



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

BACHILLERATO EN ARTES MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA

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



Ilustración 1 Estudiantes del Centro Educativo Fabio Amable Mota y Santa Ana

Versión Preliminar para
Revisión y Retroalimentación

Santo Domingo, D. N., 2017



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

BACHILLERATO EN ARTES MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA

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



ilustración 1 Estudiantes del Centro Educativo Fabio Amable Mota y Santa Ana.

Versión Preliminar para Revisión y Retroalimentación

Santo Domingo, D. N., 2017



AUTORIDADES

Lic. Danilo Medina

Presidente de la República Dominicana

Margarita Cedeño de Fernández

Vicepresidenta de la República Dominicana

Lic. Andrés Navarro García

Ministro de Educación de la República Dominicana

Lic. Denia Burgos

Viceministra de Asuntos Técnicos y Pedagógicos

Licdo. Radhamés Rodríguez

Viceministro Administrativo

Ing. Víctor Sánchez

Viceministro de Planificación y Desarrollo

Dr. Jorge Adalberto Martínez

Viceministro de Evaluación y Calidad

Lic. Luis de León

Viceministro de Gestión y Descentralización Educativa

Lic. Ramón Valerio

Viceministro de Certificación y Desarrollo de la Carrera Docente

Mtra. Sobeyda Sánchez Pérez

Directora General de Educación Secundaria

Mtra. Carmen Sanchez

Directora General de Currículo

CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN

Arq. Andrés Navarro

Ministro de Educación, Presidente C.N.E.

Lic. Denia Burgos

Viceministro de Servicios Técnicos y Pedagógicos

Lic. Freddy Radhamés Rodríguez

Viceministro Administrativo

Lic. Juan Luis Bello

Consultor Jurídico MINERD, Secretario del CNE

Dr. Adarberto Martínez

Viceministro / Supervisión y Control de la Calidad de la Educación

Ing. Víctor Sánchez

Viceministro de Educación / Planificación

Lic. Carmen Sánchez

Directora General de Currículo

Lic. Simeón Lantigua Paredes

Juntas Distritales

Lic. Yuri Rodríguez

Institutos descentralizados adscritos al MINERD / INABIMA

Dr. Iván Grullón

Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD)

Ing. Ramón Sosa

Educación de Adultos/Educación Permanente (CENAPEC)

Dr. Pedro Vergés

Ministerio de Cultura y Comunicación

Lic. Alejandrina Germán

Ministerio de Educación Superior, Ciencia y Tecnología

Lic. Danilo Díaz

Ministerio de Deportes, Educación Física y Recreación

Dr. Julio A. Castaños Guzmán

Universidades Privadas /Rector de UNIBE

Lic. Rafael Ovalles

Instituto de Formación Técnico Profesional (INFOTEP)

Lic. Norma Rivera

CONEP

Lic. Etanislao Castillo

Sector Laboral

Dr. Ramón Alvarado

Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social

Lic. José Mármol

EDUCA

Mons. Dr. Ramón Benito Ángeles

Conferencia del Episcopado Dominicano

Lic. Alejandra Casilla

Iglesias cristianas no católicas

Lic. Eduardo Hidalgo

Organización mayoritaria de los educadores

Srta. Samanta Ramona Suárez Hernández

Sector Estudiantil

Lic. David Almonte

APMAES

Rvda. Ana Julia Suriel

Colegio Católicos

Lic. Sebastiana Javier

Colegios Privados confesionales no católicos

Lic. Olga Espailat

Colegios Privados no confesionales



Créditos

Dirección General de Currículo

Mtra. Carmen Sánchez, Directora General de Currículo

Mtro. David Capellán, Director de la Revisión Curricular

Dirección General de Nivel Medio

Mtra. Sobeyda Sánchez Pérez, Directora General del Nivel Secundario

Equipo de la Modalidad en Artes

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

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

Mtro. Werner Ramirez Encargado Docente de Gestión Institucional.

Mtro. Ruhaidy Lombert, Encargado Docente de Innovación y Desarrollo Curricular

Licda. Katherine Hernández Encargada Docente de Vinculación y Pasantía.

Mtra. Ana Maria Alcantara Encargada de Comunicación Corporativa.

Mtra. Ilianny De La Rosa, Encargada Administrativa.

Consultores Diseño Curricular Artes

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

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

Diseño:

Lic. Katherine Hernández

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

Licda. Fénix Pérez Moya, coordinación

Licda. Ninoska Moya R.

Licda. Carlos Mercado

Licdo. Leonardo Rosario

Licda. Dríade Judith Pared Díaz

Mtra. Violeta Lockhart Guerrero

Licdo. Juan José Tejada

Licda. Madelin Almonte Bruno.

Comisión Técnica Coordinadora General

David Arístides Capellán Ureña,

Coordinador Técnico General

Rosalina Perdomo, Consultora Técnica

Sandra González Pons, Consultora Técnica

Margarita Heinsen, Consultora Técnica

Agradecimientos

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

Mtra. Ayleem Betances Lee

Por sus aportes a los diseños curriculares:

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

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

PRESENTACIÓN

Apreciada Comunidad Educativa

Para el Ministerio de Educación es motivo de gran regocijo y satisfacción compartir con toda la comunidad educativa el **Diseño Curricular del Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía**, 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 del Cine y la Fotografía, 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 cinematográfica, 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 Cine y Fotografía 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

3

INTRODUCCIÓN

El Estado dominicano continúa cumpliendo su compromiso y responsabilidad de promover mejores oportunidades formativas para las y 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 Cine y Fotografía, se constituya en un aliado clave para brindar identidad, direccionalidad, coherencia y sentido al proceso de aprendizaje que realizan los jóvenes y las jóvenes, en el marco de la oferta del Nivel Secundario desde la Modalidad en Artes, 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 y maestras del Nivel Secundario de la Modalidad en Artes, encontrarán en este Diseño Curricular orientaciones oportunas y pautas curriculares pertinentes que les permitirán continuar renovando su práctica 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 y para todas las personas.

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

En la segunda parte corresponde específicamente al Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía. Se describe el Perfil de egreso de la mención, 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.

Desde este Nivel se tiene la ineludible responsabilidad y el compromiso ético de crear todas las condiciones que sean necesarias para la promoción integral de los aprendizajes 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 del currículo dominicano del Nivel Secundario.

Los retos de la actual sociedad demandan ciudadanas y 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 y las 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.

El Nivel Secundario, y de manera muy especial la Modalidad en Artes, se constituye en la gran oportunidad y en el escenario social privilegiado para que los hijos e hijas 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 del Nivel Secundario y de la Modalidad en Artes se harán presentes para que, conjuntamente con el empeño que pondrán los jóvenes y las jóvenes, sus familias y las comunidades, 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 todas y de todos.

Por último, cabe destacar que, durante este Proceso de Revisión y Actualización Curricular de la Modalidad en Artes, y de manera específica para el Diseño del Presente Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía, 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 nuestras niñas, niños, jóvenes y personas adultas puedan recibir cada vez más y mejores oportunidades educativas en todos los contextos socioculturales en los que habitan.

Extendemos nuestra más profunda gratitud a todos los profesionales que con su entrega, dedicación y compromiso conjunto enriquecieron esta versión preliminar que

se comparte con la finalidad de continuar enriqueciendo durante un año escolar de manera conjunta. Estamos plenamente abiertos a continuar recibiendo sugerencias, aportes y propuestas de mejora, en el entendido de que el proceso de Diseño Curricular se valoran las prácticas, las experiencias y los aportes que están llamados a realizar los distintos sectores, actores e instancias.

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

INDICE

PRESENTACIÓN	3
INTRODUCCIÓN	4
PARTE 1.....	11
1. Naturaleza y funciones de la Modalidad en Artes.....	11
2. Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes, Fundamentos Curriculares ...	14
3. Rol del docente	28
4. Rol del estudiante	30
5. Componentes del Diseño Curricular	34
6. El Centro Educativo de la Modalidad en Artes	62
7. Concepción de aula taller en los centros educativos del Bachillerato en Artes. 63	
8. Vinculación en los Centros Artes	64
9. Las Pasantías en la Modalidad de Artes.	65
10. Menciones de la Modalidad en Artes	67
PARTE 2.....	78
PROGRAMA DEL BACHILLERATO MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA	78
1. PERFIL DE EGRESO DE LA MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA	78
2. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIAS DEL BACHILLERATO EN ARTES, CINE Y FOTOGRAFÍA.....	78
3. MAPA DE COMPETENCIAS GLOBALES Y ELEMENTOS DE COMPETENCIA DE LA MENCIÓN EN CINE Y FOTOGRAFÍA.....	100
4. ORGANIZACIÓN CURRICULAR BACHILLERATO EN CINE Y FOTOGRAFÍA.....	101
4.1 DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO	101
4TO.	101
PRIMER AÑO	105
4TO. GRADO, BACHILLERATO EN CINE Y FOTOGRAFÍA	105
SEGUNDO AÑO.....	160
5TO. GRADO, BACHILLERATO EN ARTES Cine y fotografía.....	160
TERCER AÑO.....	204
6TO. GRADO, BACHILLERATO EN CINE Y FOTOGRAFÍA	204
REFERENCIAS.....	247

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.
- 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.

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.

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

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

4. **El papel de la cultura y la sociedad en el Arte.** Este es el elemento conector de la cultura y del arte con la sociedad y su contexto, es el marco general en el que se desenvuelve el hecho educativo-artístico. Se refiere a la importancia central de partir de la propia cultura del arte para ayudar a la persona a lograr la comprensión de sus posibilidades como sujeto social, enmarcado en la sociedad de hoy, en su cultura artística. Para esto es necesario partir de la valoración crítica y activa de su comunidad, sin perder de vista que forma parte de un país, de una región y del mundo.

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

las identidades, y el aprendizaje a partir de la experiencia comunitaria, cultural y social, para contextualizar y potenciar el desarrollo de competencias.

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

En este punto se quiere enfatizar en tres vertientes:

- **El arte y la cultura.** El arte se concibe como la creación de contenidos para la cultura y viceversa, como referente para la creación artística. Dado que la cultura es la totalidad de la producción humana en todas áreas, el arte en su especificidad vive en una cultura, pero a su vez la recrea. Alimenta la visión del artista facilitando el avance y la búsqueda de nuevos cambios, recíprocamente tanto en la cultura en general como en la ciencia y la tecnología. Desde las distintas menciones de la Modalidad se explorarán las relaciones entre las artes y las demás manifestaciones culturales y vivenciales del ser humano.
- **El arte y la sociedad.** La relación arte y sociedad es ineludible, ya que la sociedad alberga a los productores del arte, y a su vez, la relación del artista con su entorno social puede desarrollar de manera apropiada sus competencias profesionales.
- **El arte y el trabajo.** Esta vertiente hace alusión a uno de los elementos esenciales del enfoque del currículo de la Modalidad en Artes. Dicho currículo se fundamenta en *las competencias laborales profesionales en las artes* lo que se traduce en el énfasis que se hace en las cualidades emprendedoras de los estudiantes, en las pasantías artísticas, en su

inserción en el primer empleo y en el vínculo entre el Bachillerato en Artes y las empresas. Para concretar estos énfasis, es necesario ofrecer seguimiento académico a los estudiantes que les permita perfeccionar sus habilidades en relación a los desempeños en los estándares de las industrias culturales, donde el arte es fundamental para generar creatividad, diseño, productividad.

Concepción del Aprendizaje

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

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

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

- Técnicas, procedimientos y modos de aplicación que le habilitan para el desempeño de las tareas, en particular las actividades artísticas específicas de cada mención.
- Un saber enmarcado en la experiencia y la actividad práctica cualitativamente emergente, diferenciada y sincrética.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La Teoría de las Inteligencias Múltiples permite a los docentes, de cualquier área, convertir sus clases en actividades de aprendizaje interdisciplinar para los estudiantes.

En la Modalidad en Artes es esencial el desarrollo de las inteligencias relacionadas con la actividad artística, favoreciendo un desarrollo integral, a partir de diversas experiencias de aprendizajes, cuya valoración y estimulación estén en constante potenciación.

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

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

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

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.

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 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

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>

campo (DIC); Nivelador / Agudizador; Impulsividad / Reflexividad; Visualizador / Verbalizador; Visual / Háptico; Serial / Holístico.

Aprendizaje y Creatividad en la Modalidad en Artes

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

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

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

Guilford plantea la existencia de una serie de aptitudes que corresponden al pensamiento divergente. Las aptitudes fundamentales, entre otras, son: la fluidez, la

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/>

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 reinveniones. 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 movilizandoo 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.

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

b) Específicas.

c) Laborales-profesionales.

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

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.

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

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

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

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

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

Sin embargo, existen competencias cuyos desempeños en este contexto no tienen que abarcar varios niveles. Por ejemplo, en cada mención se ha definido una **Competencia Didáctica de las Artes**. Esto partiendo de que una de las posibles funciones de los

egresados es desempeñarse como monitor o asistente de un profesor, constituyéndose en un apoyo en la docencia o en talleres comunitarios culturales. En tal caso, no se trata de una unidad de competencia integrada por varios niveles, sino de un único elemento de competencia.

Estructura de los Módulos

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

- **Contenidos.** Constituyen una selección del conjunto de saberes o formas culturales del conocimiento cuya apropiación, construcción y reconstrucción por parte del estudiantado se considera esencial para el desarrollo de las competencias. Pueden ser conceptuales (conceptos, teorías, principios, hechos), procedimentales y actitudinales.
- **Indicadores de logro.** Permiten determinar si se han logrado los aprendizajes, caracterizan los elementos de competencia y se refieren a sus aspectos clave. Son pistas, señales, rasgos que evidencian el dominio de la unidad de competencia y sus manifestaciones en un contexto determinado.
- **Rango de aplicación.** Se refiere a la delimitación de los diferentes ámbitos, tipos y clases en los cuales se aplica el respectivo elemento de competencia.
- **Evidencias de desempeño.** Son los productos concretos que debe presentar el estudiante para demostrar que maneja el respectivo elemento de competencia. Están orientadas por los indicadores de logros y los rangos de aplicación.

Estructura de las asignaturas

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

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

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

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

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

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

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

En este apartado se enuncian las estrategias seleccionadas para el desarrollo de las competencias asociadas a los aprendizajes esperados, y se hacen sugerencias en cuanto al modo de utilizar cada una. Para la selección de las estrategias didácticas se

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.

utiliza como referente el Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes. Pueden incluirse otras estrategias didácticas, siempre que las mismas estén en correspondencia con los aprendizajes esperados y la formación en competencias.

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

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

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

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

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

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.

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.

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

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

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

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

Delineación de la percepción. Tiene como propósito desarrollar la percepción de totalidades o particularidades mediante un proceso de diferenciación perceptiva. Esta diferenciación perceptiva se desarrolla a partir de la percepción, la comparación y el

contraste de cualidades. Para ello es necesario dotar a los estudiantes de modos de focalización y observación de la atención en determinados aspectos y cualidades de los objetos para estructurar las denominadas constancias visuales. Esta diferenciación puede hacerse en una obra plástica a partir del color, la forma, el sentimiento que provoca en el observador, etc.

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

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

Una de las técnicas más usadas para producción creativa proviene del brainstorming o lluvia de ideas de Osborn (Osborn, 2013). Con ella se fomenta la producción de ideas, dejando libre curso al pensamiento grupal. Se requiere propiciar un clima apropiado para que las ideas sean expuestas. Nadie debe permanecer en silencio, nadie puede monopolizar la palabra. Toda ocurrencia, por absurda que parezca, debe expresarse. Esto así por varias razones. Por una parte, lo que parece raro, inoportuno y hasta contraproducente, tal vez sea el camino nuevo que resuelve los problemas. Otra razón,

no menos importante, es que la imaginación debe actuar con absoluta libertad, condición indispensable para disponer de un abanico ilimitado de ideas.

Estas ideas son valiosas en la medida en que se procede a 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

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

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

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

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

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, 2003), quien tuvo como objetivo descubrir los mecanismos psicológicos básicos de la actividad creadora. Esta técnica contribuye al desarrollo de la originalidad de la producción divergente.

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

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

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

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

Los mecanismos de juego son los siguientes:

- *Juego con palabras, significados y definiciones.* Consiste en tomar una palabra o postulado específico como representación de un problema y luego comenzar a jugar con ella de un modo enteramente libre. En este proceso la palabra se lleva y se trae, se invierte, se transforma, se divide, se asocia con nuevos significados, descubriendo así realidades que permanecían fuera de la percepción habitual.
- *Juego para alterar una ley fundamental o un concepto científico artístico.* Este mecanismo de juego tiene grandes posibilidades de aplicarse en problemas de

invención y sólo se requiere plantearse la pregunta: ¿qué ley elegimos para sacarla de su normalidad?

- *Juego de metáforas.* Consiste en establecer una comparación, acercamiento o continuidad entre cosas semejantes y diferentes, recurriendo a alguna analogía de tipo personal, directa, simbólica o fantástica.

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

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

ajenos a todo sentido común. Esto conduce a soluciones imaginarias que están fuera del universo de lo posible, pero que pueden desembocar en respuestas concretas y realizables.

Esta técnica nos invita a recurrir a enfoques análogos y metafóricos para resolver problemas que requieran de la creatividad. La analogía permite comprender lo desconocido a través de lo conocido. Es por este motivo que muchos autores la consideran como el proceso fundamental del conocimiento.

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

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

Seis Sombreros para Pensar. Este método se basa en una propuesta de Edward de Bono (Bono, 2012), quién nos invita a convertirnos en pensadores, a asumir el rol de pensadores, mediante la utilización de seis sombreros de diferentes colores. Cada

corresponde a un momento parcial del proceso complejo que sigue el pensamiento creativo en la búsqueda de soluciones. Ningún sombrero tiene mucho significado por sí solo, cada uno de ellos está relacionado con los otros. Esta técnica contribuye al desarrollo de la flexibilidad de la producción divergente.

En conjunto los seis sombreros son una estimulante metáfora del proceso de pensamiento creativo. Ponerse un sombrero de un color específico equivale a asumir un rol de pensador con determinadas características. El propósito de los sombreros es simplificar el desarrollo del pensamiento, utilizando las distintas maneras de pensar en forma alternativa, en lugar de intentar hacer todo a la vez. De Bono sostiene que el mayor enemigo del pensamiento es la complejidad, que inevitablemente conduce a la confusión. Gracias a este método se simplifica el pensamiento, sin restarle eficacia, permitiendo que se pueda tratar una cosa después de otra.

Los sombreros según sus colores representan:

- El Sombrero Blanco es neutro y objetivo. Ponerse el sombrero blanco indica el propósito de ocuparse de hechos objetivos y de cifras. No se hacen interpretaciones ni se entregan opiniones.
- EL Sombrero Rojo sugiere emociones, sentimientos, intuición y sensación. Su uso permite que cada persona exprese lo que siente respecto a un asunto particular. Hace visible las emociones y en ningún caso trata de justificarlas o buscarles una lógica, sino de expresarlas y convertirlas en parte del proceso creativo.
- El Sombrero Negro produce enjuiciamientos negativos y pesimistas. El pensamiento de este se ocupa específicamente del juicio negativo. Señala lo que está mal, lo incorrecto y erróneo. Advierte respecto a los riesgos y peligros. Está centrado en la crítica y la evaluación negativa.

- El Sombrero Amarillo es alegre, positivo y constructivo. El mismo busca los aspectos positivos, destaca la esperanza y expresa optimismo. Indaga y explora lo valioso. Construye propuestas con fundamentos sólidos, pero también especula y se permite soñar.
- El Sombrero Verde representa la creatividad, la fertilidad y la abundancia. El sombrero verde es para las nuevas ideas. Es provocativo, busca alternativas, va más allá de lo conocido, de lo obvio o lo aceptado. No se detiene a evaluar, avanza siempre abriendo nuevos caminos, está todo el tiempo en movimiento.
- El Sombrero Azul es frío y controlado. Se ocupa del control y la organización del proceso de pensamiento. Decide el tipo de pensamiento que debe usarse en cada momento. Equivale a pensar sobre el pensamiento necesario para indagar un tema. Define el problema, establece el foco, determina las tareas y monitorea el proceso. Es responsable de la síntesis, la visión global y las conclusiones.

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

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

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

- Establecer el problema (producto, servicio o proceso a mejorar).

- Responder las preguntas. La palabra SCAMPER hace referencia a las siglas de esas preguntas, las cuales son:
 - S: ¿Sustituir? (sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas...).
 - C: ¿Cambiar? (combinar temas, conceptos, ideas, emociones...).
 - A: ¿Adaptar? (adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, personas...).
 - M: ¿Modificar? (añadir algo a una idea o un producto, transformarlo).
 - P: ¿Ponerle otros usos? (extraer las posibilidades ocultas de las cosas).
 - E: ¿Eliminar? (sustraer conceptos, partes, elementos del problema).
 - R: ¿Reordenar? (o invertir elementos, cambiarlos de lugar, roles...).
- Evaluación de las ideas surgidas.

Una vez generadas las respuestas a las preguntas planteadas, se evalúan las ideas surgidas de acuerdo a ciertos criterios establecidos con anterioridad. A lo largo del tiempo, miles de organizaciones han utilizado la lista de verificación verbal y otras derivadas para crear o mejorar miles de productos y servicios.

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

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

- Descomponer de los atributos del objetivo creativo, de esta manera se da lugar al surgimiento de ideas que hasta el momento no se habían explorado.

- Colocar debajo de cada atributo tantas alternativas como pueda imaginarse.
- Seleccionar al azar alternativas de diferentes columnas y ensamblar las combinaciones.

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

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

Nuestro pensamiento actúa generalmente reconociendo patrones y reaccionando ante ellos, los cuales se basan en experiencias anteriores. Mientras más se esté acostumbrado a determinada situación, menor será el estímulo que se reciba de ella. Esta técnica invita a aventurarse fuera de estos patrones establecidos para provocar un mayor estímulo en la generación de ideas, ya que, de esta manera, se fuerza al cerebro a realizar nuevas conexiones para comprender la situación.

