



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

BACHILLERATO EN ARTES MENCION ARTE MULTIMEDIA

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

Dirección de
Educación
Modalidad en
Artes



Ilustración 1. Estudiante del centro Educativo 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 ARTE MULTIMEDIA

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



Ilustración 1 Estudiante del centro Educativo Santa Ana

Versión Preliminar para Revisión
y Retroalimentación

Santo Domingo, D. N. 2017



AUTORIDADES

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 Sánchez

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 Espaillat

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, Directora General de Educación Secundaria.

Equipo de la Modalidad en Artes

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

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

Mtro. Werner Ramírez Encargado Docente de Gestión Institucional.

Mtro. Ruahidy Lombert, Encargado Docente.

Licda. Katherine Hernández Encargado Docente de vinculación y pasantía.

Licda. Ana Maria Alcantara, Encargada de Comunicación Corporativa de la Modalidad en Artes.

Equipo de consultores para el diseño de asignaturas:

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

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

Licda. Suany Rosario.

Licda. Dríade Judith Pared Díaz

Licdo. Juan José Tejada L.

Licda. Katherine Hernández M.

Mtra. Amelia de León Roberts

Licdo. Leonardo Rosario

Licda. Carolina Uribe

Mtro. Pablo Sánchez

Licdo. Kenny Flores Holguín

Licda. Lourdes J. Campos

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

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

Estamos seguros de que desde esta oferta formativa tan atractiva e innovadora, los estudiantes que se encuentran identificados con el desarrollo de la Arte Multimedia, 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 multimedia, 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 Multimedia se orienta y se direcciona el proceso formativo de los estudiantes, para favorecer su desarrollo pleno e integral, al ofrecerles desde la escuela las más variadas y enriquecedoras experiencias de aprendizaje en perspectiva de equidad, inclusión social, atención a la diversidad, calidad y pertinencia. El fortalecimiento de esta oferta formativa constituye un gran compromiso y un gran desafío a la vez, dado el extraordinario potencial artístico y creativo del estudiantado, capaz de afianzar su talento como parte de la realización personal y social.

Andrés Navarro
Ministro de Educación

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

El Bachillerato en Artes mención Multimedia está estructurado en dos partes. En la primera se presenta el marco conceptual y pedagógico común a todas las menciones de la Modalidad:

Naturaleza y Funciones de la Modalidad en Artes, Modelo Pedagógico, Fundamentos Curriculares, la función del Centro Educativo, los Componentes del Diseño Curricular, la organización y función de las Pasantías y una descripción general de las distintas Menciones.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

En consecuencia, quienes egresan de este nivel y modalidad, con apropiación del perfil y de las

Competencias Fundamentales, Específicas y Laborales-Profesionales planteadas en el presente Diseño Curricular, asumen el compromiso personal de seguir profundizando en sus niveles de formación humana y artística, fortaleciendo el cultivo de los valores humanos y sociales que les permitan hacer realidad sus metas de superación, en un contexto local y global de grandes desafíos, cambios y oportunidades.

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

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

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

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

ÍNDICE

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	26
4. Rol del estudiante	29
5. Componentes del Diseño Curricular	32
6. El Centro Educativo de la Modalidad en Artes.....	59
7. Concepción de aula taller en los centros educativos del Bachillerato en Artes.....	59
8. Vinculación en los Centros Artes.....	61
9. Las Pasantías en la Modalidad de Artes.....	61
10. Menciones de la Modalidad en Artes	63
PARTE 2	74
BACHILLERATO EN ARTE MULTIMEDIA	74
1. PERFIL DEL BACHILLER EN ARTES MULTIMEDIA	74
2. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIAS DEL BACHILLERATO EN ARTES MULTIMEDIA.....	74
3. MAPA DE LAS COMPETENCIAS LABORALES PROFESIONALES DEL PLAN DE ESTUDIOS EN ARTE MULTIMEDIA	91
4. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO:.....	92
4.1 ORGANIZACIÓN CURRICULAR: ARTE MULTIMEDIA.....	92
PRIMER AÑO	96

4^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN MULTIMEDIA	96
SEGUNDO AÑO	163
5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO ARTE MULTIMEDIA	163
TERCER AÑO	211
6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO ARTE MULTIMEDIA	211
REFERENCIAS.....	272

Versión Preliminar



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.

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.

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.

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

entorno y capaz de reconocer el aporte que puede hacer el arte para la solución de estos problemas.

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

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

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

En este punto se quiere enfatizar en tres vertientes:

- El arte y la cultura. El arte se concibe como la creación de contenidos para la cultura y viceversa, como referente para la creación artística. Dado que la cultura es la totalidad de la producción humana en todas áreas, el arte en su especificidad vive en una

cultura, pero a su vez la recrea. Alimenta la visión del artista facilitando el avance y la búsqueda de nuevos cambios, recíprocamente tanto en la cultura en general como en la ciencia y la tecnología. Desde las distintas menciones de la Modalidad se explorarán las relaciones entre las artes y las demás manifestaciones culturales y vivenciales del ser humano.

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

Concepción del Aprendizaje

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

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

- Informaciones sobre datos y hechos específicos que deberá ir renovando posteriormente en su aprendizaje permanente. En el ámbito artístico serán las obras y los hechos artísticos.
- Conceptos, principios, generalizaciones y teorías que le facilitarán la comprensión de las nuevas informaciones que se perciban.
- Habilidades cognoscitivas que le permitan efectuar un uso inteligente, crítico y adecuado de la información.
- Técnicas, procedimientos y modos de aplicación que le habilitan para el desempeño de las tareas, en particular las actividades artísticas específicas de cada mención.
- Un saber enmarcado en la experiencia y la actividad práctica cualitativamente emergente, diferenciada y sincrética.

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

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

La inteligencia, en el contexto de este modelo, se asume como la capacidad para resolver problemas y elaborar productos que tienen valor para una comunidad o una cultura.² Desde esta perspectiva es posible apreciar que la inteligencia no es algo unitario o estático, sino más bien algo dinámico, que está sujeta a mucho más que un coeficiente intelectual y que depende del medio en el que cada persona se desarrolla (medio ambiente, experiencias, educación recibida, etc.).

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

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:

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.

- **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

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

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

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

La motivación ha sido estudiada ampliamente en psicología. Biggs (2005) reconoce cuatro tipos diferentes de motivación: el resultado o motivación extrínseca, la valoración de otras personas o 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.

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>

Pueden clasificarse en Dependencia / Independencia de campo (DIC); Nivelador / Agudizador; Impulsividad / Reflexividad; Visualizador / Verbalizador; Visual / Háptico; Serial / Holístico.

Aprendizaje y Creatividad en la Modalidad en Artes

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

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

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

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

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/>

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 flujo va reordenando la conciencia, y comienza a tener más control sobre su energía psíquica.

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

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

3. Rol del docente

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

favorezcan el desarrollo de las competencias propias de su disciplina artística por parte de los estudiantes.

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

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

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

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

El trabajo del docente no consiste tan sólo en transmitir información, sino, en lograr que los estudiantes lleven a cabo actividades de aprendizaje acordes con los resultados deseados. Para

ello se requiere clarificar las metas de aprendizaje, y diseñar las actividades de enseñanza y aprendizaje que ayuden los estudiantes a desarrollar competencias con mayor probabilidad.

Se promueve un docente que desarrolle su práctica en la modalidad de **aprendizaje profesional colaborativo**. De esta forma, podrá generar y colaborar en experiencias de intercambio en redes, expediciones culturales, pasantías artísticas, residencias, comunidades de aprendizaje, exposiciones y espectáculos itinerantes, comunidades virtuales de aprendizaje, grupos de trabajo para la producción artística y pedagógica, y comunidades para el emprendimiento y la innovación. De igual forma, podrá participar en talleres de arte colectivos para docentes de arte, con la finalidad de mejorar su práctica y su manejo de tecnologías por medio de mentores y asesores institucionales.

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

- El dominio de las competencias de su área de especialidad. Los docentes deben poseer los conocimientos, habilidades y actitudes vinculados a las menciones en que conducen el proceso de enseñanza-aprendizaje relativos a la sensibilización, percepción, apreciación, creación, producción, reflexión y crítica de Arte.
- Los docentes tienen la responsabilidad de mantenerse actualizados, conforme a las demandas y los cambios del mundo artístico y tecnológico, para poder aplicar las creaciones e innovaciones artísticas al proceso formativo
- Poseen capacidad para valorar las diferentes sensibilidades y preferencias de los estudiantes en el arte, exhortándolos a la experimentación, el descubrimiento, la creación y el trabajo colaborativo.
- Desarrollan flexibilidad de pensamiento y de acción necesarios para promover la síntesis de diferentes tipos de ideas para el trabajo de equipo con otros docentes, la creación de grupos de estudio y el fomento de la creatividad en las aulas-talleres de arte.

- Valorar al estudiante como centro de interés de sus acciones, al ser humano integral, con la visión de su mayor realización, fomentando la tolerancia y el respeto de las diferencias interculturales.
- Tienen una actitud emprendedora, ética profesional y vocación de servicio.

4. Rol del estudiante

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

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

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

Dada la capacidad reflexiva que acompaña esta etapa, el joven se vuelve a su interior y se enfrenta de manera crítica a las personas y a las cosas. Su autovaloración depende del éxito o

logro de resultados y de la apreciación y expectativas que las demás personas se formen de sus potencialidades, capacidades y competencias.

Este modelo toma en cuenta las características socio-económicas de los estudiantes, entre las que se distinguen: estudiantes provenientes de hogares desintegrados y disfuncionales; y la situación de muchos jóvenes que han de insertarse al medio productivo para aportar a la sobrevivencia del núcleo familiar, sin la preparación adecuada y en detrimento de su formación académica.

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

El papel de la Cultura y la Sociedad en el Arte

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

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

son quienes promueven la divulgación de sus creaciones a los grupos de los medios de comunicación, y éstos a su vez, al país y al mundo entero.

Mediante la Internet, las redes sociales y la tecnología móvil, hoy día, este fenómeno se produce con mucho mayor dinamismo, riqueza y pluralidad. A. Moles (2012) decía: "Las ideas nuevas surgen de las ideas antiguas fertilizadas por los acontecimientos del mundo". Por esta razón se hace énfasis en que los aprendizajes en la Modalidad en Artes tengan como referente central a la cultura, la sociedad, la conciencia del contexto, de la realidad personal, así como universal y el potencial de la tecnología de la comunicación. Es digno de atención orientar a la observación de cómo la cultura de masas influye en el creador. El artista realiza un acercamiento totalmente diferente al mundo, por medio de su obra de arte explora diferentes formas de cognición y de creatividad.

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

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

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

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

5. Componentes del Diseño Curricular

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

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

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

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

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

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

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.

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

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).

desarrollo gradual de la competencia. Por ende, este aprendizaje hay que dividirlo en niveles de desempeño y cada uno de estos niveles constituye una unidad de competencia.

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

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

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

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

Estructura de los Módulos

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

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

Estructura de las asignaturas

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

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

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.

que potencian y mejoran los procesos y resultados del aprendizaje.

