



Viceministerio de Servicios Técnicos y Pedagógicos.
Dirección General de Educación Secundaria
Dirección de la Modalidad en Artes

BACHILLERATO EN ARTES

MENCIÓN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN

ARTÍSTICA ARTESANAL

EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA

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



Dirección de
Educación
Modalidad en
Artes

Versión Preliminar para
Revisión y Retroalimentación



Viceministerio de Servicios Técnicos y Pedagógicos.
Dirección General de Educación Secundaria
Dirección de la Modalidad en Artes

BACHILLERATO EN ARTES

MENCIÓN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL

EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA

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

Dirección de
Educación
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

Lic. Denia Burgos

Viceministra de Asuntos Técnicos y Pedagógicos

Lic. 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



Créditos

Dirección General de Currículo

Mtra. Carmen Sánchez, Directora General de Currículo

Mtro. David Capellán, Director de la Revisión Curricular

Dirección General de Nivel Medio

Mtra. Sobeyda Sánchez, 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 Ramírez Encargado Docente de Gestión Institucional.

Licda. Katherine Hernández Encargada Docente de Vinculación y Pasantía.

Mtro. Ruahidy Lombert, Encargado de Investigación y Desarrollo Curricular

Licda. Ana María Alcántara, Secretaria Encargada de Comunicación Corporativa en Artes.

Consultores Diseño Curricular Artes

Dra. María de los Ángeles Legañoa, asesora de Diseño Curricular

Dra. María Soledad Lockhart Puchalt, coordinadora general de la revisión curricular en la Modalidad de Artes

Arq. Japonesa Capellán, Consultora de Creación y Producción Artesanal, Metal y Madera, y Cerámica y Joyería

Equipo de consultores por asignaturas

Arelis Subero, coordinadora del bachillerato en Creación y Producción Artesanal en Metal y Madera

Olga Roberts, coordinadora del bachillerato en Creación y Producción Artesanal en Cerámica y Joyería

Arq. Engelbert Eduardo Peña

Arq. Gilda Margarita Gross Bobadilla

Arq. Elizabeth de Fátima Rodríguez

Lic. Julio Humberto Fricá Marte

Arq. Manuel de Jesús Barías Sánchez

Arq. Miguel Nassim Khoury Ramírez

Lic. Orfila Altagracia Rodríguez Blanco

Mtra. Ramona Moreno Sánchez

Lic. Juan Antonio Lorenzo Mercedes

Lic. Juan Elías Rodríguez Morel

Lic. Iris Pérez

Víctor Juan Sepúlveda

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

Maestro Ramón Oviedo
Pedro Henríquez Ureña
Antonio Garabito
Manuel Félix Peña
El Buen Samaritano
Inmaculada Concepción
Pepe Álvarez
Dr. José Francisco Peña Gómez
Pastor Abajo
Fabio Amable Mota
Sabana Japón
Eugenio María de Hostos
Manuel del Cabral
Gerardo Jansen
Centro de Excelencia Mercedes Bello
Max Henríquez Ureña
Santa Ana
Mauricio Báez
Centro de Excelencia República de Argentina
Centro de Excelencia Salomé Ureña
Juan Sánchez Ramírez
Padre Fantino
Ramón Agustín Corcino
Félix Nova

Distrito educativo

01-03, Barahona
02-05, San Juan de la Maguana
04-01, (Cambita)
04-06, San Cristóbal (Haina)
05-04, (Hato Mayor)
05-06, San Pedro de Macorís (Consuelo)
06-05, (La Vega)
07-05 (San Francisco de Macorís)
08-05, Santiago
10-03, Santo Domingo Este (Los Minas)
10-02, Santo Domingo Norte (Sabana Perdida)
10-05, Santo Domingo Este (Boca Chica)
10-06, Santo Domingo Este (El Almirante)
12-01, Higüey
14-01, Nagua
15-01, Santo Domingo Oeste (Los Alcarrizos)
15-02, Santo Domingo (Guahey)
15-02, Santo Domingo (Villa Juana)
15-03, Santo Domingo (Zona Colonial)
15-03, Santo Domingo (Zona Colonial)
16-01, Cotuí
16-02, Juan Sánchez Ramírez (Fantino)
16-06, Bonao
17-03, (Bayaguana)

INDICE

PRESENTACIÓN	7
INTRODUCCIÓN	8
PARTE 1	13
1. Naturaleza y funciones de la Modalidad en Artes.....	13
2. Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes, Fundamentos Curriculares	15
3. Rol del docente.....	28
4. Rol del estudiante	30
5. Componentes del Diseño Curricular	33
6. El Centro Educativo de la Modalidad en Artes	60
7. Concepción de aula taller en los centros educativos del Bachillerato en Artes.....	61
8. Vinculación en los Centros Artes	62
9. Las Pasantías en la Modalidad de Artes.....	62
10. Menciones de la Modalidad en Artes	64
PARTE 2	74
1. PERFIL DEL BACHILLER EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL, ESPECIALIDAD EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA	74
2. DESCRIPCIONES DE LASCOMPETENCIAS Y ELEMENTOS DE COMPETENCIAS DEL BACHILLER EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL, ESPECIALIDAD EN CERÁMICA Y JOYERÍA	75

3. MAPA DE COMPETENCIAS Y ELEMENTOS DE COMPETENCIA DE LA MENCIÓN EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL ESPECIALIDAD CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA.	98
4. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO:.....	99
4.1 ORGANIZACIÓN CURRICULAR: BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, CERÁMICA y JOYERÍA Y BISUTERÍA.....	99
PRIMER AÑO	103
4 ^{TO} . GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, ESPECIALIDAD EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA	103
SEGUNDO AÑO	174
5 ^{TO} . GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA.....	174
TERCER AÑO.....	219
6 ^{TO} . GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA.....	219
REFERENCIAS.....	262

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 Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería**, 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 la Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería, 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 artesanal, 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 Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámicas, Joyería y Bisutería, 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 **Creación y Producción Artesanal Artística especialidad Cerámica Joyería y Bisutería** 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 pedagógica, 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 **Creación y Producción Artesanal Artística especialidad Cerámica Joyería y Bisutería**, 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 **Creación y Producción Artesanal Artística especialidad Cerámica Joyería y Bisutería**, 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.

Versión Preliminar

Dirección de
Educación
Modalidad en



Artes

Parte 1

Segundo Ciclo,
Modalidad en Artes

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

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.

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.

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.

- 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 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.

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.

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

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

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>

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

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/>

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.
- **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 fluir 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 fluir, 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 reinenciones. 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 movilizándolo 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

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

aplicación tienen características comunes.

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

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.

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

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

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.

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.

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

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.

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 seleccionarlas 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

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

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 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,

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

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

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 *Sinética* 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 *Sinética* presta gran atención a los elementos emocionales, irracionales e inconscientes en la búsqueda creativa, sin embargo, es fundamental no perder de vista 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 *Sinética* son: *volver conocido lo extraño* y *volver extraño lo conocido*. En el primero de los principios la sinética 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 sinética 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.

Versión Preliminar

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.

Versión Preliminar

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 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.

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>

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.

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.

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>

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 las 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 movilizandando 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.

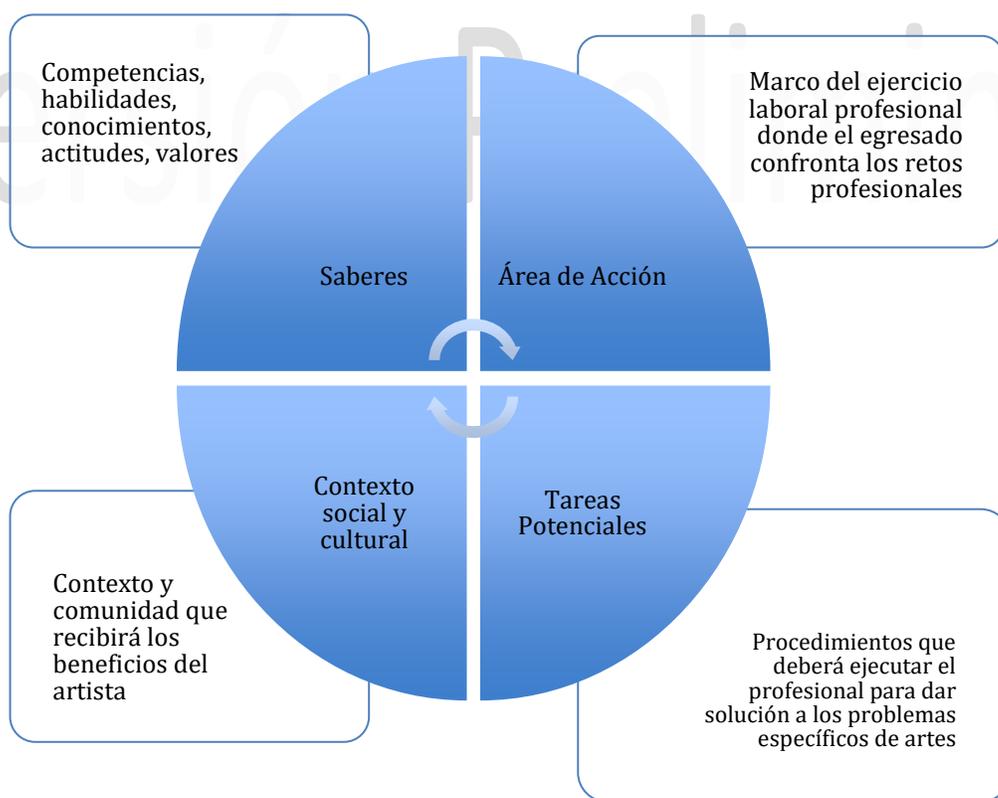


Fig. 5. Pilares del perfil del egresado.

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.

Habrán 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



MENCIÓN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
ARTESANAL, ESPECIALIDAD EN CERÁMICA, JOYERÍA
Y BISUTERÍA SEGUNDO CICLO, MODALIDAD EN
ARTES
(4^{to.}, 5^{to.} y 6^{to.})

PARTE 2

1. PERFIL DEL BACHILLER EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL, ESPECIALIDAD EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA

El estudiante, a través del programa de **Creación y Producción Artística Artesanal, especialidad en Cerámica, Joyería y Bisutería**, se forma en competencias técnicas del dibujo artístico, manejo de materiales de desecho para convertirlo en obras de arte artesanal, apreciación de los movimientos y estilos artísticos y artesanales a través de la historia universal, historia de la artesanía dominicana, aprovechamiento de los recursos naturales locales, manejo de los equipos, herramientas y técnicas a utilizar en productos artísticos artesanal de cerámica, joyería y bisutería. Aplicará el proceso de producción de las artesanías en cerámica y joyería, manejo de técnicas de las manualidades, artesanías tradicionales dominicanas, así como creación y administración de pequeñas empresas culturales.

El egresado de Creación y Producción Artística Artesanal, especialidad en Cerámica, Joyería y Bisutería, podrá desempeñarse en el diseño y la creación de productos únicos o en línea de productos artísticos artesanales en cerámica y/o en Joyería, así como en bisutería, en línea de productos artísticos

artesanales con materiales desechables y tradicionales y sus fusiones innovadoras. El egresado podrá desempeñarse en producciones artesanales decorativas, utilitarias, de accesorios y complementos de vestir.

El estudiante egresado del Bachillerato en Artes de Creación y Producción Artística Artesanal, especialidad en Cerámica, Joyería y Bisutería, además podrá seguir estudios superiores en Diseño de Interiores, Diseño Industrial, Diseño de Moday carreras afines.

En el bachillerato en Creación Y Producción Artística Artesanal, Especialidad en Cerámica, Joyería y Bisutería, se formarán y desarrollarán cuatro (4) competencias. Estas son:

1. Artístico-Cultural (AC).
2. Expresión Artística en las Artes Aplicadas (EAAA).
3. Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica (CPAAC).
4. Creación y Producción Artística Artesanal en Joyería y Bisutería (CPJAAJB).

2. DESCRIPCIONES DE LASCOMPETENCIAS Y ELEMENTOS DE COMPETENCIAS DEL BACHILLER EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL, ESPECIALIDAD EN CERÁMICA Y JOYERÍA

COMPETENCIA ARTÍSTICO-CULTURAL (AC)

Estos 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 y multimedia) y artesanías (artes aplicadas). Además, incorpora en ese desempeño artístico dos elementos esenciales de su formación que son la identidad personal y social, y la actitud emprendedora. Esta competencia tributa al desarrollo de las competencias transversales: Pensamiento lógico, creativo y crítico; Comunicativa, Autoestima y desarrollo personal y Científico-tecnológica en el ámbito de las TIC.

Esta competencia se desagrega en 5 elementos de competencia, según el siguiente cuadro:

COMPETENCIA ARTÍSTICO-CULTURAL (AC)

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	Historia del Arte Universal y Dominicano	3	
	AC.1.3	Lenguaje Visual, Artesanal, Textil y Decorativo	4	
	AC.1.4	Lenguaje Musical	2	
	AC.1.5	Lenguaje Danzario y Teatral	3	

AC.1.1 Competencia del desarrollo de la Identidad personal, socio-cultural, su comunicación y emprendimiento.

Asignatura Identidad, Cultura y Emprendimiento

La competencia del desarrollo de la Identidad personal, socio cultural, su comunicación y el emprendimiento, constituye un fundamento en la formación del artista y artesano, pues el estudiante parte del estudio de sí mismo, sus preferencias, sueños y raíces culturales, para crear y comunicar un proyecto personal de vida, que integra sus aspiraciones artísticas y sus relaciones humanas, orientándose en las posibilidades de emprendimiento que puede generar el oficio artesanal. Esta formación se estructura bajo el nombre de 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, que se entrelaza y fortalece con los demás lenguajes artísticos, le proyectará como profesional identificado con su capacidad como artista comunicador.

Por otro lado, también es relevante en la formación de la cultura artística general, 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 del estudiante de artes de la 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.

AC 1.2 Competencia de Expresión Musical

- 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.

Asignatura Lenguaje Musical

Este elemento de competencia es **la expresión musical**, en la asignatura denominada **Lenguaje Musical**. Mediante esta experiencia se propicia 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.

AC 1.3 Competencia de expresión escénica

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.

Asignatura Lenguaje Danzario y Teatral

La Competencia de expresión escénica, 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.

AC 1.4 Competencia de expresión en el lenguaje visual y artesanal en el arte textil y decorativo

Asignatura Lenguaje visual y artesanal, en el arte textil y decorativo.

Esta competencia se traduce en la asignatura de Lenguaje visual y artesanal, en el arte textil y decorativo, y facilita la expresión mediante el estudio de la imagen, los signos visuales, los motivos simbólicos en diversas culturas que se han empleado en la comunicación visual mediante el arte y la artesanía, llevando a cabo una primera experiencia expresiva del estudiante en las artes decorativas y en el arte textil.

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 diversas funciones: comunicativa, estética y utilitaria que se identifican en las artes decorativas.

- Elabora obras artísticas visuales y artesanales haciendo uso de los elementos básicos del diseño y de la composición, mediante las artes decorativas y textiles.

Competencia: Formación para la expresión artística en las artes aplicadas

Esta competencia aborda la expresión artística en las artes aplicadas en el sentido expresivo, creativo e integrador, de cómo siempre el arte y la técnica van de la mano, y una buena formación artística es la base de todo profesional de las artes aplicadas, con la finalidad de formar un artesano creador con las facilidades expresivas necesarias para dar forma a sus ideas, por medio de bocetos y proyecciones, con el rigor técnico de la representación gráfica y digital, de modo que el estudiante podrá aplicar varias técnicas para la representación de sus ideas, y empleará una diversidad de materiales y recursos reciclados e industriales para generar un primer modelo tridimensional del objeto artesanal dibujado. El estudiante proyectará sus ideas mediante las técnicas del dibujo artístico, técnico, y digital para crear objetos decorativos en metal, madera y otros materiales decorativos y utilitarios. Se le orienta además en el empleo adecuado y ecológico de recursos naturales y materiales de desecho no degradables, con creatividad, tomando como referente los recursos culturales patrimoniales tangibles e intangibles que identifican a la cultura y sociedad dominicana, con la posibilidad de dejar un legado cultural a su comunidad mediante proyectos de organización de espacios expositivos y colecciones estudiantiles, profesionales y regionales del arte y de la artesanía autóctona.

2. Relación de la unidad de competencia Expresión Artística en las artes Aplicadas (EAAA), sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
EAAA.1	EAAA.1.1	Dibujo Artístico, Técnico y Digital.	6	Formación para la expresión
	EAAA.1.2	Arte y Ecología	2	

	EAAA.1.3	Recursos Culturales Patrimoniales.	4	artística en las artes aplicadas
--	----------	------------------------------------	---	----------------------------------

La "Expresión Artística en las Artes Aplicadas", desarrolla así en el estudiante la capacidad de expresión aplicada a la artesanía, por medio del dibujo, y la creación artesanal, con base en la valoración de los recursos patrimoniales, fundamentado en el respeto y convivencia armónica de la creatividad con el medio ambiente.

EAAA 1.1 Competencia de expresión por medio del dibujo artístico, técnico y digital

Asignatura Dibujo artístico, técnico y digital

La expresión del arte con fines de una producción artesanal determinada, tiene como fundamento la creatividad por medio de un boceto que luego se proyecta en un dibujo normalizado por un lenguaje técnico, cuyos signos se usan de manera convencional en el oficio del artista artesano. Hoy día este tipo de dibujo técnico se realiza casi directamente con programas informatizados, realizados a escala, lo que permite a las personas que reciben estos dibujos una interpretación objetiva para la confección del objeto artesanal o mobiliario. Por medio de la expresión artística que se manifiesta en las técnicas de dibujo, tanto si es con una finalidad estética o técnica, o bien para fines de una producción a mayor escala, se estará capacitado para un manejo básico de las técnicas de representación aplicada a la fabricación de nuevas artesanías con base en la identidad cultural.

Para desarrollarse, en la asignatura *Dibujo artístico, técnico y digital*, el alumno utilizará las técnicas de dibujo artístico y dibujo técnico así como aplicaciones informáticas (CAD) en un nivel básico, para expresar mediante imágenes, collages, planos y modelos simples, la representación de sus ideas, objetos, figuras o proyectos relacionados con la producción artística y artesanal.