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

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

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

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

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

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

ha utilizado mucho en las artes escénicas y literarias, pero se aplica también a todas las artes.

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

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

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

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>

elegidos, sean estos figurativos o abstractos. Esto es debido a que la mayoría de las pinturas generan una gran cantidad de asociaciones y analogías que facilitan el desarrollo de ideas para un determinado foco o problema.

Para su realización se siguen los siguientes pasos:

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

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

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

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

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

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

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

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>

persistencia, mediante unos sencillos ejercicios para dar lugar a la aparición de novedosas ideas. Esta técnica contribuye al flujo creativo.

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

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

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

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

Una vez realizado el dibujo debemos examinar en detalle el resultado que se deriva del mismo, tanto en el conjunto de las imágenes que lo componen como sus partes por

separado. El dibujo es un mensaje del subconsciente, es una representación visual de nuestros pensamientos. Es por esto, que se debe analizar a fondo para encontrar señales inesperadas que puedan llevar a resultados novedosos.

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

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

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

La Evaluación como proceso dinámico y enriquecedor en las Artes

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

La evaluación educativa es pertinente, significativa, relevante y práctica, enfatizando al estudiante como centro del proceso educativo. La evaluación toma en cuenta las infinitas posibilidades del aprendizaje de hoy y la diversidad de formas de percepción y

desempeño artístico que el joven y el adulto pueden lograr, dado el potencial que la imaginación puede desplegar en una sociedad global multicultural conectada (Bennet, Bennet y Corner, 2015).

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

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

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

En la Modalidad en Artes, la evaluación será:

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

- **Participativa.** Favorece la autoevaluación y coevaluación de los diferentes actores del proceso educativo.
- **Sistemática.** Toma en cuenta todos los elementos del currículo, para eso se requiere una planificación previa de todas las acciones.

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

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

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

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

co-evaluación y 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 movilizando 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.

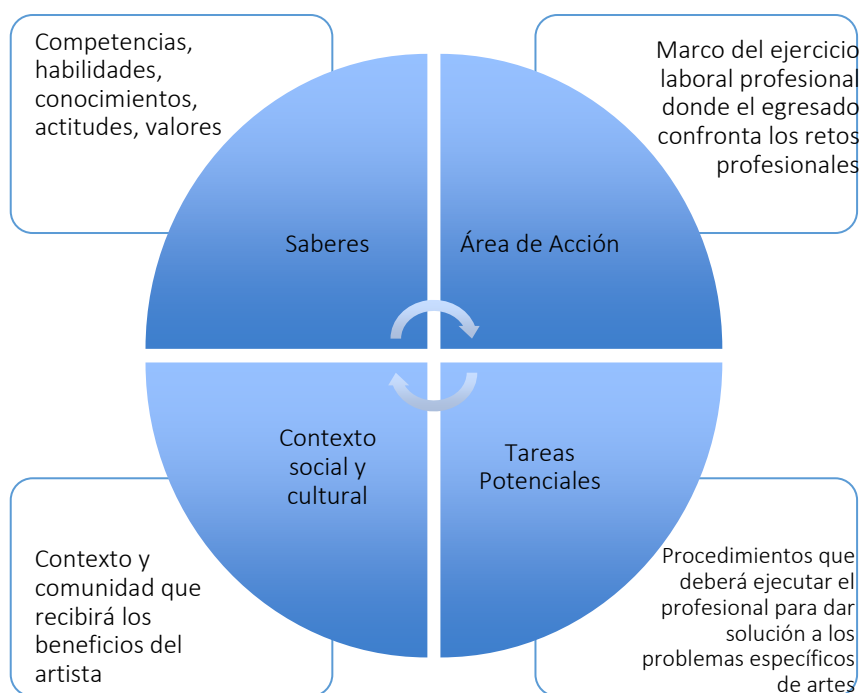


Fig. 5. Pilares del perfil del egresado.

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 filmicas como personaje secundario y de masa; como asistente de dirección de masas y organizador de sets. Además de asistente de profesor, profesor sustituto, entrenador corporal, regidor de escena, mimo, titiritero y animador teatral o ayudante de dirección teatral.

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

Bachillerato en Artes, mención Música

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

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

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

Bachillerato en Artes, mención Visuales

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

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

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

Bachillerato en Artes, mención Multimedia

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

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

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

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

plazas comerciales. Así como participar en el diseño de escenografías para cine y teatro.

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

Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía

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

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

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

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

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

administración de pequeñas empresas culturales y didáctica del diseño y Creación Artesanal.

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

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

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

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

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

El programa de Bachillerato en Artes, mención Diseño y Creación Artesanal en Cerámica Joyería y Bisutería forma artísticamente en las competencias de dibujo artístico, manejo de materiales para convertirlos en obras de arte, aprovechamiento

de los recursos naturales locales, manejo de los equipos, herramientas y técnicas a utilizar en productos de cerámica, bisutería y joyería.

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

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

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

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

Parte 2



Ilustración 2 Estudiantes del Centro Educativo Padre Fantino

BACHILLERATO EN CINE Y FOTOGRAFÍA

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

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

PARTE 2

PROGRAMA DEL BACHILLERATO MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA

1. PERFIL DE EGRESO DE LA MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA

El programa del bachillerato de Artes en Cine y Comunicación Audiovisual, forma artísticamente al estudiante en las competencias de: Comunicación audiovisual y producción de documentos audiovisuales, o documentales, comerciales de televisión, e infomerciales.

El alumno egresado podrá emplear un repertorio de recursos técnicos, formales y expresivos para elaborar audiovisuales, cortometrajes, documentales, spots televisivos y radiales, y locución. 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 de su preferencia, especialmente Cinematografía, Publicidad y Comunicación.

2. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIAS DEL BACHILLERATO EN ARTES, CINE Y FOTOGRAFÍA

En el bachillerato en Cine y Fotografía se desarrollan de manera integral las siguientes competencias:

- 1- Artístico Cultural (AC).
- 2- Apreciación y Expresión en Cine & Fotografía (AECF).
- 3- Manejo de recursos técnicos y procesos de la puesta en escena (MRTPE).
- 4- Producción de Cine y Producción Ejecutiva (PCPE).
- 5- Operación de Cámara (OC).

COMPETENCIA ARTÍSTICO-CULTURAL

La **competencia artístico-cultural** es común para todas las modalidades. Este es un módulo formativo introductorio, denominado "Formación artístico cultural", con cinco elementos de competencias que se desarrollan en forma paralela, y constituyen aprendizajes que se complementan unos con otros, para formar un buen andamiaje de conocimientos y experiencias culturales que afianzarán los siguientes niveles.

La **competencia Apreciación y Expresión en el Cine y la Fotografía** desarrolla la capacidad de percepción y sensibilidad estética vinculada a la expresión por medio de la imagen. La **competencia de Manejo de recursos técnicos y procesos de la puesta en escena**, inicia al estudiante en la ejecución de técnicas más específicas de la expresión y la creación audiovisual especialmente en torno al cortometraje.

Por otro lado, la **competencia de Producción de cine y producción ejecutiva**, enlaza los diferentes aspectos básicos de la producción, organización y la administración de los recursos para la obra cinematográfica. La **Operación de Cámara**, en el ámbito del cine, la televisión, la publicidad o la Web, desarrolla las técnicas para la correcta grabación de la obra audiovisual.

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.1.1	Identidad, Cultura y Emprendimiento	2	FORMACIÓN ARTÍSTICO-
	AC.1.2	Lenguaje Musical	2	
	AC.1.3	Lenguaje Danzario y Teatral	2	

AC	AC.1.4	Lenguaje Visual y Artesanal	3	CULTURAL (AC)
-----------	---------------	--------------------------------	---	------------------

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

Asignatura Identidad, Cultura y Emprendimiento

Esta competencia trata sobre el 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,(lenguaje corporal, lenguaje visual, lenguaje musical) 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.
- 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.

AC 1.2 Competencia de Expresión Musical

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, y en este caso, apreciar cómo el sonido y la música constituyen un lenguaje esencial para la obra cinematográfica.

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.
- Aprecia el lenguaje sonoro aplicado a la cinematografía.

AC 1.3 Competencia de Expresión Escénica

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

Asignatura Lenguaje visual y artesanal, 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, contextualizadas en el marco de la especialidad de Cine y Fotografía.

El estudiante:

- Argumenta sobre la expresión del lenguaje visual y artesanal, su evolución a través de la historia, y sus aplicaciones en el cine: la imagen, la escenografía, el vestuario.
- 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, textiles, decoración aplicada a diseños de utilería y sets de cine y t.v.

2. Relación de la unidad de competencia *Apreciación y Expresión en Cine y Fotografía (AECF)*, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
COMPETENCIA APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN EN CINE Y FOTOGRAFÍA	AECF.1.1	Historia del Arte Universal y la apreciación del Cine	4	Formación y Expresión en Cine & Fotografía AECF 1
	AECF.1.2	Fotografía I	4	
	AECF.2.1	Guión	3	Formación y Expresión en Cine & Fotografía AECF 2
	AECF.2.2	Cinematografía I	6	
	AECF.2.3	Fotografía II	4	
	AECF.3.1	Cinematografía II	6	

La competencia de *Apreciación y Expresión en Cine y Fotografía*, es una unidad de competencia, tiene mayor complejidad, ya que incluye varios elementos de competencia, y se ocupa de la formación estética, y de su conexión indispensable con los inicios de la expresión audiovisual. Tiene tres niveles de desarrollo. En un primer nivel, se forma la apreciación estética en el arte universal, el cine y la fotografía, conectando su sensibilidad con prácticas expresivas simples. En un segundo nivel, se

profundiza en las habilidades técnicas y apreciativas de la Fotografía, la Cinematografía y la escritura del guión. En un tercer nivel, se vinculan los elementos de competencia previos para una mayor profundidad en la dirección de fotografía, llamada Cinematografía II, y se realizan prácticas de cortometraje.

En este proceso, se forma al estudiante de manera básica en la apreciación y de expresión elemental a través de la imagen fija, y la imagen en movimiento. Consta así, de seis elementos en total, distribuidos en tres niveles de dificultad, a través de los cuales se formará su juicio estético, su habilidad para contar historias de interés y plasmarlos en un guión, con la capacidad de tomar como referencia la literatura y la historia universal del Cine y la Fotografía, y comunicarse con un público, de forma sencilla mediante la expresión en estos medios, integrando en la obra elementos visuales, sonoros y de movimiento.

PRIMER NIVEL DE LA COMPETENCIA APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN EN CINE & FOTOGRAFÍA (AECF).

Competencia de apreciación estética en el arte y el cine

La **apreciación estética en el arte y el cine**, se expresa didácticamente mediante la **asignatura " Historia del Arte Universal y la Apreciación del Cine"** en la cual el estudiante podrá disfrutar de una selección de obras artísticas correspondientes a movimientos y estilos artísticos más relevantes en el arte universal y dominicano, y las obras más destacadas del séptimo arte, argumentando su relación con la época, el contexto socio-cultural y geográfico.

- Valora la variabilidad de las funciones sociales del arte y su forma expresiva a lo largo de la historia.
- Utiliza términos del glosario propio de la disciplina artística de forma adecuada en actividades apreciativas.
- Explica los hechos artísticos más relevantes de la Historia del Arte situándolos adecuadamente en el tiempo y en el espacio valorando su significación en el proceso histórico-artístico.
- Disfruta las obras más destacadas el patrimonio artístico dominicano, desde posiciones críticas y creativas, como exponente de nuestra identidad cultural.

- Desarrolla el gusto personal, el sentido crítico y la capacidad de goce estético a través de las diversas artes, seleccionando un repertorio de producciones artísticas de su preferencia que comparte en las redes sociales.
- Aplica conocimientos básicos de análisis de una producción cinematográfica.
- Crítica y valora una obra cinematográfica.
- Argumenta sobre los principales exponentes en el arte del cine y reconoce las referencias.

Competencia: Apreciación y expresión mediante la Fotografía (FOT)

La competencia de Apreciación y Expresión mediante la Fotografía, se expresa en la asignatura **Fotografía I**, se manifiesta en la apreciación y lectura visual de la imagen, su expresión artística, mediante distintas técnicas de captura de imágenes con los elementos de composición fotográfica. Valora el proceso de Comunicación visual a través de la fotografía en el curso de su historia, empleando técnicas comerciales y artísticas.

El estudiante:

- Aplica sus conocimientos sobre las técnicas de la fotografía como lenguaje visual y su evolución estilística
- Documenta de forma visual los momentos históricos más importantes de la fotografía, su evolución y aplicaciones en la actualidad.
- Realiza fotografías en cada uno de los estilos establecidos, tanto para eventos sociales, comerciales y artísticos.
- Maneja la iluminación básica dentro de un espacio cerrado.
- Aplica el funcionamiento de la cámara fotográfica de acuerdo a la iluminación natural o artificial.
- Maneja el significado del uso del color y de los elementos del lenguaje visual para su expresión artística, y aplica programas de edición de imagen.

Competencia: Elaboración de Guión sencillo para corto (G)

El estudiante se formará en los conocimientos necesarios para la composición de un guión para corto. Escribe guiones audiovisuales de corta duración y tiene la capacidad de expresar sus intereses personales a través de estos medios. Se prepara al estudiante para expresar de manera creativa situaciones de su vida y de su comunidad, o productos de su imaginación.

El estudiante:

- Argumenta la estructura de las obras literarias.
- Identifica los tipos de guion y la estructura literaria del guión.
- Aplica la estructura técnica del guión en sus obras.
- Comunica sus ideas e intereses con fluidez y creatividad
- Cuenta historias de interés para diversos públicos
- Aplica sus conocimientos y análisis sobre guiones memorables en la historia del cine al proyectar sus ideas para un guión propio
- Crea un “pitch” para presentar su proyecto.
- Aplica la gestión del guión dentro la producción cinematográfica.
- Formula un guión técnico de corta duración siguiendo las especificaciones de la disciplina.

Competencia: Asistencia de Dirección de Fotografía y Cinematografía.

Asignatura Cinematografía I

En la competencia de asistencia de dirección de fotografía y cinematografía, mediante la asignatura *Cinematografía I*, se forma al estudiante en un nivel elemental de apreciación en el manejo de los instrumentos básicos y técnicas de rodaje en cuanto a la captura de imágenes en movimiento, tomando en cuenta los diferentes aspectos técnicos que complementan la buena captura, orientado a seguir pautas específicas del Director, teniendo la capacidad de dar sugerencias partiendo del estudio del guion técnico.

El estudiante:

- Reconoce las características y los requerimientos de la obra audiovisual, como la época histórica, el estilo y el género de la obra cinematográfica de corta duración para determinar, diseñar, buscar referencias y determinar así cómo debe ser la apariencia de la obra cinematográfica en su totalidad y por escena.
- Reconoce los equipamientos, sus detalles técnicos y usos.
- Emplea el lenguaje técnico. Aporta sus ideas de cómo lograr los efectos y resultados que requieren el Director y el Director de Fotografía.
- Utiliza vocabulario del trabajo cinematográfico apropiadamente.
- Describe la historia del cine en sus inicios, y la participación de la fotografía en movimiento.
- Diferencia entre los diferentes grupos de trabajo y los roles de los técnicos involucrados en una producción cinematográfica.
- Aplica sus conceptos sobre las funciones de los directores, asistentes, actores principales, secundarios y extras, y los expresa participando en simulaciones de una filmación sencilla .
- Describe los diferentes géneros cinematográficos, analizando sus requerimientos en cuanto a los equipos de trabajo.
- Valora la importancia que cada miembro del equipo tiene en la realización de una película.

SEGUNDO NIVEL DE LA COMPETENCIA APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN EN CINE & FOTOGRAFÍA (AECF).

Asignatura Cinematografía II

En este nivel el educando profundiza en los conceptos técnicos y herramientas para definir con los mismos una proyección de un cortometraje. Se utilizarán de forma elemental los sensores, filtros, diversos lentes, profundidad de campo y enfoque, velocidad de los fotogramas, y aplica de forma experimental las funciones del director de cámara, y los camarógrafos

El estudiante:

- Compara el concepto y la práctica de: toma, plano, secuencia y escena
- Distingue los conceptos de óptica, visión, luz y composición, ángulo, encuadre, composición, movimiento, campo visual y enfoque.
- Adquiere visión estética de la cinematografía como lenguaje, uso de los significantes cinematográficos, aplicación de la cámara y el micrófono en pos de construir un mensaje.

- Coordina las acciones del camarógrafo, el foquista y el claquetista , al servicio del medio de comunicación, en coherencia con el sentido del guión.
- Aprecia la función del cine en la sociedad, reconoce y elige; dependiendo del mensaje cual es el género cinematográfico que se necesita aplicar y las diferencias básicas entre ficción y realidad.
- Valora la importancia que cada miembro del equipo tiene en la realización de una película.
- Trabaja en equipo colaborativo : Se integra con buena disposición a equipos de trabajo interdisciplinarios.
- Refleja en sus intervenciones buena capacidad de autocrítica, respeto y tolerancia a la diversidad.
- Expresa conciencia de que el conocimiento, la imaginación y la creatividad son productos y procesos de creación colectiva.

COMPETENCIA:MANEJO DE RECURSOS TÉCNICOS Y PROCESOS DE LA PUESTA EN ESCENA (MRTPE)

La competencia de manejo de Recursos Técnicos y procesos de la Puesta en Escena, forma al estudiante en los recursos técnicos y artísticos requeridos en la preproducción, el proceso de producción y postproducción de la obra cinematográfica.

Se desarrolla en dos niveles. **En un primer nivel** de formación, el estudiante analiza la puesta en escena y sus requerimientos, así como el papel del asistente de producción y de la producción artística.

En un segundo nivel, el estudiante se adentra en la concepción de los personajes, según el guión y la dirección artística, y de cómo llevar a cabo la selección apropiada de los talentos en la realización del casting, y posteriormente, entrenarlos en la actuación, y adecuarlos mediante la caracterización, que abarca vestuario, maquillaje, peinado y efectos especiales. En adición, desarrolla técnicas para la edición y musicalización de un corto.

3. Relación de la unidad de competencia Manejo de Recursos Técnicos y Procesos de la Puesta en Escena (MRTPE), sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
MANEJO DE RECURSOS TÉCNICOS Y PROCESOS DE LA PUESTA EN ESCENA (MRTPE)	MRTPE.1.1	Asistencia de Dirección y Dirección de Arte	4	FORMACIÓN MANEJO DE RECURSOS TÉCNICOS Y PROCESOS DE LA PUESTA EN ESCENA (MRTPE 1)
	MRTPE.1.2	Análisis de la Puesta en Escena	2	
	MRTPE.2.1	Actuación en Cine	5	FORMACIÓN MANEJO DE RECURSOS TÉCNICOS Y PROCESOS DE LA PUESTA EN ESCENA (MRTPE 2)
	MRTPE.2.2	Casting y Caracterización de Personajes	2	
	MRTPE 2.3	Edición, Sonido y Musicalización	4	

Elemento de Competencia: Asistencia de Dirección y Dirección de Arte

El estudiante relaciona los conocimientos referidos a los diversos campos de la dirección, desde el análisis del guión literario hasta la práctica del rodaje,

pasando por temas tales como la dirección de actores y la puesta en escena, Comprenderá el rol del director, el lenguaje cinematográfico, el análisis del guión, el guión técnico, el casting, la dirección de arte, los decorados, locaciones y la continuidad. Reconocerá que el director cinematográfico es el creador integral de una película, que lleva adelante el proyecto desde la idea hasta su concreción y presentación al público.

En la Dirección de Arte, reconoce con una sensibilidad artística, las características y los requerimientos de la obra audiovisual, tales como la época histórica, el estilo y el género de la obra cinematográfica de corta duración, para diseñar, buscar referencias y determinar el aspecto que tendrán los escenarios considerando y ofreciendo directrices a los departamentos de vestuario, decoración y/o dirección de arte, utilería, vestuario, peinado y maquillaje.

De esta forma, el estudiante:

- Argumenta sobre las características y los requerimientos de la obra audiovisual, como la época histórica, el estilo y el género de la obra para definir la apariencia de la obra cinematográfica en su totalidad y por escena.
- Reconoce los equipamientos, sus detalles técnicos y usos. Aplica el lenguaje técnico. Aporta en cómo lograr los efectos y resultados que requieren el Director y el Director de Fotografía.
- Determina los requerimientos de una producción audiovisual reconociendo y aceptando las directrices del/ de la directora/a.
- Desarrolla y asiste en un proyecto escenográfico: desde la interpretación del texto dramático, guión cinematográfico, a la conceptualización espacial y material y a la producción.
- Maneja los elementos de la escena contemporánea, las diversas tendencias y especialidades escenográficas. Usará un abanico de referentes diversos que ampliará el imaginario y potenciará la capacidad creativa para explorar nuevos formatos escenográficos.
- Asimila el funcionamiento técnico de diversos tipos de espacios escénicos para conocer las limitaciones y posibilidades reales de los espacios en los que se insertan las escenografías.
- Explora la aplicación de estos conocimientos centrándose en el audiovisual y en el cine en particular.

Elemento de Competencia: Asignatura Análisis de la Puesta en Escena

Aplica los elementos visuales y sonoros que caracterizan de manera original a una determinada película, fomenta la capacidad analítica, observando cómo estos elementos interactúan, incorporando a su imaginario personal las aportaciones creativas que ha estudiado en otros realizadores notables, desarrollando el espíritu crítico relacionado con la producción audiovisual, mientras reconoce los estilos de realizadores e integra sus recomendaciones para la realización de un cortometraje.

- Identifica los aspectos que proporcionan originalidad y personalidad a una película, valorando mejor las diferencias entre los géneros.
- Selecciona el uso de los elementos de puesta en escena más adecuados para sus propios proyectos, cortos, spots o documentales.
- Crea nuevos recursos y usos de la imagen, el sonido y los objetos fílmicos o audiovisuales, a fin de crear una puesta en escena con personalidad propia.