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

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

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

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

Delineación de la percepción. Tiene como propósito desarrollar la percepción de totalidades o particularidades mediante un proceso de diferenciación perceptiva. Esta diferenciación perceptiva se desarrolla a partir de la percepción, la comparación y el contraste de cualidades. Para ello es necesario dotar a los estudiantes de modos de focalización y observación de la

atención en determinados aspectos y cualidades de los objetos para estructurar las denominadas constancias visuales. Esta diferenciación puede hacerse en una obra plástica a partir del color, la forma, el sentimiento que provoca en el observador, etc.

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

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

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

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

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.

Goleman, afirmaba que los pensamientos y los sentimientos trabajan juntos, siendo importante la educación de las emociones, y practicar el reconocimiento de las propias emociones y la de los demás. Si se considera el vínculo de la imagen con las emociones, el pensamiento visual se torna más productivo, se expresa con mayor fuerza y creatividad. Por otro lado, Marcel Pochulu et al (2009) refiriéndose a Charles S. Peirce, indica que el ser humano emplea los íconos para razonar. Cita que "...la única manera de comunicar directamente una idea es por medio de un ícono" "...Los íconos son imágenes visuales a las que se refiere el signo".¹¹

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

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

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

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

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

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

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

La *Sinéctica* presta gran atención a los elementos emocionales, irracionales e inconscientes en la búsqueda creativa, sin embargo, es fundamental no perder de vista 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 elegidos, sean estos figurativos o abstractos. Esto es debido

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>

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

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

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

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

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

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

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

Luego se escribe la primera palabra que aparezca en la mente para cada imagen, símbolo, garabato, línea o estructura; posteriormente se desarrolla, con dichas palabras, un párrafo que

describa el dibujo. Tanto el dibujo como las palabras deben representar los mismos pensamientos en dos lenguajes distintos, el gráfico y el verbal. Si esto no es así, se debe revisar el párrafo hasta que ambos coincidan.

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

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

La Evaluación como proceso dinámico y enriquecedor en las Artes

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

La evaluación educativa es pertinente, significativa, relevante y práctica, enfatizando al estudiante como centro del proceso educativo. La evaluación toma en cuenta las infinitas posibilidades del aprendizaje de hoy y la diversidad de formas de percepción y desempeño artístico que el joven y el adulto pueden lograr, dado el potencial que la imaginación puede desplegar en una sociedad global multicultural conectada (Bennet, Bennet y Corner, 2015).

La evaluación se concreta en tres fases: diagnóstica, de proceso o formativa, y de productos o resultados. La evaluación diagnóstica procura identificar aprendizajes previos, hace referencia a experiencias que pudiera tener o no el estudiante. En este sentido, la evaluación diagnóstica

considera los aprendizajes alcanzados por los estudiantes en los niveles anteriores, los que incorpora de la vida cotidiana y la manera en que los integra y redimensiona.

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

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

En la Modalidad en Artes, la evaluación será:

- Integral. Toma en cuenta todas las dimensiones de la persona, incluyendo sus relaciones interpersonales, su presencia corporal, sus modales y su actitud frente al entorno, entre otras.
- Continua. Aplicada en todo momento del proceso enseñanza-aprendizaje.
- Participativa. Favorece la autoevaluación y coevaluación de los diferentes actores del proceso educativo.
- Sistemática. Toma en cuenta todos los elementos del currículo, para eso se requiere una planificación previa de todas las acciones.

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

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

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

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

La evaluación demanda el desarrollo de un proceso científico de recolección de evidencias; para ello se emplean diversas técnicas e instrumentos; no solamente pruebas escritas dado que los contenidos y objetivos procedimentales y actitudinales deben evaluarse con otros instrumentos como: observación, pruebas de ejecución, muestras de resultados, productos de trabajo, demostraciones, resolución de problemas y proyectos que permitan el desarrollo de aprendizajes críticos y constructivos.

6. El Centro Educativo de la Modalidad en Artes

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

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

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

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

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

El Centro de Artes se distingue por los espacios de talleres multidisciplinares y disciplinares llamados *Aula-Taller*. Estos son *estudios* para la creación colectiva y la experimentación artística,

que involucran a todas las áreas del saber y pueden emplearse tanto en dinámicas grupales interdisciplinarias 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.

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

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

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

Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Versión Preliminar

Dirección de
Educación
Modalidad en
Artes



Parte 2



ILUSTRACIÓN 2 Diseños digitales de los Centros educativos de la Modalidad en Artes.

MULTIMEDIA

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

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

PARTE 2

BACHILLERATO EN ARTE MULTIMEDIA

1. PERFIL DEL BACHILLER EN ARTES MULTIMEDIA

El programa del Bachillerato en Multimedia forma tecnológicamente al estudiante en las competencias de Post Producción de audio y video digital. Desarrolla habilidades intelectuales y técnicas para el Diseño Web, mantenimiento y administración de websites.

El alumno egresado en Multimedia produce imágenes de diseño gráfico para la creación de posters, afiches y vallas. 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. Participando en proyectos innovadores que integran el diseño gráfico, animaciones de entorno 2D y 3D.

El alumno egresado podrá realizar estudios superiores y estará especialmente orientado a su preferencia en Artes.

2. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIAS DEL BACHILLERATO EN ARTES MULTIMEDIA.

LAS COMPETENCIAS Y ELEMENTOS DE COMPETENCIAS DEL BACHILLER EN MULTIMEDIA

- Diseña y produce proyectos artísticos multimedia (páginas web, redes, presentaciones interactivas, quioscos virtuales, presentaciones para eventos) en soportes digitales para dar respuestas a las necesidades y demandas de comunicación de empresas, instituciones, así como bienes o servicios.
- Realiza post producción de proyectos de carácter artístico para los medios de comunicación.
- Crea y manipula imágenes y videos para su utilización en anuncios publicitarios y materiales virtuales e impresos de empresas, productos y o servicios.

En el Bachillerato en Artes Multimedia se forman y desarrollan cuatro competencias laborales:

1. Competencia Artístico Cultural (A.C.).
2. Apreciación y Expresión del Diseño y la Comunicación Multimediática (A.E.D.C.M.)
3. Diseño y Creatividad Multimedia (D.C.M.).
4. Animación Artística (A.A).
5. Post Producción (P.P).

1. COMPETENCIA ARTÍSTICO-CULTURAL (A.C.).

La “Competencia Artístico-Cultural” aborda dos desempeños esenciales en las Artes, como son la apreciación y la expresión artística, favoreciendo los procesos de comunicación y la visión emprendedora. Estos desempeños requieren que el estudiante se apropie de conceptos tan importantes como son el de la Producción del Arte, la Cultura, la Comunicación, y haga un uso experimental básico de diferentes lenguajes de las Artes: musical, escénico (danza, teatro), visual (plástica, audiovisual y multimedia) y artesanías (artes aplicadas). Además, incorpora en ese desempeño artístico dos elementos esenciales de su formación que son la identidad personal y social, y la actitud emprendedora. Esta competencia tributa al desarrollo de las competencias transversales: Pensamiento lógico, creativo y crítico; Comunicativa, Autoestima y desarrollo personal y Científico-tecnológica en el ámbito de las TIC.

Esta competencia Artístico Cultural en Danza se desagrega en 4 elementos de competencia, según el siguiente cuadro:

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
	AC.1.1	Identidad, Cultura y Comunicación	2	FORMACIÓN

COMPETENCIA ARTÍSTICO- CULTURAL AC.	AC.1.2	Historia del Arte Universal y la Estética Digital	4	ARTÍSTICO- CULTURAL AC.
	AC.1.3	Lenguaje Musical	2	
	AC.1.4	Lenguaje Danzario y Teatral	2	

La competencia Artístico- Cultural se desarrolla en unico nivel con cuatro elementos de competencias:

Identidad, Cultura y Comunicación es una asignatura donde

El estudiante:

- Comunica su identidad personal y social a través de un proyecto emprendedor para satisfacer una necesidad de desarrollo cultural en su comunidad y obtener ingresos económicos por ello, siguiendo las normas de redacción, autenticidad, los criterios establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad.
- Identifica los rasgos de la personalidad, y su proyección como estudiante de la modalidad en Artes tomando en cuenta las normas del actuar en esta modalidad.
- Argumenta el papel de la cultura y el arte en su sociedad y en el mundo.
- Comunica sus ideas y sentimientos, haciendo un uso efectivo de las técnicas, tecnologías y medios de comunicación de la actualidad.
- Analiza las fortalezas de su personalidad y de su expresividad, en favor de la proyección de una coherente imagen de sí mismo y de los logros de un plan personal.
- Realiza una presentación audiovisual con estrategias aplicadas a la Web 2.0 donde el estudiante se exprese a sí mismo, sus sueños, fortalezas y retos en el marco del aprendizaje de las artes y de su vida.
- Argumenta las características del emprendedor cultural.
- Identifica las áreas de industrias culturales en República Dominicana y las oportunidades de establecer una empresa cultural.
- Elabora la planificación preliminar de un proyecto cultural sencillo, en base a unas determinadas normas de redacción, siguiendo los criterios establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad.
- Aplica la hoja de cálculo Excel para calcular el presupuesto del proyecto.

Historia del Arte Universal y la Estética Digital es una asignatura donde

El estudiante;

- Valora distintas manifestaciones artísticas para diversificar su gusto y su consumo artístico. Critica con fundamento, las manifestaciones artísticas para ser selectivo y reflexivo en su consume.
- Valora la variabilidad de las funciones sociales y de las concepciones diferentes del arte a lo largo de la historia.
- Utiliza términos del glosario de forma adecuada en actividades apreciativas.
- Explica los hechos artísticos más relevantes de la Historia del Arte situándolos adecuadamente en el tiempo y en el espacio valorando su significación en el proceso histórico-artístico.
- Disfruta las obras más destacadas 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 artes.
- identifica y reconoce los factores que inciden en la concepción de lo bello.
- Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
- Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.
- Describe la etapa de mayor desarrollo del arte digital.
- Identifica estilos de Artes de digital.
- Digitaliza la expresión artística de los estudiantes.

Lenguaje Musical es una asignatura donde

El estudiante:

- Reproduce audio-visualmente los términos, signos y demás componentes del lenguaje musical relacionados con las cualidades del sonido ayudando al desarrollo del oído musical para complementar el estudio integral de otros perfiles artísticos.
- 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.
- Reconoce auditivamente y reproduce oralmente cambios de intensidad en fragmentos melódicos.
- Diferencia auditivamente los ritmos binarios y ternarios.