- Argumenta sobre la historia de la representación gráfica y su importancia.
- Reconoce las técnicas, tanto de corte artístico como técnico, recursos, medios y soportes para representar el lenguaje de las formas como soporte gráfico a ideas y proyectos creativos artesanales.
- Representa el mundo de las formas básicas, creando composiciones geométricas, anatómicas, naturales y artificiales como medio de expresión visual de proyectos con soluciones novedosas y ejecutables.
- Elabora propuestas gráficas con fuerza expresiva, emotividad y sentimiento. Desarrolla estilo propio.
- Representa desde su apreciación visual, y analítica, los dibujos artísticos de imágenes, idealizaciones y objetos.
- Esquematiza las realizaciones formales y estructurales, simbólicas o imaginarias en proyectos artísticos artesanales para la satisfacción de necesidades de ambientación en la comunidad.
- Planifica, crea y organiza respuestas creativas a necesidades artísticas, artesanales y socioculturales de la comunidad, realizando propuestas visuales con sentido estético formal, y los plasma mediante imágenes, dibujos, ilustraciones y perspectivas manejando diversas técnicas a color.
- Explica los términos asociados al mundo de la imagen digital
- Crea composiciones, collages y fotomontajes de imágenes para la producción de dibujos y nuevos diseños digitales.
- Utiliza los principios del dibujo técnico para crear o interpretar planos de objetos artesanales, decorativos, mobiliarios, de madera, metal, de ensamblaje, y otros materiales y procedimientos afines.
- Emplea el diseño asistido por ordenador CAD para facilitar las labores de creación y comunicación de sus ideas a clientes, patrocinadores, artesanos y trabajadores de la cadena de producción artesanal.

EAAA 1.2 Expresión integradora del arte y la ecología.

Asignatura Arte y Ecología

El elemento de competencia de *expresión integradora del arte y la ecología* se enfoca en un encuentro interdisciplinar de grandes posibilidades en el campo de la producción y uso de técnicas artesanales de forma segura. Así, en la asignatura Arte y Ecología se invita a explorar la riqueza de la creatividad en la generación de una producción artesanal que emplea y protege los recursos medioambientales tomando como fundamento los acuerdos y normativas nacionales e internacionales que rigen el manejo de materiales, sustancias, herramientas y equipos, en el proceso de transformar la materia en una obra artística artesanal.

Esta asignatura invita al estudiante a explorar su planeta con los ojos del artista artesano renovador y constructor de la Vida. Se realizarán investigaciones documentales y de campo para crear conciencia de las normas que rigen la fabricación de objetos, materiales y procesos que involucra el uso de herramientas y sustancias como productos químicos en el taller artesanal, y que deben observar las mejores condiciones tanto para el trabajador como para el cliente y el ambiente en general.

El estudiante realiza expresiones artísticas artesanales utilizando de forma adecuada, materiales de desechos no degradables y recursos naturales regionales y locales, realizando diseños que relacionan el lenguaje visual, plástico y simbólico, de manera creativa, con la aplicación de las normativas internacionales y nacionales. De esta forma, el estudiante:

- Argumenta sobre los vínculos del Arte y la Ecología
- Crea experiencias de vinculación con las instituciones en República Dominicana que trabajan con el medio ambiente y sus afines.

- Elabora una descripción preliminar de materiales de desperdicios identificados en su entorno y los productos que se pueden realizar de forma creativa a partir de ellos, para convertirlos en objetos útiles y estéticos.
- Realiza productos artísticos a partir de uno o varios de los materiales identificados en su entorno
- Elabora un esbozo teórico y visual de un producto nuevo ; producto, extensión de línea, mercado, características de calidad, y lo pone en práctica, creando la simulación de un taller seguro, sostenible, y una producción ecológica.

EAAA 1.3 La expresión de los recursos culturales patrimoniales

Asignatura Recursos Culturales Patrimoniales

El elemento de competencia de Expresión de los Recursos Culturales Patrimoniales se expresa en la asignatura *Recursos Culturales Patrimoniales* y promueve valorar el patrimonio cultural artístico y artesanal como parte de la formación integral de un artesano que incorpora elementos de su identidad en sus producciones de una forma creativa. De esta manera se convierte en un estudioso de los tesoros culturales y tradiciones de su comunidad, además de conservar, promover y crear espacios donde el arte y la artesanía sean apreciadas por su comunidad, inclusive las nuevas creaciones de estudiantes, docentes y artistas, realizando proyectos culturales de gran goce estético, que elevan la calidad de vida de cada pueblo.

De esta forma, el estudiante realiza proyectos que promuevan el patrimonio cultural y las producciones artesanales y artísticas de su comunidad y del colectivo de estudiantes y docentes, mediante la creación de actividades y espacios expositivos permanentes que fomenten la identidad cultural, el coleccionismo, la musealización y la investigación.

- Emplea métodos y técnicas de investigación a fin de comprender las políticas internacionales y nacionales sobre conservación y protección que norman la salvaguardia del Patrimonio Cultural.
- Reconoce los principales manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio material e inmaterial que sustentan la identidad cultural dominicana, contribuyendo así a la promoción del respeto de la diversidad y la creatividad humana.

- Aplica en la proyección de sus diseños artesanales y artísticos características y símbolos distintivos de la dominicanidad a partir del estudios e investigaciones en torno al patrimonio cultural.
- Diseña y organiza exposiciones permanentes, en su centro de estudio o comunidad, en los que exhiben y promueven el patrimonio cultural de su localidad, así como los productos artísticos y artesanales generados a lo largo de proceso formativo.
- Investiga sobre el papel de la conservación respecto al patrimonio cultural, el rol de los museos y el coleccionismo para la salvaguarda de los bienes culturales.

COMPETENCIA CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN CERÁMICA

La competencia CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN CERÁMICA hace referencia al desempeño del estudiante en la creación de productos en cerámica tomando en cuenta la proyección de diseños creativos, manejando las técnicas del torneado, modelado y producción de moldes para piezas en cerámica, así como la preparación de los diferentes tipos de barro, acabados y pigmentos, utilizando las herramientas e instrumentos apropiados, en el marco del montaje, organización y funcionamiento del taller de cerámica.

Esta formación hace mayor énfasis en las habilidades para el diseño y la creación artesanal, desde el boceto hasta la experimentación de variados diseños de la obra, o una línea de productos, la realización de las técnicas, y la organización del taller para la producción eficiente, trazando el perfil para el manejo de una pequeña empresa. Se desarrolla en un nivel que integra seis elementos de competencia:

3. Relación de la unidad de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica (CPAAC) sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos de competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
CPAAC.1	CPAAC.1.1	Taller Básico de Modelado y Torneado en Barro.	4	Formación para la creación y producción artística artesanal en Cerámica (CPAAC)
	CPAAC.1.2	Taller de Preparación de Pastas de Cerámica y Técnicas de Terminación	6	
	CPAAC.1.3	Artesanías Tradicionales en Cerámica y Materiales Afines	4	
	CPAAC. 1.4	Gestión del Taller y Proceso de Producción de la Cerámica.	3	
	CPAAC.1.5	Diseño Creativo, Bi y Tridimensional para Cerámica	4	
	CPAAC.1.6	Creación de Pequeña Empresa	2	

CPC.1.1 Expresión artesanal en el modelado: Taller básico de modelado y torneado en barro.

En este elemento de competencia el estudiante adquiere las destrezas necesarias para una buena selección de materiales, su composición, propiedades físicas y químicas de sus elementos, sometidos a diferentes tratamientos, aplicaciones y temperaturas. El estudiante experimentará y empleará adecuadamente los diferentes tipos de barro y pastas de cerámica. Realizará su preparación manual, auxiliado por utensilios y equipos, en las piezas artesanales, así como las técnicas de acabado mediante los engobes, los pigmentos, óxidos, los esmaltes, las pinturas de tercer fuego, y diversos procesos de cocción.

El estudiante:

- Crea diversos tipos de pastas cerámicas según criterios de uso y calidad
- Aplica sus conocimientos sobre las reacciones químicas de los elementos que componen los preparados para cerámica, barnices y pigmentos.
- Realiza la aplicación del color y efectos de los compuestos según la temperatura de cocción, reacciones químicas de los pigmentos, según su naturaleza química.
- Aplica técnicas de terminación de las piezas (grabados, incrustaciones, laminados, texturas, sobre y bajos relieves, engobes, plantillas, esgrafiado, bruñido ,etc).
- Expresa sus creaciones con el uso de las técnicas de los acabados en piezas artísticas artesanales en cerámica, usando diferentes métodos y técnicas: en frío, cocción, postcocción, mayólica, pulverizado, serigrafiados, fotograbados, y tipos de hornos: con humo, eléctricos, de gas, con serrín, con sal, raku, con leña etc.

En este elemento de competencia, la expresión artesanal en el modelado, el estudiante puede ejercitar las técnicas del torneado, en torno manual y eléctrico, y manejar creativamente la técnica del modelado a mano a en el marco de un taller bien organizado, a fin de utilizar las herramientas y equipos que involucran las producciones con arcilla, en secuencias de productos, de acuerdo a las especificaciones técnicas requeridas de cada uno.

CPC.1.2 Taller de preparación de Pastas de Cerámica y técnicas de terminación.

La asignatura, denominada Taller Básico de Modelado y Torneado en Barro, recoge las experiencias más enriquecedoras del trabajo en el taller de modelado, donde el estudiante aprende a modelar, y utilizar el torno eléctrico y el torno manual, así como el cuidado y manejo de materiales, utensilios, equipos y herramientas empleados en Cerámica.

El estudiante:

- Maneja la técnica del modelado a mano utilizando diferentes métodos, entre ellos los pellizcos, churros y la construcción con planchas.
- Realiza piezas de barro utilizando el modelado combinado con el torneado en las producciones artesanales de cerámica., tomando en cuenta el arte de la escultura.
- Expresa su arte a través del manejo de la mezcla de pastas de barro y de métodos dentro de la técnica del modelado, creando piezas diferentes y novedosas.
- Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller en cerámica, cuidando los detalles técnicos de cada proceso.
- Maneja las técnicas iniciales del torno de alfarero y elabora vasijas sencillas (tazas, platillos, ceniceros, etc.)
- Utiliza de forma idónea las herramientas manuales indicadas en la producción de piezas en alfarería y cerámica artísticas artesanales (tornos, s, espátulas etc.)
- Maneja el uso de las herramientas manuales de acuerdo a su utilidad (cortar, modelar o decorar) y emplea la imaginación con otras herramientas buscando resultados diferentes.

CPC 1.3 Artesanías tradicionales en Cerámica y materiales afines.

Mediante el conocimiento de las artesanías tradicionales en cerámica y otros materiales, el estudiante aplica diversas técnicas artesanales que forman parte de la identidad de las comunidades, y sus expresiones actuales, combinando materiales transformables y reciclables con respeto del medio ambiente y conocimiento del patrimonio tangible e intangible de la humanidad.

El participante relaciona las artesanías tradicionales, que se manifiestan en la producción de diversos objetos de cerámica, pero también se enriquece de una exploración de las expresiones folklóricas, tales como el carnaval, la confección de máscaras, accesorios o atuendos de personajes típicos, así como la construcción de instrumentos musicales tradicionales, y objetos simbólicos representativos de la

identidad cultural y de la imagen de marca país, investigando el origen de las técnicas, para recrear una producción enriquecida, integradora, y creativa.

- Experimenta con las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales en cerámica, hueso, caracoles, conchas, cáscaras, semillas, cuero.
- Expresa los diseños con el uso de las producciones y técnicas tradicionales de piezas artesanales con diversos materiales.
- Realiza investigación de campo en su región, para producir objetos basados de la cultura dominicana
- Aplica de forma integradora los hallazgos de la indagación sobre los orígenes de las tradiciones, motivos y estampas típicas, tales como casitas, personajes, y motivos simbólicos en adornos diversos, platos de cerámica, atuendos y personajes del folklore, las caretas de carnaval, sus accesorios.
- Elabora de instrumentos musicales típicos, tales como tamboras, güiras, palos, atabales, maracas, panderetas, sonajeros, entre otros.

CPC.1. 4 El estudiante realizará diseños creativos de las piezas artesanales en cerámica, a través de diseños bidimensionales y tridimensionales, mediante diversas técnicas de creatividad, aplicando las técnicas del diseño bidimensional y tridimensional, tomando en cuenta la evolución de las técnicas en el contexto nacional, universal y sus expresiones en piezas innovadoras del arte visual y artesanal contemporáneo.

- Expresa diseños creativos y novedosos para aplicar las diferentes técnicas de las producciones artísticas basadas en procedimientos de diseño bidimensional y tridimensional
- Elabora argumentos, proyecta composiciones y soluciones innovadoras de proyectos de creación de formas, objetos, diseño bidimensional y espacial
- Realiza diseños de piezas, azulejos, murales y creaciones diversas, con combinación de técnicas de acabados.
- Expresa sus diseños creativos con el uso de materiales y técnicas de las artesanías en cerámica que den respuesta a diversas necesidades, para usos diferentes.

- Identifica las características y comportamientos de los diferentes elementos que componen un diseño bidimensional
- Asume una actitud crítica a ejemplificaciones y respecto a las etapas de desarrollo del proyecto de diseño de objetos
- Proyecta a escala composiciones y soluciones innovadoras de proyectos y objetos artesanales en 2D y 3D.4 Diseño Creativo, Bi y Tridimensional aplicado a la Cerámica

CPC.1.5 Gestión del Taller y Proceso de Producción de la Cerámica.

El estudiante gestiona el montaje y funcionamiento de un taller de cerámica y utiliza las herramientas y equipos, de acuerdo a las especificaciones requeridas de cada uno, siguiendo los pasos del proceso de producción de manera organizada y eficiente.

Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller, cuidando los detalles técnicos de cada paso y uso del equipo.

Utiliza de forma idónea las herramientas manuales indicadas en la producción de piezas de cerámica

Produce moldes de manera efectiva para reproducir las piezas de cerámica

Controla los tiempos de producción, el gasto de energía, materiales y personal, presentación del producto, transporte hasta llegar al cliente, en relación al tipo de obra, y los costos totales que genera, de cara a implementar mejoras al proyecto simulado.

Utiliza los equipos técnicos necesarios en la creación de piezas en cerámica artesanal en línea de producto

Toma decisiones pertinentes en cuanto al manejo de los procesos del taller.

COMPETENCIA CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN JOYERÍA Y BISUTERÍA

El mundo de la creación artesanal en adición de su componente artístico, exige una estricta planeación de los procesos de cada técnica, y es la efectividad de los eslabones en la producción del objeto, lo que puede garantizar una mayor calidad y ventaja competitiva en el mercado del arte. Es por esta razón que la competencia de Gestión y Proceso de Producción adquiere una participación esencial en la formación de estos jóvenes.

CPC.1.6 Formación para la creación de la pequeña empresa artesanal

El liderazgo comprende varias dimensiones y una de las más sorprendente es la creación de empresas. En el estudiante, es necesario desarrollar las habilidades para el liderazgo, la innovación y el emprendimiento mediante la capacitación y utilización de las herramientas tecnológicas, científicas y culturales para el desarrollo de dichas capacidades.

El emprendimiento es una de las formas más interesantes del progreso personal y social, que para ser desarrollada y puesta en ejecución se desarrollarán cualidades específicas y actitudes positivas, de entrega al trabajo y perseverancia, además de mantenerse a la vanguardia en la actividad profesional artesanal que se escoja.

El estudiante:

- Realiza una investigación del mercado de bienes y servicios e industrias creativas y culturales
- Identifica las necesidades utilitarias y estéticas de los usuarios o blanco de público en el ámbito de un proyecto artesanal y creativo.
- Desarrolla la competencia financiera aplicado a un proyecto emprendedor artesanal que realiza en un equipo conformado como una microempresa con simulación de prácticas.

- Presenta un portafolio con el proyecto de la empresa los papeles necesarios

La competencia PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN JOYERÍA y BISUTERIA hace referencia al desempeño del estudiante para realizar producciones de artesanía en joyería y de piezas artesanales con diseños creativos y novedosos, que reflejen la identidad nacional, el sello personal, con las técnicas de acabados especiales, tomando en cuenta la seguridad dentro del taller y maneja la administración y el presupuesto de las producciones de acuerdo a los principios establecidos, el mercadeo, la promoción y la comercialización.

El desarrollo de este aprendizaje es de un nivel integrado por seis elementos de competencia:

Es una materia en la cual el estudiante realizará numerosos estudios de diseños nuevos para analizarlos, reproducirlos y recrearlos de cara a sus aplicaciones tanto en joyería bisuteria y accesorios.

Realiza diseños creativos , en piezas artísticas artesanales de joyería, utilizando técnicas de representación CAD, y toma en cuenta las diferentes formas ergonómicas, y combinándola con técnicas y materiales , de acuerdo a los lineamientos del proceso de producción en la joyería y la bisutería.

El estudiante:

Expresa diseños creativos y novedosos usando las diferentes técnicas de diseño bidimensional y tridimensional, para realizar nuevas propuestas de las producciones artísticas artesanales en la joyería, de acuerdo al uso y/o función.

Maneja los diseños de joyas ergonómicas, adaptadas al cuerpo y escala humana, con combinación de técnicas de acabados en producciones artísticas artesanales en cerámica.

Expresa sus diseños creativos con el uso de materiales y técnicas de la artesanía tradicional combinándola con técnicas de las artesanías en joyería que reflejen la identidad.

4. Relación de la unidad de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en joyería y Bisutería (CPAAJB) sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos de competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
CPAAJB.1	CPAAJB.1.1	Diseño Creativo Bi y Tridimensional Para Joyería	4	Formación para la producción artística artesanal en Joyería y Bisutería CPAAJB
	CPAAJB.1.2	Taller de Bisutería.	4	
	CPAAJB.1.3	Artesanías Tradicionales para Joyería y Accesorios	4	
	CPAAJB.1.4	Técnicas y Acabados en Joyería y Bisutería.	4	
	CPAAJB.1.5	Gestión del Taller y Proceso de Producción de Joyería	3	
	CPAAJB.1.6	Plan de Negocios y Mercadeo del Producto.	4	

CPJ.1.1 Diseño Creativo, Bi y Tridimensional para Joyería y Bisutería

Utiliza técnicas de diseño y creatividad para realizar bocetos y posteriores proyecciones de los diseños de novedosas piezas artesanales en joyería, a través de representaciones visuales, utilizando las técnicas del dibujo gráfico, y digital.

- Sintetiza la historia y evolución de la joyería en proyectos y exposiciones visuales.
- Aplica los fundamentos del diseño bidimensional en bocetos para bisuterías.
- Argumenta en la exposición de su proyecto, los conceptos empleados en el diseño de proporciones y formas.
- Aplica los métodos necesarios para la ejecución de un buen diseño de joyas, tomando en cuenta los materiales.
- Expresa de manera eficaz las técnicas de expresión visual en sus diseños, empleando la escala.
- Realiza como proyecto final uno de sus diseños creados, expresándolo en la creación de una bisutería.

CPJ.1.2 Taller de bisutería.

En el taller de bisutería el joven experimenta con los materiales más diversos, en aras de reproducir bellos accesorios de vestir. Conoce los procesos, equipos y costos del proceso. El estudiante maneja las técnicas de bisutería mediante materiales diversos, los metales maleables, en combinación con materiales no degradables y otros en la bisutería, en trabajos artísticos artesanales, combinándolo con complementos y accesorios de vestir.

- Utiliza el dibujo artístico, técnico y digital, haciendo uso de la técnica para diseñar piezas de bisutería.
- Utiliza las herramientas indicadas para cada técnica de la bisutería.
- Combina diferentes metales maleables para la realización de piezas de bisutería.
- Realiza diferentes piezas, como anillos, aros, cadenas, combinando los metales maleables como el cobre y plata, tomando en cuenta los diseños realizados según la anatomía y medidas de las formas anatómicas en diferentes tamaños.