Elemento de Competencia: Actuación en Cine

Se forma al estudiante en actuación básica, en el talento artístico de la Actuación de Cine-TV, de acuerdo al Personaje, siguiendo los lineamientos de un perfil físico, intelectual y psicológico para el Cine, TV y para Medios de Comunicación Digital (Spots, Animaciones, Cortometrajes y largometrajes)

El estudiante:

- Identifica y personifica diversos papeles
- Lee de forma interpretativa guiones de Cine.
- Se prepara para un Casting.
- Usa expresiones de forma coherente con el personaje, tanto en su rostro como con el cuerpo.
- Construye su personaje en la Pre- producción.
- Graba su Videobook.
- Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual
- Sabe desplazarse en un Plató de exteriores e interiores.
- Se maneja con seguridad frente a las cámaras en sus desplazamientos de miradas y desplazamientos corporales.

- Reconoce el tipo de vestuario, accesorios y maquillaje que debe llevar su personaje.
- Sabe dar los pasos escénicos con todo el realismo posible.
- Maneja las Técnicas especializadas y secretos de un Actor de Cine (Movie TV-New)
- Previene los Peligros antes, dentro y fuera del rodaje.
- Hace Doblaje y Montaje de Voz en la Post- Producción.
- Presenta y proyecta un Cortometraje, Spot o Animación.

Elemento de Competencia: Casting y Caracterización de Personajes

El estudiante aprende la organización, convocatoria y los criterios de selección de los talentos para el desarrollo de las tramas de un proyecto audiovisual de corta duración. Conecta estos conocimientos con técnicas básicas de actuación aprendidas.

El estudiante:

- Presenta y realiza propuesta sobre los talentos adecuados a las necesidades de la obra cinematográfica de acuerdo a la visión del director(a).
- Organiza casting (desde las llamadas, convocatorias, fotografías adecuadas, hasta la carpeta final) y presenta carpeta de casting consistente a los requerimientos de un mercado específico.
- Reconoce las necesidades del director(a) y del mercado hacia el cual está dirigida la obra.
- Protege al talento y a la producción con un correcto uso legal de la imagen del talento en el tiempo y mercado.
- Analiza los personajes de un guión para comprender su carácter y perfil psicológico.
- Investiga y aplica los estilos y la historia del vestuario, y el maquillaje, realizando los diseños y cotizaciones, con fines de suministrarlo y dar seguimiento en el departamento de vestuario para la producción de cine, fotográfica o audiovisual de acuerdo con los rigores exigidos por el Director y utilizando los protocolos profesionales y sociales.
- Aplicara las técnicas para la creación y realización de diseños de vestuarios tanto simples como complejos y que se correspondan y armonicen con el maquillaje, el peinado, de una obra o guión escénico.

- Establece relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y los personajes según su papel y significado, para ser coherente en su caracterización, con lo que se comunica en la trama.

Elemento de Competencia: Edición, Sonido y Musicalización


Diseña y recrea el ambiente sonoro de una producción audiovisual atendiendo a los significados, la estética de los textos y narraciones, según los efectos sonoros y bandas sonoras deseadas para dar intensidad al ambiente o la escena de la filmación.

El estudiante:

- Experimenta mediante la apreciación musical y acústica, el lenguaje sonoro que acompaña los textos y las actuaciones, y su desarrollo histórico en relación a la imagen en movimiento.
- Aplica técnicas de edición digital de audio y procesamiento del sonido.
- Crea Foley, efectos digitales y musicalización mediante software especiales para sonido (Adobe audition)
- Desarrolla proyectos de captura de audio y creación de bandas sonoras, así como mezcla y diseño de sonidos para cualquier audiovisual.

4. Relación de la unidad de competencia de Producción de Cine y Producción Ejecutiva (PCPE), sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
PRODUCCIÓN	PCPE.1.1	Producción de campo	4	

DE CINE Y PRODUCCIÓN EJECUTIVA (PCPE).	PCPE.2.1	Producción Ejecutiva, Leyes y Presupuesto.	2	
---	-----------------	---	---	---

Elemento de competencia: Producción de Campo

En el primer nivel de la competencia de Producción, el estudiante interioriza las funciones de la Producción para planificar y ejecutar las logísticas en la preproducción, para garantizar una mejor producción cinematográfica.

El estudiante:

- Analiza el guión y las orientaciones de la Dirección, para definir y resolver las necesidades de la producción cinematográfica para su más adecuada realización.
- Investiga las locaciones necesarias, en exteriores e interiores, los contactos y permisos a realizar y los posibles costos, así como las características que son coherentes con el guión y la dirección artística, sets, utilerías y escenografías, para realizar una propuesta para la producción de campo
- Planifica los recursos logísticos durante la pre-producción y producción de acuerdo con el plan de producción de campo del proyecto cinematográfico.
- Ejecuta los recursos logísticos durante la pre-producción y producción de acuerdo con el plan de producción de campo del proyecto cinematográfico.

Elemento de Competencia: Producción Ejecutiva, Leyes y Presupuesto

En el desarrollo del segundo nivel de esta competencia, el aprendizaje estará más enfocado al justo y eficiente empleo de los recursos, pues el estudiante analiza los distintos tipos de productos audiovisuales y sus costos, así como los canales y vías para conseguir financiamiento para los proyectos, tomando en cuenta las diferentes etapas, los canales de distribución y las vías relacionales para lograr una correcta distribución y colocación del producto, y aplica estrategias para participar en diferentes Festivales de Cortometrajes y lograr valoración así como buena difusión de la obra.

El estudiante:

- Crea las condiciones para conseguir los fondos y la comercialización de un cortometraje.
- Realiza la planificación para conseguir los recursos y la proyección de un cortometraje.
- Utiliza los procedimientos para el manejo de los recursos económicos en una producción cinematográfica.
- Conoce la plataforma legal desde donde se realizará determinada producción cinematográfica. Conoce cuáles son las leyes que benefician y los contratos necesarios antes de comenzar a rodar.
- Aplica su competencia financiera al manejar adecuadamente los presupuestos de cada uno de los departamentos de una filmación.
- Respeta las leyes y regulaciones que intervienen en el manejo de recursos económicos en una producción cinematográfica.
- Se relaciona adecuadamente con el inversionista de la producción.

5. Relación de la unidad de competencia Operación de Cámara, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos de competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
	OC.1.1	Introducción a los Medios Audiovisuales	6	

COMPETENCIA OPERACIÓN DE CÁMARA (OC)	OC.2.1	Técnicas de Filmación en Cine o TV	4	
---	---------------	---------------------------------------	---	--

La unidad de competencia "Operación de cámara" desarrolla la capacidad de filmar diferentes planos, escenas y secuencias, en relación a lo que la obra quiere comunicar.

Evoluciona en dos niveles: Introducción a los medios audiovisuales y Técnicas de Filmación en Cine o TV. De esta forma, comprende un primer nivel introductorio a las tecnologías digitales, y un segundo nivel enfocado en el manejo apropiado de la cámara de filmación.

Primer nivel

Competencia: Operación de Cámara (OC1) Asignatura Introducción a los medios audiovisuales.

La competencia de Operador de Cámara de Cine, permite una introducción para el dominio del instrumento manual y por tecnologías digitales en la creación de según los códigos técnicos establecidos y su evolución en la creatividad con su estilo personal de captura de imágenes y su dinamismo característico.

El estudiante:

- Reconoce las diferentes tipos de cámaras y sus implementos de filmación , diferentes modelos, y usos de video cámaras.
- Emplea correctamente las diferentes partes de la cámara durante la grabación
- Realiza una cobertura en video de eventos sociales o periodísticos sencillos.
- Crea un episodio de un programa de televisión corto tomando en cuenta los diferentes tipos de planos cinematográficos.

Segundo Nivel

COMPETENCIA: OPERACIÓN DE CÁMARA II (OC2) ASIGNATURA: TÉCNICAS DE FILMACIÓN EN CINE O TV

En el segundo nivel de aprendizaje, el estudiante aplica las técnicas de grabación o filmación con una cámara de video, de tv o cine y compone adecuadamente las imágenes conforme a las características que cada medio o producción audiovisual posee.

El estudiante:

- Identifica y aplica las técnicas, métodos y recursos necesarios para filmar en una producción sencilla en eventos sociales, cortos, spots, o programas de tv .
- Lleva a cabo una grabación, realizando los planos y ángulos elegidos por el director o encargado de fotografía.
- Maneja la cámara con fluidez y precisión a la hora de realizar cualquier movimiento asignado.

3. MAPA DE COMPETENCIAS GLOBALES Y ELEMENTOS DE COMPETENCIA DE LA MENCIÓN EN CINE Y FOTOGRAFÍA

Competencias Globales	4 ^{TO.}		5 ^{TO.}		6 ^{TO.}	
	UC	EC	UC	EC	UC	EC
1 ARTISTICO-CULTURAL (AC)	AC.1	AC.1.1				
		AC.1.2				
		AC.1.3				
		AC.1.4				
2 APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN EN CINE Y FOTOGRAFÍA (AECF)	AECF.1	AECF.1.1	AECF.2	AECF.2.1	AECF.3	AECF.3.1
		AECF.1.2		AECF.2.2		
				AECF.2.3		
3 MANEJO DE RECURSOS TÉCNICOS Y PROCESOS DE LA PUESTA EN ESCENA (MRTPE)			MRTPE.1	MRTPE.1.1	MRTPE.2	MRTPE.2.1
				MRTPE.1.2		MRTPE.2.2
						MRTPE.2.3
4 PRODUCCIÓN DE CINE Y PRODUCCIÓN EJECUTIVA (PPE)			PPE.1	PPE.1.1	PPE.2	PPE.2.1
5 OPERADOR DE CÁMARA (OC)	OC.1	OC.1.1			OC.2	OC.2.1

UC: Unidad de competencia. **EC:** Elemento de Competencia 100

4. ORGANIZACIÓN CURRICULAR BACHILLERATO EN CINE Y FOTOGRAFÍA

4.1 DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO

4TO.GRADO, BACHILLERATO EN CINE Y FOTOGRAFÍA (PRIMER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Identidad, Cultura y Emprendimiento	2
Historia del Arte Universal y Apreciación del Cine	4
Lenguaje Musical	2
Lenguaje Danzario y Teatral	2
Lenguaje Visual, Artesanal, Textil y Decorativo	3
Introducción a los Medios Audiovisuales	6
Fotografía I	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 CINE Y FOTOGRAFÍA (SEGUNDO AÑO)

Asignaturas	Horas
Fotografía II	4
Producción de campo	4
Asistencia de Dirección y Dirección de Arte en Cine	4
Guión	3
Cinematografía I	6
Análisis de la Puesta en escena	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 CINE Y FOTOGRAFÍA (TERCER AÑO)

Asignaturas	Horas
Técnicas de Filmación en Cine o TV	4
Edición, Sonido y Musicalización	4
Actuación en Cine	5
Producción Ejecutiva, Leyes y Presupuesto	2
Casting y Caracterización de Personajes	2
Cinematografía II	6
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



**BACHILLERATO EN CINE Y
FOTOGRAFIA**
Segundo Ciclo, Modalidad en Artes
(5^{to.})

SEGUNDO AÑO

5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN ARTES CINE Y FOTOGRAFÍA

21.Elemento de Competencia: Apreciación y Expresión en Cine y Fotografía 2.3 (AECF 2.3).

Elemento de competencia

Aplica técnicas y principios fotográficos, en proyectos de expresión artísticos y como medio de comunicación visual creativa y comercial.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes esenciales

Saberes conceptuales.

- La profundidad de campo.
- Tipos de objetivos.
- Características de la iluminación de estudio.
- Ley del horizonte, de la mirada y tercios.
- Manejo de los planos fotográficos.
- Dominio de los ángulos fotográficos y sus significados psicológicos.
- La producción fotográfica.

Indicadores de logros

- Manejo de la profundidad de campo.
- Distingue el uso de los distintos objetivos.
- Evalúa la iluminación del ambiente a fotografiar.
- Domina las técnicas y leyes fotográficas.
- Utiliza el dispositivo móvil como medio fotográfico.
- Aplica sus habilidades en la creación de un dossier profesional de fotografía para eventos, para publicidad y creatividad artística.

<p>Saberes procedimentales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica sus habilidades para crear su portafolio de fotografía profesional <p>Saberes actitudinales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actitud positiva. • Fomento a la creatividad. • Honestidad. • Desarrollo de responsabilidad. • Puntualidad y emprendedurismo. 	
<p>Rango de aplicación</p> <p>Exposición fotográfica, ferias y usos académicos.</p>	<p>Evidencias de desempeño</p> <p>Exposición fotográfica.</p>

22.Asignatura: Fotografía II

<p>Mención de la modalidad: Cine y Fotografía</p>	
<p>Grado</p>	<p>5to</p>
<p>Asignatura:</p>	<p>Fotografía II</p>
<p>Modulo:</p>	<p>Fotografía y video cámara</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.
<p>Horas</p>	<p>4</p>
<p>Introducción:</p> <p>Fotografía II es una asignatura por competencia, que da continuidad a la fotografía I. Demanda asimilación de conocimientos y desarrollo de habilidades y actitudes. El proceso</p>	

de enseñanza – aprendizaje permitirá el dominio de conocimientos teóricos y técnicos.

En esta unidad de aprendizaje el estudiante aprende cuales son las técnicas y leyes de la fotografía, así como los ángulos y planos fotográficos y sus usos adecuados. Analiza la relación de la fotografía con el arte y la función social de la imagen haciendo uso de la fotografía como medio de expresión de comunicación.

Elemento de competencia

Aplica técnicas y principios fotográficos, en proyectos de expresión artísticos y como medio de comunicación.

Resultados del aprendizaje esperados

1. Manejo de la profundidad de campo.
2. Distingue el uso de los distintos objetivos.
3. Evalúa la iluminación del ambiente a fotografiar.
4. Domina las técnicas y leyes fotográficas.
5. Utiliza el dispositivo móvil como medio fotográfico.
6. Aplica sus habilidades en la creación de un dossier profesional de fotografía para eventos, para publicidad y creatividad artística.

Contenidos:

Conceptuales.

- I. La profundidad de campo.
- II. Tipos de objetivos.
- III. Características de la iluminación de estudio.
- IV. Ley del horizonte, de la mirada y tercios.
- V. Manejo de los planos fotográficos.
- VI. Dominio de los ángulos fotográficos y sus significados psicológicos.
- VII. La producción fotográfica.
- VIII. Manipulación de la imagen digital.
- IX. El dispositivo móvil como medio fotográfico.

Procedimentales.

- Aplica las técnicas de enfoque e iluminación a producciones fotográficas.
- Planea proyectos fotográficos comunicativos
- Aplica sus habilidades para crear su portafolio de fotografía profesional

Actitudinales:

- Actitud positiva.
- Fomento a la creatividad.
- Honestidad.
- Desarrollo de responsabilidad.
- Puntualidad y emprendedurismo.

Actividades y estrategias de aprendizaje:

- Exposiciones didácticas: utilizar en los diversos temas a desarrollar.
- Prácticas dirigidas: cada tema expuesto desarrollar por medio de esta técnica con ayuda del docente. En los diversos temas comprendidos en los contenidos.
- Prácticas grupales: en los diversos temas comprendidos en los contenidos.
- Método de proyectos: planifican y ejecutan un pre producción, producción y post producción fotográfica.
- Técnica de producción creativa: utilizar en los diversos temas a desarrollar.

Evaluación

RAE Resultados de Aprendizaje Esperado	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Manejo de la profundidad de campo.	<ul style="list-style-type: none">• Explica e identifica los tipos de profundidad de campo	<ul style="list-style-type: none">• Trabajos y tareas.• Exposiciones didácticas.
2. Distingue el uso de los distintos	<ul style="list-style-type: none">• Maneja la distancia	

<p>objetivos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Evalúa la iluminación del ambiente a fotografiar. 4. Domina las técnicas y leyes fotografías. 5. Utiliza el dispositivo móvil como medio fotográfico. 	<p>focal, la distancia objetiva y el diafragma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza cómo se produce el fenómeno fotográfico, los factores que intervienen y el proceso técnico para obtener la profundidad de campo. • Identifica en qué ambiente y con qué tipo de técnicas usar los diferentes objetivos. • Explica las características de cada tipo de objetivo. • Realiza fotografías con diferentes tipos de iluminación artificial. • Implementa los diferentes tipos de iluminación fotográfica. • Analiza posibilidades para iluminar personas 	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas en el aula. • Practicas al aire libre. • Presentación en clases. • Tareas. <ul style="list-style-type: none"> • Prácticas en el aula. • Prácticas al aire libre. • Presentación en clases. • Observación.
--	---	---

	<p>u objetos en un estudio fotográfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maneja ley del horizonte, de la mirada y tercios. • Manejo de los planos fotográficos. • Dominio de los ángulos fotográficos y sus significados psicológico. • Dominio de los elementos de la cámara fotográfica del dispositivo móvil. • Manejo del HDR • Manejo de los filtros fotográficos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos. • Prácticas grupales al aire libre. • Presentación en clases. • Tareas. • Proyectos. • Exposiciones didácticas.
Recursos didácticos		
<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra para marcadores o pizarra para tiza. • Cámara fotográfica Réflex, con su cargador, batería y memoria. • Butacas para el número de estudiantes por sección. • Recursos audiovisuales (TIC): proyector y computador. • Videos tutoriales. • Impresos y libros de texto. • Memoria USB 		
Entorno de aprendizaje		
<ul style="list-style-type: none"> • Aula taller amplia, limpia y ventilada. • Taller de fotografía y video. • Espacio al aire libre, controlado. 		
Bibliografía y web grafía		
<ul style="list-style-type: none"> • Freeman M. (2006). <i>Fotografía digital, en color</i>. Alemania: Benedikt Taschen Verlag. 		

- Andrews, Phillip. (2006). *500 trucos, sugerencias y técnicas de fotografía digital: guía completa y sencilla con toda la información para conseguir las mejores fotografías digitales*. Barcelona: Index Book.
- Strizinec, Gabriel. (2006). *Fotografía digital*. México: Alfaomega.
- Oliver Vincet. (2006). *Guía avanzada de fotografía digital*. Barcelona: Ediciones Omega.
- Mallot, Benito. (2004). *La fotografía digital para todos*. España: Hobby Club.
- Diccionario Ilustrado de la Fotografía. Instituto Parramon. Barcelona. 1974.
- Emanuel, W.D. *Toda la fotografía en un solo libro: Manara fácil de sacar buenas fotografías*. Editorial Omega. Barcelona. 1975.
- Freeman, Michael. *Guía completa de fotografía*. Editorial Blume. Barcelona. 1993.
- Gernsheim, Helmut. *Historia gráfica de la fotografía*. Editorial Omega. Barcelona. 1967.
- Gutiérrez Espada, L. *Historia de los Medios Audiovisuales 1836 - 1926*. Editorial Pirámide. Madrid. 1979.
- Heather, Angel. *La naturaleza en fotografía*. Editorial Marín. Barcelona. 1991.
- Hurlburt, Allen. *Diseño, fotográfico: interacción del diseño con la fotografía*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1985.
- Jonás Paul. *La composición fotográfica*. Ediciones Diamon. Madrid. 1981.
- Joseph, Michael. *Curso completo de fotografía*. Editorial Blume. Barcelona. 1993.
- Langford, Michael J. *Fotografía Básica: Iniciación a la fotografía profesional*. Editorial Omega. Barcelona. 1984.
- Peña, Dionicio de Jesus. *La fotografía: Un arte fácil de aprender*. Editora Tele - 3. Santo Domingo. 1993.

Elaborado por: Dríade Judith Pared Díaz

Fecha: enero 2016

23.Elemento de competencia de Producción de Cine y Producción Ejecutiva 1.1 (PCPE 1.1)

Elemento de competencia

Planifica y ejecuta las logísticas en la preproducción, para garantizar una mejor producción cinematográfica.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes esenciales

Saberes conceptuales.

- La producción y el proceso de producción cinematográfico, las profesiones en la producción cinematográfico y audiovisual
- Componentes de un guión: teniendo en cuenta su construcción o estructura. Break-down de un guión. Identifica los perfiles del personal en las etapas de preproducción, producción y post-producción: teniendo en cuenta sus funciones dentro del equipo de trabajo.
- Las tareas realizadas por un Productor de Campo.
- Las responsabilidades de la organización del recurso humano y técnico necesario para el rodaje de escenas en exteriores y locaciones.
- Elementos importantes en la

Indicadores de logros

- Analiza las necesidades de la producción cinematográfica para su más adecuada realización.
- Investiga las locaciones necesarias, en exteriores e interiores, contactos a realizar y posibles costos, así como las características que son coherentes con el guión y la dirección artística, sets, utilerías y escenografías, para realizar una propuesta para la producción de campo
- Planifica los recursos logísticos durante la pre-producción y producción de acuerdo con el plan de producción de campo del proyecto cinematográfico.
- Ejecuta los recursos logísticos durante la pre-producción y producción de acuerdo con el plan de producción de campo del proyecto cinematográfico.

producción de campo.

- La preparación del plan de trabajo y el presupuesto.
- Definición de Ruta Crítica.
- La producción en la fase de rodaje y grabación.
- El personal y medios. Aplicación del plan de trabajo.
Evaluación de las necesidades técnicas de la producción, de acuerdo al género y a la calidad exigida por la producción.

Saberes procedimentales

- Asume que la generación de un producto cinematográfico supone la planificación de las etapas que llevarán al mismo.
- Examina las principales características de la industria cinematográfica y audiovisual y de los diferentes productos, los elementos humanos intervinientes y las fases necesarias para llevar a cabo exitosamente una producción audiovisual.
- Diseña a nivel de producción una obra o producto cinematográfico.

Saberes actitudinales.