Lenguaje Danzario y Teatral es una asignatura donde

El estudiante:

- Realiza la expresión artística a través de la danza y del teatro, de rasgos de su identidad de modo personal y colectivo, haciendo uso de elementos básicos del lenguaje de las artes escénicas, dando respuesta a los requerimientos escénicos y comunicativos predefinidos para el nivel medio de formación artística.
- Argumenta el rol del lenguaje danzario y teatral en el devenir del desarrollo cultural de la humanidad.
- Identifica los principales elementos presentes en el lenguaje corporal como: las expresiones mímicas, el gesto, la postura, la actitud física y las señales que se emiten con el cuerpo en la danza.
- Analiza y valorar los diferentes tipos de percepción del movimiento corporal: percepción corporal y sensorial, percepción espacial y audiokinética.
- Interpreta o crea fragmentos sencillos de obras escénicas que incorporen la actuación y la danza haciendo uso de los elementos básicos de las técnicas teatral y danzaría.
- Competencia Apreciación del Diseño y la Comunicación Multimediática

2. APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN DEL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN MULTIMEDIÁTICA (A.E.D.C.M.)²⁹

La competencia Comunicación Multimedia hace referencia al dominio de competencias dirigidas a preparar a los alumnos para el buen entendimiento y manejo de los medios de comunicación, como instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso comunicacional o de comunicación, entendiendo que los medios de comunicación influyen sobre la sociedad de manera considerable, ayudando a satisfacer las necesidades de la población, informando, educando, orientando y entreteniéndolo.

Las Redes Sociales tienen como objetivo fundamental facilitar la comunicación, interacción y cooperación entre los miembros de una sociedad. Desde el ámbito de la intimidad para auto

²⁹Fundamentos de la comunicación humana, de Roberto de Miguel Pascual, en books.google.com

revelarnos hasta el ámbito laboral, el mundo de los negocios, en la cultura, la política, la economía, etc.

Dada la necesidad del ser humano de vivir en sociedad, de comunicarnos, conectarnos, escuchar y ser escuchados, surgen las redes sociales. De ahí la gran relevancia de las mismas, pues potencian y facilitan nuestra capacidad de conectarnos con otras personas, a través de tecnologías que facilitan el acceso y la difusión de informaciones, ya sean estas de todo el mundo, o de nuestros mundos, de nuestras redes personales, informaciones motivadas por nuestra necesidad de ser reconocidos y/o admirados, o simplemente motivadas para dar soluciones a nuestros problemas.

Desarrolla la capacidad de investigar y valorar los recursos audiovisuales. interactivos, que intervienen en la comunicación entre los cybernautas del mundo y su impacto en las sociedades.

Aprecia estéticamente el arte multimedia, diseño Web y su evolución como parte del fenómeno de la Comunicación en la “Aldea Global” (Marshall McLuhan). El fenómeno comunicativo y cultural de LaRed que ha pasado en pocas décadas a ser una plataforma que une a miles de millones de personas de diferentes culturas, creencias e idiomas, presentando un reto a los creadores de signos visuales, textuales y audibles.

La competencia Comunicación Multimedia hace referencia al dominio de competencias dirigidas a preparar a los alumnos para el buen entendimiento y manejo de los medios de comunicación, como instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso comunicacional o de comunicación, entendiendo que los medios de comunicación influyen sobre la sociedad de manera considerable, ayudando a satisfacer las necesidades de la población, informando, educando, orientando y entreteniéndolo.

Un Medio de comunicación es aquel canal que se utiliza para designar a todos los soportes en los cuales se pueden transmitir ideas de diversos tipos, incluyendo noticias de actualidad, mensajes publicitarios, debates ideológicos, etc. En la actualidad, los dos medios de comunicación más utilizados son el internet y la televisión. Esto tiene que ver con el hecho de que los mismos permiten el uso de una diversa gama de recursos audiovisuales que atraen la atención mucho más fácil de los públicos.

Tiene dos elementos de competencia, Apreciación-expresión del Arte Multimedia y Comunicación Multimediática, en sus respectivos niveles.

2 Relación de la unidad de competencia Apreciación y Expresión del Diseño y la Comunicación Multimediática (A.E. D.C.M.), sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencia	Elementos de competencia	Asignaturas	Horas	Modulo
ADCM. 1	ADCM. 1. 1	Medios de Comunicación	3	
ADCM. 2	ADCM. 2.1	Redes Sociales	4	

En el primer nivel de la Competencia Apreciación y Expresión Del Diseño y la Comunicación Multimediática (A.E. D.C.M.) se desempeñara una única asignatura denominada **“Medios de Comunicación”** Con la cual el estudiante:

- Desarrolla habilidades de gestión para el manejo de los medios de comunicación aplicando las técnicas y plan de medios.
- Conoce la historia y evolución de los medios de comunicación a nivel mundial y en la República Dominicana.
- Reconoce la importancia e influencia de los medios de comunicación en la sociedad en que vivimos.
- Identifican las principales características de cada medio y soporte, de manera que reconocen los aportes cada medio a los objetivos de comunicación y Marketing.
- Crea estrategia en la selección de Medios, que le permita conectar mejor con su target o público objetivo.
- Capacidad de diseñar la planificación y estrategia de una campaña de comunicación, integrando medios pagados, ganados y propios, tanto en el ámbito digital como offline.
- Realiza una planificación estratégica de medios.

En el Segundo nivel de la Competencia Apreciación y Expresión Del Diseño y la Comunicación Multimediática (A.E. D.C.M.) se desempeñara una única asignatura denominada **“Redes Sociales”** Con la cual el estudiante:

- Desarrolla habilidades de gestión en el manejo de las redes sociales, utilizando las mismas Como herramienta de comunicación.
- Realiza la planeación de la clase de Redes Sociales.
- Imparte la clase de Redes Sociales.

- Explica funcionamiento de las principales plataformas utilizadas en las redes sociales.
- Motiva al alumno a crear cuentas en las distintas plataformas de redes sociales.
- Utiliza plataformas de redes sociales para mantenerse comunicado e informado.

Emplea la expresión gráfica manual y digitalmente, mediante técnicas, elementos, herramientas y programas informáticos concernientes al diseño gráfico y el diseño Web para la comunicación de ideas creativas e innovadoras en el campo de la publicidad, el campo del arte y el comercio, y redes sociales, para empresas e instituciones.

Aplica su creatividad en espacios documentales (sitios web) por medio de software especializado, con la incorporación de texto, imagen, sonido, video y animaciones, aplicando elementos asociados al website, desarrollados con los datos y estilos de la página por medio de la manipulación de aplicaciones interactivas.

3 Relación de la unidad de competencia Diseño y creatividad Multimedia, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencia	Elementos de competencia	Asignaturas	Horas	Modulo
DCM. 1	DCM. 1.1	Diseño Básico y Expresión Visual	4	Formación Para diseño y creatividad multimedia (DCM. 1)
	DCM. 1.2	Fotografía	4	
DCM. 2	DCM. 2. 1	Diseño Web	6	Formación Para diseño y creatividad multimedia (DCM. 2)
	DCM. 2.2	Diseño Gráfico	4	
	DCM. 2.3	Publicidad y Creatividad	3	
	DCM. 2.4	Operación de Cámara de Video	4	

DCM. 3	DCM. 3.1	Producción Audiovisual	4	Formación Para diseño y creatividad multimedia (DCM.3)
	DCM. 3.2	Videoarte	5	

En el primer nivel de la competencia Diseño y creatividad Multimedia contiene dos elementos de competencias:

El primero es la asignatura de **Diseño Básico y Expresión Visual, en la cual el estudiante:**

- Emplea atributos físicos y visuales de la forma en la creación de mensajes gráficos, aplicando modelos de resolución de problemas en la generación de mensajes gráficos.
- Describe los elementos básicos de la forma y su uso como expresión visual.
- Experimenta y representa imágenes en ilustraciones realísticas y abstractas utilizando punto, línea, plano y formas.
- Crea comunicaciones efectivas por medio de figuras y formas.
- Aplica método de solución de problemas de diseño como modelo de generación de formas.

El segundo esta se refiere a la asignatura de **“Fotografía”**, en la cual el estudiante:

- Ejecuta el proceso del uso de la cámara fotográfica, en proyectos de expresión artística y como medio de comunicación aplicando técnicas novedosas y creativas teniendo como base los recursos técnicos y de composición.
- Aplica los principios básicos de la fotografía por medio de estrategias creativas
- Explica antecedentes y evolución de la fotografía.
- Realiza fotografías técnicamente correctas.
- Maneja la cámara de manera correcta.
- Identifica los mecanismos adecuados para ser usados dependiendo el tipo de iluminación.
- Valora la fotografía como medio de expresión artística y como medio de comunicación.
- 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 fotografías.
- Utiliza el dispositivo móvil como medio fotográfico.

Competencia Animación Artística

Crea de figuras y personajes por medio del dibujo manual tradicional, de forma flexible, y lo expresa en 2D digitalmente por medio de software y la manipulación de imágenes realistas para la animación 3D, tomando en cuenta efectos especiales e iluminación.

En el segundo nivel de la competencia competencia Diseño y Creatividad Multimedia contiene cuatro elementos de competencias:

“Diseño Web”, en la cual el estudiante:

- Aplica los lenguajes de maquetación para el desarrollo e interactividad de sitios web empleando los lenguajes de programación html y css.
- Explica de manera oral y escrita cómo escribir instrucciones CSS.
- Diseña documentos para diferentes navegadores.
- Estiliza tablas y crean barras de navegación.
- Integra animaciones y efectos de transición a elementos html mediante estilos css.
- Integra conocimientos previos de diseño y composición a la elaboración páginas web mediante estilos CSS.

“Diseño Gráfico” en la cual el estudiante:

- Maneja softwares digitales que permiten la creación ilustraciones vectoriales, la manipulación de imágenes de mapa de bits, la aplicación del sistema de rejilla, jerarquía, tipografía e interacción de elementos visuales en la composición de páginas y la creación de publicaciones de múltiples páginas.
- Planifica orden y unidad del espacio en la composición de páginas a través de rejillas
- Aplica principios de composición y diseño en el diseño de publicaciones periódicas.
- Diseña publicaciones de múltiples páginas utilizando software de diseño editorial (Adobe Indesign)
- Diferencia imagen vectorial de imagen bitmapeada
- Elabora imágenes digitales utilizando programa de diseño vectorial (Adobe Illustrator)

- Representa imágenes y mensajes gráficos utilizando programa de manipulación de imágenes de mapa de bits (Adobe Photoshop)
- Realiza proyectos de promoción de productos o eventos utilizando herramientas digitales.

“Publicidad y Creatividad” en la cual el estudiante:

- Integra los conceptos esenciales de la publicidad con el objetivo de diseñar y producir proyectos audiovisuales para ser colocado en diferentes soportes digitales que cumplan con necesidades estéticas y artísticas.
- Usa correctamente los términos publicitarios.
- Identifica el tipo de publicidad y los objetivos de la misma.
- Delimita y desarrolla el perfil del público objetivo.
- Redacta de manera eficiente el brief.
- Identifica los tipos de agencia y su funcionamiento.
- Identifica y desarrolla de manera eficiente las fases del proceso y plan creativo.
- Desarrolla las fases de una campaña publicitaria.
- Identifica los tipos de campañas, según la intención.
- Responde de manera creativa a la resolución de problemas de comunicación.

“Operación de Cámara de Video”, en la cual el estudiante:

- Aplica técnicas y principios de video, en proyectos de expresión artísticos y como medio de comunicación.
- Explica los orígenes de la televisión, y los primeros intentos para transmitir imagen y audio a distancia.
- Y la televisión como medio de comunicación de masas.
- Identificará, los formatos de transmisión más utilizados, sus dimensiones y regiones.