- Combina los metales y técnicas para elaborar piezas de bisutería con materiales de desechos no degradables, con semillas, resinas, maderas y cristales, creando piezas diferentes y novedosas. El estudiante aplica el proceso de acabados y de producción de las joyas con la unión de la piedra y el metal, y otros materiales afines, tomando en cuenta las técnicas ya tradicionales y las innovaciones en el empleo de otros materiales interesantes para la creatividad. Aplica las técnicas de la terminación de las piezas (grabados, incrustaciones, pulidos, texturas, etc.) usadas en producciones artísticas artesanales en joyería. Realiza combinaciones de la piedra y el metal, usadas en producciones artísticas artesanales en joyería

CPJ.1.5 Gestión del Taller y Proceso de Producción de Joyería

Maneja la administración y gestión de un taller en joyería y el presupuesto de un producto artesanal exponiendo seminarios simulados de un taller, y presupuesto de una pieza en específico, utilizando los conceptos sobre los principios de la administración y del presupuesto. El estudiante realiza prácticas en talleres asociados y simulaciones en el taller escolar, donde:

CPJ.1.3 Artesanías tradicionales para joyería y accesorios

- El estudiante relaciona la artesanía de Joyería, bisutería y accesorios de vestir, con materiales de diversos orígenes: residuo vegetal o animal (conchas, hueso, Jícara de coco, semillas, higüero, cabuya, bejucos, guano, musú, hojas de plátano, fibras vegetales) y residuos o materiales de la industria: papel, hilo, alambre, fibras, y resinas plásticas en producciones artísticas tradicionales, utilizando las técnicas usadas históricamente.
- Maneja las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales de joyería, bisutería y accesorios de vestir.
- Maneja las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales de accesorios para el cuerpo, bisutería, joyería, con elementos diversos materiales en las creaciones artísticas artesanales.
- Expresa los diseños con el uso de técnicas tradicionales en: hojas de plátano y otros residuos, como semillas, cáscaras, fibras o frutos secos que provienen de diversas plantas.

CPJ.1.4 Técnicas y Acabados en Joyería y Bisutería.

- Analiza el proceso de producción paso a paso, para crear una línea de accesorios de bisutería y adornos de vestir

CPJ.1.6 Emprendimiento: Plan de Negocios, Mercadeo y Publicidad del Producto.

- Utiliza las técnicas de dirección y los principios básicos de administración y gestión de un taller de joyería, tomando en cuenta las diferentes áreas que se deben manejar.
- Maneja los conceptos básicos sobre presupuesto para la operación de un taller y para producir una pieza artesanal en joyería, y los márgenes para la comercialización.
- Maneja las medidas de seguridad idónea para el funcionamiento de un taller en joyería y utiliza las medidas de seguridad personal en el manejo de cada proceso en la producción de una pieza artesanal.
- Expresa sus creaciones con las medidas de seguridad adecuadas en el uso de cada equipo y herramienta en la elaboración de una pieza artesanal en joyería.
- En esta competencia el estudiante se desarrolla de forma integral con una visión de negocios.
- Maneja el mercadeo de los productos, a través de trabajos simulados, utilizando los principios fundamentales de la promoción. Crea el producto, su envase, la idea para ganar promoción y financiamiento.
- Aplica una visión de emprendimiento
- Realiza un Plan de Negocios
- Aplica en su proyecto principios básicos de mercadeo
- Maneja la presentación gráfica y física, de envolturas y empaques de los productos con fines promocionales en las producciones artesanales.
- Utiliza las reglas de presentación de marcas de identidad empresarial para la promoción y comercialización de líneas de productos y de empresas artesanales.
- Maneja las reglas del mercadeo para la promoción física y digital de sus creaciones y de la empresa, utilizando las redes sociales.

3.MAPA DE COMPETENCIAS Y ELEMENTOS DE COMPETENCIA DE LA MENCIÓN EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL ESPECIALIDAD CERÁMICA, JOYERIA Y BISUTERÍA.

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				
		AC.1.5				
2. Expresión Artística en las Artes Aplicadas	EAAA.1	EAAA.1.1				
		EAAA.1.2				
		EAAA.1.3				
3. Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica			CPAAC.1	CPAAC.1.1		
				CPAAC.1.2		
				CPAAC.1.3		
				CPAAC.1.4		
				CPAAC.1.5		
				CPAAC.1.6		
4. Creación y Producción Artística Artesanal en Joyería y Bisutería					CPAAJB.1	CPAAJB.1.1
						CPAAJB.1.2
						CPAAJB.1.3
						CPAAJB.1.4
						CPAAJB.1.5
						CPAAJB.1.6

4. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO:

4.1 ORGANIZACIÓN CURRICULAR: BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, CERÁMICA y JOYERÍA Y BISUTERÍA

4^{TO}.GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA (PRIMER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Identidad, Cultura y Emprendimiento	2
Historia del Arte Universal y Dominicano	2
Lenguaje Musical	2
Lenguaje Danzario y Teatral	2
Lenguaje Visual, Artesanal, Textil y Decorativo	3
Dibujo Artístico, Técnico y Digital	6
Arte y Ecología	2
Recursos Culturales Patrimoniales	4
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 CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA (SEGUNDO AÑO)

Asignaturas	Horas
Taller Básico de Modelado y Torneado en Barro	4
Taller de Preparación de Pastas de Cerámica y Técnicas de Terminación	6
Artesanías Tradicionales en Cerámica y Materiales Afines	4
Gestión del Taller y Proceso de Producción de la Cerámica	3
Diseño Creativo, Bi y Tridimensional para Cerámica	4
Creación de la Pequeña Empresa	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

6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA (TERCER AÑO)

Asignaturas	Horas
Diseño Creativo Bi y Tridimensional Para Joyería	4
Taller de Bisutería	4
Artesanías Tradicionales para Joyería y Accesorios	4
Técnicas y Acabados en Joyería y Bisutería	4
Gestión del Taller y Proceso de Producción de Joyería	3
Plan de Negocios y Mercadeo del Producto	4
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



Ilustración 3 Producción artesana Modalidad en Artes.

BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, ESPECIALIDAD EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

(5^{to.})

SEGUNDO AÑO

5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA

La competencia CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN CERÁMICA hace referencia al desempeño del estudiante en la creación de productos en cerámica tomando en cuenta la proyección de diseños creativos, manejando las técnicas del torneado y el modelado en expresiones artísticas y los diferentes tipos de barro, relacionándolas con la historia y evolución de las técnicas tradicionales, utilizando las herramientas e instrumentos apropiados, el manejo del montaje y funcionamiento de un taller en cerámica.

14. Módulo de la Competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Crea productos en cerámica tomando en cuenta la proyección de diseños novedosos, manejando las técnicas del torneado y el modelado en expresiones artísticas con diferentes tipos de barro, terminaciones y acabados de calidad, relacionándolas con la historia y evolución de las técnicas tradicionales, con las herramientas, equipos e instrumentos apropiados en la gestión emprendedora de un taller de cerámica.	1. Aplica las técnicas del torneado, en torno manual y eléctrico, y maneja creativamente la técnica del modelado a mano a en el marco de un taller bien organizado, a fin de utilizar las herramientas y equipos que involucran las producciones con arcilla, en secuencias de productos, de acuerdo a las especificaciones técnicas requeridas de cada uno.
	2. Emplea adecuadamente los diferentes tipos de barro y pastas de cerámica que se utilizan, y realiza su preparación manualmente en las piezas artesanales, así como las técnicas de acabado mediante los engobes, los pigmentos, óxidos, los esmaltes, las pinturas de tercer fuego, y diversos procesos de cocción.
	3. Relaciona las artesanías de materiales de uso tradicional, investigando su origen y técnicas de elaboración, para recrear una producción enriquecida, basándose en los procedimientos usados históricamente.
	4. Maneja el montaje y funcionamiento de un taller de cerámica y utiliza las herramientas y equipos, de acuerdo a las

	<p>especificaciones requeridas de cada uno, siguiendo los pasos del proceso de producción de manera organizada y eficiente.</p>
	<p>5. Realiza diseños creativos en piezas artísticas artesanales novedosas, utilizando las diferentes técnicas de creatividad y de diseño bidimensional y tridimensional, aplicado a las producciones en cerámica.</p>
	<p>6. Maneja los procedimientos para la creación e instalación de una pequeña empresa, a través de la presentación de trabajos simulados, tomando en cuenta los pasos legales que se deben cumplir.</p>

15. Elemento de Competencia: Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica (CPAAC.1.1) Taller Básico de Modelado y Torneado en Barro

Elemento de competencia

Aplica las técnicas del torneado, en torno manual y eléctrico, y maneja creativamente la técnica del modelado a mano a en el marco de un taller bien organizado, a fin de utilizar las herramientas y equipos que involucran las producciones con arcilla, en secuencias de productos, de acuerdo a las especificaciones técnicas requeridas de cada uno.

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

Conceptuales

- Fundamentos del modelado a mano mediante diferentes métodos, (los churros, pellizcos y las planchas en la producción de piezas de cerámica)

Indicadores de logro:

- Maneja la técnica del modelado a mano utilizando diferentes métodos, entre ellos los pellizcos, churros y la construcción con planchas.
- Realiza piezas de barro utilizando el modelado combinado con el torneado en las

- Componentes de las mezclas de las pastas de barro y la producción de piezas de cerámica novedosas.
- El funcionamiento lógico de un taller de cerámica y alfarería, teniendo en cuenta los detalles técnicos, el torneado básico.
- El uso seguro de las herramientas manuales y los equipos técnicos empleados en las producciones de piezas de arcilla.

Procedimentales:

- Maneja la técnica del modelado a mano usando diferentes métodos, como los pellizcos, los churros y planchas, combinándolos con la técnica del torneado y el modelado en expresiones escultóricas de la cerámica y mezcla diferentes pastas de barro en piezas diferentes y novedosas.
- Maneja de forma funcional y lógica un taller de cerámica y alfarería cuidando los detalles técnicos. Elabora formas sencillas con la técnica del torneado. Utiliza de forma idónea las herramientas manuales y los equipos técnicos para la producción de piezas en cerámica.
- Maneja las herramientas manuales de acuerdo a su aplicabilidad y obtiene resultados diferentes con

- producciones artesanales de cerámica., tomando en cuenta el arte de la escultura.
- Expresa su arte a través del manejo de la mezcla de pastas de barro y de métodos dentro de la técnica del modelado, creando piezas diferentes y novedosas.
 - Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller en cerámica, cuidando los detalles técnicos de cada proceso.
 - Maneja las técnicas iniciales del torno de alfarero y elabora vasijas sencillas (tazas, platillos, ceniceros, etc.)
 - Utiliza de forma idónea las herramientas manuales indicadas en la producción de piezas en alfarería y cerámica artísticas artesanales (tornos, s, espátulas etc.)
 - Maneja el uso de las herramientas manuales de acuerdo a su utilidad (cortar, modelar o decorar) y emplea la imaginación con otras herramientas buscando resultados diferentes.
 - Utiliza los equipos técnicos necesarios en la creación de expresiones artísticas en alfarería y cerámica sencillas (Hornos, tornos, tornetas, galletera, molinos, pulverizadores, laminadoras, extrusoras, etc.)

<p>herramientas diferentes empleando la creatividad.</p> <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad, autenticidad y • Trabajo en equipo. 	
<p>Rango de aplicación:</p> <p>Personal, el aula taller de trabajo. Ferias artesanales</p>	<p>Evidencias de desempeño</p> <p>Producción de cerámica y la mezcla de las pastas de barro, tomando en cuenta el arte escultórico y creando piezas diferentes y novedosas en cerámica.</p>

16. Asignatura: Taller Básico de Modelado y Torneado en Barro

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería
Grado	5to
Asignatura	Básico de Modelado y Torneado en Barro
Módulo	Formación Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica (CPAAC)
Competencias Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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:	
<p>La asignatura tiene como objeto dotar de los conocimientos y técnicas básicas para que el estudiante pueda crear productos de cerámica utilizando las técnicas del modelado a mano tomando en cuenta la proyección de diseños creativos, manejando las técnicas del chorro, la plancha, el pellizco y la escultura, mezclándolas para optimizarlas con técnicas como el moldeado o el torneado en expresiones artísticas y artesanales y los diferentes tipos de arcilla</p>	

En esta asignatura el estudiante aplicará los conocimientos y técnicas básicas para producir objetos torneados en torno manual y eléctrico, en el marco de un taller organizado, creando productos de cerámica, tomando en cuenta la proyección de diseños creativos, manejando las técnicas del torneado en expresiones artísticas y artesanales y los diferentes tipos de arcilla.

Elemento de Competencia:

Aplica las técnicas del torneado, en torno manual y eléctrico, y maneja creativamente la técnica del modelado a mano en el marco de un taller bien organizado, a fin de utilizar las herramientas y equipos que involucran las producciones con arcilla, en secuencias de productos, de acuerdo a las especificaciones técnicas requeridas de cada uno.

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

1. Emplea los términos asociados al mundo de la cerámica y la escultura.
2. Reproduce modelos sencillos de objetos de cerámica mediante modelado a mano.
3. Utiliza los principios del dibujo para plasmar modelos de piezas nuevas.
4. Maneja los equipos y herramientas de un taller de cerámica.
5. Aplica el proceso de secado y quemado de la cerámica.
6. Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller en cerámica, cuidando los detalles técnicos de cada proceso.
7. Maneja las técnicas iniciales del torno de alfarero y elabora vasijas sencillas (tazas, platillos, ceniceros, etc.)
8. Utiliza de forma idónea las herramientas manuales indicadas en la producción de piezas en alfarería y cerámica artísticas artesanales (tornos, s, espátulas etc.)
9. Maneja el uso de las herramientas manuales de acuerdo a su utilidad (cortar, modelar o decorar) y emplea la imaginación con otras herramientas buscando resultados diferentes.
10. Utiliza los equipos técnicos necesarios en la creación de expresiones artísticas en alfarería y cerámica sencillas (Hornos, tornos, tornitas, galletera, molinos, pulverizadores, laminadoras, extrusoras, etc.)

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. Principios básicos para la selección y procesamiento de la arcilla.
- II. Selección y procesamiento de la arcilla
- III. Elaboración de bolas y churros
- IV. Elaboración de cilindros con churros
- V. Elaboración de esferas con churros
- VI. Elaboración de planchas.
- VII. Elaboración de platos con planchas.
- VIII. Elaboración de jarras y lámparas con planchas.
- IX. Procedimientos básicos del torneado manual y mecánico
- X. Centrado de la bola de arcilla en el torno
- XI. Elaboración de cazuelitas, platillos, jarrones, ceniceros, y otros objetos utilitarios.
- XII. Decoración con texturas y esmaltes.
- XIII. Secado y quemado de la cerámica.

Saberes procedimentales:

- Guiarse del ejemplo del instructor.
- Elaborar proyectos de producción.

Saberes actitudinales:

- Proactividad.
- Perseverancia.
- Creatividad.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Visitar mina de arcilla y caracterizar el material y sus posibilidades.
- Visitar talleres de cerámica establecidos para analizar el proceso, el producto y la cadena de producción.

- Método pragmático: El estudiante seguirá las instrucciones emulando las acciones que realiza el profesor hasta alcanzar los mismos resultados.
- Método de proyecto: El estudiante demostrará los conocimientos adquiridos ejecutando un proyecto por cuenta propia, con el seguimiento del maestro.

Evaluación:

RAE	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona y procesa la arcilla. 2. Elabora bolas y churros. 3. Elabora cilindros y esferas con churros. 4. Elabora planchas. 5. Elabora platos, jarras y lámparas con planchas. 6. Decora con texturas y esmaltes. 7. Seca y quema las piezas de cerámica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Buena selección y proceso eficaz de la arcilla. • Elaboración de bolas de diferentes tamaños y churros de diversas formas. • Modelado correcto de cilindros y esferas con churros de tamaños diversos. • Elaboración de planchas de diferentes medidas. • Elaboración de platos, jarras, lámparas de diversas formas y tamaños. • Decoración de piezas 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba objetiva con preguntas directas. • Prueba de la bola partida con hilo, • Verificado visual. • Presentación de piezas con medidas y formas específicas. • Ejecución de quemas con hornos eléctricos y de gas..
<ol style="list-style-type: none"> 8. Analiza los términos y las herramientas y materiales asociados al mundo de la cerámica. 9. Elabora la bola de barro 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea bien los términos y las herramientas y materiales asociados al mundo de la cerámica. • Elaboración de bolas de varios tamaños. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prueba objetiva con preguntas directas. 2. Prueba de la bola partida con hilo. 3. Verificado visual.

<p>10. Centra la bola en el torno.</p> <p>11. Elabora vasijas sencillas en el torno de alfarero.</p> <p>12. I. Copia, reproduce o interpreta diseños básicos en barro o arcilla.</p> <p>13. Maneja los equipos de un pequeño taller de cerámica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Centrado de perfecto de la bola en el torno. • Elaboración de vasijas sencillas • Realiza práctica de reproducción de modelos simples. • Elabora un organigrama y plano de un taller ideal. 	<p>4. Verifica visualmente los trabajos elaborados.</p> <p>5. V. Presenta una pequeña colección de piezas simples elaboradas a torno.</p> <p>6. VI. Presenta un proyecto de taller con todas las herramientas y espacios necesarios para su buen funcionamiento</p>
--	--	---

Recursos didácticos:

- Silla por cada estudiante.
- Mesa de amasar barro de 30 pulgadas de alto de madera por 30 por 60 pulg.
- Mesa de 30 pulgadas de alto de madera por 30 por 90 pulg.
- Juego de espátulas por estudiante.
- 100 libras de barro.
- Horno eléctrico.
- horno de gas
- Pizarra.
- Pinta de esmalte
- Equipo de proyección.
- Pizarra.
- Equipo de proyección.
- Mesas de dibujo.
- Equipos.
- Programa de diseño.

Entorno de aprendizaje:

- Taller de Cerámica. Especificaciones: Un torno por cada 4 estudiantes. Una silla por cada estudiante.
- Una mesa de amasar barro de 30 pulgadas de alto de madera por 30 por 60 pulg.

- Una mesa de 30 pulgadas de alto de madera por 30 por 90 pulg.
- Un juego de espátulas por estudiante.
- 100 libras de barro.
- Un horno eléctrico.

Bibliografía:

- Guía Completa. Del Taller De Cerámica ISBN: 9788492810857 Número de páginas: 320
Autor: Hooson, Duncan; Editorial: Promopress .Ref. 5505
- Torno Joaquim Chavarria Parramón Ed. 1998.64 págs. 25 × 25 cm.
- El torno, giro a giro. Guía práctica y visual Ramón Fort Texto en castellano. 29,5 × 21 cm. Encuadernado en rústica 112 páginas
- Cerámica a Mano. Editor: CEAC (1 de mayo de 1993) Idioma: Español ISBN-10: 8432985074 ISBN-13: 978-8432985072 Tapa blanda: 226 páginas.
- Modelado. Joaquim Chavarria. Ed. parramón, 1998.64 págs. 25 × 25 cm.
- Curso de cerámica para niños y jóvenes Jorge Fernández Chiti. Ed. Condorhuasi, Argentina, 2007.192 págs. 14 × 20 cm.