- Se integra con el director y ejecuta sus tareas respondiendo a sus necesidades y exigencias.
- Utiliza los protocolos estéticos, sociales y éticos.
- Actitud positiva.
- Fomento a la creatividad.
- Honestidad.
- Desarrollo de responsabilidad.

<ul style="list-style-type: none"> • Puntualidad y emprendimiento. 	
Rango de aplicación <ul style="list-style-type: none"> • Aula, taller, comunidad. 	Evidencias de desempeño <ul style="list-style-type: none"> • Realización de un spot.

24. Asignatura: Producción de Campo

Mención de la Modalidad		Cine y Fotografía
Grado	5to	
Asignatura	Producción de campo	
Módulo	-	
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:

En esta asignatura-taller, el estudiante profundiza en cómo el productor de campo organiza los recursos humanos y técnicos dentro de una producción. Aprendiendo el rol de un productor de campo sabrá con mayor claridad cómo ser un buen asistente de esta importante área. En relación con la creación cinematográfica, la producción es el resultado de la combinación de varias necesidades: industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas. Tras todas estas necesidades existe siempre, a partes iguales en lo que a importancia se realiza, una inversión de capital, una mezcla de trabajo y recursos técnicos y un plan organizativo. Esta planificación se conoce, tanto en el mundo de la industria cinematográfica como en el de la industria televisiva, como producción audiovisual. Debido a la importancia del proceso de producción, el modo de organizarlo será primordial para el éxito o fracaso de la obra. Se aprenderá que la

producción se hace por fases: pre-producción, producción y rodaje, post-producción. Se capacita para la adquirir los conocimientos de la asignatura Producción de Campo II.

Elemento de Competencia:

Planifica y ejecuta las logísticas en la preproducción, para garantizar una mejor producción cinematográfica.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

- 1) Analiza las necesidades de la producción cinematográfica para su más adecuada realización.
- 2) Investiga las locaciones necesarias, en exteriores e interiores, contactos a realizar y posibles costos, así como las características que son coherentes con el guión y la dirección artística, sets, utilerías y escenografías, para realizar una propuesta para la producción de campo
- 3) Planifica los recursos logísticos durante la pre-producción y producción de acuerdo con el plan de producción de campo del proyecto cinematográfico.
- 4) Ejecuta los recursos logísticos durante la pre-producción y producción de acuerdo con el plan de producción de campo del proyecto cinematográfico.

Contenidos:

Conceptuales

- I. Conoce qué es la producción de campo.
- II. Conoce teoría y organización de la producción.
- III. Conoce la producción y el proceso de producción cinematográfico.
- IV. Conoce las profesiones en la producción cinematográfico y audiovisual
- V. Conoce sobre proyecto y dirección. Grabación/rodaje. Acabado. Personal ocasional y complementario.
- VI. Identifica los componentes de un guión: teniendo en cuenta su construcción o estructura. Break-down de un guión.
- VII. Identifica los perfiles del personal en las etapas de preproducción, producción y post-producción: teniendo en cuenta sus funciones dentro del equipo de trabajo.
- VIII. Identifica las tareas realizadas por un Productor de Campo.
- IX. Conoce las responsabilidades de la organización del recurso humano y técnico necesario para el rodaje de escenas en exteriores y locaciones.
- X. Conoce el trabajo a realizar de la mano del Director que es el creativo de la producción y mantiene contacto permanente con los inversionistas del proyecto.
- XI. Conoce elementos importantes en la producción de campo.
- XII. Conoce que en toda producción, es fundamental elaborar un plan de trabajo y

delimitar claramente: Qué se grabará, quién estará presente en la grabación, dónde tendrá lugar, cuándo se hará y cómo se realizará.

- XIII. Conoce la preparación del plan de trabajo y el presupuesto.
- XIV. Confección del plan de trabajo. El presupuesto. La informática en la producción. Definición de Ruta Crítica.
- XV. Conoce la producción en la fase de rodaje y grabación.
- XVI. Conoce el personal y medios. Aplicación del plan de trabajo.
- XVII. Evaluación de las necesidades técnicas de la producción, de acuerdo al género y a la calidad exigida por la producción.

Procedimentales

- Asume que la generación de un producto cinematográfico supone la planificación de las etapas que llevarán al mismo.
- Examina las principales características de la industria cinematográfica y audiovisual y de los diferentes productos, los elementos humanos intervinientes y las fases necesarias para llevar a cabo exitosamente una producción audiovisual.
- Diseña a nivel de producción una obra o producto cinematográfico.
- Actitudinales
- Se integra con el director y ejecuta sus tareas respondiendo a sus necesidades y exigencias.
- Utiliza los protocolos estéticos, sociales y éticos.

Saberes actitudinales.

- Se integra con el director y ejecuta sus tareas respondiendo a sus necesidades y exigencias.
- Utiliza los protocolos estéticos, sociales y éticos.
- Actitud positiva.
- Fomento a la creatividad.
- Honestidad.
- Desarrollo de responsabilidad.

Puntualidad y emprendimiento

Actividades y estrategias de aprendizaje:

1. Exposición oral y audiovisual.
2. Método de proyectos
3. Método de preguntas: a cada inicio de clase se realizarán una sesión de feedback a través de preguntas sobre la clase anterior.
4. Simulación y juego: se simularán reuniones entre productor de campo y personal

humano como fotógrafo, director, guionista, vestuarista, maquillista, luminotécnico, etc.

5. Aprendizaje basado en problemas: coordinar los recursos humanos y logísticos, consecuentemente con un plan de rodaje. Panel de Discusión:
6. Mapas conceptuales: elaborar un plan de rodaje en la clase.
7. Técnicas de producción creativa: se realizará la producción de una escena.
8. Otras seleccionadas por el profesor.

Evaluación:

RAE	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación:
<p>Resultado del Aprendizaje Esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza las necesidades de la producción cinematográfica para su más adecuada realización. • Investiga las locaciones necesarias, en exteriores e interiores, contactos a realizar y posibles costos, así como las características que son coherentes con el guión y la dirección artística, sets, utilerías y escenografías, para realizar una 	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa con los lenguajes técnicos de cada área de la producción. • Elabora un informe de investigación y lo expone detallando la producción de campo que haría en un caso específico. • Se desempeña en sus labores de prácticas con buena disposición y eficiencia. • Realiza la producción de campo de • Su proyecto en trabajo colaborativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evaluará el manejo organizativo del proceso de producción de campo, con pruebas teóricas objetivas, reporte de investigación escrito y oral. • Exposición audiovisual. • Escala valorativa

<p>propuesta para la producción de campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planifica los recursos logísticos durante la pre-producción y producción de acuerdo con el plan de producción de campo del proyecto cinematográfico. • Ejecuta los recursos logísticos durante la pre-producción y producción de acuerdo con el plan de producción de campo del proyecto cinematográfico. 		<p>de la producción de campo realizada en el proyecto *spot o corto.</p>
<p>Recursos didácticos: Papel, lápices, calculadora, computadora, selección de películas de libre uso.</p>		
<p>Entorno de aprendizaje: Aula sin contaminación sónica, platós, proyecciones de películas, etc.</p>		
<p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Martha Orozco y Carlos Tajibo. Manual básico de producción cinematográfica. • FÉLIX J. GÓMEZ-HURDA Y DE LUIS A. Cabezón. La Producción Cinematográfica. • ROBERT S. SIMPSON. Manual Práctico para producción audiovisual. 		
<p>Elaborado por: Fénix Pérez Moya</p>		<p>Fecha: 20/6/2016</p>

25.Elemento de Competencia: Manejo de Recursos Técnicos y Procesos de la Puesta en Escena 1.1 (MRTPE 1.1)

Elemento de competencia

Asiste a un equipo que maneja los diferentes aspectos para la puesta en escena de un proyecto cinematográfico de corta duración, con énfasis en el control y supervisión de las expresiones de las actuaciones de los diferentes roles de cada equipo, y el manejo de los tiempos.

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

- La composición de una obra audiovisual.
- Reconocimiento de los elementos necesarios (tales como guion, música, sonorización, actuación, vestuario, dirección de arte, efectos especiales, etc.) para lograr llevar a cabo un proyecto de ficción propio.
- Destrezas:
- Adaptación de guiones de historias reales o de ficción.
- Habilidad para determinar el mensaje, lenguaje y el estilo que desea plasmar.
- Capacidad para identificar el tipo de pieza (ubicarla en el tiempo, estilo, situación social) que quiere crear.
- Realizar Plan de rodaje
- Capacidad COMUNICATIVA y asertiva para demandar lo que requiere en un trabajo de equipo.
- Capacidad plasmar un pensamiento o idea en un guion de un audiovisual de corta duración, a nivel técnico y creativo.

Indicadores de logros

- Argumenta sobre los elementos necesarios para lograr la expresión (tales como guión, música, sonorización, actuación, vestuario, dirección de arte, efectos especiales, etc.) para lograr llevar a cabo un proyecto de ficción propio.
- Asiste al profesor en la dirección de una pieza audiovisual de corta duración.
- Planifica las escenas y recursos de un corto sencillo, realizando plan de rodaje
- Maneja en un nivel elemental cada aspecto del cine desde: el diseño de producción, la escritura del guión, el rodaje, el reparto.

	<ul style="list-style-type: none"> • Asiste en la dirección de un proyecto escenográfico de corta duración: desde la interpretación del texto dramático, guión cinematográfico, a la conceptualización espacial y material y a la producción. • Maneja los elementos de la escena contemporánea, las diversas tendencias y especialidades escenográficas. • Asimila el funcionamiento técnico de diversos tipos de espacios escénicos
Rango de aplicación <ul style="list-style-type: none"> • Proyectos audiovisuales: de corta o larga duración, eventos, teatro, espectáculos, televisión, documentos audiovisuales. 	Evidencias de desempeño <ul style="list-style-type: none"> • Plan por escenas y requerimientos de una filmación o grabación de un cortometraje. Exposición y defensa (“pitch”) de su proyecto para foros, exposiciones en vivo y/o en aula-museo virtual. • Creación de una pieza audiovisual de corta duración.

26. Asignatura: Asistencia de Dirección y Dirección de Arte

Mención de la Modalidad Cine y Fotografía	
Grado	5to
Asignatura:	Asistencia de Dirección y Dirección de Arte
Módulo	Manejo de Recursos Técnicos y Procesos de la Puesta en Escena (MRTPE 1)
Competencias	✓ Competencia Ética y Ciudadana.

Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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:

Un asistente de director avanza en los conocimientos referidos a los diversos campos de la dirección, desde el análisis del guión literario hasta la práctica del rodaje, pasando por temas tales como la dirección de actores y la puesta en escena, Comprenderá el rol del director, el lenguaje cinematográfico, el análisis del guion, el guion técnico, el casting, la dirección de arte, decorados, locaciones y la continuidad. Reconocerá que El Director Cinematográfico es el creador integral de una película, que lleva adelante el proyecto desde la idea hasta su concreción y presentación al público. Es el responsable inicial y final de una película que lleva adelante el proyecto audiovisual, y el equipo profesional, técnico y artístico que los realiza en cada una de las etapas del mismo.

Se forma al estudiante además en lo más relacionado con la Dirección de Arte, desde el punto de vista estético, en las diferentes técnicas de interpretación y referenciación de la estructura, materiales y diseños de la obra para definir las escenografía, iluminación, vestuario, maquillaje, utilería y sonido concordantes con la historia de corta duración que se quiere proyectar para atrapar al espectador logrando una comunicación audiovisual efectiva.

Esta asignatura introduce al estudiante en la metodología de la Dirección de Arte y su rol dentro del equipo de trabajo de un proyecto cinematográfico. La dirección artística para cine está al servicio de un arte dramático y esto sin duda hace que la propuesta estética esté condicionada por aspectos narrativos, contextuales, emocionales y psicológicos, que permiten crear una imagen que va más allá de la moda, de las últimas tendencias en decoración o de la generación de una imagen políticamente correcta, pues su función principal está en la creación de una atmósfera adecuada para que se desarrolle la historia. En este sentido, los parámetros estéticos en el cine responden a un sentido más profundo que formal, pues se puede encontrar belleza en lugares aparentemente carentes de esta cualidad, por ejemplo en la imagen de un pueblo destruido por la guerra o en la habitación de un asesino en serie.

Esta búsqueda estética en una película no sólo está en responsabilidad exclusiva del Diseñador de Producción, sino de todo el equipo del departamento de arte, incluyendo

al Director de Arte, quien dependiendo de la dimensión del proyecto, puede desarrollar su trabajo como jefe del departamento de arte o como apoyo del Diseñador de Producción.

Cuando el Director de Arte es la máxima autoridad del departamento de arte, éste es el responsable de coordinar todo lo referido al diseño espacial: ambientación, escenografía y objetos de acción (utilería), como también los presupuestos que a él correspondan. Comúnmente es utilizado de esta forma en películas independientes, de bajo presupuesto o en cortometrajes, donde se trabaja con un equipo reducido de personas; incluso en dichos proyectos, el Director de Arte puede terminar desempeñando algunas labores de un Diseñador de Producción. Sin embargo, el rol del Director de Arte ha estado asociado exclusivamente al diseño espacial, de modo que la integración con el departamento de vestuario y de maquillaje, queda, de cierta manera, en responsabilidad del director.

El estudiante al final de esta materia sabrá cómo funciona un departamento de arte y cuáles son los diferentes roles que se pueden desempeñar en este departamento. Reconoce las características y los requerimientos de la obra audiovisual, como la época histórica, el estilo y el género de la obra cinematográfica de corta duración para determinar, diseñar, buscar referencias y determinar la apariencia de la obra cinematográfica en su totalidad y por escena.

También reconoce los equipamientos, sus detalles técnicos y usos. Conoce el lenguaje técnico. Aporta en cómo lograr los efectos y resultados que requieren el Director y el Director de Fotografía. Determina los requerimientos de cualquier producción audiovisual reconociendo y aceptando las directrices del/ de la directora/a.

Elemento de Competencia

Asiste a un equipo que maneja los diferentes aspectos para la puesta en escena de un proyecto cinematográfico de corta duración, con énfasis en el control y supervisión de las expresiones de las actuaciones de los diferentes roles de cada equipo, y el manejo de los tiempos.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

Maneja en un nivel elemental cada aspecto del cine desde:

- La idea hasta la escritura del guión,
- El diseño de producción
- Puesta en escena
- Edición
- Último corte

- Proyección y distribución de un producto o película o filme o largometraje.
- Desarrolla, asiste en la dirección de un proyecto escenográfico: desde la interpretación del texto dramático, guión cinematográfico, a la conceptualización espacial y material y a la producción.
- Maneja los elementos de la escena contemporánea, las diversas tendencias y especialidades escenográficas.
- Asimila el funcionamiento técnico de diversos tipos de espacios escénicos para conocer las limitaciones y posibilidades reales de los espacios en los que se insertan las escenografías.
- Explora la aplicación de estos conocimientos centrándose en el audiovisual y en el cine en particular.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. De la idea al guión
- II. La puesta en escena
- III. La asistencia de dirección
- IV. El rodaje
- V. El plan de rodaje que luego es discutido con el Director y los responsables de la producción.
- VI. La supervisión del reparto y el equipo necesario para las tomas.
- VII. Metodología y Análisis de la Escenografía Teatral.
- VIII. La dirección artística. La intervención de otras disciplinas:
- IX. Técnicas Escenográficas.
- X. Dibujo Técnico
- XI. Dibujo Artístico
- XII. Artes Decorativas, Ambientación, Paisajismo.
- XIII. Fotografía Cinematográfica.
- XIV. Lenguaje Audiovisual.
- XV. Guión Cinematográfico.
- XVI. Literatura Dramática.
- XVII. Iluminación Escénica.
- XVIII. Vestuario y Figurinismo.

Procedimentales:

- Aplicar en el desarrollo de un cortometraje: la Dirección de movimiento. Entradas y salidas de cuadro. Relación con el eje de cámara. Viaje rectilíneo. Dirección de mapa. Viaje curvo. Carreras. Eje de cámara y curva de recorrido. Cambios de dirección. Los planos neutros. Paso por puertas. Marcas en el libro.

- Supervisa el reparto y el equipo necesario para las tomas. Es el principal enlace entre el Director y el elenco de actores así como con el equipo de producción y es el responsable de presentar informes periódicos acerca de los avances del rodaje.
- Coordinar detalles importantes como: Dirección de miradas. Angulación de mirada, altura y distancia. Esquemas. Encuentro y persecución de personajes.
- Coordinar Eje de acción. Eje de acción cambiante por desplazamiento de cámara o de personajes. Saltos de eje. Ejes paralelos. Ejes simultáneos, dirección y acción. Selección del eje por acción, decorado, dirección previa. Personajes alrededor de una mesa. Paso de un vehículo. Cambio de eje.
- Realizar ubicación espacial. Del decorado ideal a decorado real. El tamaño del decorado. Falseos.

Actitudinales

- Planificación.
- Trabajo coordinado y colaborativo.
- Unidad de criterios.
- Resolución de conflictos.

Actividades y estrategias de aprendizaje:

Dividir cada clase como si fueran los diferentes departamentos o áreas en las que el asistente incide durante la preproducción. Habrá una clase de guion, de plan de rodaje, de scouting, de casting, de manejo de actores, de presentación de informes así como de otros departamentos que se involucran en el proceso creativo de una preproducción.

Se puede realizar el juego de roles o simulación de una producción real

Pre-producción. El trabajo sobre un presupuesto establecido. La organización de un cronograma. La reunión página por página. Relación con producción. Relación con el Director.

El desglose. Elaboración de planillas. Listados de decorados y de personajes. El doble control. Los aspectos de la continuidad, la escenografía y el vestuario. Las progresiones. Los pases de tiempo. La escaleta. La distribución de la información.

Realización del Scouting. Decorados y locaciones. Decorados naturales y estudio. Características arquitectónicas. Condiciones acústicas. Trabajo con grabaciones y fotografías. Relación con escenografía y utilería.

Organización del Casting. Trabajo con representantes. Ternas de actores. Convocatorias abiertas. Selección y entrevista. Realización del casting. Trato con estrellas. Disponibilidad de horarios. Habilidades y destrezas. Dobles de riesgo. Selección de extras.

Análisis del guión técnico. Métodos de trabajo. Planta de filmación y storyboard. Planificación de la ubicación de elementos, seguimientos. Marcación del libro.

Análisis e interpretación de los diferentes roles del director de producción artística así como los diferentes tipos de artistas que intervienen: los artistas conceptuales, los artistas gráficos e ilustradores que ayudan a visualizar la película para programarla previo al rodaje.

Además, se utiliza como referente el “Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes” en la sección de estrategias didácticas para la formación en competencias y estrategias y técnicas para el perfil artístico.

1. Exposición oral y audiovisual: los estudiantes realizarán planes de rodaje de guiones de cortos famosos y presentarán a la clase en una exposición oral.
2. Método de proyectos
3. Método de preguntas: a cada inicio de clase se realizará una sesión de feedback a través de preguntas sobre la clase anterior.
4. Simulación y juego: se simularán reuniones entre asistente y director.
5. Aprendizaje basado en problemas: El asistente solucionará un conflicto con algún actor.
6. Juego de roles: los estudiantes participarán como asistente al final de cada clase llevando a la práctica el objetivo específico de cada clase.
7. Panel de Discusión:
8. Mapas conceptuales: se aprenderá a realizar story-board y story-line así como un plan de rodaje de un día de filmación.
9. Delineación de la percepción: se trabajará con un día de filmación en base a una escena plasmada en story-board, story-line y plan de rodaje.
10. Técnicas de producción creativa: Transformar una escena desde el guion literario hasta el plan de rodaje.
11. Otras seleccionadas por el profesor.

Evaluación:

RAE Resultado de Aprendizajes Esperados	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación:
<ol style="list-style-type: none"> 1. La idea hasta la escritura del guión 2. El diseño de producción 3. Puesta en escena 4. Edición 5. Último corte 6. Proyección y distribución de un producto o película o filme o largometraje. 7. Desarrolla, asiste en la dirección de un proyecto escenográfico: desde la interpretación del texto dramático, guión cinematográfico, a la conceptualización espacial y material y a la producción. 8. Maneja los elementos de la escena contemporánea, las diversas tendencias y especialidades escenográficas. 9. Asimila el funcionamiento técnico de diversos tipos de espacios escénicos para conocer las limitaciones y posibilidades reales de los espacios en los que se insertan las escenografías. 10. Explora la aplicación de 	<p>Demuestra con la práctica las capacidades adquiridas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lee guión cinematográfico y diseña su producción, puesta en escena, último corte, edición. • Diseña la proyección y distribución del producto cinematográfico. • Se evaluará el manejo del proceso creativo desde un guión literario hasta un plan de rodaje. • Usará un abanico de referentes diversos que ampliará el imaginario y potenciará la capacidad creativa para explorar nuevos formatos escenográficos. • Visita diversos espacios escénicos y los evalúa para 	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de un guion corto de cine se realizará un reporte escrito con el diseño de producción, desde su lectura inicial hasta distribución final. • Entrega de story boards e story- lines. • Entrega de plan de rodaje. • Exposición audiovisual y reporte escrito.

estos conocimientos centrándose en el audiovisual y en el cine en particular.	realizar un audiovisual según la idea del guión	
Recursos didácticos: Medios requeridos: cámara, micrófono, pizarras y papel para story-board, pluma, libreta de dibujo.		
Entorno de aprendizaje: locaciones interiores.		
Bibliografía:		
<ul style="list-style-type: none"> • https://cinecubanolapupilainsomne.wordpress.com/2009/08/17/mario-crespo-sobre-el-oficio-de-asistente-de-direccion-5/ • Manual del director de cine de Leonardo Paverino. Ediciones Libertador. • Notas sobre el cinematógrafo de Robert Bresson. 		
Elaborado por: Fénix Pérez Moya	Fecha: 18/6/2016	

27.Elemento de Competencia: Apreciación y Expresión en Cine y Fotografía (AECF 2.1)

Elemento de competencia	
Redacta un guión literario teniendo en cuenta los elementos básicos de su estructura. (Locación, temporalidad, personaje, acción y diálogo).	
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"> • Identificar un buen guión para Cine, Radio y Televisión • Técnicas de Guiones: Syd Field, Christopher 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica diversos tipos de guiones (cine, radio y televisión) sus elementos técnicos y estructura

<p>Vogler, Linda Seger y Robert McKee.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El guión, su mensaje, su Idea. Ejemplos. <p>Procedimentales:</p> <p>Redacta con fluidez texto para guiones sin faltas ortográficas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maneja procesador de texto (Microsoft Word) con sus aplicaciones. • Reconoce e identifica una buena idea • Crear historias • Describir los personajes principales y secundarios • Elaborar storylines y análisis de historias <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ético profesional • Curiosidad por la investigación • Perfeccionamiento de la redacción • Desarrollo de la creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los elementos adecuados para cada tipo de guión. • Redacta guiones para cine. • Hace escaletas (guiones) para radio. • Confecciona escaletas (guiones) para TV. • Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual. • Expone su guion proyectándolo en diapositivas.
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para todo público, guión para producción cinematográfica, sea para la escuela o la comunidad , valorando su contexto. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y aplicar a la creación de un guión de un cortometraje.