- Identifica de manera oral los aspectos más significativos del origen y surgimiento del cine; las características y elementos que aportaron de manera significativa a su desarrollo.
- Identifica de manera oral escrita los componentes fundamentales para la construcción de un guión.
- Nombra los recursos que se emplean en la realización de un proyecto audiovisual.
- Domina el proceso de montaje de la cámara al trípode. Identifica diferentes tipos de fuentes de luz.
- Identifica oral y por escrito los conceptos y usos de velocidades y diafragmas.
- Identifica los elementos y herramientas que componen el programa de edición. Podrán organizar correctamente un proyecto nuevo.
- Determina por oral y por escrito las funciones y características de ambos sistemas de edición.
- Aplica sin dificultad el correcto uso de las herramientas estudiadas en la clase.

Versión Preliminar

En el tercer nivel de la competencia competencia Diseño y Creatividad Multimedia contiene cuatro elementos de competencias:

“Producción Audiovisual”, en la cual el estudiante:

- Integra los conceptos básicos de la planificación de proyectos audiovisuales, con el fin diseñar y producir material y proyectos audiovisuales para ser colocado en diferentes soportes digitales que cumplan con necesidades estéticas y artísticas.
- Identifica los equipos necesarios dependiendo de la necesidad a la hora de producir material audiovisual.
- Graba audio y sonido de manera eficiente.
- Identifica y clasifica los timbres de voces.
- Reconoce y realiza las etapas de producción audiovisual.
- Crea productos audiovisuales de calidad.

- Realiza de manera eficiente el guion para producción.
- Utiliza de forma correcta los planos de las cámaras.
- Conoce los tipos de transiciones, dependiendo de la situación.
- Aplica los términos técnicos de la producción audiovisual.
- Desarrolla de manera organizada el libro de producción en la fase de preproducción del material audiovisual.
- Maneja y aplica la iluminación y la dirección de arte necesaria para la producción.

“**Videoarte**”, en la cual el estudiante:

- Crea material artístico audiovisual utilizando narrativa estética y conceptual.
- Descripción de principales conceptos relacionados al videoarte
- Planeación de proyecto de creación artístico audiovisual.
- Utilización de procesos para realización de Performance en formato video.
- Elabora y difunde proyecto de videoarte personal.

3. **COMPETENCIA ANIMACIÓN ARTÍSTICA (A.A).**

Esta competencia a busca a través del lenguaje visual la creación de personajes con la inclusión de las características de su personalidad conceptualizada, el estilo de vida y su relación con el medio circundante utilizando medios tradicionales y digitales de dibujo, aplicación de textura, color, profundidad, etc. Con la cual, el estudiante podrá contruir un guion que funcione de soporte o base para la producciones audiovisual de la misma tomando en cuenta los fundamentos, elementos y los tipos de guion.

4 **Relación de la unidad de competencia Animación Artística, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.**

Unidades de competencia	Elementos de competencia	Asignaturas	Horas	Modulo
AA. 1	AA. 1.1	Lenguaje Visual, Dibujo y Creación de Personajes	5	
AA. 2	AA. 2.1	Guion	4	
AA. 3	AA. 3.1	Animación	4	

Primer nivel de competencia Competencia Animación Artística (A.A).

“Lenguaje Visual, Dibujo y Creación de Personajes”, en la cual el estudiante:

- Comunica a través del lenguaje visual y del personaje creado, las características de la personalidad conceptualizada, el estilo de vida y su relación con el medio circundante utilizando medios tradicionales y digitales de dibujo, aplicación de textura, color, profundidad, etc.
- Resultados del Aprendizaje Esperados:
- Argumenta el rol del lenguaje visual y artesanal y su evolución a través de la historia.
- Identifica los principales elementos presentes en el lenguaje visual y artesanal como formas, estructuras, colores, texturas, figura-fondo, composición, luz y sombras, tamaños, escalas, equilibrios, unidad, variedad espacialidades, materiales y formatos.
- Analiza aspectos connotativos y denotativos de imágenes de diferentes estilos artísticos.
- Elabora obras artísticas visuales y artesanales haciendo uso de los elementos básicos y técnicas.
- Describe las características extrínsecas (aspecto físico) e intrínsecas (personalidad) de los personajes ya existentes.
- Comprende el método de organización de la información para el desarrollo de la personalidad del personaje.
- Diseña con formas geométricas básicas la estructura interna del personaje.
- Desarrolla conceptos físicos del personaje, aplica el model sheet.
- Digitaliza los personajes y sus elementos evidenciándose la aplicación del color, texturas, profundidad, perspectiva y detalles realizados con la tableta gráfica dentro de photoshop.

Segundo Nivel de la competencia Competencia Animación Artística (A.A).

“Guion”, en la cual el estudiante:

- Construye un guion que funciona de soporte o base para las producciones audiovisuales tomando en cuenta los fundamentos y elementos que componen el guión literario y técnico.
- Resultados del Aprendizaje Esperados
- Realiza un guión literario cumpliendo con las características: Detalla el contenido de cada escena y cada secuencia.
- Expresa una línea argumental con un planteamiento, desarrollo y desenlace dentro de la estructura general del film.
- Identifica diversos tipos de guiones (cine, radio y televisión)

- Reconoce los elementos adecuados para para cada tipo de guion.
- Redacta guiones para cine.
- Hace escaletas (guiones) para radio.
- Confección a escaletas (guiones) para TV.
- Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual.
- Identifica diversos tipos de guiones técnicos
- Redacta diversos tipos de guiones técnicos para cine.
- Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual.
- Expone su guion a través de presentación de diapositivas.
- Tercer nivel de la competencia Competencia Animación Artística (A.A).

“Animación”, en la cual el estudiante:

- Anima, dibujos, objetos y personajes de manera tradicional y digital 2D y 3D, comprendiendo el tiempo y espacio, a través, del uso de los key frames, las principales herramientas de After Effects y la edición de videos en Premiere, creando el rigging, aplicando el blend shapes, y añadiendo movilidad en los gestos y todo el cuerpo en Maya o 3Dmax.
- Analiza la historia y evolución de la animación para una mejor aplicación de las técnicas.
- Comprende las teorías de la animación tradicional y el stop motion.
- Aplica los conocimientos teóricos para la animación tradicional del personaje
- Utiliza las herramientas de Dragon frame para el stop motion.
- Desarrolla personajes físicos para stop motion.
- Desarrolla personajes dibujados y su model sheet para la animación en After Effects y retocar y agregar color en Photoshop.
- Hace uso de la pre composición para utilizarla como un 3D layer, agregando, además, las luces y animando la cámara de After Effects.
- Agrega textura, los joints y crea el rigging, blend shapes para el rostro, anima gestos y todo el cuerpo en Maya o 3Dmax.
- Pone en práctica las herramientas para el modelado de objetos 3D, texturizado y aplicación de luces en Maya o 3Dmax.

4. COMPETENCIA POST PRODUCCIÓN (P.P).

La competencia de POST PRODUCCION hace referencia a la Manipulación de material audiovisual por medio de equipos informáticos para televisión, cortos, comercial, spot y radio y manejo de procesos como edición, subtítulo, voz en off y la reproducción de material visual por medio de software de edición digital y de efecto.

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

Unidades de competencia	Elementos de competencia	Asignaturas	Horas	Modulo
PP. 1	PP. 1.1	Edición, Sonido y Musicalización	4	Formación Postproducción PP.
	P.P 1.2	Producción de Proyecto Emprendedor	4	

Se desarrolla en un único nivel con 2 elementos de competencias:

“Edición, Sonido y Musicalización”, en la cual el estudiante:

- Domina los conceptos básicos de edición así como también las capacidades de manipular cualquier tipo de material audiovisual a través del uso de equipos informáticos y softwares especializados para edición, recreando así el ambiente sonoro de una producción audiovisual o de carácter multimedia atendiendo a los textos y narraciones según los efectos sonoros y bandas sonoras.
- Aplica los conceptos, terminologías y hechos de carácter histórico, relativo a la producción y post producción.
- Conoce funciones y herramientas de softwares de edición (Adobe Premier) y las aplica de forma correcta a la hora de realizar un proyecto audiovisual.

- Identifica y aplica las diferentes técnicas y géneros audiovisuales.
- Realiza producciones con un orden lógico y organizado a través de efectos secuenciales y técnicas videográficas.
- Experimenta la apreciación musical y acústica y su historia.
- Aplica técnicas de edición digital de audio y procesamiento del sonido.
- Crea Foley, efectos digitales y musicalización mediante softwares especiales para sonido (Adobe Audition)
- Desarrollar proyectos de captura de audio y creación de bandas sonoras, así como mezcla y diseño de sonidos para cualquier audiovisual.

“Producción de Proyecto Emprendedor”, en la cual el estudiante:

- Realiza producciones audiovisuales como cortos, comerciales y spots de radio y televisión, que conlleve el montaje de banda sonora, Efectos visuales, edición de video y elección de técnicas y género a desarrollar en el mismo.
- Argumenta etapas de realización audiovisual desde la creación de guion, hasta la elección de tomas e imágenes para la post producción.
- Elabora conceptos de musicalización y banda Sonora aplicando los principios de edición de audio para cualquier tipo de género audiovisual.
- Realiza producciones audiovisuales como cortos, comerciales y spots de radio y televisión.

Competencias Globales	4 ^{TO.}		5 ^{TO.}		6 ^{TO.}	
	UC	EC	UC	EC	UC	EC
2. Artístico-Cultural	AC.1	AC.1.1				
		AC.1.2				
		AC.1.3				
		AC.1.4				
3. Apreciación y Expresión del Diseño y la Comunicación Multimediática			A.E.D.C.M.1	A.E.D.C.M.1.1	A.E.D.C.M.2	A.E.D.C.M.2.1
4. Diseño y creatividad multimedia	D.C.M.1	D.C.M.1.1	D.C.M.2	D.C.M.2.1	D.C.M.3	D.C.M.3.1
		D.C.M.1.2		D.C.M.2.2		D.C.M.3.2
				D.C.M.2.3		
				D.C.M.2.4		
5. Animación Artística	A.A.1	A.A.1	A.A.2	A.A.2.1	A.A.3	A.A.3.1
6. Post producción					P.P.1	P.P.1.1 P.P.1.2

3. MAPA DE LAS COMPETENCIAS LABORALES PROFESIONALES DEL PLAN DE ESTUDIOS EN ARTE MULTIMEDIA

UC: Unidad de competencia.