Elaborado por: Lic. Juan Antonio Lorenzo M.

Fecha: junio 2015

Editado por: Maria Soledad Lockhart

Fecha: junio 2017

14. Elemento de competencia: Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica (CPAAC.1.2)

Elemento de competencia

Emplea adecuadamente los diferentes tipos de barro y pastas de cerámica que se utilizan, y realiza su preparación manualmente en las piezas artesanales, así como las técnicas de acabado mediante los engobes, los pigmentos, óxidos, los esmaltes, las pinturas de tercer fuego, y diversos procesos de cocción.

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

Conceptuales:

- Desarrollo histórico de las técnicas cerámicas.
- Tipos de pinturas cerámicas
- Técnica de engobe o arcilla líquida
- Preparación del engobe.
- Las técnicas de la terminación, el color y la pintura en expresiones artísticas artesanales en cerámica.
- El uso de la técnica de los acabados en la producción de piezas artísticas artesanales en cerámica.
- Las técnicas de la terminación, teoría del color aplicado a la pintura en expresiones artísticas artesanales en cerámica.
- El uso de la técnica de los acabados en la producción de piezas artísticas artesanales en cerámica.

Procedimentales:

- Crear diversos tipos de pastas cerámicas según criterios de uso y calidad
- Investiga minuciosamente el proceso de cocción según efectos deseados.
- Maneja las técnicas del color, las pinturas, los acabados y las terminaciones, en expresiones artísticas artesanales en cerámica.

Actitudinales:

- Identidad, autenticidad y disciplina.
- Organización del taller.
- Eficacia en los tiempos de planificación.

- Indicadores de logros.
- Crea diversos tipos de pastas cerámicas según criterios de uso y calidad.
- Maneja las técnicas de la terminación de las piezas (grabados, incrustaciones, laminados, texturas, sobre y bajos relieves, engobes, plantillas, esgrafiado, bruñido, etc.) Usadas en producciones artísticas artesanales en cerámica.
- Maneja las técnicas del color y las pinturas usadas en producciones artísticas artesanales en cerámica (tipos de esmaltes, pigmentos, óxidos metálicos, etc.).
- Expresa sus creaciones con el uso de las técnicas de los acabados en piezas artísticas artesanales en cerámica, usando diferentes métodos y técnicas técnica de la cera) postcocción, mayólica, pulverizado, serigrafiados, fotograbados), y las técnicas de cocción, hornos con humo, eléctricos, de gas, con serrín, con sal, raku, con leña etc.

Rango de aplicación:

Evidencias de desempeño

<p>Personal, el aula, en el ambiente de trabajo y en diferentes espacios y ambientes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos: Calidad en el uso de las técnicas del color, las pinturas, los acabados y la terminación en producciones artísticas artesanales en esmaltes sobre cerámica. • Destrezas: Presentación de expresiones artísticas artesanales en cerámica, con el uso de las técnicas del color, el esmalte, las pinturas acrílicas u oleos, los acabados y la terminación de las piezas.
--	---

17. Asignatura: Taller de Preparación de Pastas de Cerámica y Técnicas de Terminación.

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería
Grado	5to
Asignatura	Taller de Preparación de Pastas de Cerámica y Técnicas de Terminación
Módulo	Expresión Artística en artes aplicadas (EA)
Competencias fundamentales:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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:

La asignatura tiene como objeto dotar de los conocimientos y técnicas básicas para que el estudiante pueda manejar las técnicas de creación de diversas pastas cerámicas y sus propiedades, así como las técnicas de acabado y terminación en cerámica, en trabajos artísticos artesanales, utilizando los fundamentos de los pigmentos, del color, los esmaltes, el color, y los procesos de cocción tomando en cuenta la proyección de diseños creativos.

La artesanía de las cerámicas es una de las actividades creativas más antiguas del ser humano. Algunas de estas técnicas tienen más de 3,000 años y formaban parte integral de la cultura y las actividades de las comunidades.

Elemento de Competencia:

Emplea adecuadamente los diferentes tipos de barro y pastas de cerámica que se utilizan, y realiza su preparación manualmente en las piezas artesanales, así como las técnicas de acabado mediante los engobes, los pigmentos, óxidos, los esmaltes, las pinturas de tercer fuego, y diversos procesos de cocción.

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

1. Emplea con propiedad los términos asociados al mundo de la cerámica y alfarería.
2. Crea diversos tipos de pastas cerámicas según criterios de uso y calidad.
3. Utiliza pigmentos, esmaltes, engobes, lustres, acrílicos para la terminación de las piezas de cerámica.
4. Utiliza los principios del dibujo para plasmar formas y texturas en piezas de cerámica.
5. Interpreta planos de objetos representados para crear una forma en barro.
6. Maneja todas las herramientas de un taller de cerámica.
7. Selecciona y aplica correctamente los pigmentos cerámicos, tales como óxidos, glaze, underglaze.
8. Maneja el proceso de secado y quemado de la cerámica.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. Pasta cerámica. Tipos.
- II. Arcilla, desgrasante, y fundente. Composición química y cualidades térmicas.
- III. Cerámica y porcelana.
- IV. Tipos de barnices y esmaltes.
- V. Selección, aplicación y comportamiento de esmaltes, pigmentos y acrílicos, en relación a la técnica y las temperaturas de cocción.

- VI. Quemado en hornos de gas y eléctricos.
- VII. Pulido, bruñido y texturizado en seco.
- VIII. Aplicación de engobes, óxidos y colores bajo cubierta.
- IX. Secado.
- X. Química básica de los procesos de cocción de pastas cerámicas y los pigmentos.

Saberes procedimentales:

- Crear diversos tipos de pastas cerámicas según criterios de uso y calidad.
- Investigar, experimentar y registrar en una ficha el proceso de cocción según efectos deseados.
- Aplicar diversas técnicas de terminación de forma creativa.
- Aplicar los criterios de calidad.
- Tomar en cuenta precauciones por la toxicidad de materiales.
- Decora con diversos esmaltes y engobes y decoración en alto y bajo relieve, bruñido.
- Secado natural, secado acelerado y quema de bizcocho, quema de esmalte, quema con humo, quema eléctrica y quema con gas.

Saberes actitudinales:

- Proactividad.
- Perseverancia.
- Responsabilidad en el manejo de equipos, materiales y horno.
- Cuidado en el cálculo de fórmulas
- Correcta administración de los recursos y presupuestos

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Visitar mina de arcilla.

- Observación experimental y científica de los diferentes tipos de tierras del país, su composición arcillosa y pigmentación.
- Método pragmático: El estudiante seguirá las instrucciones emulando las acciones que realiza el profesor hasta alcanzar los mismos resultados.
- Método de proyecto: El estudiante demostrará los conocimientos adquiridos ejecutando un proyecto por cuenta propia.

Evaluación:

RAE	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<p>1. Emplea los términos y las herramientas y materiales asociados al mundo de la cerámica.</p> <p>2. Utiliza pigmentos, esmaltes, engobes, lustres, acrílicos y oleos para la terminación de las piezas de cerámica</p> <p>3. Aplica el proceso de secado de piezas y y la forma de manejo atendiendo a sus características individuales (tamaño, peso, forma, tipo de arcilla, etc.)</p> <p>4. Desarrolla la técnica de Pulido, bruñido y texturizado en piezas de cerámica.</p> <p>5. Realiza el proceso de quemado en</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza bien los términos y las herramientas y materiales asociados al mundo de la cerámica. • Aplica bien pigmentos, esmaltes, engobes, lustres, acrílicos en la terminación de las piezas de cerámica • Toma en cuenta los procesos químicos y físicos de los materiales cerámicos. • Dirige eficazmente el secado de piezas diversas • Bruñe, texturiza y pule bien piezas de cerámica • Realiza una quema en horno de gas y una quema en un horno eléctrico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba objetiva con preguntas directas. • Verificado visual de resultados con ficha de observación. • Observación del proceso con guía. • Observación de las piezas terminadas. • Verificado visual de resultados mediante rúbrica para el control de calidad.

hornos de gas y eléctricos.

Recursos didácticos:

- Silla por cada estudiante.
- Mesa de amasar barro de 30 pulgadas de alto de madera por 30 por 60 pulg.
- Mesa de 30 pulgadas de alto de madera por 30 por 90 pulg.
- Juego de espátulas por estudiante.
- 100 libras de barro.
- Torno.
- Horno eléctrico.
- Horno de gas.

Entorno de aprendizaje:

Taller de Cerámica con equipos y mobiliarios.

Bibliografía:

- Autor: Hooson, Duncan. Guía Completa. Del Taller De Cerámica ISBN: 9788492810857
Número de páginas: 320, Editorial: Promopress.
- Josep Llorens Artigas, Formulario y prácticas de cerámica, Ed. Omega, 1992, 456 págs. 10,5 x 17 cm.
- Decoración, Joaquim Chavarría, Parramón Ed., 1999.64 págs. 25 x 25 cm.

Elaborado por: Lic. Juan Antonio Lorenzo M.

Fecha : junio 2015

Colaboración: María Soledad Lockhart

Fecha: junio 2017

**15. Elemento de competencia: Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica
(CPAAC.1.3) “Artesanías Tradicionales en Cerámica y Materiales Afines”**

Elemento de competencia

Relaciona las artesanías de materiales de uso tradicional, investigando su origen y técnicas de elaboración, para recrear una producción enriquecida, basándose en los procedimientos usados históricamente.

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

Conceptuales:

- Las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales con hueso, conchas, caracoles y cuero, y otros, en las expresiones artísticas artesanales.
- Los diseños y usos tradicionales en la producción de piezas artísticas artesanales
- Elaboración de instrumentos musicales típicos, tales como tambores, güirras, palos, atabales, maracas, panderetas, sonajeros, entre otros. Motivos de estampas típicas, representación de personajes del carnaval y otras manifestaciones.

Procedimentales:

- Maneja las técnicas y diseños tradicionales en expresiones artísticas artesanales en hueso, cuernos de res, conchas, caracoles y cuero.

Actitudinales:

Indicadores de logro:

- Experimenta con las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales con residuos de hueso, caracoles, cáscaras, semillas, en las creaciones artísticas artesanales.
- Maneja las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales con conchas y caracoles en las creaciones artísticas artesanales.
- Expresa los diseños con el uso de las producciones y técnicas tradicionales de piezas artesanales en cuero.

<ul style="list-style-type: none"> • Identidad, autenticidad y respeto a las tradiciones culturales. 	
Rango de aplicación: <ul style="list-style-type: none"> • Personal, el aula, ambiente de trabajo y en producciones de la artesanía tradicional. 	Evidencias de desempeño <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos: Calidad en el manejo del diseño y producción en técnicas tradicionales en las expresiones artísticas artesanales en hueso, cuernos de res, conchas, caracoles y cuero. • Destrezas: Presentación de expresiones artísticas artesanales en hueso, cuernos de res, conchas, caracoles y cuero, utilizando los diseños y técnicas tradicionales.

18. Asignatura: “Artesanías Tradicionales en Cerámica y Materiales Afines”

Mención de la Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería Modalidad	
Grado	5to
Asignatura	Artesanías Tradicionales en Cerámica y Materiales Afines
Módulo	Formación para la Creación Y Producción artística artesanal en Cerámica y Joyería
Competencias fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción:	
<p>La artesanía tradicional dominicana posee una rica manifestación artística donde el pueblo dominicano ha creado sus propias interpretaciones a partir de la herencia de nuestros aborígenes con piezas estéticas y utilitarias.</p> <p>Esta asignatura tiene como objeto introducir a los estudiantes en la exploración de las artesanías tradicionales de cada región, con un especial énfasis en la fabricación de objetos de cerámica, tales como figuras, vasijas, instrumentos, lámparas, arte neotaino, nacimientos, escenas típicas, objetos producidos con jícara de coco, higüeros tallados y calados, objetos, sonajeros, figuras en madera tallada, penca de palma, musú, figuras de hoja de plátano y hoja de maíz, textiles: alfombras, muñecas bordados, así como trajes típicos, caretería, artesanías tradicionales en papel, fundamentados en la tradición, en el folclore, fabricación de instrumentos musicales vernáculos tradicionales, y el uso apropiado de las herramientas necesarias para su elaboración.</p>	
Competencia:	
<p>Elabora piezas artesanales tradicionales, utilitarias, y decorativas, en base a las técnicas y herramientas históricamente tradicionales que incorporan materiales de origen diverso (textil, vegetal, animal), respetando el medio ambiente e incidiendo en los valores culturales identitarios e investigando su origen y técnicas de elaboración, para recrear una producción enriquecida, basándose en los procedimientos usados históricamente.</p>	
Resultados del aprendizaje esperados (RAE)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Maneja las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales con hueso y cuerno, en las creaciones artísticas artesanales. 2. Utiliza las herramientas necesarias en la elaboración de sus productos con diferentes materiales. 	
Contenidos:	
Saberes conceptuales:	
<ol style="list-style-type: none"> I. Fundamentos de la artesanía dominicana. Ruta artesanal. II. Los materiales artesanales. Materia prima y su entorno. III. Las técnicas tradicionales. Usos y aplicaciones. IV. Instrumentarías para la elaboración de piezas. Usos y aplicaciones. V. Elaboración de piezas artesanales. Tipos y usos. VI. Diversidad de piezas. Comercialización. 	

Saberes procedimentales:

- Analizar el recorrido histórico de la artesanía tradicional dominicana
- Utilizar materiales tradicionales en concordancia con el medio ambiente
- Manejar las técnicas, diseños y herramientas tradicionales en expresiones artísticas artesanales con hueso, cuerno, caracoles, conchas y cuero.
- Utilizar los instrumentos adecuados en cada elaboración.
- Producir diversas piezas aptas para la comercialización.

Saberes actitudinales:

- Actitud responsable, Identidad, autenticidad y respeto a las tradiciones culturales y al medio ambiente.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición visual: Como introducción a los fundamentos e historia de la Artesanía Tradicional. Panel discusión: Para el intercambio de conocimientos.
- Método pragmático: El estudiante seguirá las instrucciones emulando las acciones que realiza el profesor hasta alcanzar los resultados esperados.
- Aplicaciones prácticas: elaboración de piezas dentro del aula para que ambos autores (docente y estudiantes) puedan interactuar en esta actividad, usando las técnicas y herramientas necesarias para la elaboración de sus piezas.
- Método de proyectos para la puesta en práctica de la aplicación de los conocimientos.

Evaluación:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Analiza los Fundamentos	<ul style="list-style-type: none">• Analiza el recorrido histórico de la artesanía dominicana.	<ul style="list-style-type: none">• Investigación de los procesos históricos y

<p>históricos de la artesanía tradicional dominicana.</p>		<p>culturales apoyado en Mapa conceptual.</p>
<p>2. Utiliza los diferentes materiales como materia prima para la elaboración de sus piezas artesanales en huesos y cuernos caracoles y conchas y cuero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas con el uso materiales adecuados de acuerdo a su función. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de piezas artesanales en huesos y cuernos caracoles y conchas y cuero.
<p>3. Utiliza las diferentes técnicas para la elaboración de sus productos artesanales en huesos, cuernos caracoles y conchas y cuero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las técnicas apropiadas. • Identifica las técnicas de acuerdo a las características de sus productos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de piezas artesanales, aplicando diferentes técnicas de elaboración con relación al material a utilizar.
<p>4. Usa los instrumentos necesarios y su uso en la elaboración de sus productos para los diferentes materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza la instrumentaría apropiada para la producción artesanal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de los instrumentos de acuerdo a las características de elaboración de la pieza.
<p>5. Produce piezas tradicionales con materiales de origen animal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los materiales de origen animal con las técnicas y herramientas necesarias en la elaboración de sus productos artesanales tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de cartera, ceniceros, portavasos, anillos collares, entre otros.
<p>6. Realiza pieza populares, con identidad nacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza materia prima local. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exponer sus producciones artesanales en el mercado local y

		fomentar las artesanías tradicionales.
Recursos didácticos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Convencionales: Impresos, Libros, Tableros didácticos • Tecnológicos: Tecnología de la Información -TIC. 		
Entorno de aprendizaje:		
Aula-Taller		
Bibliografía:		
<ul style="list-style-type: none"> • Carlos Andújar. Identidad Cultural y Religiosidad Popular. Editora COLE. Santo Domingo, R.D. 1999. • Dr. Marcio Veloz Maggiolo. Arqueología Pre-Histórica de Santo Domingo McGraw Hill, Singapur, 1992 • Fradique Lizardo. Cultura Africana en Santo Domingo. Edición de la Sociedad Industrial Dominicana • Manuel Antonio de la cruz, Víctor Ml. Duran. Artesanía Dominicana un Arte Popular. • Impresión: Amigo del Hogar. Banco Popular Dominicano. Año. 2012 • Artesanía Dominicana. Ensayos sobre Cultura Dominicana. Ed • Disponible en : http://www.dominicanaonline.org/portal/espanol/cpo_artesania.asp 		
Elaborado por: Arq.Olga Esther Roberts Vidal. Msc	Fecha: junio 2015	
Colaboración: Dra. María Soledad Lockhart	Fecha:	

19.Elemento de competencia: Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica (CPAAC.1.4)

Elemento de competencia

Maneja el montaje y funcionamiento de un taller de cerámica y utiliza las herramientas y equipos, de acuerdo a las especificaciones requeridas de cada uno, siguiendo los pasos del proceso de producción de manera organizada y eficiente.

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

Conceptuales:

- El funcionamiento de un taller de cerámica.
- Diseño y creación de moldes, procedimientos y materiales.
- El uso del horno de cerámica.
- Los primeros hornos. El horno de leña.
- Instalación del horno eléctrico.
- Instalación del horno de gas.
- Uso de las herramientas y los equipos empleados en la producción de piezas de cerámica.
- Normativas internacionales sobre uso seguro de equipos y el impacto ambiental.

Procedimentales:

Indicadores de logro:

- Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller, cuidando los detalles técnicos de cada paso y equipo.
- Utiliza de forma idónea las herramientas manuales indicadas en la producción de piezas de cerámica
- Produce moldes de manera efectiva para las piezas de cerámica.
- Utiliza los equipos técnicos necesarios en la creación de piezas en cerámica artesanal en línea de productos.
- Toma decisiones en cuanto al manejo de los procesos, los tiempos de producción, el gasto de energía, materiales y personal, presentación del producto, transporte hasta llegar al cliente, en relación al tipo de obra, y los costos totales que genera, de cara a implementar mejoras al proyecto.

- Maneja de forma funcional y lógica un taller de cerámica.
- Maneja la técnica de la fabricación de moldes de yeso, la técnica del uso de los moldes, los vaciados del barro y el torneado en las piezas de cerámica, creando piezas diferentes y novedosas.
- Emplea las herramientas manuales y los equipos según las normativas establecidas.

