfulness via art in education. <i>International Journal of Education through Art</i>, 11(2), 185-192. • Roberts, A. & Riley, H. DRAWING AS WORLDMAKING: REVITALISING THE LIFE ROOM. TRACEY journal. Drawing Knowledge. August 2013. www.lboro.ac.uk/departments/sota/tracey/. • www.redalyc.org/pdf/132/13208604.pdf • Ruiz, P. O. (2011). Artes y educación. Fundamentos de pedagogía mesoaxiológica. (Spanish). • Serra, M. S. (2012). Atrápame si puedes: el cine como objeto de la escena pedagógica. (Spanish). <i>Educação</i>, 35(2), 233-240 • YOUNG, B. b. (2013). The Importance of Self-Identification in Art, Culture, and Ethnicity. <i>Art Education</i>, 66(4), 51-55. • Falta la documentación sobre la planificación que le pides, aprendizajes esperados, unidades didácticas, etc.		
Elaborado por: Maria Soledad Lockhart		Fecha:
Aprobado por: María Legaña Ferra		Fecha: 20.06.15

REFERENCIAS

- Cho, Cristian ... [et.al.]. (2012) 1a ed. - " La escolarización de los
- Adolescentes: desafíos culturales, pedagógicos y de política educativa " Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación IIPE -Unesco
- Bennet, Bennet y Corner, (2015) the intelligent complex adaptative learning system, a new theory of adult learning. MQI Press
- Ministerio de Educación, (2010) Metas Educativas Consulta Nacional. Santo Domingo, República Dominicana: Editora Santillana.
- Moles, Abraham (2012) Sociodinámica Della Cultura, Kindle Edition, de Armando Editore, Italia.
- MINERD (2016). Bases de la Revisión y Actualización Curricular. Santo Domingo, República Dominicana.
- Pérez, Odalís. (2013) El centro educativo de artes en la perspectiva histórica. Ponencia en el 1er taller sobre el Modelo de centro de la Modalidad en Artes. Ministerio de Educación, Nivel Medio, Artes.
- Prieto P. LA BAUHAUS: CONTEXTO, EVOLUCIÓN E INFLUENCIAS POSTERIORES.
- Universidad Complutense de Madrid tomado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28502.p>
- Secretaría de Estado de Educación. (1994). Fundamentos del Currículo, Tomo I. Santo Domingo, República Dominicana: Editora Taller. Serie Innova 2000.
- Secretaría de Estado de Educación. (1994). Nivel Medio, Modalidad en Artes. Santo Domingo, República Dominicana: Editora Taller. Serie Innova 2000.
- Secretaría de Estado de Educación (2008). Plan Decenal de Educación 2008-2018. Santo Domingo, República Dominicana.
- Secretaría de Estado de Educación (2003). Plan Estratégico de la República Dominicana 2003-2012. Santo Domingo, República Dominicana: Editora Corripio, CxA.
- Secretaría de Estado de Educación. (1997). Ley Orgánica de Educación de la República Dominicana, No. 66'97, d/f 9/04/97. Santo Domingo, República Dominicana.
- Senge, Peter et al. (1990) La escuela que aprende. MIT Press.
- Sternberg y Grigorenko (2003) La evaluación dinámica: naturaleza y mediación del potencial de aprendizaje. Ed. Paidós Ibérica
- UNESCO (2013) Herramientas de Formación para el Desarrollo Curricular: una caja de recursos. UNESCO Oficina Internacional de Educación (UNESCO-OIE)