EC: Elemento de Competencia

4. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO:

4.1 ORGANIZACIÓN CURRICULAR: ARTE MULTIMEDIA

4TO.GRADO, BACHILLERATO EN ARTE MULTIMEDIA (PRIMER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Identidad, Cultura y Emprendimiento	2
Historia del Arte Universal y la Estética Digital	4
Lenguaje Musical	2
Lenguaje Danzario y Teatral	2
Lenguaje Visual, Dibujo y Creación de Personajes	5
Diseño Básico y Expresión Visual	4
Fotografía	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 ARTE MULTIMEDIA (SEGUNDO AÑO)

Asignaturas	Horas
Diseño Web	6
Diseño Gráfico	4
Publicidad y Creatividad	3
Operación de Cámara de Video	4
Guión	4
Medios de Comunicación	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 ARTE MULTIMEDIA (TERCER AÑO)

Asignaturas	Horas
Redes Sociales	2
Producción Audiovisual	4
Videoarte	5
Animación	4
Edición, Sonido y Musicalización	4
Producción de Proyecto Emprendedor	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

Dirección de
Educación
Modalidad en
Artes



BACHILLERATO EN ARTES MULTIMEDIA

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

(5^{to.})

SEGUNDO AÑO

5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO ARTE MULTIMEDIA

11 Módulo de Formación Diseño y Creatividad Multimedia (D.C.M)

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Esta unidad contempla el Segundo nivel de la competencia Diseño y Creatividad Multimedia (D.C.M) y abarca cuatro elemntos de competencias que corresponden a las asignaturas: Diseño Web. Diseño Gráfico. Publicidad y Creatividad. Operación de Cámara de Video.	Aplica los lenguajes de maquetación para el desarrollo e interactividad de sitios web empleando los lenguajes de programación html y css.
	Maneja softwares digitales que permeiten la creacion ilustraciones vectoriales, la manipulación de imágenes de mapa de bits, la aplicación del sistema de rejilla, jerarquía, tipografía e interacción de elementos visuales en la composición de páginas y la creación de publicaciones de múltiples páginas.
	Integra los conceptos esenciales de la publicidad con el objetivo de diseñar y producir proyectos audiovisuales para ser colocado en diferentes soportes digitales que cumplan con necesidades estéticas y artísticas
	Aplica técnicas y principios de video, en proyectos de expresión artísticos y como medio de comunicación.

22 Elemento de competencia: Diseño y creatividad multimedia 2.1 (DCM 2.1)

Elemento de competencia:

Aplica los lenguajes de maquetación para el desarrollo e interactividad de sitios web empleando los lenguajes de programación html y css.

Competencias fundamentales:

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

Saberes esenciales**Indicadores de Logro****Saberes Conceptuales**

- **Historia y evolución de los estilos CSS**
- **Sintaxis de las instrucciones CSS**
- **Hojas de estilos externas: externas, interna y directas.**
- Conocimiento de sintaxis para escribir estilos HTML
- Controlar apariencia de páginas html utilizando estilos css
- Controlar la colocación de los elementos utilizando CSS para hacer que las páginas luzcan más atractivas
- Definición y evolución de javascript
- Conocimiento de sintaxis para escribir javascript
- Modelo de caja
- Posicionamiento de objetos
- Selectores avanzados
- Funciones y variables
- String
- **Transiciones, transformaciones, animación.**
- Barra de navegación

Saberes procedimentales:

- Aplica hojas de estilos internas y externas a documentos html.
- Modifica color de elementos html.
- Distingue las distintas notaciones de color

- Conoce sintaxis para correcta aplicación de etiquetas HTML.
- Modifica la apariencia de sitio web utilizando hojas de estilos CSS.
- Conoce sintaxis para correcta creación de guiones en javascript.
- Crea guiones usando javascript.
- Añade interactividad a sitio web utilizando javascript y jquery.

<ul style="list-style-type: none"> • Aplica tipos de letras externas • Controla y modifica posición de elementos html • Uso de editores de texto para crear documentos javascript • Integras guiones (script) a documentos html • Validación de estilos <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación. • Trabajo en equipo. • Responsabilida. • Emprendimiento. 	
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula • Empresas dedicadas al diseño web 	<p>Evidencia de desempeño</p> <p>Actividades en el aula</p> <p>Empresas dedicadas al diseño web</p>

Versión Preliminar

23 Asignatura: Diseño Web

Mención de la Arte Multimedia	
Modalidad	
Grado	5to
Asignatura	Diseño web
Módulo	Formación Para diseño y creatividad multimedia (DCM. 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.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	6
Introducción:	
<p>La asignatura Diseño Web permite al estudiante modificar la apariencia de documentos HTML utilizando instrucciones de hoja de estilos en cascada (CSS), creando sitios más atractivos, además de tener control sobre la distribución y composición de elementos y contenidos de un sitio web. A la vez que permite crear transiciones y añadir animación.</p> <p>La asignatura ofrece al estudiante una visión general sobre el proceso de diseño y conceptualización de una página o plataforma web, con los cuales poner en práctica los conocimientos adquiridos que les servirá de carta de presentación ante futuras oportunidades laborales.</p> <p>De igual modo se persigue que el estudiante obtenga conocimientos fundamentales para la publicación y construcción de sitios web a partir de criterios personalizados mediante el empleo de gestores de contenido. Profundizar en los procesos y herramientas para planificación, diseño e implementación de contenidos web multimedia que consoliden la experiencia de usuario.</p>	
<p>Elemento de competencia: Aplica los lenguajes de maquetación para el desarrollo e interactividad de sitios web empleando los lenguajes de programación html y css.</p>	
Resultados del Aprendizaje Esperados	
<ul style="list-style-type: none"> • Explica de manera oral y escrita cómo escribir instrucciones CSS. • Diseña documentos para diferentes navegadores • Estiliza tablas y crean barras de navegación • Integra animaciones y efectos de transición a elementos html mediante estilos css • Integra conocimientos previos de diseño y composición a la elaboración páginas web mediante estilos CSS 	
Contenidos:	
<p>Conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historia y evolución de los estilos CSS • Sintaxis de las instrucciones CSS 	

- **Hojas de estilos externas: externas, interna y directas.**
- Conocimiento de sintaxis para escribir estilos HTML
- Controlar apariencia de páginas html utilizando estilos css
- Controlar la colocación de los elementos utilizando CSS para hacer que las páginas luzcan más atractivas
- Definición y evolución de javascript
- Conocimiento de sintaxis para escribir javascript
- Modelo de caja
- Posicionamiento de objetos
- Selectores avanzados
- Funciones y variables
- String
- **Transiciones, transformaciones, animación.**
- **Barra de navegación**

Procedimentales

- Aplica hojas de estilos internas y externas a documentos html.
- Modifica color de elementos html.
- Distingue las distintas notaciones de color
- Aplica tipos de letras externas
- Controla y modifica posición de elementos html
- Uso de editores de texto para crear documentos javascript
- Integra guiones (script) a documentos html
- Validación de estilos

Actitudinales

- Planificación
- Trabajo en equipo
- Responsabilidad
- Emprendimiento

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- **Método de proyecto: diseño de sitios web utilizando lenguaje html y css**
- **Exposición oral y visual a través de presentación: origen y evolución de los estilos CSS**
- **Método de preguntas: En los diversos temas comprendidos en los contenidos.**

- Panel de discusión sobre modificación de apariencia de páginas html usando estilos CSS.

Evaluación:

RAE Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
7. Explica de manera oral y escrita cómo escribir instrucciones CSS.	<ul style="list-style-type: none"> • Modifica apariencia, color, tipografía, despliegue y visibilidad de elementos HTML. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Tareas • Proyecto. • Revisión de pares.
8. Diseña documentos para diferentes navegadores	<ul style="list-style-type: none"> • Modifica posición y espacios de elementos html utilizando estilos CSS 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación • Video tutoriales. • Proyecto
9. Estiliza tablas y crean barras de navegación	<ul style="list-style-type: none"> • Modifica apariencia y espacios de tablas utilizando estilos CSS 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación. • Proyecto.
10. Integra animaciones y efectos de transición a elementos html mediante estilos css	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica animación y transiciones a documentos html 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación. • Explicación. • Proyecto.
11. Integra conocimientos previos de diseño y composición a la elaboración páginas web mediante estilos CSS	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica principios de diseño y composición de elementos a páginas web utilizando estilos CSS 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto. • Revisión de pares

Recursos didácticos

- 2) Pizarra para marcadores
- 3) Recursos audiovisuales: proyector y computador
- 4) Videos tutoriales

- 5) Manuales, libros de texto
- 6) Memoria USB
- 7) Espacio en servidor web de la institución para hospedar sitios web.
- 8) Editores de texto (software): Notepad, Sublime, Notepad++, TextEdit

Entorno de aprendizaje:

- Laboratorio de computadoras.
- Acceso a Internet

Bibliografía:

- <http://w3schools.com>
- Beaird, J. (2010). *The principles of beautiful web design*. Sitepoint Pty. Ltd. USA.
- Duckett, Jon (2011). *Html & CSS, design and build websites*. John Wiley & Sons. Indiana, USA.
- Golombisky, K.; Hagen, R. (2010). *White space is not your enemy*. Focal Press. USA.
- Miller, B. (2011). *Above the fold*. Crescent Hill Books. Louisville, KY. USA.
- Myers, M. (2015). *A smart way to learn html & css: learn it faster. Remember it longer*.
- Niederst R., J. (2012). *Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics*. O'Reilly. Canada.
- Robson, E.; Freeman, E. (2012). *Head first html and css*. O'Reilly. Canada

24 Elemento de competencia: Diseño y creatividad multimedia 2.2 (DCM 2.2)

Elemento de competencia:

Maneja softwares digitales que permiten la creación de ilustraciones vectoriales, la manipulación de imágenes de mapa de bits, la aplicación del sistema de rejilla, jerarquía, tipografía e interacción de elementos visuales en la composición de páginas y la creación de publicaciones de múltiples páginas.

Competencias fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.
- ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
- ✓ Competencia Resolución de Problemas.
- ✓ Competencia Científico–Tecnológica.

- ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.
- ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Saberes esenciales	Indicadores de logros
<p>Saberes conceptuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen digital. • Imagen vectorial. • Imagen de mapa de bits • Vector. Pluma Bézier. • Pixel. <p>Saberes procedimentales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza software de edición de imágenes para retocar y manipular fotografías. • Utiliza software de diseño vectorial para crear imágenes digitales, logos. <p>Saberes actitudinales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomento a la creatividad. • Honestidad. • Desarrollo de responsabilidad. • Puntualidad • Emprendedurismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Expone los principios de composición y diseño en el diseño de publicaciones periódicas. • Utiliza software de diseño vectorial para crear imágenes digitales, logos. • Planifica y diseña utilizando herramientas digitales campañas para promoción de un producto o evento. • Planifica orden y unidad del espacio en la composición de páginas a través de rejillas • Maneja software de edición de imágenes para retocar y manipular fotografías • Diseña publicaciones de múltiples páginas utilizando software de diseño editorial (Adobe Indesign) • 4. Diferencia imagen vectorial de imagen bitmapeada. • 5. Elabora imágenes digitales utilizando programa de diseño vectorial (Adobe Illustrator) • 6. Representa imágenes y mensajes gráficas utilizando programa de manipulación de imágenes de mapa de bits (Adobe Photoshop) • 7. Realizar proyectos de promoción de productos o eventos utilizando herramientas digitales.