Actitudinales:

- Creatividad, autenticidad.
- Trabajo en equipo.
- Responsabilidad.
- Cuidado ambiental.

Rango de aplicación:

En el taller de arte, en pequeños talleres de autogestión y en muestras de ferias artesanales.

Evidencias de desempeño

Conocimientos:

- Herramientas manuales y los equipos necesarios en el proceso de producción, y maneja de forma lógica y funcional un taller, teniendo en cuenta los detalles técnicos.

Destrezas:

- Utiliza la técnica de la fabricación de moldes de yeso, el uso de los diferentes moldes y vaciados del barro y la técnica del torneado con el barro en las producciones de piezas en cerámica.
- Manejo lógico y funcional de un taller, sus herramientas manuales y los equipos técnicos.

20. Asignatura: Gestión del Taller y Proceso de Producción de la Cerámica.

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería
Grado	5to
Asignatura	Gestión del taller y proceso de producción de la Cerámica
Módulo	Formación para la creación y producción artística artesanal en Cerámica (CPAAC)
Competencias fundamentales	<ul style="list-style-type: none">✓ 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:	
<p>En la asignatura Gestión del taller y proceso de producción de la Cerámica el estudiante será capaz de realizar Herramientas manuales y los equipos necesarios en el proceso de producción, y manejar de forma lógica y funcional un taller, teniendo en cuenta los detalles técnicos, utiliza la técnica de la fabricación de moldes de yeso, el uso de los diferentes moldes y vaciados del barro y la técnica del torneado con el barro en las producciones de piezas en cerámica y el manejo lógico y funcional de un taller, sus herramientas manuales y los equipos técnicos.</p>	
Competencia:	
<p>Maneja el montaje y funcionamiento de un taller de cerámica y utiliza las técnicas de moldeado, herramientas y equipos, de acuerdo a las especificaciones requeridas de cada uno, simulando los pasos del proceso de producción de manera organizada y eficiente.</p>	
Resultados del aprendizaje esperados (RAE)	

1. Asume una actitud creativa, crítica, responsable respecto a las etapas de desarrollo del proyecto.
2. Organiza la formación de un taller y su gestión determinando los procesos de mayor eficiencia para la producción.
3. Produce moldes en yeso de manera efectiva para las piezas de cerámica, por medio de diferentes procedimientos apropiados a la forma del objeto o vasija.
4. Maneja de forma funcional y lógica un taller de cerámica
5. Emplea las herramientas manuales y los equipos según las normativas establecidas.
6. Toma decisiones en cuanto al manejo de los procesos, los tiempos de producción, el gasto de energía, materiales y personal, presentación del producto, transporte hasta llegar al cliente, en relación al tipo de obra, y los costos totales que genera, de cara a implementar mejoras al proyecto.

Contenidos:

Conceptuales

- I. La gestión de un taller.
- II. Concepto de Proceso de producción.
- III. Mapa del proceso.
- IV. Estudio de los pasos para la producción cerámica.
- V. El funcionamiento de un taller de cerámica.
- VI. El uso del horno de cerámica.
- VII. Los primeros hornos. El horno de leña.
- VIII. Instalación del horno eléctrico.
- IX. Instalación del horno de gas.
- X. Uso de las herramientas y los equipos empleados en la producción de piezas de cerámica
- XI. Normativas internacionales sobre uso seguro de equipos para un manejo seguro y saludable y el impacto ambiental.
- XII. Proceso de creación, desde el diseño al modelado.

XIII. Proceso de terminación.

XIV. Proceso de cocción.

Procedimentales

- Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller de cerámica, cuidando los detalles técnicos de cada paso y equipo.
- Utiliza de forma idónea las herramientas manuales indicadas en la producción de piezas de cerámica.
- Utiliza los equipos técnicos necesarios en la creación de piezas en cerámica artesanal en línea de productos.
- Toma de decisiones aplicables a la mayor eficiencia en cuanto al manejo de los procesos, los tiempos de producción, los costos y el recurso humano.

Actitudinales

- Responsabilidad.
- Organización racional del proceso.
- Respeto por las normativas.
- Economía en el empleo de materiales.
- Cuidado ambiental.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Elaboración de proyecto de montaje de taller de cerámica. Metodología colaborativa de equipos.
- Simulación del proceso de producción. Segmentación de los procesos, uso de equipos y materiales de forma efectiva.
- Debate entre grupos para comparar las ventajas y desventajas de cada tipo de proceso de producción aplicado al taller de cerámica.
- Exposición audiovisual sobre los procesos, normativas y posibilidades para crear un taller sostenible.

Evaluación:		
RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Asume una actitud creativa, crítica, responsable respecto a las etapas de desarrollo del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Estudia y explica diversos casos en los que artesanos locales e internacionales han logrado grandes metas en cuanto a la creatividad de sus diseños unido a una buena producción en el taller de cerámica. 	<ul style="list-style-type: none"> Escala de autovaloración.
2. Produce moldes en yeso de manera efectiva para las piezas de cerámica, por medio de diferentes procedimientos apropiados a la forma del objeto o vasija.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza el molde de acuerdo a la forma de la pieza para obtener una mayor calidad en la terminación. Maneja la técnica de la fabricación de moldes de yeso, la técnica del uso de los moldes, los vaciados del barro y el torneado en las piezas de cerámica, creando piezas diferentes y novedosas. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de moldes.
3. Organiza la formación de un taller y su gestión determinando los procesos de mayor eficiencia para la producción.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza un análisis crítico sobre la secuencia de su proceso desde la creación del modelo hasta la producción en serie. 	<ul style="list-style-type: none"> Examen oral y escrito sobre los procesos de producción.

<p>4. Maneja de forma funcional y lógica un taller de cerámica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea las herramientas manuales y los equipos según las normativas establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe de los procesos y cualificación del uso de las normas.
<p>5. Toma decisiones en cuanto al manejo de los procesos, los tiempos de producción, el gasto de energía, materiales y personal, presentación del producto, transporte hasta llegar al cliente, en relación al tipo de obra, y los costos totales que genera, de cara a implementar mejoras al proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Durante la simulación se observa un uso apropiado de los tiempos y los recursos. • Argumenta las razones para las diferentes decisiones que debe tomar para la mejoría de la producción en calidad y en beneficios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe.

Recursos didácticos:

Uso de materiales y recursos multimedia para mostrar ejemplos de proyectos similares nacionales, uso de la Internet para indagación sobre informaciones, uso de talleres para la construcción de dichos proyectos.

Entorno de aprendizaje:

Aula, talleres de cerámica

Bibliografía:

- http://www.dominicanaonline.org/portal/espanol/cpo_artesania.asp
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Larimar>
- http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81mbar_dominicano
- <http://www.arajoy.com/catalogo/taller.htm>

21.Elemento de competencia: Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica (CPAAC.1.5)

Elemento de competencia

Realiza diseños creativos en piezas artísticas artesanales novedosas, utilizando las diferentes técnicas de creatividad y de diseño bidimensional y tridimensional, aplicado a las producciones en cerámica.

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

Conceptuales:

- Creatividad.
- Métodos para el desarrollo creativo.
- Concepto de diseño.
- Técnicas para diseñar.
- Diseño bidimensional.
- Diseño tridimensional.
- Los diseños creativos y novedosos de

Indicadores de logro:

- Expresa diseños creativos y novedosos basados en procedimientos de diseño bidimensional y tridimensional para crear objetos utilitarios y decorativos con estética y originalidad
- Maneja los diseños de piezas, azulejos, murales y creaciones diversas, con combinación de técnicas de acabados.
- Expresa sus diseños creativos con el uso de materiales y técnicas de las artesanías en cerámica que den respuesta a diversas

piezas artísticas artesanales en cerámica.

- Casos de estudio de combinaciones de técnicas, terminación y acabados en cerámica.
- Diseño de piezas artesanales en cerámica, utilizando combinaciones con técnicas y materiales de la artesanía tradicional.

Procedimentales:

- Identifica las características y comportamientos de los diferentes elementos que componen un diseño bidimensional.
- Realiza el diseño creativo para producciones en cerámica, usando diferentes técnicas, terminaciones y acabados en barro y, combinándolas con las técnicas de las artesanías tradicionales con otros materiales, en creaciones novedosas que expresen la identidad nacional en las artesanías en cerámica.

Actitudinales:

- Creatividad, flexibilidad,
- Identidad, autenticidad, disciplina

necesidades, para usos de la vida cotidiana.

- Identifica las características y comportamientos de los diferentes elementos que componen un diseño bidimensional.
- Realiza diseños creativos para producciones en cerámica, usando diferentes técnicas, terminaciones y acabados.

Rango de aplicación:

Personal, el aula, en las producciones de trabajo y en diferentes espacios y ambientes.

Evidencias de desempeño

- **Conocimientos:** Calidad en la creación de diseños novedosos en cerámica, con la combinación de técnicas, terminaciones y acabados en barro y con la combinación con otros materiales de las artesanías tradicionales en producciones artísticas artesanales en cerámica.
- **Destrezas:** Presentación de expresiones artísticas artesanales en cerámica, con

diseños novedosos usando las diferentes técnicas, terminaciones y acabados en barro y con la combinación con otras técnicas y materiales de la artesanía tradicional que reflejen la identidad nacional.

Versión Preliminar

22.Elemento de competencia: Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica (CPAAC.1.5)

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería
Asignatura	Diseño creativo Bi y Tridimensional en la cerámica
Módulo	Formación para la creación y producción artística artesanal en Cerámica (CPAAC)
Competencias Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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
<p>Introducción:</p> <p>La cultura es esencialmente concebida como un pilar fundamental en el desarrollo de toda sociedad, por lo que actualmente existe en ella la intención y el compromiso de la creación de oportunidades y de entornos adecuados, orientados al desarrollo y el fortalecimiento de proyectos culturales sostenibles.</p> <p>Es por ello que en esta asignatura se procura impulsar en el alumnado la importancia y necesidad de la concepción de diseños artesanales que procuren desarrollar una lógica de percepción visual y una reflexión individual, y compartida, 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 , de forma creativa, y que aporte soluciones a necesidades humanas.</p>	

Elemento de Competencia

Realiza diseños creativos en piezas artísticas artesanales novedosas, utilizando las diferentes técnicas de creatividad y de diseño bidimensional y tridimensional, aplicado a las producciones en cerámica

Resultados de aprendizajes(RAE)

1. Expresa diseños creativos y novedosos basados en procedimientos de diseño bidimensional y tridimensional para crear objetos utilitarios y decorativos con estética y originalidad
2. Maneja los diseños de piezas, azulejos, murales y creaciones diversas, con combinación de técnicas de acabados.
3. Expresa sus diseños creativos con el uso de materiales y técnicas de las artesanías en cerámica que den respuesta a diversas necesidades, para usos de la vida cotidiana.
4. Identifica las características y comportamientos de los diferentes elementos que componen un diseño bidimensional
5. Realiza diseños creativos para producciones en cerámica, usando diferentes técnicas, terminaciones y acabados

Saberes:

Conceptuales

- I. Creatividad.
- II. Métodos para el desarrollo creativo.
- III. Concepto de diseño.
- IV. Técnicas para diseñar.
- V. Elementos conceptuales. Elementos visuales. Elementos de relación. Elementos prácticos. Elementos generales del diseño.
- VI. La línea, el punto y el plano.
- VII. Formas básicas del diseño.
- VIII. Diseños modulares. Mallas y redes. Variaciones modulares.
- IX. Diseño bidimensional.
- X. Diseño tridimensional.
- XI. Los diseños creativos y novedosos de piezas artísticas artesanales en cerámica.
- XII. Casos de estudio, de combinaciones de técnicas, terminación y acabados en cerámica.
- XIII. Diseño de piezas artesanales en cerámica, utilizando combinaciones con técnicas y materiales de la artesanía tradicional.

Procedimentales

- Identifica oportunidades en la creación artística de las artesanías.
- Analiza la funcionalidad y la estética de un diseño.
- Identifica las características y comportamientos de los diferentes elementos que componen un diseño bidimensional.
- Realiza el diseño creativo para producciones en cerámica, usando diferentes técnicas, terminaciones y acabados en barro y, combinándolas con las técnicas de las artesanías tradicionales con otros materiales, en creaciones novedosas que expresen la identidad nacional en las artesanías en cerámica.

Actitudinales

- Buena actitud colaborativa en el trabajo en equipo.
- Liderazgo.

- Curiosidad.
- Optimismo.
- Creatividad.
- Flexibilidad.

Evaluación:

RAE	Criterios de evaluación	Técnicas de instrumentos de evaluación
<p>1. Expresa diseños creativos y novedosos basados en procedimientos de diseño bidimensional y tridimensional para crear objetos utilitarios y decorativos con estética y originalidad</p>	<p>Identifica los diferentes comandos como herramientas para elaborar planos y diseños.</p> <p>Digitaliza imágenes, objetos y planos.</p>	<p>Elabora juegos de planos de proyectos sencillos</p>
<p>2. Maneja los diseños de piezas, azulejos, murales y creaciones diversas, con combinación de técnicas de acabados.</p>	<p>Aplica en los dibujos, y en modelos, los conceptos de diseño bidimensional y tridimensional</p> <p>Identifica los diferentes tipos de elementos del diseño en dos dimensiones y las características de su lenguaje visual</p> <p>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</p>	<p>Prueba objetiva con preguntas de selección</p> <p>Cuadro sinóptico</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Discusión</p> <p>Produce composiciones gráficas originales, mediante el uso de herramientas convencionales o digitales</p>

<p>3. Expresa sus diseños creativos con el uso de materiales y técnicas de las artesanías en cerámica que den respuesta a diversas necesidades, para usos de la vida cotidiana.</p>	<p>Realiza representaciones de ideas propias del proyecto artesanal.</p> <p>Produce propuesta visual propia e innovadora, manual y/o digital, vinculadas a necesidades de la comunidad.</p>	<p>Discusión grupal.</p> <p>Produce composiciones gráficas originales.</p>
<p>4. Identifica las características y comportamientos de los diferentes elementos que componen un diseño bidimensional</p>	<p>Identifica y aplica en los diseños los diferentes tipos de formas, líneas, texturas</p> <p>Aplica las diferentes armonías del color.</p> <p>Produce soluciones visual propia e innovadora, manual y/o digital, vinculadas a necesidades de la comunidad.</p>	<p>Discusión.</p> <p>Según participaciones orales, escritas, propuestas de trabajos y las observaciones del profesor.</p>
<p>5. Realiza diseños creativos para producciones en cerámica, usando diferentes técnicas, terminaciones y acabados</p>	<p>El diseño toma en cuenta la proporción, la ergonomía, la estética</p>	<p>Lluvia de ideas</p> <p>Discusión</p> <p>Digitaliza objetos creados</p>
<p>Recursos didácticos:</p>		

Computadoras, cámaras, videos, cuadernos ...

Entorno de aprendizaje:

Exposiciones en el aula de clase, visitas a las empresas y talleres para verificar y conocer los procesos , páginas virtuales, investigaciones sobre tipos y alcance de los negocios en República Dominicana.

Elaborado por:Orfila Rodríguez

Fecha: 2016

6. Elemento de competencia: Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica (CPAAC.1.6)

Elemento de competencia

Maneja los procedimientos para la creación e instalación de una pequeña empresa, a través de la presentación de trabajos simulados, tomando en cuenta los pasos legales que se deben cumplir.

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

Conceptuales:

- Los pasos y procedimientos para la creación e instalación de una pequeña empresa, con apego a las leyes, y los incentivos que existen para ello.
- Normativas nacionales e internacionales que regulan las empresas, servicios y bienes.

Indicador de logro:

- Maneja los pasos y procedimientos que hay que cumplir para la creación de una pequeña empresa.
- Diseña el proceso de instalación, las leyes, decretos y disposiciones de incentivos existentes en apoyo a la creación de pequeña empresa.
- Expresa nuevas ideas para la creación de empresas artesanales a través de presentaciones simuladas.

<ul style="list-style-type: none"> Las normas ISO orientadas a ordenar la gestión de una empresa en sus distintos ámbitos. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Maneja los pasos y procedimientos para la creación e instalación de una pequeña empresa valiéndose de estrategias de gestión, haciendo uso de las leyes e incentivos existentes para ello. <p>Actitudes y valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identidad, creatividad, autenticidad, orden financiero y respeto por los procedimientos legales. 	
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Personal, el aula y ambiente de trabajo. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocimientos: Calidad en la expresión de los conocimientos de instalación y creación de una pequeña empresa artesanal. Destrezas: Presentación de la creación e instalación de una pequeña empresa, dominando los pasos y procedimientos a seguir, y las entidades, las leyes y decretos que la apoyan a través de seminarios y presentaciones simuladas.

23. Asignatura: “Creación de la Pequeña Empresa”

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería
Asignatura	Creación de la Pequeña Empresa
Módulo	Formación para la creación y producción artística artesanal en Cerámica (CPAAC)
Competencias Fundamentales	<ul style="list-style-type: none">✓ 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: <p>La globalización en la sociedad actual demandan cada día más el desarrollo de iniciativas que respondan a las posibilidades y necesidades de un público. En este orden es necesario desarrollar las habilidades para el liderazgo, la innovación y el emprendimiento mediante la capacitación en la utilización de las herramientas tecnológicas, científicas y culturales</p> <p>El emprendimiento es una modalidad social que para ser desarrollada y puesta en ejecución hay que tener cualidades específicas y actitudes positivas, de entrega al trabajo y perseverancia, además mantenerse a la vanguardia en la actividad profesional artesanal que se escoja.</p> <p>La creación de la pequeña empresa es un tema que ha recibido mucha atención debido a la capacidad para generar empleos y movilizar la economía, de modo que las instituciones financieras ofrecen facilidades para lograr un financiamiento, o bien patrocinadores, no obstante, el éxito de todo proyecto de microempresa va a depender directamente de la capacidad del líder para presentar sus ideas, tomar decisiones y acciones de manera muy organizada y acertada. Esta asignatura se enfoca en crear la visión del proyecto del microempresario artesanal por medio de la simulación y experimentación, afianzar el logro de una meta de forma colaborativa, actitud alerta y positiva.</p>	
Competencia	

Maneja los procedimientos para la creación e instalación de una pequeña empresa, a través de la presentación de trabajos simulados, tomando en cuenta los pasos legales que se deben cumplir.

Resultados de aprendizajes(RAE)

- Realiza una investigación del mercado de bienes y servicios e industrias creativas y culturales
- Identifica las necesidades utilitarias y estéticas de los usuarios o blanco de público en el ámbito de un proyecto artesanal y creativo.
- Desarrolla la competencia financiera aplicado a un proyecto emprendedor artesanal que realiza en un equipo conformado como una microempresa con simulación de prácticas.
- Presenta un portafolio con el proyecto de la empresa los papeles necesarios

Saberes:

Conceptuales

- I. Concepto de empresa.
- II. Clasificación. Tipos de pequeñas empresas.
- III. Diferencias entre micro, pequeña y mediana empresa.
- IV. Ley 448-08 sobre Mipymes que regulariza oportunidades de desarrollo para las pequeñas empresas.
- V. Clasificación de las industrias creativas y culturales
- VI. Acceso de las micro, pequeñas y medianas empresas al mercado de las empresas culturales y creativo.
- VII. Asociaciones de Artesanos en el país.
- VIII. Cómo diseñar su propio producto artesanal para un proceso de fabricación bueno y rentable.
- IX. Identificación de las necesidades utilitarias y estéticas de los usuarios o blanco de público en el ámbito de un proyecto artesanal y creativo.
- X. Obtención de financiamientos o créditos de instituciones financieras o de diferentes programas de apoyo a microempresas, pequeñas o medianas empresas.