28. Asignatura: Guión I

Mención de la Modalidad	Arte Multimedia
Grado	5to.
Asignatura	Guion I
Módulo	Formación Apreciación y Expresión en Cine y Fotografía AECF 2
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:	
Guión, es una asignatura que permite al estudiante identificar el proceso de construcción de	

guiones para diferentes tipos de producción audiovisual (spot, animación, cortometraje, programas de radio y televisión); conocer estructuras y estilos de expresión literaria a fin de que pueda elaborar su propio guion.

El guion literario es la primera herramienta o la base de cualquier Producción Audiovisual para medir el Presupuesto, saber la cantidad de actores, buscar las Locaciones, Escenografías, conseguir los aparatos técnicos adecuados para la grabación. En fin, es lo primordial para que una empresa productora o el Director puedan trabajar.

En ese sentido se estudiarán las técnicas utilizadas por Syd Field, Christopher Vogler, Linda Seger y Robert McKee para crear historias. El estudiante podrá identificar ideas para elaborar guiones utilizando un lenguaje adecuado.

Esta asignatura desarrolla en el alumno un pensamiento creativo y reflexivo en relación a la escritura de guiones literarios. Propone que el alumno realice guiones para diferentes formatos, soportes y medios de comunicación.

Competencia

Redacta un guión literario teniendo en cuenta los elementos básicos de su estructura. (Locación, temporalidad, personaje, acción y diálogo)

Resultados de Aprendizaje Esperados:

1. Identifica diversos tipos de guiones (cine, radio y televisión)
2. Reconoce los elementos adecuados para cada tipo de guion.
3. Redacta guiones para cine.
4. Hace escaletas (guiones) para radio.
5. Confecciona escaletas (guiones) para TV.
6. Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual.
7. Expone su guion proyectándolo en diapositivas.

Contenidos:**Conceptuales:**

- I. Identificar un buen guion para Cine, Radio y Televisión
- II. Técnicas de enseñanza de Guiones: Syd Field, Christopher Vogler, Linda Seger y Robert McKee.
- III. Representar su guion proyectando su Idea.

Procedimentales:

- Redacta con fluidez texto para guiones sin faltas ortográficas.
- Maneja procesador de texto (Microsoft Word) con sus aplicaciones.
- Reconoce e identifica una buena idea
- Creación de historias
- Descripción de personajes principales y secundarios
- Elaboración de storylines
- Redacción guion correspondiente a una historia
- Análisis de historias
- Comparación de historias para distinguir los puntos fuertes y Débiles en cuanto a la originalidad.
- Crea Programas de TV y Radio

Actitudinales:

- 1. Ético profesional al uso de su guion
- 2. Curiosidad por la investigación
- 3. Perfeccionamiento de la redacción
- 4. Desarrollo de la creatividad

Actividades y estrategias de aprendizaje:

1. Explica en clase las diversas técnicas que existen para la realización de un Guion.
 - Descripción de concepto o idea
 - Descripción de conflicto dentro de la historia.
 - Investigación de distintas técnicas para elaboración de guion literario.
2. Enumera los elementos necesarios para estructurar un guion literario.
 - Análisis de elementos de la estructura de guion
 - Identifica diferentes medios y formatos
 - Combina elementos
3. Elabora un storyline
 - Experimenta con diferentes técnicas
 - Representa gráficamente una historia.
4. Crea escaletas (guiones) para televisión.
 - Identifica elementos para estructura de guion de televisión
 - Describe las técnicas más adecuadas para redactar guion de televisión
 - Redacción de guion
5. Desarrolla su creatividad a través de la narrativa guionizada
 - Realización de ejercicio narrando historias o cuentos puestos en Escena (spots, cortometrajes, animaciones, etc.)

- Aplica técnicas y recursos para narrar historias
- Analiza y compara historias.
- 6. Crean escaletas (Guiones) de programas para radio.
- Identifica elementos para estructura de guion de radio
- Describe las técnicas más adecuadas para redactar guion para radio
- Redacta guión para radio

Evaluación:

<p>RAE Resultados de Aprendizajes esperados</p>	<p>Criterios de Evaluación:</p>	<p>Técnicas e instrumentos de evaluación:</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica. 2. diversos tipos de guiones (cine, radio y televisión) 3. Reconoce los elementos adecuados para cada tipo de guion. 4. Redacta guiones para cine. 5. Hace escaletas (guiones) para radio. 6. Confecciona escaletas (guiones) para TV. 7. Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual. 8. Expone su guion proyectándolo en diapositivas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Redacta un guion de acuerdo a las técnicas aprendidas. • Estructura el contenido en base a cada una de las técnicas aprendidas. • Analiza cada uno de los elementos de su estructura para lograr una buena idea en su contenido. • Combinar elementos de la estructura para formar un buen Guion. • Análisis en grupo de guion de cortometraje 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos o tarea. • Elaboración de guion literario. • Presentación en clase. • Análisis de guion literario. • Grabaciones audiovisuales. • Guía de observación. • Simulaciones. • Trabajo o tarea. • Revisar. • Observar.

	<ul style="list-style-type: none"> • Redacción en grupo de diversos tipos de guiones (Spots, Cortos, Animaciones, y Guiones para Radio y TV. • El alumno crea su blogs o página por internet para publicar sus historias, con el fin de tener seguidores dar a conocer sus historias y guiones. 	
Recursos Didácticos		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pizarra con marcadores. 2. Butacas suficientes para la cantidad de alumnos. 3. Computadoras o Laptops para todos los alumnos. 4. Proyector. 5. Bocinas. 6. Computadora o Laptop para el Profesor 7. Power Point. 8. Fotocopiadora. 9. Internet. 		
Entorno de aprendizaje		
Salón ventilado, limpio y amplio.		
Bibliografía y Web grafía		
<ul style="list-style-type: none"> • ESCRIBIR PARA TELEVISIÓN. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas privadas / Madeline DiMaggio Ed. Paidós ISBN: 84-7509-772-3 p. 352 22x16 Rústica • TÉCNICAS DEL GUIÓN PARA CINE Y TELEVISIÓN / Eugene Vale Ed. Gedisa ISBN: 968-852-030-6 200 p. 22x15 Rústica • PRODUCCION EN LA RADIO MODERNA (Quinta Edición) Carl Hausman, Philip Benoit, Lewis B. O Donnell. 		

- LAS TELECOMUNICACIONES EN AMERICA Y REPUBLICA DOMINICANA ORIGEN Y DESARROLLO. Teo Veras.
- CÓMO SE ESCRIBE UN GUIÓN / Michel Chión / Ed. Cátedra ISBN: 84 376 0764 7 224 p. 21x13 cm Rústica
- “DICCIONARIO INCOMPLETO DEL GUIÓN AUDIOVISUAL” de Jesús Ramos y Joan Marimón / Editorial Océano Ámbar.
- LA ESCRITURA DRAMÁTICA / José Luis Alonso de Santos / Editorial Castalia

Elaborado por: Carlos Mercado

Fecha: 2016

29.Elemento de Competencia: Apreciación y Expresión en Cine y Fotografía 2.2 (AECF 2.2)

Elemento de Competencia

Aplica de forma básica en un cortometraje, los requerimientos de la obra audiovisual, como la época histórica, el estilo y el género de la obra de corta duración para determinar, buscar referencias y diseñar la apariencia de la obra cinematográfica en su totalidad y por escenas.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes esenciales

Saberes conceptuales

- La imagen fija y en movimiento. La evolución de la cinematografía
- El cine su la categoría de arte.
- El cine y su relación con otras disciplinas de la comunicación visual, las ciencias sociales, la psicología, la estética, la física, la antropología.
- Teoría de imagen y sonido adquiriendo un marco teórico para comprender

Indicadores de logros

- Utiliza vocabulario del trabajo cinematográfico apropiadamente.
- Describe la historia del cine en sus inicios, y la participación de la fotografía en movimiento.
- Argumenta sobre los conceptos básicos del sonido, aplicado a la obra audiovisual.
- Practica las teorías básicas de

cómo el uso del lenguaje cinematográfico conlleva el manejo de símbolos y la elaboración de un mensaje a través de la reproducción de imágenes y sonidos de la realidad.

- Binomio imagen tiempo-imagen movimiento
- Sonograma y fonograma.
- Concepto y la práctica de toma, plano, secuencia y escena
- Conceptos de óptica, visión, luz y composición, ángulo, encuadre, composición, movimiento, campo visual y enfoque.

Procedimentales:

- Relacionar la Cinematografía con áreas como la tecnología, la ciencia, la cultura, la sociedad y el arte.
- Definir los elementos fundamentales del cine como medio de comunicación
- Aplicar los conocimientos básicos sobre la historia y evolución de la cinematografía como medio de comunicación y teoría de la realidad, en sus argumentaciones, ideas y diseños de cinematografía
- Expresar su visión estética de la cinematografía como lenguaje, uso de los significantes cinematográficos, aplicación de la cámara y el micrófono en pos de construir un mensaje. Conoce la cámara al servicio del medio de comunicación.
- Diseñar la realización de un corto

Actitudinales:

- Valora la importancia que cada miembro del equipo tiene por su rol en la realización de una película.

imagen y sonido, relacionando la cinematografía, el lenguaje, la fotografía y la música.

- Diferencia entre los diferentes grupos de trabajo y los roles de los técnicos involucrados en una producción cinematográfica.
- Aplica sus conceptos sobre las funciones de los directores, asistentes, actores principales, secundarios y extras, y los expresa participando en simulaciones de una filmación sencilla .
- Describe los diferentes géneros cinematográficos, analizando sus requerimientos en cuanto a los equipos de trabajo. Conecta la cinematografía y el lenguaje.
- Aplica el concepto y la práctica de toma, plano, secuencia y escena, así como óptica, visión, luz y composición, el ángulo, el encuadre, la composición, el movimiento, el campo visual, el enfoque, la operación de cámaras cinematográficas y de video, la continuidad y el principio del eje.
- Realiza un corto como parte de un equipo.

<ul style="list-style-type: none"> Se integra con buena disposición a equipos de trabajo interdisciplinarios. 	
Rango de aplicación <ul style="list-style-type: none"> Producción cinematográfica, de eventos, escolares, o comunitarios, artísticos y de comercialización. 	Evidencias de desempeño <ul style="list-style-type: none"> Diseñar y aplicar la producción cinematográfica de un cortometraje.

30. Asignatura: CINEMATOGRAFÍA I

Mención de la Modalidad	Cine y Fotografía
Grado	5to
Asignatura	Cinematografía I
Módulo	Formación Apreciación y Expresión en Cine y Fotografía AECF 2
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 semanales	6
<p>Introducción:</p> <p>El cine es un medio de expresión artística (calificado como el séptimo arte) a través del cual se transmiten emociones e ideas que llegan a los espectadores a través de narraciones, donde se reflejan aspectos conformados por medio de códigos y de costumbres del país al que pertenecen. Su lenguaje ha ido evolucionando con el tiempo provocando mayor libertad de expresión tanto en contenido narrativo como en las imágenes.</p> <p>El cine es arte, técnica y medio de comunicación donde se aprende sobre literatura, historia arte, ciencia, comunicación, fotografía.</p> <p>En esta asignatura de Cinematografía I el educando comienza a introducirse en los vocabularios elementales del lenguaje cinematográfico, conociendo un poco de su historia; desde sus inicios, los grupos de técnicos y personas que trabajan en él, como sus directores,</p>	

actores, que intervienen en una producción de cine y sus diferentes roles, así como sus diferentes géneros.

Competencia

Aplica de forma básica en un cortometraje, los requerimientos de la obra audiovisual, como la época histórica, el estilo y el género de la obra de corta duración para determinar, buscar referencias y diseñar la apariencia de la obra cinematográfica en su totalidad y por escenas.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

- Utiliza vocabulario del trabajo cinematográfico apropiadamente.
- Describe la historia del cine en sus inicios, y la participación de la fotografía en movimiento.
- Argumenta sobre los conceptos básicos del sonido, aplicado a la obra audiovisual.
- Practica las teorías básicas de imagen y sonido, relacionando la cinematografía, el lenguaje, la fotografía y la música.
- Diferencia entre los diferentes grupos de trabajo y los roles de los técnicos involucrados en una producción cinematográfica.
- Aplica sus conceptos sobre las funciones de los directores, asistentes, actores principales, secundarios y extras, y los expresa participando en simulaciones de una filmación sencilla .
- Describe los diferentes géneros cinematográficos, analizando sus requerimientos en cuanto a los equipos de trabajo. Conecta la cinematografía y el lenguaje.
- Aplica el concepto y la práctica de toma, plano, secuencia y escena, así como óptica, visión, luz y composición, el ángulo, el encuadre, la composición, el movimiento, el campo visual, el enfoque, la operación de cámaras cinematográficas y de video, la continuidad y el principio del eje.
- Realiza un corto como parte de un equipo.

Contenidos:

Conceptuales:

- La imagen fija y en movimiento. La evolución de la cinematografía
- El cine su la categoría de arte.
- El cine y su relación con otras disciplinas de la comunicación visual, las ciencias

sociales, la psicología, la estética, la física, la antropología.

- Teoría de imagen y sonido adquiriendo un marco teórico para comprender cómo el uso del lenguaje cinematográfico conlleva el manejo de símbolos y la elaboración de un mensaje a través de la reproducción de imágenes y sonidos de la realidad.
- Binomio imagen tiempo-imagen movimiento
- Sonograma y fonograma.
- Concepto y la práctica de toma, plano, secuencia y escena
- Conceptos de óptica, visión, luz y composición, ángulo, encuadre, composición, movimiento, campo visual y enfoque.

Procedimentales:

- Relacionar la Cinematografía con áreas como la tecnología, la ciencia, la cultura, la sociedad y el arte.
- Definir los elementos fundamentales del cine como medio de comunicación
- Aplicar los conocimientos básicos sobre la historia y evolución de la cinematografía como medio de comunicación y teoría de la realidad, en sus argumentaciones, ideas y diseños de cinematografía
- Expresar su visión estética de la cinematografía como lenguaje, uso de los significantes cinematográficos, aplicación de la cámara y el micrófono en pos de construir un mensaje. Conoce la cámara al servicio del medio de comunicación.
- Diseñar la realización de un corto

Actitudinales:

- Valora la importancia que cada miembro del equipo tiene en la realización de una película.
- Se integra con buena disposición a equipos de trabajo interdisciplinarios.
- Demuestra capacidad autocrítica, respeto y tolerancia a la diversidad.
- Demuestra conciencia de que el conocimiento, la imaginación y la creatividad son productos y procesos de creación colectiva.

Actividades y estrategias de aprendizaje:

- 1.Exposición oral y audiovisual.
- 2.Método de proyectos.
- 3.Método de preguntas.
- 4.Panel de Discusión.

5.Otras seleccionadas por el profesor.

Evaluación:

RAE	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Resultado de Aprendizajes Esperados <ul style="list-style-type: none">• Utiliza vocabulario cinematográfico.• Describe la historia del cine en sus inicios y reconoce los diferentes géneros cinematográficos.• Argumenta sobre los conceptos básicos del sonido, aplicado a la obra audiovisual.• Practica las teorías básicas de imagen y sonido, relacionando la cinematografía, el lenguaje, la fotografía y la música.• Diferencia entre los diferentes grupos de trabajo y los roles de los técnicos involucrados en una producción cinematográfica.• Aplica sus	<ul style="list-style-type: none">• Se comunica con el vocabulario técnico cinematográfico.• Aplica conocimientos históricos.• Se desempeña en su participación social. • Aplica sus conocimientos en la realización de un cortometraje en equipo. • Argumenta sobre la coherencia entre sonido e imagen y lo expresa con ejemplos audiovisuales. • Juego de roles donde se identifica y valora colectivamente la participación de cada uno.	<ul style="list-style-type: none">• Reporte escrito de algún tema a investigar.• Exposición oral del tema investigado.• Prueba objetiva. • Juego de roles. • Ejercicio de simulación.

<p>conceptos sobre las funciones de los directores, asistentes, actores principales, secundarios y extras, y los expresa participando en simulaciones de una filmación sencilla .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los diferentes géneros cinematográficos, analizando sus requerimientos en cuanto a los equipos de trabajo. Conecta la cinematografía y el lenguaje. • Aplica el concepto y la práctica de toma, plano, secuencia y escena, así como óptica, visión, luz y composición, el ángulo, el encuadre, la composición, el movimiento, el campo visual, el enfoque, la operación de cámaras cinematográficas y de video, la continuidad y el 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza una exposición donde expresa con ejemplos audiovisuales cada género y sus características expresivas. • Práctica de diversas tomas con diferentes planos. 	
---	--	--

<p>principio del eje.</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza un corto como parte de un equipo. 		
<p>Recursos didácticos:</p> <p>Bibliografías, fotografías, gráficos, proyecciones cinematográficas.</p>		
<p>Entorno de aprendizaje: Salón de clases sin contaminación sónica, platós, proyección de películas, salas de cine.</p>		
<p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> ALBA AMBRÓS, R. B. (2007): <i>El cine en el aula de primaria y secundaria</i>. Graó. Barcelona ARIJON, D. (1988): <i>Gramática del lenguaje audiovisual</i>. San Sebastián, Escuela de cine y vídeo. BAZIN, A. (1991): <i>¿Qué es el cine?</i> Madrid, Rialp. CAMINO, J. (1997): <i>El oficio de director de cine</i>. Cátedra. Madrid. COLÓN PERALES, C. (1993): <i>Introducción a la historia de la música en el cine</i>. Sevilla, Alfar. CONSORCIO AUDIOVISUAL DE GALICIA (2004): <i>Iniciación audiovisual</i>. Santiago. CHION, M. (1992): <i>El cine y sus oficios</i>. Madrid, Cátedra. EISENSTEIN, S. M. (1989): <i>Teoría y técnica cinematográficas</i>. Madrid, Rialp. FERNÁNDEZ, C. (1976): <i>Iniciación al lenguaje del cine</i>. Madrid, Ministerio de Cultura. GARCÍA ESCUDERO, J.M. (1970): <i>Vamos a hablar de cine</i>, Madrid, Biblioteca básica Salvat. GIL DE MURO, E. (2006). <i>De los valores del cine al cine de valores</i>. Burgos, Monte Carmelo. 		

- GOBIERNO DE ARAGÓN (2006): *Cine y aula, promotores de salud*. Zaragoza, Cine y salud.
- GRUPO COMUNICAR (1998): «El cine en las aulas», tema monográfico en *Comunicar*, 11. Huelva, Grupo Comunicar.
- GUBERN, R.: (1995): *Historia del Cine*. Barcelona, Lumen.
- KONINGSBERG I. (2004): *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid, Akal.
- LOSCERTALES, Felicidad y NÚÑEZ, Trinidad (2001): *Violencia en las aulas. El cine como espejo social*. Barcelona. Octaedro.
- MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (1996): *Investigamos el cine, aprendemos a ver cine*. Mural para el alumno y Guía didáctica para el profesor. Murales «Prensa-Escuela». Huelva, Grupo Comunicar.
- MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (1997): «El valor de la imagen en movimiento. Necesidad didáctica de la utilización del cine para una educación en valores», en *Comunicar*, 9; 23-35.
- MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (2002): *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva, Grupo Comunicar.
- ROMAGUERA I RAMIÒ, J. (1991): *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*. Madrid, Ediciones de la Torre.
- *VARIOS (1982): Historia universal del cine*. Barcelona, Planeta.

Elaborado por: Fénix Pérez Moya

Fecha: 18/6/2016

31.Elemento de competencia: Manejo de Recursos Técnicos y Procesos de la Puesta en escena 1.2 (MRTPE 1.2)

Elemento de competencia

Aplica los elementos visuales y sonoros que caracterizan de manera original a una determinada película, fomenta la capacidad analítica, observando cómo estos elementos interactúan, incorporando a su imaginario personal las aportaciones creativas que ha estudiado en otros realizadores notables, desarrollando el espíritu crítico relacionado con la producción audiovisual, mientras reconoce los estilos de realizadores e integra sus recomendaciones para la realización de un cortometraje.

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:

- Concepto de *Puesta en escena*.
- Elementos plásticos de la imagen. Forma, contraste, color, punto de vista o encuadre
- Armonización de los elementos visuales, sonoros, dramáticos, conceptuales, temporales, personajes
- Elementos visuales y sonoros y cómo refuerzan el sentido de la narración.
- Tamaño del encuadre y su posición.
- Métodos iconológicos e iconográficos en el análisis de la obra.