Rango de aplicación <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación gráfica • Creación de logos • Promoción de eventos o productos • Fotografía digital • Poster, afiches. • Ilustración digital. 	Evidencias de desempeño Portafolio digital. Proyectos.
--	---

Versión Preliminar

Mención de la Arte Multimedia	
Modalidad	
Grado	5to
Asignatura	Diseño Gráfico
Módulo	Formación Para diseño y creatividad multimedia (DCM. 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:	

La asignatura diseño gráfico introduce al estudiante en el uso de programas de diseño gráfico por computadora para la creación de imágenes digitales y manipulación de imágenes de mapas de bits. Estos conocimientos se aplican en todas las áreas del arte multimedia. En esta asignatura se integran tres (3) saberes básicos: comunicación visual, diseño gráfico y composición de páginas para la planificación y diseño de publicaciones de múltiples páginas.

El estudiante de diseño gráfico es creativo y emprendedor, utilizará herramientas digitales, así como tecnologías de la información y la comunicación en la elaboración de afiches y carteles, campañas para promover eventos y productos, ilustraciones digitales, manipulación y retoque de imágenes. Estos conocimientos contribuirán de manera efectiva al manejo de textos e imágenes para la construcción de mensajes a través de herramientas digitales.

Elemento de competencia:

Maneja softwares digitales que permiten la creación de ilustraciones vectoriales, la manipulación de imágenes de mapa de bits, la aplicación del sistema de rejilla, jerarquía, tipografía e interacción de elementos visuales en la composición de páginas y la creación de publicaciones de múltiples páginas.

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. Planifica orden y unidad del espacio en la composición de páginas a través de rejillas
2. Aplica principios de composición y diseño en el diseño de publicaciones periódicas.
3. Diseña publicaciones de múltiples páginas utilizando software de diseño editorial (Adobe Indesign)
4. Diferencia imagen vectorial de imagen bitmapeada
5. Elabora imágenes digitales utilizando programa de diseño vectorial (Adobe Illustrator)
6. Representa imágenes y mensajes gráficos utilizando programa de manipulación de imágenes de mapa de bits (Adobe Photoshop)
7. Realiza proyectos de promoción de productos o eventos utilizando herramientas digitales.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Uso de rejilla.
- II. Selección de tipografía.
- III. Uso del color.

- IV. Principios de diseño, factores de composición en publicaciones.
- V. Imagen vectorial vs. Imagen bitmap.
- VI. Concepto de vector. Concepto de pixel
- VII. Formatos de imágenes digitales
- VIII. Interfaz software de ilustración vectorizada (Adobe Illustrator)
- IX. Herramientas de dibujo y transformación de formas.
- X. Ilustración vectorizada.
- XI. Interfaz software de imágenes de mapa de bits (Adobe Photoshop)
- XII. Herramientas de selección, ajustes de color.
- XIII. Capas, Canales y trazos. Mascarillas.
- XIV. Modos y modelo de color
- XV. Filtros. Manipulación y retoque de imágenes.
- XVI. Resolución y tamaño de imágenes digitales.
- XVII. Preparar arte para salida digital o impresa.

Procedimentales:

- Utiliza programa de diseño por computadora para elaborar ilustraciones digitales
- Utiliza programa de diseño por computadora para manipular y retocar fotografías
- Integra uso de programas de diseño para crear afiches y carteles
- Integra uso de programas de ilustración y retoque en la propuesta de campaña para producto o evento
- Utiliza herramientas digitales en la creación de identidad de un producto o empresa.
- Utiliza programa de diseño por computadora para crear boletines, periódicos, manuales.

Actitudinales:

- Desarrolla el sentido de la observación, análisis de formas y proporciones.
- Planifica, conceptualiza.
- Trabaja en equipo.
- Fomento de la creatividad.
- Desarrollo del sentido de organización.
- Desarrollo de la comunicación por medio de la expresión visual.

EVALUACIÓN:

RAE	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Resultados del Aprendizaje Esperados		
1. Planifica orden y unidad del espacio en la composición de páginas a través de rejillas	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica sistema de rejilla en 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos o tareas. • Explicación.

	<p>publicación periódica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distribuye elementos en composiciones con diferentes sistemas de rejillas. • Comprende y explica la función de las rejillas. 	
<p>2. Aplica principios de composición y diseño en el diseño de publicaciones periódicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relación de jerarquía entre elementos visuales. • Elabora propuesta previa (boceto) de publicación aplicando principios de contraste, ritmo, repetición, alineamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación. • Trabajos o tareas.
<p>3. Diseña publicaciones de múltiples páginas utilizando software de diseño editorial (Adobe Indesing)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integra imágenes, ilustraciones, textos en la elaboración de publicaciones de múltiples páginas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos o tareas. • Boletín.
<p>4. Diferencia imagen vectorial de imagen bitmapeada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia imagen vectorial de imagen bitmapeada 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia imagen vectorial de imagen bitmapeada

<p>5. Elabora imágenes digitales utilizando programa de diseño vectorial (Adobe Illustrator)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora imágenes digitales utilizando programa de diseño vectorial (Adobe Illustrator) 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora imágenes digitales utilizando programa de diseño vectorial (Adobe Illustrator)
<p>6. Representa imágenes y mensajes gráficos utilizando programa de manipulación de imágenes de mapa de bits (Adobe Photoshop)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representa imágenes y mensajes gráficos utilizando programa de manipulación de imágenes de mapa de bits (Adobe Photoshop) 	<ul style="list-style-type: none"> • Representa imágenes y mensajes gráficos utilizando programa de manipulación de imágenes de mapa de bits (Adobe Photoshop)
<p>7. Realiza proyectos de promoción de productos o eventos utilizando herramientas digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integra imágenes vectoriales y fotografías para elaborar afiches, volantes y papelería para empresa o producto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Examen. Proyecto. • Portafolio
<p>Recursos Didácticos</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1) Uso de recursos multimedia 2) Uso de Internet para indagación sobre el proyecto 3) Software: Adobe Illustrator CC 4) Software: Adobe Photoshop CC 5) Dispositivos de entrada de datos: cámara, escáner. 		
<p>Entorno de aprendizaje</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio de computadoras con acceso a internet • Recursos audiovisuales (TIC): proyector y computador. 		

- Pizarra blanca, marcadores, borrador.

Bibliografía:

- Acaso, M. (2006) *El lenguaje visual*. Paidós. Madrid.
- Cullen, K. (2007). *Layout Workbook*. Rockport Publishers. Massachusets. USA.
- Golombisky, K.; Hagen, R. (2010). *White space is not your enemy*. Focal Press. USA.
- Jiménez, C. *Modos y modelo de color en Photoshop*. Universidad de Nebrija, España. <http://www.nebrija.es/~cjimenez/teoria/herramientas/modos.pdf> Sanz, J.C. (2009). *Lenguaje del color. Sinestesia cromática en poesía y arte visual*. H. Blume / Akal, 2ª ed. actualizada y ampliada. Madrid.
- Kordes, K.; Cruise, J. (2015). *Adobe Indesign CC Classroom in a Book*. Adobe Press. EUA.
- McCue, C. (2013). *Real World Print Production with Adobe Creative Cloud*. Adobe Press. USA.
- Tena P., D (2005). *Diseño gráfico y comunicación*. Pearson educación, S.A. Madrid, España.
- *Manual de ayuda en Español de Adobe Indesign*. https://helpx.adobe.com/es/pdf/indesign_reference.pdf
- *Resolución en imágenes digitales*. <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/image-size-resolution.html>

Elaborado por:

Fecha:

Aprobado por:

Fecha:

25 Elemento de competencia: Diseño y creatividad multimedia 2.3 (DCM 2.3)

Elemento de competencia:

Integra los conceptos esenciales de la publicidad con el objetivo de diseñar y producir proyectos audiovisuales para ser colocado en diferentes soportes digitales que cumplan con necesidades estéticas y artísticas.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes conceptuales:

- Concepto de publicidad.
- Origen y evolución de la publicidad.
- Terminología publicitaria
- Responsabilidad social y ética de la publicidad.
- Clasificación de la publicidad.
- Rol de la agencia publicitaria
- Estructura interna, organigrama y flujograma de la agencia publicitaria.
- Planos de la cámara.
- Transiciones visuales.
- Iluminación
- Dirección de arte
- Libro de producción

Saberes procedimentales:

- Delimita el perfil del publico objetivo.
- Redacta el brief.
- Presupuesto publicitario.

Indicadores de logros

- Usa correctamente los términos publicitarios.
- Identifica el tipo de publicidad y los objetivos de la misma.
- Delimita y desarrolla el perfil del público objetivo.
- Redacta de manera eficiente el brief.
- Clasifica los tipos de agencia y su funcionamiento.
- Utiliza de forma correcta los planos de las cámaras.
- Identifica los tipos de transiciones, dependiendo de la situación.
- Aplica los términos técnicos de la producción audiovisual.
- Desarrolla de manera organizada el libro de producción en la fase de preproducción del material audiovisual.
- Maneja y aplica la iluminación y la dirección de arte necesaria para la producción.

<ul style="list-style-type: none"> • Realiza los parsos para el funcionamiento de la cámara de grabación. • Aplica los términos técnicos en la producción audiovisual: movimientos de la cámara, enfoque, diafragma, encuadre y foco. <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomento de la actitud responsable. • Fomento de la planificación. • Fomento de la creatividad. • Desarrollo de la comunicación por medio del audio y video. • Fomento del trabajo en equipo. 	
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salón de clase. • Agencias publicitarias. • Departamentos de comunicación. • Empresa de producción. • Museos. 	<p>Evidencias requeridas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones, investigaciones y ensayos. • Exámenes escritos. • Trabajos de investigación y presentaciones en el aula. • Proyecto y libro de producción. • Entrega de un trabajo final audiovisual de un tema elegido en el aula.

Asignatura: Publicidad y Creatividad

Mención de la Modalidad	Arte Multimedia
Grado	5to
Asignatura	Publicidad y Creatividad
Módulo	Formación Para diseño y creatividad multimedia (DCM. 2)
Competencias fundamentales:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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
<p>Introducción:</p> <p>La publicidad busca dar a conocer, persuadir y vender, un producto por medio de un conjunto de estrategias que se unen con los medios de comunicación tomando la cuenta al blanco de público al cual va dirigimos, los elementos técnicos, estéticos, económicos, tiempo o duración para determinar su funcionalidad y efectividad.</p> <p>La asignatura tiene como objeto dotar al estudiante de los conocimientos básicos y esenciales del mundo de la publicidad y las agencias publicitarias. Haciendo énfasis en la creatividad y la planificación de proyectos publicitarios.</p>	
<p>Elemento de competencia:</p> <p>Integra los conceptos esenciales de la publicidad con el objetivo de diseñar y producir proyectos audiovisuales para ser colocado en diferentes soportes digitales que cumplan con necesidades estéticas y artísticas.</p>	
<p>Resultados de aprendizaje esperados:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Usa correctamente los términos publicitarios. 2 Identifica el tipo de publicidad y los objetivos de la misma. 3 Delimita y desarrolla el perfil del público objetivo. 4 Redacta de manera eficiente el brief. 5 Identifica los tipos de agencia y su funcionamiento. 6 Identifica y desarrolla de manera eficiente las fases del proceso y plan creativo. 7 Desarrolla las fases de una campaña publicitaria. 8 Identifica los tipos de campañas, según la intención. 9 Responde de manera creativa a la resolución de problemas de comunicación. 	