- XI. Comercialización de los productos artesanales. Obtención de una marca registrada, patentes, diseños industriales, instituciones nacionales e internacionales sobre derechos de autor.

Procedimentales

- Identifica oportunidades en la creación de artesanías
- Incorpora los conceptos financieros a un plan de negocios.
- Aplica conceptos y normas legales a un proyecto sobre la formación de una microempresa.
- Organiza el proceso de crear una pequeña empresa artesanal.
- Formula un proyecto para emprender una microempresa cumpliendo con las normativas nacionales e internacionales.
- Realiza simulación de creación de una microempresa artesanal organizando prácticas y ferias artesanales con la participación de su comunidad

Actitudinales

- Buena actitud colaborativa en el trabajo en equipo
- Liderazgo
- Curiosidad
- Optimismo
- Creatividad

Evaluación:

RAE	Criterios de evaluación	Técnicas de instrumentos de evaluación
1. Argumenta sobre el concepto de liderazgo y estudios de caso.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza los conceptos de emprendimiento y emprender. • Analiza las cualidades y actitudes para ser un buen emprendedor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral y análisis personal de actitudes emprendedora. • Explicación sobre la diferencia entre emprendimiento y emprender.

r

		<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiante realizaran lluvia de idea para descubrir los emprendedores entre ellos descubriendo las cualidades importantes.
<p>2. Planifica, organiza, dirige y controla y conoce una pequeña empresa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta los procedimientos necesarios para la organización y conducción de una empresa. • Explica los tipos de empresa según su tamaño, inversión, la naturaleza de su actividad, y su formación jurídica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación visual de espacio distribución y organización. • Identificar el tipo de empresa con la que el estudiante se identifique y justificar.
<p>3. Planifica los recursos económicos en la conducción de una empresa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta la distribución de los recursos de forma equitativa y prudente. • Planifica la producción de un producto, en su etapa inicial y final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación de presupuesto para la ejecución de un producto, desde la idea inicial, hasta la realización de cada paso hasta situarlo en el mercado.
<p>4. Argumenta sobre las instituciones de apoyo empresarial en República Dominicana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las instituciones de la República Dominicana a que ayudan y fomentan el desarrollo de pequeñas empresas. Oficina de propiedad Industrial(ONAPI), 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante explica la función y el tipo de ayuda de las instituciones de República Dominicana.

<p>5. Explica las ventajas y desventajas de un emprendedor .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica las ventajas y las desventajas de ser emprendedor. 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante explica las ventajas de ser generador de ideas, actitud de independencia, aprendizaje continuo, sentido de responsabilidad y actitud de logro. • Explica y asume actitud de solución de problema antes las desventajas como, supervivencia, riesgos de operaciones y cumplimientos de leyes.
<p>Recursos didácticos:</p>		
<p>Computadoras, cámaras, videos, cuadernos ...</p>		
<p>Entorno de aprendizaje:</p>		
<p>Exposiciones en el aula de clase, visitas a las empresas y talleres para verificar y conocer los procesos , páginas virtuales, investigaciones sobre tipos y alcance de los negocios en República Dominicana.</p>		
<p>Elaborado por: Orfila Rodríguez</p>		<p>Fecha: 2016</p>



Ilustración 4 Joyería y Bisutería realizada por los estudiantes de creación y producción Artesanal.

BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, ESPECIALIDAD EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

(6^{to.})

TERCER AÑO

6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, EN CERÁMICA, JOYERÍA Y BISUTERÍA

CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN JOYERÍA

La unidad de competencia CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN JOYERÍA hace referencia al desempeño del estudiante en la realización de producciones en joyería en expresiones artísticas artesanales utilizando los diferentes tipos de piedras, previo proyecciones visuales de las piezas, así como el uso de las herramientas para estos fines y la planificación del montaje y funcionamiento de un taller en Joyería.

24. Modulo Creación y Producción Artística Artesanal en Joyería

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Realiza producciones en joyería en expresiones artísticas artesanales utilizando los diferentes tipos de piedras, previo proyecciones visuales de las piezas, así como el uso de las herramientas para estos fines y la planificación del montaje y funcionamiento de un taller en Joyería y realiza artesanía con materiales de origen animal con los diseños y las técnicas tradicionales.	1. Utiliza técnicas de diseño y creatividad para realizar bocetos y posteriores proyecciones de los diseños de novedosas piezas artesanales en joyería, a través de representaciones visuales, utilizando las técnicas del dibujo gráfico, y digital.
	2. Maneja las técnicas de bisutería mediante materiales diversos, los metales maleables, en combinación con materiales no degradables y otros en la bisutería, en trabajos artísticos artesanales, combinándolo con complementos y accesorios de vestir.
	3. Maneja las herramientas y técnicas de los metales maleables, en combinación con materiales no degradables en la bisutería. Diferentes tipos de piedras semipreciosas, resinas, semillas y materiales no degradables para trabajos artísticos artesanales. Conoce los usos y propiedades de los metales maleables y sus usos.
	4. Aplica el proceso de acabados y de producción de las joyas y bisuterías con la unión de la piedra y el metal, y otros materiales afines, tomando en cuenta las técnicas para ello.

	5. Aplica el proceso de acabados y de producción de las joyas y bisuterías con la unión de la piedra y el metal, y otros materiales afines, tomando en cuenta las técnicas para ello.
	6. Aplica una nueva visión de emprendimiento en la elaboración de un plan de negocio y mercadeo de los productos, a través de trabajos simulados de planificación, organización y dirección de microempresas artesanales.

25. Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Joyería y Bisutería (CPAAJB.1.1.)

Elemento de competencia

Utiliza técnicas de diseño y creatividad para realizar bocetos y posteriores proyecciones de los diseños de novedosas piezas artesanales en joyería, a través de representaciones visuales, utilizando las técnicas del dibujo gráfico, y digital.

Elemento de competencia

- ✓ 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

Conceptuales:

- Historia de la Joyería

Indicadores de logros:

- Proyecta adecuadamente las formas y el diseño, en las creaciones artesanales en joyería, con técnicas gráficas, haciendo uso

<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos del Diseño bidimensional aplicado a la creación de piezas de bisutería, joyería y confección de accesorios de moda. • Creatividad, estilo, tendencias en las expresiones en joyería, con el uso de las técnicas del dibujo gráfico, y digital. <p>procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica el diseño creativo en joyería utilizando las técnicas del dibujo gráfico y digital. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identidad. • Autenticidad y organización. 	<p>de sus conocimientos de la tendencias y estilos históricamente. importantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maneja el diseño creativo a través de las técnicas del dibujo digital, aplicando los fundamentos del diseño desde la perspectiva del objeto. • Expresa sus diseños en creaciones de bisutería, como proyecto final.
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal, el aula y en la creación de piezas artesanales de la joyería. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos: Diseños, tendencias, estética de la joyería, y técnicas de calidad en el manejo del diseño, • Destrezas: Presentación de diseños creativos en expresiones artísticas expresadas gráfica, digitalmente y mediante el diseño de objetos de bisutería

16. Asignatura: “Diseño Creativo Bi y Tridimensional Para Joyería”

Mención de la modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería
Asignatura	Diseño Creativo Bi y Tridimensional para Joyería
Módulo	Formación para la creación y producción artística artesanal en Joyería y Bisutería. (CPAAJB)
Competencia Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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
<p>Introducción</p> <p>La asignatura Diseño creativo bi y tridimensional para joyería conforma una experiencia llena de motivación, curiosidad y exploración hacia el acto creativo del ser humano por medio de los accesorios, utensilios, joyas y atuendos, a través de la historia, a la vez que requiere una práctica constante de las técnicas del diseño bidimensional y tridimensional, plasmados en técnicas de dibujo, gráficas, collage, modelado, dibujo digital y toda práctica que sea estímulo sensorial para la transformación y expresión de las ideas de cara a la construcción de nuevas propuestas en materia de joyería.</p>	
<p>Elemento de competencia</p> <p>Utiliza técnicas de diseño y creatividad para realizar bocetos y posteriores proyecciones de los diseños de novedosas piezas artesanales en joyería, a través de representaciones visuales, utilizando las técnicas del dibujo gráfico, y digital.</p>	
Resultados de aprendizajes (RAE)	

1. Sintetiza la historia y evolución de la joyería en proyectos y exposiciones visuales.
2. Aplica los fundamentos del diseño bidimensional en bocetos para bisuterías.
3. Argumenta en la exposición de su proyecto, los conceptos empleados en el diseño de proporciones y formas.
4. Aplica los métodos necesarios para la ejecución de un buen diseño de joyas, tomando en cuenta los materiales.
5. Expresa de manera eficaz las técnicas de expresión visual en sus diseños, empleando la escala.
6. Realiza como proyecto final uno de sus diseños creados, expresándolo en la creación de una bisutería.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. La joyería, su evolución, y la visión en la actualidad.
- II. La bisutería
- III. Comparación entre joyería y bisutería.
- IV. Concepto de diseño. Fundamentos del Diseño bidimensional aplicado a la creación de piezas de bisutería, joyería y confección de accesorios de moda.
- V. Aspectos fundamentales del diseño.
- VI. Fuentes de inspiración en el diseño, motivos, estilos, tendencias, movimientos artesanales y artísticos.
- VII. Creatividad, estilo, tendencias en las expresiones en joyería, con el uso de las técnicas del dibujo gráfico, y digital.

Procedimentales

- Dibuja esquemas, bocetos y diseños bidimensionales, a través de formas geométricas, dinámicas, naturales.
- Selecciona de forma pertinente y con sentido estético, los materiales a utilizar en la joyería.
- Representa visualmente joyas y bisuterías desde la perspectiva del objeto.
- Aplica métodos creativos a sus diseños.

Actitudinales

- Identidad.
- Autenticidad.
- Organización.
- Flexibilidad.

Actividades estrategias de aprendizajes sugeridas:

- Investigación y exposición audiovisual, documental, histórica sobre la joyería y su evolución.
- Dossier de diseños bidimensionales aplicables a la joyería, mediante collage de figuras geométricas, dibujo a tinta y felpa
- Proyecto de diseño basado en la investigación y presentación de piezas elaboradas de forma artesanal y representados en escala 1:1.

Evaluación:

RAE Resultados de aprendizajes esperados	Criterios de evaluación	Técnicas de instrumentos de evaluación
1. Argumenta sobre el proceso histórico y evolutivo de la joyería y su visión actual.	<ul style="list-style-type: none"> Describe la historia de la joyería a través del tiempo. Reconoce los estilos que se han desarrollado con las diversas influencias artísticas en las primeras civilizaciones y su forma de decorar su cuerpo junto a los accesorios de vestir. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentaciones audiovisuales del proceso histórico y evolutivo de la joyería. Prueba escrita sobre los estilos y sus influencias en un período determinado.
2. Argumenta el uso y función de los materiales en un buen diseño	<ul style="list-style-type: none"> Analiza el uso de los materiales, metales, piedras preciosas y semipreciosas como parte de un diseño estético. 	<ul style="list-style-type: none"> Investiga sobre los distintos materiales a utilizar en la joyería.
3. Explica la importancia de la joyería, y el diseño en función de los materiales que se utilizan y las propuestas actuales.	<ul style="list-style-type: none"> Establece criterios claros de diferenciación en el uso y aplicación de materiales. Reconoce la influencia tecnológica y económica de los materiales actuales. Identifica las ventajas y desventajas de los materiales en función de su uso. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y establece diferencia entre los materiales. Conoce los avances tecnológicos para el proceso de producción de joyas.
4. Sintetiza la historia y evolución de la joyería en proyectos de diseño y exposiciones visuales.	<ul style="list-style-type: none"> Aplica el concepto de diseño. los elementos conceptuales del diseño, elementos visuales, su evolución histórica en una colección donde selecciona la temática y estilo de inspiración. 	<ul style="list-style-type: none"> Exposición de los conceptos, de líneas, punto, plano, volumen, forma (positivas y negativas), medida, color y texturas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conceptos de equilibrio, ritmo, y sus tipologías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar ejercicios bi dimensionales aplicando los conceptos expuestos.
<p>5. Aplica en la creación los fundamentos del diseño bidimensional en bocetos de bisuterías .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica la importancia de una buena investigación previa, sobre las formas bidimensionales, los motivos del diseño, antes de aplicar el proceso creativo. • Define y explica de forma metódica el proceso creativo y la importancia. • Identifica las figuras básicas geométrica como representaciones básicas. • Diseña utilizando las figuras geométricas específicas en relación al tipo de joya a diseñar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición paso a paso el procedimiento lógico para le realización de un buen diseño. • Aplicación de forma metódica el proceso creativo en orden lógica.
<p>6. Argumenta las características de los metales y piedras a utilizar en la joyería y la bisutería.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica piedras semipreciosas utilizadas en República Dominicana y la originalidad de la misma. • Explica la formación evolutiva del ámbar y su origen. • Identifica las minas existente en República Dominicana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición audiovisual sobre investigación de materiales autóctonos utilizados. • Prueba escrita y práctica.
<p>7. Ejecuta representación visual de joyas desde la perspectiva del objeto, en un proyecto final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea la perspectiva como medio visual de representación. • Diseña colección de piezas originales utilizando la investigación como recurso visual y creativo, y realiza una muestra en bisutería. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de bisuterías creadas

Recursos didácticos:

Materiales de dibujo, reglas, papel, Fabiano, software de diseño, materiales de bisutería.

Entorno de aprendizaje:	
Aula, laboratorios de computadoras, talleres, visitas a talleres.	
Bibliografía	
<ul style="list-style-type: none"> • Seivewright, Simon. <i>Diseño e investigación</i>. Ediciones Gustavo Gill, (2007) Barcelona. • Olver, Elizabeth. <i>Diseño de joyería</i>. Ediciones Acanto, (2003) Barcelona. • Wong, Wucius. <i>Fundamentos del diseño</i>. Editorial Gustavo Gili, (2009) Barcelona. • http://es.slideshare.net/myriamtoledo/dibujo-artstico-y-color-aplicado-al-diseo-de-joyas • https://www.youtube.com/watch?v=5rGdFkSD3KY 	
Elaborado por: Orfila Rodríguez Blanco	Fecha: 15/ 6/16

26.Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Joyería y Bisutería (CPAAJB.1.2.)

<p>Elemento de competencia</p> <p>Maneja las técnicas de bisutería mediante materiales diversos, los metales maleables, en combinación con materiales no degradables y otros en la bisutería, en trabajos artísticos artesanales, combinándolo con complementos y accesorios de vestir.</p> <p>Competencias fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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

Conocimientos:

- Diferencias y proximidades entre joyería y bisutería
- Medio ambiente, materiales no degradables, herramientas.
- Los tipos de metales maleables, sus propiedades y usos en la Joyería.
- La combinación de metales en la producción de piezas de Joyería. Técnica de los hilos de metal en la producción de las piezas de joyería
- Materiales no degradables, tipos de piedras.

Procedimentales

- Dibujo Técnico y Digital.
- Maneja la técnica del metal en la joyería. Usa los diferentes métodos, teniendo en cuenta, los tipos de metales, propiedades, característica y usos, combinándolos con diferentes materiales para la creación de piezas de bisutería.
- Corta, dobla y mide con exactitud.

Actitudes y valores:

- Creatividad, autenticidad, organización limpieza y responsabilidad.

Indicadores de logro:

- Utiliza diferentes materiales no degradables y otros para la realización de piezas de bisutería.
- Utiliza las herramientas indicadas para cada técnica de la bisutería.
- Combina diferentes metales maleables para la realización de piezas de bisutería.
- Realiza diferentes piezas, como anillos, aros, cadenas, combinando los metales maleables como el cobre y plata, en las producciones artesanales en joyería tomando en cuenta su técnica.
- Combina los metales y las diferentes técnicas para elaborar piezas de bisutería con materiales de desechos no degradables, con semillas, resinas, maderas y cristales, creando piezas diferentes y novedosas.
- Utiliza el dibujo técnico y digital, haciendo uso de la técnica para diseñar piezas de bisutería.
- Utiliza los diferentes instrumentos, de joyería, para la realización de las piezas de bisutería: Maneja las diferentes pinzas, cortar, doblar, envolver y medir los hilos de metales maleables.

Rango de aplicación:	Evidencias de desempeño
<ul style="list-style-type: none"> • Con el personal, en el aula y en el taller 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora piezas de bisutería artísticas y artesanales con metales, con cuentas de maderas, semillas, resinas o cristal, y materiales no degradables.

27. Asignatura: “Taller de Bisutería”

Versión Preliminar

Mención de la Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería Modalidad	
Asignatura	Taller de Bisutería
Módulo	Formación para la Creación Y Producción artística artesanal taller de Bisutería
Competencias Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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:	
<p>En la fabricación de objetos de adornos realizados con materiales no preciosos que imitan la joyería, se ha producido grandes innovaciones. Es por ello, que la asignatura Creación Artesanal mediante técnicas de Joyería y bisutería para la modalidad Mención Creación y Producción Artística Artesanal Especialidad Cerámica y Bisutería procura llenar un espacio con grandes competitividades laborales basado en el uso de materiales del entorno creativamente conyugados a realizar accesorios que satisfagan la demanda local.</p> <p>Esta asignatura tiene objetivo que los estudiantes a corto plazo puedan realizar diferentes piezas de bisutería artesanalmente, basándose en los conocimientos adquiridos, utilizando materiales del entorno, así como otros materiales de uso en la bisutería.</p>	
Elemento de Competencia:	
<p>Maneja las herramientas y técnicas de los metales maleables, en combinación con materiales no degradables en la bisutería. Diferentes tipos de piedras semipreciosas, resinas, semillas y materiales no degradables para trabajos artísticos artesanales. Conoce los usos y propiedades de los metales maleables y sus usos.</p>	

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

- 1- Conoce los materiales y técnicas para la realización de piezas de bisutería.
- 2- Reconoce los materiales no degradables, incorporándolos en las piezas de bisutería. Como el cuidado del medio ambiente. Usos de herramientas, resinas, piedras semipreciosas, semillas y maderas.
- 3- Diseña y crea piezas de bisutería.
- 4- Conoce los tipos de metales maleables para las producciones artesanales de bisutería.
- 5- Combina diferentes materiales: no degradables y convencionales de uso en la bisutería.
- 6- Conoce las técnicas de corte y manejo de hilos de metales maleables. Sus combinaciones con otros metales, materiales no degradables, con maderas, piedras semipreciosas, resinas y semillas para la fabricación de piezas de bisutería.