Procedimentales:

- Describe los principales elementos de la puesta en escena
- Analiza secuencias escogidas de importantes piezas cinematográficas.
- Compara el uso de los elementos de la puesta en escena en diferentes películas: elementos visuales,

Indicadores de logros

- Identifica los aspectos que proporcionan originalidad y personalidad a una película, valorando mejor las diferencias entre los géneros.
- Selecciona el uso de los elementos de puesta en escena más adecuados para sus propios proyectos, cortos, spots o documentales.
- Crea nuevos recursos y usos de la imagen, el sonido y los objetos fílmicos o audiovisuales, a fin de realizar una puesta en escena con estilo

<p>escenografía, punto de vista, musicalización, iluminación, color, planos de la imagen, simbología.</p> <p>Actitudinales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interés. • Curiosidad por la imagen. • Atención. • Alegoría: suma de símbolos para representar un concepto complejo. 	propio.
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La escuela o la comunidad , todo público, valorando su contexto. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y aplicar a la creación de un documental sobre el origen de su comunidad.

32.Asignatura: Análisis de la Puesta en Escena en Cine

Mención de la Modalidad	Cine y fotografía
Grado	5to
Asignatura	Análisis de la Puesta en Escena en Cine
Módulo	Formación de Manejo de Recursos Técnicos y Procesos de la Puesta en escena 1
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>El cine es un medio de comunicación, y por tanto es necesario interpretar sus resultados para descubrir qué es lo que nos quieren comunicar. Una película se compone de millones de elementos diferentes que en su conjunto forman una narración con posibilidades de variados</p>	

comentarios. La puesta en escena es la armonización de una serie de elementos visuales, sonoros, conceptuales y temporales, que el director de la película maneja como un director de orquesta, para crear emociones y transmitir mensajes que enriquecen el conjunto de la narración. Esta asignatura tiene por objetivo determinar los elementos que componen la puesta en escena, y cómo interactúan entre ellos.

Elemento de Competencia

Aplica los elementos visuales y sonoros que caracterizan de manera original a una determinada película, fomenta la capacidad analítica, observando cómo estos elementos interactúan, incorporando a su imaginario personal las aportaciones creativas que ha estudiado en otros realizadores notables, desarrollando el espíritu crítico relacionado con la producción audiovisual, mientras reconoce los estilos de realizadores e integra sus recomendaciones para la realización de un cortometraje.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

- Identifica los aspectos que proporcionan originalidad y personalidad a una película, valorando mejor las diferencias entre los géneros.
- Selecciona el uso de los elementos de puesta en escena más adecuados para sus propios proyectos, cortos, spots o documentales.
- Crea nuevos recursos y usos de la imagen, el sonido y los objetos fílmicos o audiovisuales, a fin de crear una puesta en escena con personalidad propia.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Concepto de *Puesta en escena*.
- II. Elementos plásticos de la imagen. Forma, contraste, color, punto de vista o encuadre
- III. Armonización de los elementos visuales, sonoros, dramáticos, conceptuales, temporales, personajes
- IV. Elementos visuales y sonoros y cómo refuerzan el sentido de la narración.
- V. Tamaño del encuadre y su posición.
- VI. Métodos iconológicos e iconográficos en el análisis de la obra.

Procedimentales:

- Describe los principales elementos de la puesta en escena
- Analiza secuencias escogidas de importantes piezas cinematográficas.
- Compara el uso de los elementos de la puesta en escena en diferentes películas: elementos visuales, escenografía, punto de vista, musicalización, iluminación, color, planos de la imagen, simbología.

Actitudinales

- Interés
- Curiosidad por la imagen
- Atención
- Alegoría: suma de símbolos para representar un concepto complejo.

Actividades y estrategias de aprendizaje:

1. Exposición oral y audiovisual: Análisis de una secuencia especialmente impactante, ya sea por su ritmo, la función de la música, cambios dramáticos en la escenografía, el color, la luz, funciones retóricas.
2. Método de proyectos: se analizará un cortometraje, en un proyecto por escrito. En el ejercicio de análisis, cuya extensión deberá ser de dos o tres páginas, los alumnos deberán atender a los siguientes puntos:
 - a) Introducción: en un solo párrafo se debe incluir el título de la película (nota: siempre en cursiva) y los datos más relevantes de su ficha técnica, como: título original de la película, nombre del director, país y año de producción, técnica de animación, autor de la música, actores de doblaje importantes (si los hay). Por último, este párrafo debe incluir la sinopsis del filme, una frase que resume el conflicto principal del relato.
 - b) Desarrollo: Análisis de la puesta en escena: se trata del cuerpo principal del trabajo, atendiendo a los aspectos principales que se reconocen en la puesta en escena, y cómo estos interactúan para lograr el efecto deseado. Asimismo, después del análisis general, se puede seleccionar una escena en concreto para aplicar un análisis más detallado.
 - c) Conclusión personal: se trata de un solo párrafo donde, a modo de cierre, deberá constar la valoración personal de lo que se ha analizado, destacando sus valores y originalidad.
3. Método de preguntas: Durante el análisis en cada clase de una determinada puesta en

escena se le preguntaran a los estudiantes conceptos impartidos en la clase anterior aplicando la técnica de la retro-alimentación.

4. Simulación y juego: Se simularán cada clase la crítica de la puesta en escena de una escena determinada a ser elegida por el docente dependiendo del objetivo de cada clase.

5. Mapas conceptuales: Hacer un mapa conceptual, o un gráfico, en el que se reflejen el contenido temático de la película. Normalmente puede haber varias historias paralelas que confluyen en ciertos momentos.

- a. Analizar una película
- b. Introducir y observar la película de forma reflexiva
- c. Diferenciar las partes de una película
- d. Elementos objetivos
- e. Elementos subjetivos.
- f. Interpretar la puesta en escena
- g. Valoración de la película a nivel estético.
- h. Expresar oral y visualmente las conclusiones.
- i. Publicar reporte escrito en la Web.

6. Otras seleccionadas por el profesor.

Evaluación:

RAE Resultado de Aprendizajes Esperados	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1 Identifica los aspectos que proporcionan originalidad y personalidad a una película, valorando mejor las diferencias entre los géneros.	<ul style="list-style-type: none"> • Interés de los datos ofrecidos en la introducción. • Capacidad de síntesis • Ideas propias y reflexivas sobre la calidad de la puesta en escena 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo escrito. • Exposición audiovisual. • del trabajo. • Prueba objetiva.
2 Selecciona el uso de los elementos de puesta en escena más adecuados	<ul style="list-style-type: none"> • Buena redacción y ortografía • Ordenar el texto de forma lógica y 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de ciclos de

<p>para sus propias películas y proyectos.</p> <p>3 Crea nuevos recursos y usos de la imagen, el sonido y los objetos fílmicos o audiovisuales, a fin de crear una puesta en escena con personalidad propia.</p>	<p>comprensible</p>	<p>apreciación del cine con su propia comunidad donde los estudiantes exponen el análisis de la puesta en escena.</p>
<p>Recursos didácticos: Bibliografías, Internet, papel y lápices, proyecciones de películas.</p>		
<p>Entorno de aprendizaje: Aula ventilada, proyector , pantalla grande</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía: • ARNHEIM, Rudolf, 1957. El cine como arte, Barcelona: Paidós, 1986. • BORDWELL, David, 1985. La narración en el cine de ficción, Barcelona: Paidós, 1996. • DELEUZE, Gilles, 1985. La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2, Barcelona: Paidós, 1987. 		
<p>Elaborado por: Licda. Ninoska Moya R.</p>	<p>Fecha: 21/07/2016</p>	



BACHILLERATO EN CINE Y FOTOGRAFIA
Segundo Ciclo, Modalidad en Artes
(6^{to.})

TERCER AÑO

6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CINE Y FOTOGRAFÍA

1. Elemento de Competencia: Operador de Cámara de Cine y Televisión 2.1 (OC 2.1).

Elemento de competencia

Aplica las técnicas de grabación/filmación con una cámara de video/tv o cine y compone adecuadamente las imágenes conforme a las características que cada medio o producción audiovisual posee.

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:

- Técnicas de realización audiovisual: el rodaje/grabación.
- Captura de la imagen: Formato, Composición, ángulos y planos.
- Movimientos de la cámara
- Normas de continuidad visual: el eje de acción.
- Raccord y continuidad.

Procedimentales:

- Emplea los diferentes tipos cámaras y la variación de sus posiciones.
- Practica con distintas composiciones intercambiando planos y ángulos composiciones.
- Lleva a cabo una correcta captación de

Indicadores de logros

- Identifica y aplica las técnicas, métodos y recursos necesarios para filmar en una producción sencilla en eventos sociales, cortos, spots, o programas de tv .
- Lleva a cabo una grabación, realizando los planos y ángulos elegidos por el directo o encargado de fotografía.
- Maneja la cámara con fluidez y precisión a la hora de realizar cualquier movimiento asignado.
- Sigue las instrucciones del director de fotografía para

<p>la imagen siguiendo las indicaciones del realizador y las practicas realizadas anteriormente por el alumno.</p> <p>Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curiosidad e interés. • Curiosidad y buena percepción visual y sonora. • Trabajo colaborativo. 	<p>lograr la grabación deseada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica la continuidad visual: el eje de acción. Raccord y continuidad en sus grabaciones.
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comerciales de TV, filmaciones, eventos. La escuela y la comunidad. 	<p>Evidencias de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filmar un documento audiovisual de corta duración con técnicas computadora.

33.Asignatura:Técnicas de Filmación en Cine o TV

Mención de la Modalidad	Cine y Fotografía
Grado	6to
Asignatura	Técnicas de Filmación en Cine o TV
Módulo	-
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>Es fundamental conocer la cámara y sus partes, pero también manejar los aspectos técnicos que se verán reflejados a través de ella, para así lograr un buen producto audiovisual. En el primer nivel de esta competencia se realizó una introducción.</p>

Por lo tanto, en la asignatura de “Técnicas de grabación/filmación trata de orientar al bachiller a conocer todos aspectos que convergen en una realización audiovisual desde la preproducción hasta la realización según la idea del director. El camarógrafo interpreta la idea para tomar con exactitud la imagen según el mensaje que quiere comunicar el guionista.

Elemento de Competencia

Aplica las técnicas de grabación/filmación con una cámara de video/tv o cine y compone adecuadamente las imágenes conforme a las características que cada medio o producción audiovisual posee.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

1. Identifica y aplica las técnicas, métodos y recursos necesarios para filmar en una producción sencilla en eventos sociales, cortos, spots, o programas de tv .
2. Lleva a cabo una grabación, realizando los planos y ángulos elegidos por el directo o encargado de fotografía.
3. Maneja la cámara con fluidez y precisión a la hora de realizar cualquier movimiento asignado.
4. Sigue las instrucciones del director de fotografía para lograr la grabación deseada.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Técnicas de realización audiovisual: el rodaje/grabación.
- II. Captura de la imagen: Formato, Composición, ángulos y planos.
- III. Movimientos de la cámara
- IV. Normas de continuidad visual: el eje de acción. Raccord y continuidad.

Procedimentales:

- Señala los diferentes tipos cámaras y la variación de sus posiciones.
- Practica con distintas composiciones intercambiando planos y ángulos

composiciones

- Lleva a cabo una correcta captación de la imagen siguiendo las indicaciones del realizador y las practicas realizadas anteriormente por el alumno.

Actitudinales:

- Creatividad.
- Organización y previsión.
- Responsabilidad
- Valor del proceso de enseñanza-aprendizaje

Actividades y estrategias de aprendizaje:

- Exposición oral y audiovisual sobre las técnicas y géneros de los medios audiovisuales.
- Desarrollo de documentos técnicos para una producción audiovisual, tales como: guion, story board y story line, escaleta, etc.
- Práctica física con cámaras de estudio de tv y de cine.
- Captación de imágenes según el concepto del director o realizador.
- Muestra de video tutoriales como recurso didáctico para establecer comparaciones entre materiales grabados con cámaras de cine, cámara de tv u otros tipos de cámaras.

Evaluación

RAE Resultados del Aprendizajes Esperados	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Identifica y aplica las técnicas, métodos y recursos necesarios para una producción de tv o cine.	<ul style="list-style-type: none">• Describe posibles técnicas audiovisuales a utilizar.• Redacta documentos de acuerdo a los parámetros y especificaciones que tendrá el audiovisual.	<ul style="list-style-type: none">• Informe de desarrollo sobre el tema.• Exposición en clases.• Trabajo escrito sobre los pasos a realizar en una producción

		audiovisual.
2. Lleva a cabo una grabación, realizando los planos y ángulos elegidos por el directo o encargado de fotografía.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza documentos técnicos que sirven como guía para la realización de un producción. • Capta imágenes, de un género audiovisual asignado según las especificaciones dadas. • Transfiere el material grabado, para su posterior edición. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación sobre los géneros y técnicas audiovisuales. • Práctica en el aula, y manipulación de las cámaras que se utilizarán. • Realización y entrega del material grabado para post-producción.
3. Maneja la cámara con fluidez y precisión a la hora de realizar cualquier movimiento asignado.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina cuales son las diferentes técnicas y géneros existentes en la actualidad. • Describe los roles que formaran parte 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del libro de producción, que contenga todos los documentos necesarios para un proyecto audiovisual. • Exposición en clase sobre los movimientos de

	<p>de un proyecto audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planifica un proyecto audiovisual desde la pre producción hasta el momento de grabación. realizar (Genero, técnica, formato, etc.). 	<p>cámara.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización de un audiovisual donde se asignen varios movimientos de cámara. • Realización y entrega de la planificación y los documentos necesarios para un buen manejo de cámara • Exposición de trabajos finales.
<p>Recursos Didácticos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplares de cámaras tanto de cine como de televisión • Pizarra para marcadores y Marcadores de pizarra, para cualquier tipo de ejemplificación. • Computadoras con acceso a internet para que el profesor tenga la facilidad de buscar cualquier material de referencia. • Recursos audiovisuales (TIC): Proyector, laptop, bocinas u otro recurso multimedia para mostrar material audiovisual de ejemplificación o tutorial. 		
<p>Entorno de aprendizaje</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Aula para impartir teoría • Laboratorio de computadoras ambientado y con espacio para exposiciones o muestras de equipos por parte del profesor. • Visita a un set o estudio de tv en pleno rodaje, para poder apreciar el manejo del operador de cámara. 		
<p>Bibliografía</p>		

- <https://www.caib.es/sacmicrofront/archivopub.do?ctrl=MCRST350ZI48040&id=48040>
- <http://www.formacionaudiovisual.com/curso-operador-camara>
- <https://www.miproximopaso.org/profile/summary/27-4031.00>
- <https://www.escuelaces.com/titulos-propios/tpvideo-operador-de-camara-de-cine-y-tv/#1449678491312-13b1c0c7-9bc4>
- <https://www.escuelaces.com/titulos-propios/tpvideo-operador-de-camara-de-cine-y-tv/#1449678491312-13b1c0c7-9bc4>
- <http://www.educaweb.com/profesion/operador-camara-346/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Camar%C3%B3grafo>
- Realización Audiovisual, María Bestard Luciano, Editorial UOC, 2011
- TELEVISIÓN, REALIZACIÓN Y LENGUAJE AUDIOVISUAL, José María Castillo, 2009
- REALIZACIÓN DE LOS GÉNEROS TELEVISIVOS, Jaime Barroso, Síntesis 1996
- Manual para la producción audiovisual, Editorial Novasur
- Manual de producción Audiovisual, Conciencia TV, 2014
- <http://www.euroinnova.do/Tecnico-Postproduccion-Sonido-Cine-Online>
- http://www.laboris.net/static/ca_profesion_tecnico-postproduccion.aspx
- <http://www.arcos.cl/carreras/escuela-de-cine-y-audiovisual/post-produccion-en-video-digital/>
- http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m2_2/fases_de_la_produccion_audiovisual.html
- <https://prezi.com/auewdisxlqfl/etapas-de-la-produccion-audiovisual/>
- <http://www.todofp.es/todofp/que-como-y-donde-estudiar/que-estudiar/familias/imagen-sonido/realizacion-audiovisuales-espectaculos.html>

Elaborado por: Leonardo Rosario

Fecha:

34.Elemento de Competencia: Manejo de Recursos Técnicos y Procesos de la Puesta en Escena 2.1 (MRTPE 2.1)

Elemento de competencia

Interpreta personajes, según el talento artístico de la Actuación de Cine-Tv, de acuerdo al Personaje, siguiendo los lineamientos de un perfil físico, intelectual y psicológico para el Cine, TV y para Medios de Comunicación Digital

Competencias Fundamentales:

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

Contenidos:

Conceptuales:

- Técnicas y adiestramiento de acuerdo al Perfil Físico y Psicológico del Personaje.
- Obtienen las Técnicas especializadas y secretos de un Actor de Cine Método de Actuación de Cine: Movie TV-New de Carlos Mercado
- Leen las Técnicas de Actuación de Stanislavski

Procedimentales:

- Analizan diversos Personajes del Cine
- Exponen diversos Tipos de Personajes
- Identifica Personajes principales y secundarios
- Interpretan Escenas Humorísticas, románticas, violentas, etc.
- Analizan al Actor en sus aspectos: Intelectual, físico y psicológico.
- Debaten problemáticas dentro del rodaje.

Actitudinales:

- Ético profesional en su comportamiento como Actor.
- Curiosidad por la investigación
- Perfeccionamiento en su escogencia.
- Creatividad

Indicadores de logros

- Identifica y personifica diversos papeles
- Lee de forma interpretativa Guiones de Cine.
- Se prepara para un Casting.
- Usa expresiones de forma coherente con el personaje, tanto en su rostro como con el cuerpo.
- Construye su personaje en la pre- producción.
- Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual
- Sabe desplazarse en un Plató de exteriores e interiores.
- Se maneja con seguridad frente a las cámaras en sus desplazamientos de miradas y desplazamientos corporales.

<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> La escuela y la comunidad. Comerciales sencillos de TV, cortos, filmaciones, eventos. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> Demo o Videobook de actuaciones realizadas en diversos papeles.
---	---

35. Asignatura: Actuación de Cine

Mención de la Modalidad	
Grado	Cine y Fotografía
Grado	6to
Asignatura	Actuación de Cine
Módulo	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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 semanales	5
<p>Introducción:</p> <p>El Cine en República Dominicana ha repuntado los últimos años. Se espera en poco tiempo lograr una industria cinematográfica fortalecida por el gobierno e inversiones extranjeras. Muchos jóvenes tienen el talento pero no la preparación. Si bien es cierto existen escuelas de teatro, pero son extensos sus Métodos y enseñanza-aprendizaje, y no los enfrentan directamente para la actuación del Cine-TV, que mucho difiere en sus técnicas.</p> <p>ACTUACION DE CINE-TV, se formará directamente en el talento artístico de la Actuación de Cine-Tv, de acuerdo al Personaje, siguiendo los lineamientos de un Perfil físico, intelectual y psicológico para el Cine, TV y para Medios de Comunicación Digital (Spots, Animaciones, Cortometrajes y largometrajes)</p> <p>En esta materia se espera que el alumno logre realizar sus personajes de acuerdo al género elegido, para que cualquier Director o Realizador lleve ese Personaje a la pantalla grande o chica.</p>	
<p>Elemento de Competencia</p> <p>Interpreta personajes, según el talento artístico de la Actuación de Cine-Tv, de acuerdo al Personaje, siguiendo los lineamientos de un perfil físico, intelectual y psicológico para el</p>	

Resultados de aprendizaje esperados:

1. Identifica y personifica diversos papeles
2. Lee de forma interpretativa Guiones de Cine.
3. Se prepara para un Casting.
4. Usa expresiones de forma coherente con el personaje, tanto en su rostro como con el cuerpo.
5. Construye su personaje en la Pre- producción.
6. Graba su Videobook.
7. Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual
8. Sabe desplazarse en un Plató de exteriores e interiores.
9. Se maneja con seguridad frente a las cámaras en sus desplazamientos de miradas y desplazamientos corporales.

Contenidos:

Conceptuales:

- Técnicas y adiestramiento de acuerdo al Perfil Físico y Psicológico del Personaje.
- Obtienen las Técnicas especializadas y secretos de un Actor de Cine Método de Actuación de Cine: Movie TV-New de Carlos Mercado
- Leen las Técnicas de Actuación de Stanislavski

Procedimentales:

- Analizan diversos Personajes del Cine
- Exponen diversos Tipos de Personajes
- Identifica Personajes principales y secundarios
- Interpretan Escenas Humorísticas, románticas, violentas, etc.
- Analizan al Actor en sus aspectos: Intelectual, físico y psicológico.
- Debaten problemáticas dentro del rodaje.

Actitudinales:

- Ético profesional en su comportamiento como Actor.
- Curiosidad por la investigación
- Perfeccionamiento en su escogencia.
- Creatividad

Actividades y estrategias de aprendizaje:

- El estudiante expone oralmente su tipo de Personajes.
- Maneja todas sus Expresiones faciales de acuerdo a Sentimientos y reacciones.
- Se desplaza en el Plató frente a la Cámara.
- Sabe identificar el Personaje dentro de la historia.
- Desarrollan su Personaje (Construcción de Personaje).
- Desarrollan su creatividad a través de la Escogencia llevándolo a identificar cada

personaje.

- Escenifican diversos Dramas en Interiores y Exteriores.
- Se aprenden diálogos y parlamentos de algunas Escenas.
- Ponen en práctica las técnicas y trucajes que se dan durante las clases.
- Se graban sus prácticas de Actuación desde el inicio hasta el final.
- Crean un Cortometraje, Spot o Animación como examen final.