Saberes conceptuales:

- Concepto de publicidad.
- Origen y evolución de la publicidad.
- Terminología publicitaria
- Responsabilidad social y ética de la publicidad.
- Clasificación de la publicidad.
- Rol de la agencia publicitaria
- Estructura interna, organigrama y flujograma de la agencia publicitaria.
- Planos de la cámara.
- Transiciones visuales.
- Iluminación
- Dirección de arte
- Libro de producción

Saberes procedimentales:

- Delimita el perfil del publico objetivo.
- Redacta el brief.
- Presupuesto publicitario.
- Realiza los parsos para el funcionamiento de la cámara de grabación.
- Aplica los términos técnicos en la producción audiovisual: movimientos de la cámara, enfoque, diafragma, encuadre y foco.

Saberes actitudinales:

- Fomento de la actitud responsable.
- Fomento de la planificación.
- Fomento de la creatividad.
- Desarrollo de la comunicación por medio del audio y video.
- Fomento del trabajo en equipo.

Actividades y estrategias de aprendizaje:

1. Exposición oral y audio-visual: en los temas contemplados en los contenidos, tanto prácticos como teóricos.
2. Presentación de videos que ejemplifiquen los contenidos.
3. Métodos de proyectos: desarrollo de diferentes proyectos, donde ejecuten lo anteriormente dado en la teoría.

Evaluación:

RAE	Criterios de Evaluación:	Técnicas e instrumentos de evaluación:
-----	--------------------------	--

1 Usa correctamente los términos publicitarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce cada uno de los términos del lenguaje publicitario • Sabe aplicarlos a la hora de describir un proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba con preguntas tipo apareo.
2 Identifica el tipo de publicidad y los objetivos de la misma.	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica los tipos de publicidad. • Reconoce los objetivos comunicativos de cada una. • Distingue cual es el tipo de publicidad, dependiendo la necesidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica de buscar los tipos de publicidad y colocar ejemplo para ser entregado en físico y presentación en powerpoint.
3 Delimita y desarrolla el perfil del público objetivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los perfiles del público. • Reconoce los criterios para definir los perfiles. • Identifica el perfil de acuerdo a la necesidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practicas donde delimiten el público y realicen el perfil psicográfico y demográfico de cada uno.
4 Redacta de manera eficiente el brief.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce cada uno de los ítems que debe contener el brief. • Reconoce cuales son las características básicas de un buen brief. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas escritas donde redacten un brief de diferentes marcas (existentes y creadas).
5 Identifica los tipos de agencia y su funcionamiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce cuales son los tipos de agencia y que trabaja cada una. • Identifica los diferentes puestos dentro del organigrama de la agencia. • Conoce cada una de las funciones de los miembros de la agencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba con preguntas tipo apareo.
6 Identifica y desarrolla de manera eficiente las fases del proceso y plan creativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las fases del proceso creativo. • Conoce las partes del plan creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practicas de casos donde se desarrollen planes creativos.
7 Desarrolla las fases de una	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las partes de una campaña publicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practicas de casos donde se desarrollen planes

campaña publicitaria.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los contenidos que se deben colocar en cada parte. • Selecciona el tipo de campaña de acuerdo a la necesidad. 	creativos para luego ser puestos en campañas.
8 Identifica los tipos de campañas, según la intención.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los tipos de campaña. • Reconoce la intención de cada campaña. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición en powerpoint con ejemplos.
9 Responde de manera creativa a la resolución de problemas de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el proceso creativo. • Ejecuta el proceso creativo. • Busca soluciones creativas para los problemas de comunicación. • Aprovecha la herramienta del brainstorming. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos prácticos (casos) para ser resueltos.

Recursos Didácticos

Libros, fotocopias, revistas, cuaderno, pizarra, marcadores, mascot en blanco o libreta de dibujo, lapices de colores, felpas, lapices de dibujo y recursos multimedia: diapositivas, videos, programas informáticos, correo electrónico, laboratorio de computadoras para la elaboración de diseños en forma digital, tabletas, uso de la Internet para indagación sobre informaciones y proyectos similares.

Entorno de aprendizaje

Salón de clases equipado con proyector, computador e internet.

Bibliografía y Web grafía

- Checa, A., (2007). Historia de la publicidad. España: Netbiblo.
- Iniesta, L. (2013). Diccionario de marketing y publicidad. España: Gestión 2000.
- García, M. (2011). Las claves de la publicidad. España: ESIC Editorial.
- González, M. A., y Prieto, M. D. (2009). Manual de publicidad. España: ESIC Editorial.
- García, M. (2011). Las claves de la publicidad. España: ESIC Editorial.
- (2009). Comunicación y Publicidad. España: Publicaciones Vértice S.L.
- Curto, V., Rey, J., Sabaté, J. (2008). Redacción Publicitaria. España: Editorial UOC.
- Douglas, T. (1984). Guía completa de la publicidad. Estados Unidos: ChartwellBooks.
- Navarro, C. (2014). Creatividad publicitaria eficaz. España: ESIC Editorial

- Ricarte, J. (2000). Creatividad y comunicación persuasiva. España: Univ. Autónoma de Barcelona.
- Ricarte, J. (2000). Procesos y técnicas creativas publicitarias. España: Univ. Autónoma de Barcelona.
- Vilajoana, S., Jiménez, M., González, Z., y Vila, J. (2014). ¿Cómo diseñar una campaña de publicidad?. España: Editorial UOC.

Elaborado por: Amelia De León Roberts	Fecha: 2017
Colaboración: Katherine Hernández	
Aprobado por:	Fecha:

27 Elemento de competencia: Diseño y creatividad multimedia

Versión Preliminar

Elemento de competencia

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

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.

- Historia y Evolución de la televisión hasta nuestros días.
- La Idea, el Storyline, la sinopsis, el tratamiento y la escaleta documental.
- Los planos Cinematográficos, Ángulos de Cámara, desplazamiento de Cámara, El Montaje y la puesta en escena.
- Movimientos de la cámara, grabación exterior e interior, montaje de un trípode, manejo de la cámara al hombro, las velocidades y diafragmas.
- El proceso de desarrollo y creativo, pre-producción, producción, filmación post- producción y exhibición.
- Generalidades del sistema, conocer la interfaz, las herramientas, organizar y crear un proyecto nuevo, importar.
- La edición Lineal y no Lineal.

Indicadores de logros

- Explica los orígenes de la televisión, y los primeros intentos para transmitir imagen y audio a distancia. Y la televisión como medio de comunicación de masas.
- Identificará, los formatos de transmisión más utilizados, sus dimensiones y regiones.
- Identifica de manera oral los aspectos más significativos del origen y surgimiento del cine; las características y elementos que aportaron de manera significativa a su desarrollo.
- Identifica de manera oral y por escrito los componentes fundamentales para la construcción de un guion.
- Nombra los recursos que se emplean en la realización de un proyecto audiovisual.

<ul style="list-style-type: none"> • Fotograma Clave, Títulos y Transiciones, velocidades de frames por segundos. • Los filtros, desvincular audio y video, corrección de color, pantalla dividida. Crohma Key, exportar y comprimir archivos. <p>Saberes procedimentales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza producciones de video. • Planea proyectos de video comunicativos. <p>Saberes actitudinales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades para trabajar en grupo. • Fomento a la creatividad. • Honestidad. • Habilidades en las relaciones interpersonales. • Desarrollo de responsabilidad. • Puntualidad y emprendedurismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Domina el proceso de montaje de la cámara al trípode. Identificara los diferentes tipos de fuentes de luz. • Identifica oral y por escrito los conceptos y usos de velocidades y diafragmas. • Identifica los elementos y herramientas que componen el programa de edición. Podrán organizar correctamente un proyecto nuevo. • Determina por oral y por escrito las funciones y características de ambos sistemas de edición. • Aplica sin dificultad el correcto uso de las herramientas estudiadas en la clase.
<p>Rango de aplicación Exposición de cortometrajes, ferias científicas y usos académicos.</p>	<p>Evidencias de desempeño Exposición de cortometrajes.</p>

28 Asignatura: Operación de Cámara de Video

Mención de la Modalidad	Arte Multimedia
Grado	5to
Asignatura	Operación de cámara de video
Módulo	Formación Para diseño y creatividad multimedia (DCM. 2)
Asociada a las competencias fundamentales	Comunicativa y Artística
Horas	4
<p>Introducción: Videocámara es una asignatura por competencia, que da continuidad a la fotografía I y fotografía II. Demanda asimilación de conocimientos y desarrolla de habilidades y</p>	

actitudes. El proceso de enseñanza – aprendizaje permitirá el dominio del conocimiento tanto teórico como práctico de la asignatura.

En esta unidad de aprendizaje el estudiante aprende sobre la evolución de los medios visuales digital, el manejo de la cámara de video y la edición de video y sus usos adecuados. Analiza la relación del video con el arte y su función como medio de comunicación y expresión artística.

Competencia:

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

Resultados de aprendizaje esperados:

1. Explica los orígenes de la televisión, y los primeros intentos para transmitir imagen y audio a distancia.
Y la televisión como medio de comunicación de masas.
2. Identificará, los formatos de transmisión más utilizados, sus dimensiones y regiones.
3. Identifica de manera oral los aspectos más significativos del origen y surgimiento del cine; las características y elementos que aportaron de manera significativa a su desarrollo.
4. Identifica de manera oral escrita los componentes fundamentales para la construcción de un guión.
5. Nombra los recursos que se emplean en la realización de un proyecto audiovisual.
6. Domina el proceso de montaje de la cámara al trípode. Identifica diferentes tipos de fuentes de luz.
7. Identifica oral y por escrito los conceptos y usos de velocidades y diafragmas.
8. Identifica los elementos y herramientas que componen el programa de edición. Podrán organizar correctamente un proyecto nuevo.
9. Determina por oral y por escrito las funciones y características de ambos sistemas de edición.
10. Aplica sin dificultad el correcto uso de las herramientas estudiadas en la clase.

CONTENIDOS:

Conceptuales:

- Historia y Evolución de la televisión hasta nuestros días.
- La Idea, el Storyline, la sinopsis, el tratamiento y la escaleta documental.
- Los planos Cinematográficos, Ángulos de Cámara, desplazamiento de Cámara, El Montaje y la puesta en escena.
- Movimientos de la cámara, grabación exterior e interior, montaje de un trípode, manejo de la cámara al hombro, las velocidades y diafragmas.
- El proceso de desarrollo y creativo, pre-producción, producción, filmación post-producción y exhibición.
- Generalidades del sistema, conocer la interfaz, las herramientas, organizar y crear un proyecto nuevo, importar.
- La edición Lineal y no Lineal.
- Fotograma Clave, Títulos y Transiciones, velocidades de frames por segundos.
- Los filtros, desvincular audio y video, corrección de color, pantalla dividida. Croma Key, exportar y comprimir archivos.

Procedimentales:

- Realiza producciones de video.
- Planea proyectos de video comunicativos.