Contenidos:

Conceptuales

- I. Concepto de Bisutería.
- II. Las herramientas, y los materiales.
- III. Resinas, tipos y características de las piedras semipreciosas, maderas y materiales no degradables a usar en bisutería.
- IV. Piezas para bisutería.
- V. Realización de diseños.
- VI. Los metales maleables, para creación de piezas de bisutería.
- VII. Técnica de corte, doblado y medición de hilos de metales maleables.
- VIII. Combinación de metales maleables. Combinación de metales con materiales no degradables y convencionales.
- IX. Técnica de bisutería con resinas.
- X. La bisutería y los materiales usados en la técnica.
- XI. Conocimiento del cuidado y preservación del medio ambiente. Materiales no degradables que se pueden reciclar para uso de bisutería, las semillas, resinas, maderas y las piedras semipreciosas.

Procedimentales:

- Diseña piezas de Bisutería, utilizando el dibujo técnico y digital.
- Elabora piezas de bisutería integrando de manera creativa diversos tipos de materiales, combinados con los metales maleables, de forma adecuada, y según medidas internacionales de calidad.

- Conoce las técnicas de cortes, doblados y mediciones de los hilos de metales maleables para la fabricación de las piezas de bisutería.
- Realiza piezas de bisutería combinando los metales maleables. Combina los metales con materiales de desecho no degradables, piedras semipreciosas, resinas, maderas y semillas.

Actitudinales:

- Actitud responsable, interés, autenticidad, creatividad y ética.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición oral y audiovisual: correspondientes a los diversos temas comprendidos en los contenidos que ejemplifique las informaciones que se le proporciona al estudiante.
- Técnica de producción creativa: para la difusión de que proponen establecer armoniosamente como producto artístico en el proyecto.
- Realización de muestras.
- Visitas a lugares que sirvan de ejemplificación.

Evaluación:

<p>RAE Resultados de Aprendizajes Esperados</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Técnicas e instrumentos de evaluación</p>
<p>1. Analiza los fundamentos históricos de la Bisutería</p>	<p>Argumenta sobre el transcurrir histórico de la bisutería y de la joyería</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición
<p>2. Conoce el medio ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sobre los cuidados que se deben tener del medio ambiente. • Visualiza los diferentes materiales no degradables y sus usos. • Selecciona materiales y expresa sus ideas del uso adecuado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de diferentes materiales no degradables y su uso en la bisutería.

<p>3. Diseña piezas de bisutería</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza piezas utilizando el dibujo técnico y digital, haciendo uso de la técnica para diseño de bisutería. • Realiza diseños de piezas, usando su creatividad e imaginación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de dossier de Diseño de piezas y muestra terminada con inclusión de su creatividad.
<p>4. Maneja la técnica de los metales maleables.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1-Argumenta sobre los metales propiedades y sus características. • 2-Crea piezas de bisutería, Utilizando hilos de metales maleables. • 3-Crea piezas combinando los diferentes tipos de metales maleables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de piezas en diferentes metales maleables y combinándolos.
<p>5. Conoce el corte, doblado y medición de los metales maleables.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las características de los metales maleables. • Diferentes herramientas y sus usos. • Mide, dobla y corta con precisión los hilos de metales maleables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de piezas combinando diferentes técnicas de doblados.
<p>6. Combina materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sobre las técnicas de acuerdo a las características del material seleccionado. • Combina los diferentes metales maleables para la producción de piezas de bisutería. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto final.

- Combina los metales maleables con piedras semipreciosas, resinas, maderas, semillas y materiales de desechos no degradable, para la realización de piezas de bisutería.

Recursos didácticos:

- Convencionales: Impresos, Libros, Tableros didácticos
- Tecnológicos: Tecnología de la Información -TIC.

Entorno de aprendizaje:

- Salón con mesas y sillas con alturas equilibradas. Lavamanos, mesetas, armarios con tramos. Cestas para clasificar materiales.
- Pedazos de fieltros 12x12 pulgadas por participantes, Pinzas para joyería: cortar, cónica, angular
- Mandil, lentes de seguridad.
- Martillos pequeños de joyería, yunque y rejillas de metal
- Materia prima: papel de revistas, ega, Barniz, Cd, pinturas de cristal, Hilaza gruesa, tijeras, cuentas de madera, vidrios, semillas , resina, hilos de cobre 26-28-20-18. Hilos de plata, 28, 24, 22, 20.

Bibliografía:

- 1- Dona Z. Meillach, 2004-Creative Desing in Knotting
- 2- Donatella Ciotti, 2004-Macramé, Drac
- 3- Marrisa Lupato, 2005- Joyas de Bisutería, Drac.
- 4- Sephen O´keeffe, 2004- Manual de Joyería Disponibles en Amazon, o en la Red.

Elaborado por: Elizabeth Rodríguez Pérez

Fecha: Julio, 2015

17. Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Joyería y Bisutería (CPAAJB.1.3.)

Elemento de competencia

Relaciona la artesanía de Joyería, bisutería y accesorios de vestir, con materiales de diversos orígenes: residuo vegetal (Jícara de coco, semillas, higüero, cabuya, bejucos, guano, musú, hojas de plátano, penca de coco, fibras vegetales) y residuos o materiales de la industria: papel, hilo, alambre, fibras, y resinas plásticas en producciones artísticas tradicionales, utilizando las técnicas usadas históricamente.

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

Saberes conceptuales:

- Las técnicas usadas a través del tiempo y de la tradición en diversas regiones del país y del mundo, en producciones destinadas a la Joyería, la bisutería y los accesorios de vestir.
- Diseño de collares, aretes, pulsas, carteras, accesorios de vestir, calzado y usos tradicionales en la producción de piezas artísticas artesanales en higüero, jícara, penca de coco, textiles, bordados y tejidos.

Indicador de logro

- Maneja las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales de joyería, bisutería y accesorios de vestir.
- Maneja las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales de accesorios para el cuerpo, bisutería, joyería, con elementos diversos materiales en las creaciones artísticas artesanales.
- Expresa los diseños con el uso de técnicas tradicionales en: hojas de plátano y otros residuos, como semillas, cáscaras, fibras o

<ul style="list-style-type: none"> • Piedras semipreciosas de nuestro país: larimar, ámbar, materiales de conchas marinas, piezas montada en plata. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maneja correctamente las técnicas y diseños tradicionales en expresiones artísticas artesanales con higüero, jícara y penca de coco, cabuya, bejucos, guano, hojas de plátano y musú. <p>Actitudes y valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identidad, autenticidad y respeto a las tradiciones culturales. 	<p>frutos secos que provienen de diversas plantas.</p>
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal, el aula y ambiente de trabajo. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos: Calidad en el manejo del diseño y producción en técnicas tradicionales en las expresiones artísticas artesanales en higüero, jícara y penca de coco, cabuya, bejucos, guano, hojas de plátano y musú. • Destrezas: Presentación de expresiones artísticas artesanales con higüero, jícara y penca de coco, cabuya, bejucos, guano, hojas de plátano y musú, utilizando los diseños y técnicas tradicionales.

28. Asignatura: Artesanías Tradicionales para Joyería y Accesorios

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística y Artesanal, Especialidad Cerámica, Joyería y Bisutería
Grado	6to
Asignatura	Artesanías Tradicionales para Joyería y Accesorios.
Módulo	Formación para la Creación Y Producción artística artesanal en Cerámica y Joyería
Competencias fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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
<p>Introducción:</p> <p>La artesanía tradicional dominicana posee una rica manifestación artística donde el pueblo dominicano ha creado sus propias interpretaciones a partir de la herencia de nuestros aborígenes y de las influencias de las culturas inmigrantes, con piezas estéticas y utilitarias. Encontramos numerosas producciones artesanales que implican todo tipo de accesorios de vestir, joyas y bisutería, que se pueden recrear en producciones novedosas.</p>	

Esta asignatura tiene como objeto introducir a los estudiantes en la exploración de las artesanías tradicionales de cada región, con un especial énfasis en la fabricación de objetos de joyería, bisutería, carteras, piezas de vestir, sombreros, cinturones, calzado, textiles diversos y tejidos muy creativos los cuales se pueden rescatar en su esencia y simbolismo, y realizar nuevas propuestas.

Competencia:

Elabora piezas artesanales tradicionales, utilitarias, y decorativas, en base a las técnicas y herramientas históricamente tradicionales que incorporan materiales de origen diverso (textil, vegetal, animal), respetando el medio ambiente e incidiendo en los valores culturales identitarios e investigando su origen y técnicas de elaboración, para recrear una producción enriquecida, basándose en los procedimientos usados históricamente.

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

1. Aplica creativamente las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales con diversos materiales reutilizados de origen vegetal, animal o industrial, en creaciones artísticas artesanales.
2. Utiliza las herramientas necesarias en la elaboración de sus productos con diferentes materiales

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. Las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales de joyería, bisutería y accesorios de vestir.
- II. Los materiales tradicionalmente usados en las creaciones artísticas artesanales del país.

Saberes procedimentales:

- Analizar el recorrido histórico de la artesanía tradicional dominicana.
- Utilizar materiales tradicionales en concordancia con el medio ambiente.
- Manejar las técnicas, diseños y herramientas tradicionales en expresiones artísticas artesanales con hueso, cuerno, caracoles, conchas y cuero.
- Utilizar los instrumentos adecuados en cada elaboración.
- Producir diversas piezas aptas para la comercialización.

Saberes actitudinales:

- Actitud responsable, Identidad, autenticidad y respeto a las tradiciones culturales y al medio ambiente.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. Exposición visual: Como introducción a los fundamentos e historia de la Artesanía Tradicional Panel discusión: Para el intercambio de conocimientos.
2. Método pragmático: El estudiante seguirá las instrucciones emulando las acciones que realiza el profesor hasta alcanzar los resultados esperados.
3. Aplicaciones prácticas: elaboración de piezas dentro del aula para que ambos autores (docente y estudiantes) puedan interactuar en esta actividad, usando las técnicas y herramientas necesarias para la elaboración de sus piezas.
4. Método de proyectos para la puesta en práctica de la aplicación de los conocimientos.

Evaluación:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Analiza la evolución histórica de la artesanía tradicional dominicana	<ul style="list-style-type: none">• Analiza el recorrido histórico de la artesanía dominicana.	<ul style="list-style-type: none">• Investigación de los procesos históricos y culturales apoyado en Mapa Conceptual.
2. Utiliza los diferentes materiales como materia prima para la elaboración de su piezas artesanales en huesos y cuernos	<ul style="list-style-type: none">• Expresa sus ideas con el uso materiales adecuados de acuerdo a su función.	<ul style="list-style-type: none">• Elaboración de piezas artesanales joyas, bisutería, accesorios textiles con aplicaciones de materias diversas.

caracoles y conchas y cuero		
3. Utiliza las diferentes técnicas para la elaboración de sus productos artesanales en huesos, cuernos caracoles y conchas y cuero	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las técnicas apropiadas. • Identifica las técnicas de acuerdo a las características de sus productos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de piezas artesanales, aplicando diferentes técnicas de elaboración con relación al material a utilizar.
4. Usa los instrumentos necesarios en la elaboración de sus productos para los diferentes materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza la instrumentaría apropiada para la producción artesanal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de los instrumentos de acuerdo a las características de elaboración de la pieza.
5. Crea piezas de joyería, bisutería tradicionales con materiales de origen diverso	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los materiales de origen animal con las técnicas y herramientas necesarias en la elaboración de sus productos artesanales tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de cartera, ceniceros, portavasos, anillos collares, entre otros.
6. Realiza piezas populares, con identidad nacional	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza materia prima local. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exponer sus producciones artesanales en el mercado local y fomentar las artesanías tradicionales.

Recursos didácticos:

- Convencionales: Impresos, Libros, Tableros didácticos
- Tecnológicos: Tecnología de la Información -TIC.

Entorno de aprendizaje:

Aula-Taller

Bibliografía:

- Carlos Andújar. Identidad Cultural y Religiosidad Popular. Editora COLE. Santo Domingo, R.D. 1999.

- Dr. Marcio Veloz Maggiolo. Arqueología Pre-Histórica de Santo Domingo McGraw Hill, Singapur, 1992
- Fradique Lizardo. Cultura Africana en Santo Domingo. Edición de la Sociedad Industrial Dominicana
- Manuel Antonio de la cruz, Víctor Ml. Duran. Artesanía Dominicana un Arte Popular.
- Impresión: Amigo del Hogar. Banco Popular Dominicano. Año. 2012
- Artesanía Dominicana. Ensayos sobre Cultura Dominicana. Ed
- Disponible en : http://www.dominicanaonline.org/portal/espanol/cpo_artesanias.asp

Elaborado por: Arq.Olga Esther Roberts Vidal. Msc	Fecha: junio 2015
Colaboración: Dra. María Soledad Lockhart	Fecha: junio 2017

18. Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Joyería y Bisutería (CPAAJB.1.4.)

Elemento de competencia	
Aplica el proceso de acabados y de producción de las joyas y bisuterías con la unión de la piedra y el metal, y otros materiales afines, tomando en cuenta las técnicas para ello.	
Competencias Fundamentales	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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:	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las técnicas de la terminación de las piezas (grabados, incrustaciones, pulidos, texturas, etc.) usadas en

<ul style="list-style-type: none"> Las técnicas de la terminación y los acabados, en expresiones artísticas artesanales en joyería. Uso de la técnica de la combinación de la piedra y el metal, y de la producción de piezas artísticas artesanales en joyería. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Maneja las técnicas de los acabados y las terminaciones, en expresiones artísticas artesanales en joyería y la combinación de la piedra y el metal en las producciones de la joyería. <p>Actitudes y valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identidad, autenticidad y disciplina. 	<p>producciones artísticas artesanales en joyería.</p> <ul style="list-style-type: none"> aplica las técnicas de la combinación de la piedra y el metal, usadas en producciones artísticas artesanales en joyería.
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Personal, el aula y ambiente de trabajo. En piezas artesanales en joyería. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocimientos: Calidad en el uso de las técnicas de la terminación y en la combinación de la piedra con el metal, en producciones artísticas artesanales en joyería. Destrezas: Presentación de expresiones artísticas artesanales en joyería, con el uso de las técnicas de la terminación y la combinación de las piedras y el metal, en las piezas de la joyería.

19. Asignatura: Técnicas y Acabados en Joyería y Bisutería.

Mención de la Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería Modalidad	
Grado	6to
Asignatura	Técnicas de acabados en Joyería y Bisutería

Módulo	Formación para la producción artística artesanal en Joyería y Bisutería
Competencias Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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:	<p>La terminación en una pieza de joyería o bisutería es elemental a la hora de incrementar su valor o calidad en el mercado. En este sentido, los estudiantes de creación y producción artesanal deben adquirir la importancia de la estética, perdurabilidad en la pieza alborada, seguridad en su uso y los costos que implican los detalles agregados según el material aplicado.</p> <p>En este taller de acabados en Joyería y Bisutería se complementa con el Taller de Procesos de Producción de Joyería, pues se aplican y se desarrollan técnicas y habilidades tanto en la inclusión y aplicación de los metales como en las piedras semi preciosas, además se enseñan las técnicas de terminación y acabado de las piezas terminadas en la joyería artesanal.</p> <p>La experiencia es un factor motivador cuando el estudiante empieza a observar lo que es capaz de crear con metales y piedras, y va adquiriendo el dominio de los diferentes utensilios y procesos de terminación.</p>
Elemento de Competencia:	<p>Aplica el proceso de acabados y de producción de las joyas y bisuterías con la unión de la piedra y el metal, y otros materiales afines, tomando en cuenta las técnicas para ello.</p>

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

1. Identifica las piedras, metales, herramientas y materiales para su correcta aplicación en el terminado y acabado de joyería y bisutería.
2. Aplica las técnicas de la terminación de las piezas (grabados, incrustaciones, pulidos, texturas, etc.) usadas en producciones artísticas artesanales en joyería.
3. Realiza combinaciones de la piedra y el metal, usadas en producciones artísticas artesanales en joyería.

Contenidos:

Conceptuales

- I. Concepto de terminación en Joyería.
- II. Materiales para el taller de terminación y su función.
- III. Tipos de piedras.
- IV. Metales.
- V. El pulido y sus tipos.
- VI. Herramientas para pulir y procesar las piezas.
- VII. Texturas de terminación: martillado, estampado, cincelado, apliques soldados, granulado, labrado, terminación lisa, satinada, mate y granite, grabado al ácido, patinado, esmaltado e incrustación.

Procedimentales

- Manejar las herramientas.
- Identificar las piedras.
- Practicar con las piedras y de las maquinarias para trabajarlas
- Manejar los metales.
- Practicar con los metales y sus aleaciones.
- Taller de acabado de Joyería.
- Practicar con las lijas y pulimentos para acabado de producción.
- Usar las técnicas de la combinación de la piedra y el metal, y de la producción de piezas artísticas artesanales en joyería.
- Manejar las técnicas de los acabados y las terminaciones, en expresiones artísticas artesanales en joyería y la combinación de la piedra y el metal en las producciones de la joyería.

Actitudinales

- Atención.
- Identidad.
- Autenticidad.
- Disciplina.
- Rigor profesional.

- Honestidad.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- **Exposición oral:** Correspondientes a los diversos temas comprendidos en los contenidos, que ejemplifiquen las informaciones que se le proporcionan al estudiante.
- **Método de proyectos:** En la elaboración de la propuesta preliminar del proyecto de piezas y en el proyecto integrador.
- **Técnicas de producción creativa:** Para la definición de qué proponer, establecer o proyectar armoniosamente como producto artístico en el proyecto mediante diseños.
- **Otro:** Visitas a lugares que sirvan para ejemplificación.

Evaluación:

RAE	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Identifica las piedras, metales, herramientas y materiales para su correcta aplicación en el terminado y acabado de joyería y bisutería.	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica adecuadamente las piedras, metales, herramientas Materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral. • Individúela o grupal. • Análisis de material audiovisual. • Preguntas y respuestas.
2. Aplica las técnicas de la terminación de las piezas (grabados, incrustaciones, pulidos, texturas, etc.) usadas en producciones artísticas artesanales en joyería.	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las técnicas de los acabados y las terminaciones de las expresiones artísticas tomando en cuenta la 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de creatividad: • Lluvia de ideas • Cuaderno de apuntes.

	<p>seguridad, la estética y correcta aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practicar con las lijas y pulimentos para acabado de producción. • Aplica los diferentes tipos de pulido haciendo uso de las herramientas correspondientes. • Aplica los diferentes tipos de texturas de terminación: martillado, estampado, cincelado, apliques soldados, granulado, labrado, terminación lisa, satinada, mate y granite, grabado al ácido, patinado, esmaltado e incrustación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de elaboración de piezas.
--	---	---

<p>3. Realiza combinaciones de la piedra y el metal, usadas en producciones artísticas artesanales en joyería.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa las técnicas de la combinación de la piedra y el metal, y de la producción de piezas artísticas artesanales en joyería. • Practica con las piedras y de las maquinarias para trabajarla. • Practica con los metales y sus aleaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto final. • Descripción escrita. • Montajes. • Exposición oral.
--	---	--

Recursos didácticos:

- Pasta trípoli.
- Pulidora.
- Escobillas circulares de pulido.
- Rouge de joyero.
- Detergente.
- Máquina pulidora.
- Paños circulares.
- Agua.
- Bicarbonato.
- Salitre.
- Ácido bórico.