Evaluación:

<p>RAE Resultado de Aprendizajes Esterados</p>	<p>Criterios de Evaluación:</p>	<p>Técnicas e instrumentos de evaluación:</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y personifica diversos Papeles: El Psicópata, el Esquizofrénico, el Drogadicto, el Ciego, el Villano, etc. • Lee Guiones de Cine. • Se prepara para un Casting. • Usa expresiones tanto en su rostro como con el cuerpo. • construye su personaje en la Pre-producción. • Graba su Videoboock • Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual • Sabe desplazarse en un Plató de exteriores e interiores. • Se maneja con 	<ul style="list-style-type: none"> • Redacta una Prueba de acuerdo a las técnicas aprendidas. • Estructura el contenido en base a cada una de las técnicas aprendidas. • Analizar cada uno de los elementos que son necesarios para lograr la credibilidad en el Personaje. • Analizar los elementos de diferentes técnicas para lograr la credibilidad y construcción del personaje. • Observar cada una de las expresiones. • Verificar qué técnicas se emplearon para lograr transmitir sus expresiones. • Valorar la técnica que empleó para la construcción de su Personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tareas o trabajos • Presentación en clase. • Elaborar un Formulario de Prueba para evaluar la Actuación. • Revisa y valora. • Tarea y trabajos. • Grabaciones audiovisuales • Simulaciones • Opiniones • Observación • Demo con

<p>seguridad frente a las Cámaras en sus desplazamientos de miradas y desplazamientos corporales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el tipo de vestuario, accesorios y maquillaje que debe llevar su personaje. • Sabe dar los pasos escénicos con todo el realismo posible. • Maneja las Técnicas especializadas y secretos de un Actor de Cine (Movie TV-New) • Hace Doblaje y Montaje de Voz en la Post- Producción. • Presenta y proyecta un Cortometraje, Spot o Animación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar los ensayos de su cortometraje • Revisar y analizar en su conjunto el cortometraje proyectado. • Realiza preparación para su papel • Previene los Peligros antes, dentro y fuera del rodaje. 	<p>actuaciones de cortos.</p>
---	--	-------------------------------

Recursos Didácticos

1. Estudio de grabación
2. Cámara para Grabar a los alumnos.
3. Monitor Plasma (Pantalla Grande) para reproducir.
4. Juego de Luces para Set (Plató)
5. Set con fondo de Cromakey verde
6. Micrófono Omni - direccional (Boom)
7. Pequeña Escenografía (Una Sala de casa)
8. Pizarra con marcadores.
9. Butacas suficientes para la cantidad de alumnos.
10. Proyector
11. Bocinas
12. Computadora o Laptop para el Profesor
13. Power Point
14. Fotocopiadora
15. Internet.

Entorno de aprendizaje

- Salón ventilado, limpio y muy amplio.

Bibliografía y Web grafía

- Método de Actuación para Cine y TV: "Movie- TV New" – Carlos Mercado
- "La preparación del actor" de Konstantin Stanislavsky
- "Sobre la técnica de actuación" Michael Chekhov.
- "Actuando para la cámara: Manual de actores para cine y TV" de Tony Barr.
- Así se hacen las películas – Sidney Lumet.
- El Cine y sus Oficios – Michel Chion.
- Cómo se hace una película – Linda Seger y Edward J. Whetmore.
- Hacer – Actuar (Jorge Eines) MEGA: <http://adf.ly/lw0Yr>
- El método del Actor's Studio – Conversaciones con Lee Strasberg MEGA: <http://adf.ly/lw1oh>
- La construcción del personaje – Resumen de la Escuela de Arte de Moscú: MEGA: <http://adf.ly/lw4I0>

Elaborado por: Carlos Mercado

Fecha: abril 2016

36. Elemento de Competencia: Selección y Dirección de Talentos y Actuación (CAST)

Elemento de competencia

Reconoce las características que deben tener los talentos requeridos para la obra audiovisual, los estilos de actuación, así como los requerimientos según la época histórica, el estilo y el género de la obra cinematográfica de corta duración para determinar, según cada personaje, su vestuario, peinado, maquillaje o efectos especiales.

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.

216

✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Saberes esenciales

- Conocimiento de las clasificaciones de talentos.
- Conocimientos de los derechos y deberes de los actores.
- Conocimientos de consecuencias legales de usos de imagen de los talentos.
- Conocimiento de preparación y promoción de carpeta de casting.
- Conocimiento de estándares internacionales y nacionales de la presentación de talentos y usos de la imagen.
- Conocimientos de tejidos y equipo del vestuarista y lugares dónde conseguir vestuario ya realizados o las telas para su confección.
- Conocimiento de los estilos audiovisuales, la iluminación y el comportamiento del color.
- Conceptos de continuidad, diseño gráfico y ficha técnica de los actores.

Procedimentales

- Habilidad para identificar los talentos adecuados a partir de la solicitud del director(a).
- Seleccionar según los estilos de actuación requeridos.
- Seleccionar y gestionar vestuarios
- Diseñar maquillaje según el personaje
- Diseñar peinado según el personaje

Actitudinales

- Ejecuta el desempeño de sus labores con eficiencia, rigor, puntualidad e integración con el equipo humano.

Indicadores de logros

- Presenta los talentos adecuados a las necesidades de la obra cinematográfica y a la visión del director(a).
- Hace casting (desde las llamadas iniciales, fotografías adecuadas, hasta la carpeta final) y presenta carpeta de casting consistente a los requerimientos de un mercado específico.
- Reconoce las necesidades del director(a) y del mercado hacia el cual está dirigida la obra.
- Analiza los personajes de un guión para comprender su carácter y perfil psicológico.
- Analiza la historia del vestuario, realiza los diseños y cotizaciones, con fines de suministrarlo y dar seguimiento en el departamento de vestuario de una producción de cine, fotográfica o audiovisual de acuerdo con los rigores exigidos por el Director y utilizando los protocolos profesionales y sociales.
- Aplicará las técnicas para la creación y realización de diseños de vestuarios tanto simples como complejos y que se correspondan y armonicen con el maquillaje, el peinado, de una obra o guion escénico.
- Establece relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y los personajes según su papel y significado, lo que

	<p>comunican en la trama</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza diseños con referencias y/o dibujos de vestuarios, peinados y maquillajes para producciones de cine, audiovisuales (documentales, televisión) y sesiones fotográficas, a partir de un guión.
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La escuela y la comunidad. Comerciales sencillos de TV, filmaciones, eventos. 	<p>Evidencias de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> Preparación y ejecución de un casting para un cortometraje. Diseñar la caracterización según los personajes, selección de vestuario, peinado, maquillaje.

37. Asignatura: Casting y Caracterización de Personajes

Mención de la Modalidad	Cine y Fotografía
Grado	6to
Asignatura	Casting y Caracterización de Personajes
Módulo	Formación Manejo de Recursos Técnicos y Procesos de la Puesta en Escena (MRTPE 2)
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:	La asignatura Casting y Caracterización de los Personajes introduce al estudiante en las técnicas para la realización de un casting según un guión determinado, analizando los

estilos de actuación, con referencia de obras audiovisuales magistrales, y estudiando así la plasticidad de la actuación y la representación de personajes. Está muy vinculada a la asignatura de actuación, y se trata de profundizar en el guión y la comprensión del perfil psicológico del personaje, para luego diseñar también el vestuario, peinado y maquillaje más adecuado, en cada escena, según los estilos, la época, y el mensaje visual significativo de la obra. Se tomarán en cuenta las características dramáticas y fisonomía del actor o modelo.

Se entiende el vestido y el maquillaje y peinado como la expresión visual del personaje, su dramatismo, la continuidad en la trama, escena por escena, para asegurar todos los detalles que hacen creíble la historia y sus personajes.

Elemento de competencia:

Reconoce las características que deben tener los talentos requeridos para la obra audiovisual, los estilos de actuación, así como los requerimientos según la época histórica, el estilo y el género de la obra cinematográfica de corta duración, para determinar, y diseñar según cada personaje, su vestuario, peinado, maquillaje o efectos especiales.

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. Presenta los talentos adecuados a las necesidades de la obra cinematográfica y a la visión del director(a).
2. Hace casting (desde las llamadas iniciales, fotografías adecuadas, hasta la carpeta final) y presenta carpeta de casting consistente a los requerimientos de un mercado específico.
3. Reconoce las necesidades del director(a) y del mercado hacia el cual está dirigida la obra.
4. Analiza los personajes de un guión para comprender su carácter y perfil psicológico.
5. Analiza la historia del vestuario, realiza los diseños y cotizaciones, con fines de suministrarlo y dar seguimiento en el departamento de vestuario de una producción de cine, fotográfica o audiovisual de acuerdo con los rigores exigidos por el Director y utilizando los protocolos profesionales y sociales.
6. Aplicará las técnicas para la creación y realización de diseños de vestuarios tanto simples como complejos y que se correspondan y armonicen con el maquillaje, el peinado, de una obra o guion escénico.
7. Establecerá relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y los personajes según su papel y significado que comunican en la trama
8. Realiza diseños con referencias y/o dibujos de vestuarios, peinados y maquillajes para producciones de cine, audiovisuales (documentales, televisión) y sesiones fotográficas, a partir de un guión.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

Conceptuales:

- Conocimiento de las clasificaciones de talentos.
- Conocimientos de los derechos y deberes de los actores.
- Conocimientos de consecuencias legales de usos de imagen de los talentos.
- Conocimiento de preparación y promoción de carpeta de casting.

- Conocimiento de estándares internacionales y nacionales de la presentación de talentos y usos de la imagen.
- Conocimientos de tejidos y equipo del vestuarista y lugares dónde conseguir vestuario ya realizados o las telas para su confección.
- Conocimiento de los estilos audiovisuales, la iluminación y el comportamiento del color.
- Conceptos de continuidad, diseño gráfico y ficha técnica de los actores.
- Conceptos de: Diseño gráfico secuencial (storyboard), continuidad (raccord), pre-filmación, rodaje post-filmación y el primer plano, el encuadre y el montaje.

Procedimentales:

- Argumenta sobre la apariencia de los personajes en el vestuario, el peinado y el maquillaje como signo. Color, textura, línea, etc. como instrumentos informacionales de la psicología y carácter de los personajes. El color, clasificación y armonías. Conocimiento de iluminación y su comportamiento sobre el color del vestuario.

- Habilidad para identificar los talentos adecuados a partir de la solicitud del director(a).
- Seleccionar según los estilos de actuación requeridos.
- Seleccionar y gestionar vestuarios
- Diseñar maquillaje según el personaje
- Realiza Maquillajes de época: egipcios, Edad Media, el Siglo XVIII, el Siglo XX y sus distintas décadas.

- Envejecimiento y rejuvenecimiento. Aplica y desmonta posticerías.

- Efectos: sudor, lágrimas, dientes menos o deformados.

- Heridas de distinto tipo: cortes, arañazos quemaduras por fricción, labios agrietados, heridas quirúrgicas con y sin sutura, balazos, etc.
- Máscaras de papel mache y/o látex.
- Envejecimiento del rostro mediante la técnica del contraste
- Envejecimiento del rostro con goma líquida y con papel.
- Diseño de ficha de los actores, y diseño gráfico secuencial.
- El retoque y mantenimiento en plató.
- Diseñar peinado según el personaje

Actitudinales:

- Incentiva su capacidad investigadora con el objeto de potenciar su creatividad personal, situándose en el ámbito cultural como un profesional activo, crítico, consciente y creativo.
- Se integra de manera productiva en los grupos de trabajo respetando la puntualidad, el rigor, la creatividad y el entusiasmo, en una producción escénica.
- Expresa curiosidad e interés por la moda
- Aplica medidas de seguridad.
- Aplica protocolo laboral y social.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. Realización de dinámicas de rol playing para determinar la importancia de un buen casting.
2. Hace el análisis y valoración de los elementos más significativos y explícitos que favorezcan la mejor comprensión del tema.
3. Se hacen demostraciones visuales, como por ejemplo de diseños de fichas técnicas de los vestuarios, peinados y maquillajes de los actores
4. Observar películas específicas para analizar los estilos de actuación, el guión, los personajes, la caracterización, los vestuarios, peinados, maquillajes, iluminación, decoración del set.

5. Utilizan los recursos de bibliografías, tutoriales (Web, YouTube), videos, sobre esta asignatura.
6. Visitas a platós y otros escenarios de producciones de cine o de TV

Evaluación:

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

<ol style="list-style-type: none"> 1. Indicadores de logros. 2. Presenta los talentos adecuados a las necesidades de la obra cinematográfica y a la visión del director(a). 3. Hace casting (desde las llamadas iniciales, fotografías adecuadas, hasta la carpeta final) y presenta carpeta de casting consistente a los requerimientos de un mercado específico. 4. Reconoce las necesidades del director(a) y del mercado hacia el cual está dirigida la obra. 5. Analiza los personajes de un guión para comprender su carácter y perfil psicológico. 6. Analiza la historia del vestuario, realiza los diseños y cotizaciones, con fines de suministrarlo y dar seguimiento en el departamento de vestuario de una producción de cine, 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características de los personajes, estilos de actuación requeridos, presenta preselección de talentos. • Identifica texturas de tejidos, pelucas, y ubica lugares donde se consiguen materiales para realización de vestuarios, peinados y maquillajes incluso efectos especiales si fuera necesario • Argumenta posibilidades de realización. • Determina el producto artístico a ofrecer, con sus correspondientes características, y justifica su importancia y 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba objetiva con preguntas de selección, completar frase, apareamiento de respuestas • Exposición oral. • Reporte escrito de investigación. • Prueba práctica que plasme diseños de vestuario, peinado y maquillaje, ficha técnica y medidas del cuerpo de un actor.
---	--	--

<p>fotográfica o audiovisual de acuerdo con los rigores exigidos por el Director y utilizando los protocolos profesionales y sociales.</p> <p>7. Aplicará las técnicas para la creación y realización de diseños de vestuarios tanto simples como complejos y que se correspondan y armonicen con el maquillaje, el peinado, de una obra o guion escénico.</p> <p>8. Establecerá relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y los personajes según su papel y significado que comunican en la trama</p> <p>9. Realiza diseños con referencias y/o dibujos de vestuarios, peinados y maquillajes para producciones de cine, audiovisuales (documentales, televisión) y sesiones</p>	<p>oportunidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe las actividades, su cronograma y los roles y funciones de cada involucrado. • Organiza y valora los recursos necesarios en cada una de las etapas/actividades. 	
--	--	--

<p>fotográficas, a partir de un guión.</p> <p>10. Recoge información significativa, analizándola, sintetizándola y gestionándola adecuadamente.</p> <p>11. Responde a las exigencias estéticas y de calidad requeridas por el Director Artístico.</p>		
---	--	--

Recursos didácticos

Recursos didácticos:

- 1- Proyector, DVD, película preseleccionadas por el docente.
- 2- Libros con literaturas e ilustraciones.
- 3- Computadora para ver tutoriales demostrativos y películas (en YouTube) y otros portales.
- 4- Asistirán a películas y salas de espectáculos, donde se utilicen vestuarios históricos; musicales, óperas, zarzuelas y ballets.

Entorno de aprendizaje:

Aula y platos, salas de cine, salas de espectáculos.

Se procurará un clima sin tensiones para no coartar la creatividad de los educandos.

Bibliografía:

- BEAULIEU M. El Vestido Antiguo y Medieval, Francia, 1971.
- BEAULIEU M. El Vestido Moderno y Contemporáneo. Francia, 1971.
- EDGAR MARTÍNEZ MASDEU. Maquillaje teatral. Puerto Rico, 1985.
- CORSON R., Stage Makeup. New Jersey, 1980.
- BUCHMAN H., Film and Television Makeup. New York, 1980.
- BAYGAN LEE, Maquillaje para Teatro, Cine y Televisión, NY, 1986.
- KEHOE V. The Technique of Film and Television. NY, 1975.
- SARVINI TOM. Bizarro or Grand Illusion. NY, 1990.
- KEHOE V. Especial Makeup Effects. NY, 1989.
- BAYGAN LEE. Technique of Three Dimensional Makeup. NY, 1982.
- JOSE MARÍA ANGELINI. DANIEL A. DURSO. EUGENIA MOSTEIRO. ANDY SANZO. El maquillaje escénico. Libros del Rojas, Buenos Aires, 2004.
- NINOSKA MOYA. Maquillaje Cinematográfico (en proceso de edición).

Videos

- KELLY BOB. Instructional Theatrical Makeup No. 1.
- KELLY BOB. Instructional Theatrical Makeup No. 2.

Elaborado por: Licda. Ninoska A. Moya Ramírez

Fecha: 22/3/2016

38.Elemento de competencia: Manejo de Recursos Técnicos y Procesos de la Puesta en Escena (MRTPE 2.3)

Elemento de competencia: Aplica los recursos de sonido y efectos especiales y audiovisuales que ofrecen, en general, los programas de edición, postproducción, animación y sonorización. Reconoce la importancia del sonido en directo y de la musicalización en las obras cinematográficas.

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

- Conoce la importancia de la edición.
- Conoce de manera básica los principales programas de edición y sus herramientas.
- Conoce los principales programas de animación y sus herramientas.
- Conoce los principales programas de sonorización y sus herramientas.
- Conocimiento básico de las técnicas de stop motion y animación.

Procedimentales:

- Uso de computadoras para el manejo de los programas de edición de imagen y sonido.
- Hacer los distintos tipos de grabaciones y su edición posterior (social, comercial, , periodística), bien empleando los elementos de composición, y musicalización
- Dominio de los tipos de iluminación.

Actitudinales:

- Curiosidad e interés por la comunicación

Indicadores de logros

- Experimenta la apreciación musical y acústica y su desarrollo histórico en relación a la imagen en movimiento
- Edita un material de su captura.
- Incorpora en una obra cinematográfica sencilla los recursos técnicos aprendidos.
- Graba el audio en directo de una grabación, digitaliza y sonoriza la pieza.
- Aplica técnicas de edición digital de audio y procesamiento del sonido.
- Crea Foley, efectos digitales y musicalización mediante software especiales para sonido (Adobe audition)
- Desarrolla proyectos de captura de audio y creación de bandas sonoras, así como mezcla y diseño de sonidos para cualquier audiovisual.

visual. <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo. 	
Rango de aplicación: <ul style="list-style-type: none"> • Comerciales de TV, filmaciones, eventos. • La escuela y la comunidad. 	Evidencias de desempeño: <ul style="list-style-type: none"> • Edición y manejo post de un documento audiovisual de corta duración con técnicas computadora.

39. Asignatura: Edición, Sonido y Musicalización

Mención de la Modalidad	Cine y Fotografía
Grado	6to
Asignatura	Edición, Sonido y Musicalización
Módulo	Formación Manejo de Recursos Técnicos y Procesos de la Puesta en Escena (MRTPE 2)
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>Las Producciones Audiovisuales se basan en dos puntos fundamentales: el audio y el video. El Sonido es un efecto de captación de gran importancia en los medios de comunicación; Un 40% en la televisión y un 100% en la radio.</p> <p>La materia de producción de Sonido y Musicalización es esencial para enseñar a optimizar técnicas y lograr en el alumno una habilidad, que es el de</p>	

estimular y cautivar en una forma creativa con música y sonidos los mensajes publicitarios, jingles o cualquier trabajo audiovisual para llevarlos a la Radio o a la televisión con tecnología actualizada.

Elemento de Competencia

Diseña, recrea y edita el ambiente sonoro de una producción audiovisual atendiendo a los significados, la estética de los textos y narraciones, según los efectos sonoros y bandas sonoras deseadas para dar intensidad al ambiente o la escena de la filmación.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

1. Experimenta la apreciación musical y acústica y su desarrollo histórico en relación a la imagen en movimiento
2. Edita un material de su captura.
3. Incorpora en una obra cinematográfica sencilla los recursos técnicos aprendidos.
4. Graba el audio en directo de una grabación, digitaliza y sonoriza la pieza.
5. Aplica técnicas de edición digital de audio y procesamiento del sonido.
6. Crea Foley, efectos digitales y musicalización mediante software especiales para sonido (Adobe audition)
7. Desarrolla proyectos de captura de audio y creación de bandas sonoras, así como mezcla y diseño de sonidos para cualquier audiovisual.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Fundamentos e historia de la música.
- II. Semiótica, estética y tecnología del sonido
- III. Taller de edición digital de audio y procesamiento del sonido.
- IV. Musicalización y grabación de música y sonido en estudio.

Procedimentales:

- Realizar entrenamientos auditivos.
- Interactuar con el software de edición de audio.
- Crear ambientes de apreciación musical y desglosar una serie de pasos a seguir

para el proceso de edición.

- Elaborar proyectos audiovisuales que conlleven desde la creación musical de la banda sonora hasta el diseño y mezcla de sonidos.

Actitudinales:

- Fomento de la creatividad.
- Valoración de la responsabilidad y entrega a tiempo.
- Desarrollo del sentido de organización y previsión.
- Fomento de la calidad en la entrega y presentación.

Actividades y estrategias de aprendizaje:

- Exposición oral y audiovisual del contenido (términos, conceptos, ejemplos, etc.)
- Redacción los contenidos (Conceptuales, procedimentales y actitudinales) a trabajarse.
- Producción creativa sobre terminología audiovisual.
- Introducción a los diferentes programas de edición digital de audio.
- Desglose de los requisitos mínimos y configuración básica del software para iniciar un proyecto.
- Exposición sobre lenguaje audiovisual y apreciación musical.
- Método de preguntas sobre el material expuesto del software.
- Desarrollo de juego de roles en base a las diferentes etapas de edición digital de audio.
- Panel de discusión del tema de creación de efectos de sonido.
- Conceptualización, grabación y edición de una banda sonora para un audiovisual determinado.
- Utilización de video tutoriales como recurso didáctico para apoyar los conocimientos sobre el software de edición de audio digital.

Evaluación

RAE Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Experimenta la apreciación musical y acústica y su historia, aplicada al cine.	<ul style="list-style-type: none">• Desarrolla los términos y conceptos relacionados con el sonido y la música de manera	<ul style="list-style-type: none">• Ensayo:• Examen con tiempo límite.