- Alcohol.
- Aserrín fino de madera.
- Piedras variadas.
- Cierres de joyería.
- Pinzas de distintos tamaños.
- Hilo y aguja.

Entorno de aprendizaje:

Talleres y cursos de joyería y bisutería, entornos virtuales y ferias artesanales.

Bibliografía:

- El Arte de la Orfebrería y Joyería <https://orfebrealejandrogilade.blogspot.com/2017/03/pulido-con-panetes-y-pastas-de-pulir.html>
- Pulido con abrasivos para joyas de plata y oro http://www.raulybarra.com/notijoya/biblioteca_archivos_1.1/notijoya_1.1/archivosnotijoya10/10pulido_abrasivos_joyeria.htm
- Acabado mate en la joyería plata http://www.raulybarra.com/notijoya/biblioteca_archivos_1.1/notijoya_1.1/archivosnotijoya6/6plata_mate.htm
- Como satinar la joyería http://www.raulybarra.com/notijoya/biblioteca_archivos_1.1/notijoya_1.1/archivosnotijoya1/satinado.htm
- TEXTURAS DE TERMINACIÓN EN LAS JOYAS <http://eduardosoler.blogspot.com/2012/02/texturas-de-terminacion-en-las-joyas.html>
- Biblioteca de Joyería / Ybarra http://www.raulybarra.com/notijoya/biblioteca_archivos_1.1/notijoya_1.1/archivosnotijoya9/9grabado_plata.htm

Elaborado por: Jefry Frica

Fecha: Enero 2015

29.Competencia: Gestión del taller y Procesos de Producción en joyería (CPAAJB1.5)

Elemento de competencia

Maneja la administración y gestión de un taller en joyería y el presupuesto de un producto artesanal exponiendo seminarios simulados de un taller, y presupuesto de una pieza en específico, utilizando los conceptos sobre los principios de la administración y del presupuesto.

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

Conocimientos:

- Los conceptos básicos de dirección, administración y gestión de un taller de cerámica y/o joyería y sus costos de operación.
- Los conceptos sobre presupuesto para la producción y comercialización de piezas artísticas artesanales.
- Las medidas de seguridad dentro del funcionamiento del taller, en lo personal y en el proceso de elaboración de una pieza de joyería.
- Las medidas de seguridad en el manejo de las herramientas y equipos a utilizar en la producción de piezas artísticas artesanales en cerámica y/o joyería.

Destrezas:

Indicadores de Logros:

1. Utiliza las técnicas de dirección y los principios básicos de administración y gestión de un taller de cerámica y/o joyería, tomando en cuenta las diferentes áreas que se deben manejar.
2. Maneja los conceptos básicos sobre presupuesto para la operación de un taller y para producir una pieza artesanal en cerámica y/o joyería, y los márgenes para la comercialización.
3. Maneja las medidas de seguridad el funcionamiento de un taller en cerámica y/o joyería y utiliza las medidas de seguridad personal en el manejo de cada proceso en la producción de una pieza artesanal.
4. Expresa sus creaciones con las medidas de seguridad adecuadas en el uso de cada equipo y herramienta en la elaboración de una pieza artesanal en cerámica y/o joyería.

- Maneja la dirección, administración y gestión de un taller de cerámica y/o joyería, y los presupuestos de operación, elaboración y comercialización de una pieza artesanal.
- Maneja las medidas de seguridad dentro del funcionamiento de un taller, en lo personal y en la elaboración de las piezas artesanales en cerámica y/o joyería.

Actitudes y valores:

Responsabilidad y disciplina.

Rango de aplicación:

Personal, el aula y ambiente de trabajo.

Evidencias de desempeño

Conocimientos: Calidad en el uso de los conceptos básicos de dirección, administración y gestión de un taller de cerámica y/o joyería, y los presupuestos de operación, de producción y de comercialización de una pieza artesanal. Calidad en el uso de las medidas de seguridad en el funcionamiento dentro de un taller en cerámica y/o joyería y seguridad personal en el proceso de elaboración de las producciones artísticas artesanales.

Destrezas:

Manejo administrativo de dirección y gestión de un taller de cerámica y/o joyería y del presupuesto para su operación, y manejo del presupuesto de producción y comercialización de una pieza artesanal en cerámica y/o joyería. Manejo de las medidas de seguridad dentro del funcionamiento

de un taller en cerámica y/o joyería y las medidas de seguridad personal y en la elaboración de las producciones artesanales, a través de prácticas y seminarios.

30. Gestión del taller y Procesos de Producción en joyería (CPAAJB1.5)

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería
Grado	6to
Asignatura	Gestión y Procesos de Producción del Taller de Joyería
Módulo	Formación para la creación y producción artística artesanal en joyería
Competencias Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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 cultura es esencialmente concebida como un pilar fundamental en el desarrollo de toda sociedad, por lo que actualmente existe en ella la intención y el compromiso de la creación de oportunidades y de entornos adecuados, orientados al desarrollo y el fortalecimiento de proyectos culturales sostenibles.

La asignatura Gestión del taller de joyería prepara al estudiante sobre los procesos que conlleva la producción de joyería y bisutería, y la transformación de los metales y las piedras semipreciosas así como otros elementos estéticos no tradicionales.

Elemento de Competencia:

Realiza producciones y gestiona los procesos en joyería utilizando los diferentes tipos de piedras, partiendo de los bocetos y proyecciones visuales de las piezas, así como el uso de las herramientas para estos fines y la planificación del proceso de producción, , montaje y funcionamiento de un taller en Joyería y Bisutería con materiales diversos.

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

- Asume una actitud creativa, crítica, responsable y de emprendurismo respecto a las etapas de desarrollo del proyecto
- Conoce la historia de las piedras autóctonas de nuestro país, conoce las herramientas y sus funciones
- La formación de un taller y su gestión

Contenidos:

- Conceptuales:
- Concepto de gestión
- Eslabones del proceso de producción
- Conocimiento de las herramientas básicas: usos específicos de cada una
- Equipos del taller de joyería, su uso correcto según las normativas nacionales e internacionales
- Gestión de taller de joyería artesanal y sus divisiones. Los conceptos básicos de dirección, administración y gestión de un taller de joyería y sus costos de operación. Medidas de seguridad internacionales (series ISO)
- Los conceptos sobre presupuesto para la producción y comercialización de piezas artísticas artesanales

Procedimentales:

- Maneja la dirección, administración y gestión de un taller de cerámica y/o joyería,

- Realiza presupuestos de operación, elaboración y comercialización de una pieza artesanal. Maneja
- Aplica las medidas de seguridad dentro del funcionamiento de un taller, en lo personal y en la elaboración de las piezas artesanales de joyería.

Actitudinales:

- La responsabilidad en el seguimiento a las normativas para instalación de equipos y uso de materiales del taller de joyería.
- Organización en los eslabones del proceso

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición oral y audiovisual: para los conocimientos de las historias y trabajos realizados
- Panel de Discusión: Para la recopilación y análisis comparativo de información relativa a los temas manteniendo una actitud crítica, haciendo uso de herramientas y metales.
- Visitas a lugares que sirvan para ejemplificación como talleres, tiendas de artesanías.

Evaluación:

<p>RAE</p> <p>Resultados de Aprendizajes Esperados</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Técnicas e instrumentos de evaluación</p>
<p>1. Argumenta sobre el desarrollo artístico de la Joyería dominicana y universal y sus principales zonas de producción.</p> <p>2. Utiliza con propiedad el lenguaje técnico aplicado a los procesos de producción de la joyería artesanal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compara las cualidades y procesos de la elaboración artesanal en diferentes períodos y estilos de la historia del diseño y las artes aplicadas. • Aplica en sus exposiciones los términos técnicos utilizados dentro de la joyería artesanal • Procesa los metales, con mucha atención a sus propiedades físicas y químicas, aleaciones, 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan informes escritos • Exámenes escritos • Exposiciones • Trabajo final • Escala de valoración del desarrollo de las competencias en el proceso de producción.

<p>3. Aplica en modo de simulación el proceso de producción en línea conformando un equipo de trabajo.</p> <p>4. Procesa los distintos metales usados en joyería, tomando en cuenta sus propiedades y aleaciones.</p> <p>5. Analiza las piedras semi preciosas autóctonas de nuestro país</p> <p>6. Manejan costos de metales, herramientas, maquinarias y equipos de joyería artesanal.</p>	<p>maleabilidad y acabados, como parte de un proceso de producción en línea de forma colaborativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiza el taller de forma adecuada a la producción • Aplica varias técnicas y formas de trabajo, así como acabados de las piedras semi-preciosas autóctonas, tomando en cuenta los costos, la elaboración de un presupuesto, la economía de tiempo y uso de los materiales 	
--	--	--

Versión Preliminar

Recursos didácticos:

Uso de materiales como plata, cobre, bronce y recursos multimedia para mostrar ejemplos de proyectos similares nacionales, uso de la Internet para indagación sobre informaciones, uso de talleres para la construcción de dichos proyectos.

Entorno de aprendizaje:

- Aula, talleres de joyería, talleres artesanales, ferias.

Bibliografía:

- http://www.dominicanaonline.org/portal/espanol/cpo_artesania.asp
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Larimar>
- http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81mbar_dominicano
- <http://www.arajoy.com/catalogo/taller.htm>

Elaborado por: Jerry Frica

Fecha: Enero 2015

31.Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Joyería y Bisutería (CPAAJB.1.6.)

Elemento de competencia

Aplica una nueva visión de emprendimiento en la elaboración de un plan de negocio y mercadeo de los productos, a través de trabajos simulados de planificación, organización y dirección de microempresas artesanales.

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:

- Emprendimiento y liderazgo.
- Instituciones de apoyo a la pequeña empresa cultural en República Dominicana.
- Planificación, organización, dirección y control de la empresa.
- Empresa, tipos de empresas y Plan de negocios.
- Acceso al Financiamiento.
- Las reglas del mercadeo y de la presentación de las empresas, las marcas y los productos artesanales de forma física y digital.
- Publicidad y venta del producto.
- La presentación de las envolturas y empaques de forma física y digital, con fines de comercialización y promoción de las piezas artísticas artesanales.
- Uso de las redes sociales para la promoción y comercialización.

Saberes procedimentales:

- Maneja las reglas del mercadeo y de la presentación de empresas, marcas y productos artesanales de Joyería, Bisutería y accesorios de vestir, usando técnicas manuales y digitales, para representar sus diseños y propuestas para la promoción y posterior comercialización.
- Presenta diseños de logos, folletos, catálogos, blogs, redes (Instagram y Facebook) así como envolturas y empaques de los productos, de acuerdo a un concepto creado para un blanco de público.

Criterios de desempeño

- Maneja la presentación gráfica y física, de envolturas y empaques de los productos con fines promocionales en las producciones artesanales.
- Utiliza las reglas de presentación de marcas de identidad empresarial para la promoción y comercialización de líneas de productos y de empresas artesanales.
- Maneja las reglas del mercadeo para la promoción física y digital de sus creaciones y de la empresa, utilizando las redes sociales.

<ul style="list-style-type: none"> • Expone audiovisualmente de manera breve y efectiva las fortalezas de su proyecto y línea de productos con fines comerciales y para obtención de financiamiento de inversionistas. (Pitch) <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identidad y autenticidad. • Curiosidad. • Creatividad. • Organización financiera. • Reconoce y expresa su potencial emprendedor. 	
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal y en el aula. • En la comercialización de los productos. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos: Calidad en el uso de las reglas del mercadeo para la promoción física y digital de las marcas y empresas artesanales y presentación de las envolturas y empaques de las producciones artísticas artesanales para la comercialización. • Destrezas: Presentación de las marcas, empresas y los productos artesanales utilizando las reglas del mercadeo de forma física y digital con fines promocionales y de comercialización.

32. Asignatura: Plan de Negocios y Mercadeo del Producto.

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería
Grado	6to
Asignatura	Plan de Negocios y Mercadeo del Producto.
Módulo	Formación para la producción artística artesanal en Joyería y Bisutería (CPAAJB)
Competencias Fundamentales:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción:	
<p>Las industrias culturales y creativas han revelado un crecimiento acelerado en las últimas décadas. La creación y buena planificación de un plan de negocios es cada vez más necesario para poder emprender una iniciativa en el mercado artesanal, tomando en cuenta las exigencias de calidad en el contexto nacional e internacional.</p> <p>La globalización y la sociedad actual demandan cada día más capacidad de competencia en los seres humanos. En este orden es necesaria la utilización de las herramientas tecnológicas, científicas y culturales necesarias para el desarrollo de dichas capacidades. El emprendimiento es una modalidad social que para ser desarrollada y puesta en ejecución hay que tener cualidades específicas y actitudes positivas, de entrega al trabajo y perseverancia, Además mantenerse a la vanguardia en la actividad profesional que decidas.</p>	
Elemento de Competencia:	
<p>Aplica una nueva visión de emprendimiento en la elaboración de un plan de negocio y mercadeo de los productos, a través de trabajos simulados de planificación, organización y dirección de microempresas artesanales.</p>	
Resultados del aprendizaje esperados (RAE)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistematiza experiencias con la aplicación del concepto de emprendimiento. 2. Argumenta sobre las instituciones de apoyo empresarial en República Dominicana. 3. Describe los pasos para la introducción de un producto en el mercado. 4. Argumenta la importancia de una buena planificación, organización, dirección y control, para que una pequeña empresa se desarrolle en óptimas condiciones. 	

5. Planifica, organiza, dirige, en modo de simulación, en equipo, de manera colaborativa, una pequeña empresa.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. Emprendimiento y liderazgo.
- II. Instituciones de apoyo a la pequeña empresa cultural en República Dominicana.
- III. Planificación, organización, dirección y control de la empresa.
- IV. Empresa, tipos de empresas y Plan de negocios.
- V. Acceso al Financiamiento.
- VI. Las reglas del mercadeo y de la presentación de las empresas, las marcas y los productos artesanales de forma física y digital.
- VII. Publicidad y venta del producto.
- VIII. La presentación de las envolturas y empaques de forma física y digital, con fines de comercialización y promoción de las piezas artísticas artesanales.
- IX. Uso de las redes sociales para la promoción y comercialización.

Saberes procedimentales:

- Maneja las reglas del mercadeo y de la presentación de empresas, marcas y productos artesanales de Joyería, Bisutería y accesorios de vestir, usando técnicas manuales y digitales, para representar sus diseños y propuestas para la promoción y posterior comercialización.
- Presenta diseños de logos, folletos, catálogos, blogs, redes (Instagram y Facebook) así como envolturas y empaques de los productos, de acuerdo a un concepto creado para un blanco de público.
- Expone audiovisualmente de manera breve y efectiva las fortalezas de su proyecto y línea de productos con fines comerciales y para obtención financiamiento de inversionistas. (Pitch)

Saberes actitudinales:

- Identidad y autenticidad.

- Curiosidad.
- Creatividad.
- Organización financiera.
- Reconoce y expresa su potencial emprendedor.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición oral y audio-visual.
- Método de proyectos.
- Panel de discusión.
- Prácticas en el taller.
- Trabajos individuales y colectivos.
- Visitas a medianas y pequeñas empresas.

Evaluación:

RAE	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Sistematiza experiencias con la aplicación del concepto de emprendimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sobre los conceptos de emprendimiento e innovación mediante estudio de casos. • Crea una investigación documental histórica sobre personas emprendedoras a nivel nacional e internacional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición grupal. • Con presentación audio visual. • Investigación escrita. • Reporte de lectura.
2. Argumenta sobre las instituciones de apoyo empresarial en República Dominicana.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las instituciones de la República Dominicana que ayudan y fomentan el desarrollo de pequeñas empresas. Oficina de propiedad Industrial(ONAPI). 	<ul style="list-style-type: none"> • Panel de discusión. • Análisis de material audiovisual. • Análisis de caso. • Instrumento de visita.

	<ul style="list-style-type: none"> • Visita pequeñas y medianas empresas. • Socialización de experiencias vividas en visitas. 	
<p>3. Describe los pasos para la introducción de un producto en el mercado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las reglas del mercadeo y de la presentación de empresas, marcas y productos artesanales de Joyería, Bisutería y accesorios de vestir, usando técnicas manuales y digitales, para representar sus diseños y propuestas para la promoción, publicidad y posterior comercialización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral • Análisis de video audio visual. • Preguntas y respuesta.
<p>4. Argumenta la importancia de una buena planificación, organización, dirección y control, para que una pequeña empresa se desarrolle en óptimas condiciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta los procedimientos necesarios para la organización y conducción de una empresa. • Compara las características de los tipos de empresa según su tamaño, inversión, la naturaleza de su actividad, y su formación jurídica. • Ejecuta la distribución de los recursos en un presupuesto y plan de gastos, de forma equitativa y prudente. • Planifica la producción de un producto, desde su etapa inicial a la final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación visual de espacio distribución y organización. Ficha de observación con escala. • Preparación de presupuesto para la ejecución de un producto, presentación mediante simulación de negocios con herramientas tecnológicas.

5. Planifica, organiza, dirige, en modo de simulación, en equipo, de manera colaborativa, una pequeña empresa.

- Analiza la diferencia entre una empresa y un negocio.
- Sistematiza la toma de decisiones y acciones para poner en marcha el proyecto.
- Elabora un plan de negocio y mercadeo de un producto:
- Presenta diseños de logos, folletos, catálogos, blogs, redes (Instagram y Facebook) así como envolturas y empaques de los productos, de acuerdo a un concepto creado para un blanco de público.
- Expone audiovisualmente de manera breve y efectiva las fortalezas de su proyecto y línea de productos con fines comerciales y para obtención de financiamiento de inversionistas. (Pitch)

- **Proyecto final:**
- Entrega de proyecto escrito.
- de demostración del Producto.
- Exposición oral grupal o individual.

Versión Preliminar

Recursos didácticos:

- Computadoras.
- Cámaras.
- Material audio visual.
- Revistas.
- Libros.

- Cuaderno de apuntes.
- Cuaderno en blanco.
- Materiales e instrumentos diversos para la elaboración de productos.

Entorno de aprendizaje:

- El aula taller
- Entornos virtuales
- visitas a empresas y negocios de su comunidad.

Bibliografía:

- Empresa e iniciativa emprendedora (2016) de Eva Asensio del Arco, Beatriz Vázquez
- Freire, Andy (2005). Pasión por emprender, de la idea a la cruda realidad. Buenos Aires; Grupo Editorial Norma

Elaborado por: Lic. Orfila Altagracia Rodríguez Fecha: 2016
Blanco

Versión Preliminar

REFERENCIAS

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