	<p>clara.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue las funciones de cada uno de estos términos y lo pone en práctica dependiendo del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe de investigación sobre el tema. • Exposición en clases.
<p>2. Aplica técnicas sencillas de edición digital de audio y procesamiento del sonido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las herramientas básicas del programa de edición. • Aplica los conocimientos sobre sonido y musicalización. • A partir de estos conocimientos puede utilizar otros programas de edición de audio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de aplicación grupal de doblaje de un comercial. • Practica individual en aula que muestre la destreza de cada estudiante con el programa y sus herramientas. • Investigación sobre otros software y sus herramientas
<p>3. Crea Foley, efectos digitales y musicalización mediante software especiales para sonido (Adobe audition)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla procesos de creación de efectos de sala (Foley) utilizando la percusión corporal, instrumentos y demás. • Determina cual es la técnica adecuada para la 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo, ensayo para casa. • Documento escrito de un listado de efectos aplicables en una producción.

	<p>musicalización de un spot, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplea códigos y maneja las diferentes herramientas para armar el audio de una producción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición en clase. • Grabación de sonidos ambientes y de sala, para su posterior montaje.
<p>4. Desarrolla proyectos de captura de audio y creación de bandas sonoras, así como mezcla y diseño de sonidos para cualquier audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica el diseño de sonidos para cualquier tipo de proyecto audiovisual a realizar. • Dirige la musicalización y monta la banda sonora de muestras culturales artísticas, publicitarias o corporativas. • Organiza actividades donde se utilice la captura de sonidos ambientes y de estudio, para una posterior mezcla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Doblaje y montaje de audio a un proyecto grabado previamente. • Proyecto de aplicación grupal estudio de grabación. • Práctica individual • Realización del proyecto audiovisual integrando todas etapas.
<p>Recursos Didácticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra para marcadores y Marcadores de pizarra, para cualquier tipo de ejemplificación. • Cantidad de butacas por estudiantes en la sesión • Software de edición de audio (Adobe Audition, Ableton Live, Pro Tools, Fruit Loops, Sound Track Pro) 		

- Computadoras con el software de edición de audio previamente instalado
- Internet para la búsqueda de información sobre edición.
- Recursos audiovisuales (TIC): Proyector, laptop, bocinas u otro recurso multimedia para mostrar material audiovisual de ejemplificación o tutorial.
- Facilidad de fotocopias para material de apoyo.

Entorno de aprendizaje

- Aula para impartir teoría
- Laboratorio de computadoras ambientado con los estándares de un estudio de grabación.
- Visita a emisoras radiales y estudios de grabación con tal de apreciar el proceso de grabación, edición y post producción de proyectos actuales.

Bibliografía

- Ferrari Francisco “La Radio y su creatividad”
- Kleppner’s Otto “La Publicidad”
- PC Today Sonido Digital No.47
- <http://sites.unapec.edu.do/carreras/pensum/all/art-317web.pdf>
- <http://www.unitec.edu.co/article/tecnolog%C3%ADa-en-producci%C3%B3n-de-sonido-y-musicalizaci%C3%B3n>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Efecto_de_sala
- <http://filmsound.org/terminology/foley.htm>
- Acústica y Sistemas de Sonido - Ing. Federico Miyara, 2004
- <http://www.fceia.unr.edu.ar/acustica/prologo.htm>
- Sistemas de Sonido Diseño y Optimización - Bob McCarthy, Editorial Alvalena

- Ingeniería Acústica Teoría y Aplicaciones - Michael Möser & José Luis Barros, 2da edición
- <http://www.publicacions.ub.edu/refs/indices/07638.pdf>
- Música y Sonido en los audiovisuales, Josep Gustems, 2014
- <http://www.identi.li/index.php?topic=253919>
- https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=jll8FG-MF4o
- Beltrán Moner, Rafael 1991, Ambientación musical, instituto Oficial de la Radio Televisión Española, Madrid
- Chion, Michel 1999, El sonido, Editorial Paidós, Barcelona
- <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/sonido.pdf>

Elaborado por: Leonardo Rosario

Fecha: abril 2016

40. Elemento de Competencia: Apreciación y Expresión en Cine Y Fotografía AECF 3.1

Elemento de competencia

Aplica en una producción de un corto, los conceptos de la cinematografía y el lenguaje asociándolos con la fotografía, la música, la imagen, el sonido, así como conceptos técnicos de las tomas de escenas, tiempo, continuidad.

Competencias Fundamentales:

- ✓ 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. 	
<p>Saberes esenciales</p> <p>Saberes conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relaciona la teoría de imagen y sonido adquiriendo un marco teórico para comprender cómo el uso del lenguaje cinematográfico • Identifica el binomio imagen tiempo-imagen movimiento • Argumenta sobre la diferencia entre sonograma y fonograma. • Aplica el concepto a la práctica de toma, plano, secuencia y escena • Maneja los conceptos de óptica, visión, luz y composición, ángulo, encuadre, composición, Destrezas: <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica su visión estética de la cinematografía como lenguaje, uso de los significantes cinematográficos, aplicación de la cámara y el micrófono en pos de construir un mensaje. • Aplica los recursos técnicos y estilísticos de la cámara al servicio del medio de comunicación. • Diseña el mensaje a comunicar, según la función del cine en la sociedad, y elige; dependiendo del mensaje cuál es el género cinematográfico que se necesita aplicar y las diferencias básicas entre ficción y realidad. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia que cada miembro del equipo tiene en la realización de una película. • Se integra con buena disposición a equipos de trabajo interdisciplinarios. 	<p>Indicadores de logros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conecta la cinematografía y el lenguaje. • Relaciona la cinematografía, la fotografía y con la música. • Practica las teorías básicas de imagen y sonido e interrelación la física y fotografía. • Aplica en la producción de un corto, el concepto y la práctica de toma, plano, secuencia y escena, así como óptica, visión, luz y composición, el ángulo, el encuadre, la composición, el movimiento, el campo visual, el enfoque, la operación de cámaras cinematográficas y de video, la continuidad y el principio del eje. <ul style="list-style-type: none"> • Diseña el mensaje a comunicar, según la función del cine en la sociedad, y elige; dependiendo del mensaje cuál es el género cinematográfico que se necesita aplicar y las diferencias básicas entre ficción y realidad.
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Producción cinematográfica, de eventos, 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y aplicar la

comercialización.	producción cinematográfica de un cortometraje
-------------------	---

41.Asignatura: Cinematografía II

Mención de la Modalidad	Cine y Fotografía
Grado	6to
Asignatura	Cinematografía II
Módulo	Formación Apreciación y Expresión en Cine y Fotografía AECF 2
Competencias Fundamentales	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 semanales	6

Introducción:

En esta asignatura el educando profundiza más sobre la relación de la cinematografía con otras disciplinas y adquiere los conceptos técnicos que le dan herramientas para empezar a evaluar con los mismos la realización de un cortometraje.

Competencia

Aplica en una producción de un corto, los conceptos de la cinematografía y el lenguaje asociándolos con la fotografía, la música, la imagen, el sonido, así como conceptos técnicos de las tomas de escenas, tiempo, continuidad.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

1. Conecta la cinematografía y el lenguaje.

2. Relaciona la cinematografía, la fotografía y con la música.
3. Practica las teorías básicas de imagen y sonido e interrelación la física y fotografía.
4. Aplica en en la producción de un corto, el concepto y la práctica de toma, plano, secuencia y escena, así como óptica, visión, luz y composición, el ángulo, el encuadre, la composición, el movimiento, el campo visual, el enfoque, la operación de cámaras cinematográficas y de video, la continuidad y el principio del eje.

Contenidos:

Conceptuales:

- Analiza la teoría de imagen y sonido adquiriendo un marco teórico para comprender cómo el uso del lenguaje cinematográfico conlleva el manejo de símbolos y la elaboración de un mensaje a través de la reproducción de imágenes y sonidos de la realidad.
- Identifica en obras magistrales el binomio imagen tiempo-imagen movimiento
- Argumenta sobre la diferencia entre sonograma y fonograma.
- Aplica el concepto a la práctica de toma, plano, secuencia y escena
- Maneja los conceptos de óptica, visión, luz y composición, ángulo, encuadre, composición, movimiento, campo visual y enfoque.

Procedimentales:

- Aplica su visión estética de la cinematografía como lenguaje, uso de los significantes cinematográficos, aplicación de la cámara y el micrófono en pos de construir un mensaje.
- Aplica los recursos técnicos y estilísticos de la cámara al servicio del medio de comunicación.
- Diseña el mensaje a comunicar, según la función del cine en la sociedad, y elige; dependiendo del mensaje cuál es el género cinematográfico que se necesita aplicar y las diferencias básicas entre ficción y realidad.

Actitudinales:

- Valora la importancia que cada miembro del equipo tiene en la realización de una película.
- Se integra con buena disposición a equipos de trabajo interdisciplinarios.
- Demuestra capacidad autocrítica, respeto y tolerancia a la diversidad.
- Demuestra conciencia de que el conocimiento, la imaginación y la creatividad son productos y procesos de creación colectiva.

Actividades y estrategias de aprendizaje:

1. Exposición oral y audiovisual
2. Método de proyectos
3. Método de preguntas
4. Panel de Discusión
5. Técnicas de producción creativa
6. Otras seleccionadas por el profesor

Evaluación:

<p>1. RAE 2. Resultado de Aprendizajes Esperados</p>	<p>Criterios de Evaluación</p>	<p>Técnicas e instrumentos de evaluación</p>
<ol style="list-style-type: none"> 3. Conecta la cinematografía y el lenguaje. 4. Relaciona la cinematografía y la fotografía y con la música. 5. Practica las teorías básicas de imagen y sonido e Interrelación de la física y fotografía. 6. Maneja el concepto y la práctica de toma, plano, secuencia y escena, así como óptica, visión, luz y composición, el ángulo, el encuadre, la composición, el movimiento, el campo visual, el enfoque, la operación de cámaras cinematográficas y de video, la continuidad y el principio del eje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se comunica con los lenguajes adquiridos. • Utiliza adecuadamente los conceptos técnicos. • Aplica las tomas, planos, secuencias, escenas, ángulos y encuadres • Toma en cuenta el enfoque, campo visual • Aplica la continuidad en la escena 	<ul style="list-style-type: none"> • Reporte escrito de algún tema a investigar. • Exposición oral del tema investigado. • Prueba objetiva de selección múltiple, competición de oraciones, preguntas de falso y verdadero. • Examen práctico sobre temas técnicos.

<p>7. Aplica sus conocimientos en la realización de un cortometraje como proyecto final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Organiza la producción de un corto. 	
<p>Recursos didácticos: Bibliografías, fotografías, gráficos, proyecciones cinematográficas. Medios requeridos: micrófonos unidireccionales, omnidireccionales y bi-direccionales, cámara fija, proyectores, equipos de toma de vista , dollys y grúas, telecine digital, scanner tipo cineon, luces de bengala, fresnels, flash de estudio y led, flip-book en blanco para estudiantes.</p>		
<p>Entorno de aprendizaje: Salón de clases sin contaminación sónica, platós, proyección de películas, salas de cine.</p>		
<p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> LAURENT JULLIER: El sonido en el /cine.http://www.felinorama.com/univ/tv/campus/temas/sonido_cine.pdf, Jullier L. MARCEL MARTIN: ¿Qué es una buena película? Madrid: Paidós; 2006. (Artículo on line) http://www.uhu.es/cine.educacion/articulos/valor_cine_aprender_ensenar.htm, el lenguaje del cine de (1er y 2do capítulo). ALBA AMBRÓS, R. B. (2007): <i>El cine en el aula de primaria y secundaria</i>. Graó. Barcelona. ARIJON, D. (1988): <i>Gramática del lenguaje audiovisual</i>. San Sebastián, Escuela de cine y vídeo. BAZIN, A. (1991): <i>¿Qué es el cine?</i> Madrid, Rialp. CAMIN, J. (1997): <i>El oficio de director de cine</i>. Cátedra. Madrid. COLÓN PERALES, C. (1993): <i>Introducción a la historia de la música en el cine</i>. Sevilla, Alfar. CONSORCIO AUDIOVISUAL DE GALICIA (2004): <i>Iniciación ao audiovisual</i>. Santiago. CHION, M. (1992): <i>El cine y sus oficios</i>. Madrid, Cátedra. EISENSTEIN, S. M. (1989): <i>Teoría y técnica cinematográficas</i>. Madrid, Rialp. FERNÁNDEZ, C. (1976): <i>Iniciación al lenguaje del cine</i>. Madrid, Ministerio de Cultura. GARCÍA ESCUDERO, J.M. (1970): <i>Vamos a hablar de cine</i>, Madrid, Biblioteca básica Salvat. GIL DE MURO, E. (2006). <i>De los valores del cine al cine de valores</i>. Burgos, Monte Carmelo. GOBIERNO DE ARAGÓN (2006): <i>Cine y aula, promotores de salud</i>. Zaragoza, Cine y salud. <u>GRUPO COMUNICAR</u> (1998): «El cine en las aulas», tema monográfico en <i>Comunicar</i>, 		

11. Huelva, Grupo Comunicar.

- GUBERN, R.: (1995): *Historia del Cine*. Barcelona, Lumen.
- KONINGSBERG I. (2004): *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid, Akal.
- LOSCERTALES, Felicidad y NÚÑEZ, Trinidad (2001): *Violencia en las aulas. El cine como espejo social*. Barcelona. Octaedro.

Elaborado por: **Fénix Pérez Moya** Fecha: 18/6/ 2016

PRODUCCIÓN EJECUTIVA, LEYES Y PRESUPUESTO

Se forma al estudiante con los conocimientos para la presentación de un proyecto audiovisual de corta duración, para la colección de recursos para su realización, para los procesos legales necesarios para su comienzo y finalización, para la exhibición y comercialización del mismo.

42.Elemento de competencia: Producción de Cine y Producción Ejecutiva 2.1 (PCPE 2.1)

Elemento de competencia

Analiza los distintos tipos de productos audiovisuales y sus costos, así como los canales y vías para conseguir financiamiento para los proyectos, tomando en cuenta las diferentes etapas, los canales de distribución y las vías relacionales para lograr una correcta distribución y colocación del producto, y aplica estrategias para participar en diferentes Festivales de Cortometrajes y lograr valoración y buena difusión de la obra

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

- Conoce los estándares internacionales de calidad para la realización de un proyecto audiovisual.

Indicadores de logros

- Crea el “pitch” para conseguir los fondos y la comercialización de

<ul style="list-style-type: none"> • Conoce la estructura de los departamentos y los requerimientos de una obra cinematográfica de corta duración. • Conoce cómo realizar presupuestos generales y por departamento a partir de un guion y del plan de comercialización. • Conoce las regulaciones nacionales e internacionales para una pieza cinematográfica de corta duración. • Conoce la Ley de Cine de RD. Ventajas y desventajas. • Conoce y distingue las épocas a través de Historia del Cine y del Arte. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para solicitar a Empresas, ONG y Gobiernos los apoyos necesarios para lograr financiación. • Habilidad para distinguir y comprometerse con proyectos exitosos. • Habilidad para hacer presupuestos y cotizaciones. • Habilidad para hacer cartas de solicitudes. <p>Actitudinales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia que cada miembro del equipo tiene en la realización de una película. • Se integra con buena disposición a equipos de trabajo interdisciplinarios. 	<p>un cortometraje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza la planificación para conseguir los recursos y la proyección de un cortometraje. • Organiza la ejecución financiera del proyecto según el presupuesto
<p>Rango de aplicación Producción cinematográfica, de eventos, comercialización.</p>	<p>Evidencias de desempeño Hacer el presupuesto de una producción, hacer el plan para captar los recursos para la realización de un cortometraje, así, como lograr colocarlo en foros adecuados.</p>

43. Asignatura: Producción Ejecutiva, Leyes y Presupuesto

Mención de la Modalidad		Cine y Fotografía
Grado	6to	
Asignatura	Producción Ejecutiva, Leyes y Presupuestos	
Módulo	-	
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	
<p>Introducción:</p> <p>En esta asignatura, el estudiante profundiza en como el productor de ejecutivo organiza los recursos financieros dentro de una producción. Entenderá la mejor forma de producir en Latinoamérica que es través de las leyes de cine y de la co-producciones.</p> <p>Tener conocimiento sobre teoría y organización de la producción ejecutiva así como entender que la producción ejecutiva en Latinoamérica tiene más que ver con la inversión y el manejo de los recursos financieros.</p> <p>La producción ejecutiva es también la que se encarga de la plataforma legal en todo producto u obra audiovisual.</p>		
<p>Elemento de Competencia:</p> <p>Analiza los distintos tipos de productos audiovisuales y sus costos, así como los canales y vías para conseguir financiamiento para los proyectos, tomando en cuenta las diferentes etapas, los canales de distribución y las vías relacionales para lograr una correcta distribución y colocación del producto, y aplica estrategias para participar en diferentes Festivales de Cortometrajes y lograr valoración y buena difusión de la obra</p>		

Resultados del Aprendizaje Esperados:

1. Planifica financieramente el proyecto cinematográfico y organiza su ejecución.
2. Crea las condiciones para conseguir los fondos y la comercialización de un cortometraje.
3. Realiza la planificación para conseguir los recursos y la proyección de un cortometraje.
4. Utiliza los procedimientos para el manejo de los recursos económicos en una producción cinematográfica.
5. Conoce la plataforma legal desde donde se realizará determinada producción cinematográfica. Conoce cuáles son las leyes que benefician y los contratos necesarios antes de comenzar a rodar.
6. Aplica su competencia financiera al manejar adecuadamente los presupuestos de cada uno de los departamentos de una filmación.
7. Respeta las leyes y regulaciones que intervienen en el manejo de recursos económicos en una producción cinematográfica.
8. Se relaciona adecuadamente con el inversionista de la producción.

Contenidos:

Conceptuales

- I. El cine como industria: antecedentes históricos, desarrollo económico de los países productores de cine, la experiencia de Hollywood, desarrollo histórico del cine dominicano, nuevas inversiones en el sector cine de la República Dominicana.
- II. El cine dominicano, con una nueva visión económica global. Ley de Cine
- III. El rol del productor ejecutivo
- IV. La financiación del proyecto
- V. Necesidades logísticas y planificación de los tiempos y el uso de espacios de forma eficiente
- VI. La valoración de la fabricación de un producto de entretenimiento cultural y/o comercial.
- VII. Las funciones del productor ejecutivo : presupuesto, contabilidad, gestión legal, derechos de autor, convocatoria, gestión y contratación del equipo humano al

servicio de la producción.

- VIII. La coordinación la acción de todos los equipos de técnicos: grabación, iluminación, emisión, etc.
- IX. Control del plan de trabajo/rodaje establecido, y solución de imprevistos
- X. Permisos necesarios para rodaje.
- XI. Aspectos legales de la producción
- XII. Ley de cine en el país
- XIII. Derechos de Autor
- XIV. Contratos esenciales dentro de una producción.
- XV. Desarrollo de proyectos.
- XVI. Producción y coproducción en América Latina.
- XVII. Estudio de casos.

Procedimentales

- Organizar financieramente la obra cinematográfica como un producto plausible de extender beneficios para la inversión, entendiendo el cine como una industria.
- Desglosar las necesidades presupuestarias, estrategias y potestad para desviar financiación de una partida a otra.

Actitudinales

- Respeto, honradez, protocolo ético y social.

Actividades y estrategias de aprendizaje:

1. Exposición oral y audiovisual: el estudiante tendrá que relatar los pasos en orden de cómo se consiguen fondos para realizar un proyecto audiovisual.
2. Método de preguntas: a cada inicio de clase se realizará una sesión de feedback a través de preguntas sobre la clase anterior.
3. Simulación y juego: reunión entre productores, realizadores y productores ejecutivos.
4. Elaborar un informe de cómo la ley de cine promueve la producción de

cortometrajes y largometrajes.

Evaluación:

RAE	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación:
<p>Resultado de Aprendizaje Esperado</p> <ul style="list-style-type: none">• Crea las condiciones para conseguir los fondos y la comercialización de un cortometraje.• Realiza la planificación para conseguir los recursos y la proyección de un cortometraje.• Utiliza los procedimientos para el manejo de los recursos económicos en una producción cinematográfica.• Maneja adecuadamente los presupuestos de cada uno de los departamentos de una filmación.• Respeta las leyes y regulaciones	<ul style="list-style-type: none">• Expresa lenguaje y características del productor ejecutivo.• Expresa adecuadamente los procedimientos para el manejo de las partidas de los presupuestos.• Muestra los conocimientos en leyes que reglamentan las producciones.	<ul style="list-style-type: none">• Se evaluará el manejo de posibles inversiones en la producción audiovisual en la República Dominicana.

<p>que intervienen en el manejo de recursos económicos en una producción cinematográfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona adecuadamente con el inversionista de la producción. 		
<p>Recursos didácticos: Útiles para realizar prácticas. Ejemplos de Cotizaciones, documentos legales.</p>		
<p>Entorno de aprendizaje: Salón de clases ventilado, sin contaminación sonora.</p>		
<p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ALEJANDRO PARDO FERNÁNDEZ. Producción Ejecutiva de Proyectos Cinematográficos. • Primera edición: Ediciones Universidad de Navarra, S.A. Septiembre 2014© 2014. • FÉLIX MANUEL LORA. Ley de Cine. CINEMA DOMINICANO.www.cinemadominicano.com/HISTORIADOM/historia_LEYDECINE.htm 		
<p>Elaborado por: Fénix Pérez Moya</p>	<p>Fecha: 20/6/2016</p>	

REFERENCIAS

- Arnheim, Rudolf (2005) Arte y Percepción Visual. Alianza Editorial
- 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
- Gardner, Howard (2005) La teoría de las inteligencias múltiples, veinte años después. Revista de psicología y educación, Universidad Complutense de Madrid.
- Ministerio de Educación, (2010) Metas Educativas Consulta Nacional. Santo Domingo, República Dominicana: Editora Santillana.
- MINERD (2016). Bases de la Revisión y Actualización Curricular. Santo Domingo, República Dominicana.
- 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).