Actitudinales:

- Habilidades para trabajar en grupo.
- Fomento a la creatividad.
- Honestidad.
- Habilidades en las relaciones interpersonales.
- Desarrollo de responsabilidad.
- Puntualidad y emprendedurismo.

Actividades y estrategias de aprendizaje:

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

EVALUACIÓN:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de Evaluación:	Técnicas e instrumentos de evaluación:
1 Explica los orígenes de la televisión, los primeros intentos para transmitir imagen y audio a distancia, y la televisión como medio de comunicación de masas.	<ul style="list-style-type: none"> • Explica e identifica los orígenes de la televisión. • Maneja los conceptos básicos. • Analiza cómo se produce el fenómeno de transmisión de imagen y audio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos y tareas. • Exposiciones didácticas.
2 Identificará los formatos de transmisión más utilizados, sus dimensiones y regiones.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica en qué ambiente y con qué tipo de técnicas usar los diferentes formatos de transmisión. • Explica las características de cada tipo de formato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos y tareas. • Exposiciones didácticas.
3 Identifica de manera oral los aspectos más significativos del origen y surgimiento del cine; las características y elementos que aportaron de manera significativa a su desarrollo.	<ul style="list-style-type: none"> • Explica e identifica los orígenes del cine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones didácticas
4 Identifica de manera oral y por escrito los componentes fundamentales para la construcción de un guion.	<ul style="list-style-type: none"> • Explica e identifica los elementos básicos del guion. • Maneja la construcción del guion. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas en el aula. • Exposiciones didácticas.

<p>5 Nombra los recursos que se emplean en la realización de un proyecto audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica e identifica los recursos que se emplean en la realización de un proyecto de audiovisual. • Domina el proceso de montaje de la cámara al trípode. • Identifica los diferentes tipos de fuentes de luz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas en el aula. • Prácticas en el taller de fotografía y videocámara. • Presentación en clases. • Tareas.
<p>6 Identifica oral y por escrito los conceptos y usos de velocidades y diafragmas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica e identifica los diferentes tipos de velocidades y diafragmas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones didácticas. • Prácticas en el taller de fotografía y videocámara. • Observación.
<p>7 Identifica los elementos y herramientas que componen el programa de edición. Podrán organizar correctamente un proyecto nuevo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las herramientas que componen el programa de edición. • Implementa correctamente los elementos de un proyecto nuevo. • Determina por oral y por escrito las funciones y características de ambos sistemas de edición. 	<ul style="list-style-type: none"> • proyectos. • Practicas grupales en el taller de fotografía y video. • Presentación en clases. • Tareas.
<p>8 Aplica sin dificultad el correcto uso de las herramientas estudiadas en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora un proyecto aplicando los conocimientos aprendidos en el curso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos. • Exposiciones.
<p>Recursos Didácticos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra para marcadores o pizarra para tiza. • Cámara de video, 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

- Aula taller amplia, limpia y ventilada.
- Taller de fotografía y video.
- Espacio al aire libre, controlado.

Bibliografía y Web grafía

- BACHMANN, Ingrid; HARLOW, Summer (2012). «*Interactividad y multimedialidad en periódicos latinoamericanos: avances en una transición incompleta*»
- <http://www.digitaltutors.com/software/Premiere-Pro-tutorials>
- <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/topics-cs6.htm>
- *Manual de Adobe Premier Pro*, The Adobe Creative Team of designers, writers, and editors has extensive, real world knowledge of Adobe products.
- Rabiger, Michel (2006). *Directing the documentary*, edición Omega, colección de cine, tv, foto y video

Elaborado por: Dríade Judith Pared Díaz

Fecha:

Aprobado por:

Fecha:

29 Elemento de competencia: Animación Artística 2.1 (AA2.1)

Elemento de competencia:

Construye un guion que funciona de soporte o base para las producciones audiovisuales tomando en cuenta los fundamentos y elementos que componen el guión literario y técnico

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:

- Guion literario.
- Guión Técnico.
- Relación y evolución de los diferentes tipos de guiones.

Saberes procedimentales:

- Distingue una buena idea
- Crea historias
- Describe personajes principales y secundarios
- Hace el guion técnico correspondiente a esa historia.

Saberes actitudinales:

- Identidad

Indicadores de logros

- Describe el guion técnico
- Describe guion técnico.
- Establece diferencia entre los diversos tipos de guiones.
- Realiza un texto con la idea Del guión, creando una historia con personajes principales y secundarios.

- Sigue los pasos del guión técnico

<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad 	
Rango de aplicación. <ul style="list-style-type: none"> • En el taller de multimedia del centro 	Evidencias de desempeño: <ul style="list-style-type: none"> • Realización de guion literario y técnico.

30 Asignatura: “Guion”

Mención de la Modalidad	
Arte Multimedia	
Grado	5to
Asignatura	Guión
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>Guion es una asignatura que permite al estudiante identificar el proceso de construcción de guiones para diferentes tipos de guiones tanto literario como técnico y su evolución y adaptación a la 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, En ese sentido, se estudiarán las técnicas utilizadas por Syd Field, Christopher Vogler, Linda Seger y Robert McKee para crear historias.</p>	

El estudiante podrá identificar ideas para elaborar guiones utilizando un lenguaje adecuado. Prepara al estudiante para medir y estructurar una historia. Propone que el alumno planifique y redacte guion literario y luego un guion técnico con soluciones audiovisuales para diferentes formatos, soportes y medios de comunicación.

La escritura de un guion técnico está íntimamente relacionada con la producción del audiovisual. Tanto el guionista como el productor de material audiovisual deben saber interpretar guion, reconocer su estructura, estilo, sus personajes funciones y conflictos.

Esta asignatura desarrolla en el alumno un pensamiento creativo y reflexivo en relación a la escritura de guiones literarios

Elemento de competencia:

Construye un guion que funciona de soporte o base para las producciones audiovisuales tomando en cuenta los fundamentos y elementos que componen el guión literario y técnico.

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. Realiza un guión literario cumpliendo con las características: Detalla el contenido de cada escena y cada secuencia.
2. Expresa una línea argumental con un planteamiento, desarrollo y desenlace dentro de la estructura general del film.
3. Identifica diversos tipos de guiones (cine, radio y televisión)
4. Reconoce los elementos adecuados para para cada tipo de guion.
5. Redacta guiones para cine.
6. Hace escaletas (guiones) para radio.
7. Confección a escaletas (guiones) para TV.
8. Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual.
9. Identifica diversos tipos de guiones técnicos
10. Redacta diversos tipos de guiones técnicos para cine.
11. Maneja el lenguaje adecuado para llevarlo a la práctica audiovisual.
12. Expone su guion a través de presentación de diapositivas.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

CONTENIDOS:

Conceptuales:

- Característica del guion literario y técnico.
- Identificación de guion estructurado para cine, radio y televisión
- Técnicas de enseñanza de guiones: Syd Field, Christopher Vogler, Linda Seger y Robert McKee.

Procedimentales:

- Describir características de guión literario
- Describir características de guión Técnico
- Redacta con fluidez texto para guiones sin faltas ortográficas.
- Reconoce e identifica una buena idea
- Creación de historias
- Descripción de personajes principales y secundarios
- Elaboración de storylines
- Redacción de guion correspondiente a una historia
- Análisis de historias
- Comparación de historias para distinguir los puntos fuertes y débiles a cuanto la originalidad.
- Crea Programas de TV y Radio
- Redacta con fluidez y buena ortografía
- Distingue una buena idea
- Crea historias
- Describe personajes principales y secundarios
- Hace el guion técnico correspondiente a esa historia.
- Analizar historias de cine

Saberes actitudinales:

- Ético profesional al uso de su guion.
- Curiosidad por la investigación.
- Perfeccionamiento de la redacción.
- Redacta con fluidez y buena ortografía.

- Distingue una buena idea.
- Crea historias.
- Describe personajes principales y secundarios.
- Hace el guion técnico correspondiente a esa historia.
- Analizar historias de cine.
- Desarrollo de la creatividad.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- 1) Actividades y estrategias de aprendizaje:
- 2) Explica en clase las diversas técnicas que existen para la realización de un Guion.
- 3) Descripción de concepto o idea
- 4) Descripción de conflicto dentro de la historia.
- 5) Investigación de distintas técnicas para elaboración de guion literario. Enumera los elementos necesarios para estructurar un guion literario.
- 6) Análisis de elementos de la estructura de guión.
- 7) Identifica diferentes medios y formatos.
- 8) Combina elementos.
- 9) Elabora un storyline.
- 10) Experimenta con diferentes técnicas.
- 11) Representa gráficamente una historia.
- 12) Crea escaletas (guiones) para televisión.
- 13) Identifica elementos para estructura de guion de televisión.
- 14) Describe las técnicas más adecuadas para redactar guion de televisión.
- 15) Redacción de guión.
- 16) Desarrolla su creatividad a través de la narrativa guionizada.
- 17) Realización de ejercicio narrando historias o cuentos puestos en escena (spots, cortometrajes, animaciones, etc.)
- 18) Aplica técnicas y recursos para narrar historias.

- 19) Analiza y compara historias.
- 20) Crean escaletas (Guiones) de programas para radio.
- 21) Identifica elementos para estructura de guion de radio.
- 22) Describe las técnicas más adecuadas para redactar de guion para radio.
- 23) Redacta guion para radio.

Evaluación:

RAE Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<ol style="list-style-type: none"> 1. El estudiante expone oralmente su cuento o historia. 2. Enumera los elementos necesarios para estructurar un guion literario. 3. Redacta diversos tipos de guiones. 4. Describe las diferentes técnicas que existen para la realización de un guion. 5. Enumeran los elementos necesarios para estructurar un Guion literario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Criterios de Evaluación: • 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 • Tareas o trabajos

<p>6. Redacta diversos tipos de guiones.</p>	<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. • 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. • Combina elementos de la estructura para la redacción de un buen guion técnico. • Redacción en grupo de diversos tipos de guiones (Spots, Cortos, 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación en clase. • Elaborar un Guion. • Revisa y valora. • Tarea y trabajos. • Grabaciones audiovisuales • Simulaciones • Revisar • Observar
--	--	---

	<p>Animaciones, y Guiones para Radio y TV.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyecta guion técnico para cortometrajes. • 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		
<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra con marcadores • Butacas suficientes para la cantidad de alumnos • Computadoras o Laptops para todos los alumnos • Proyector • Bocinas • Computadora o Laptop para el Profesor • Software de presentación de diapositivas (Microsoft Powerpoint) • Software para procesamiento de texto (Microsoft Word) • Fotocopiadora • Internet. 		
Entorno de aprendizaje:		
<ul style="list-style-type: none"> • Salón ventilado, limpio y amplio. 		
Bibliografía:		
<p>Libros: <input type="checkbox"/></p> <ul style="list-style-type: none"> • DiMaggio, Madeline (año). Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas privadas. Ed. Paidós • Vale, Eugene (año). Técnicas del guion para cine y televisión. País: Ed. Gedisa • Hausman, Carl; Benoit, Philip; O Donnel, Lewis B. Producción en la radio moderna. 5ta. edición 		

- Veras, Teo. Las telecomunicaciones en América y República Dominicana origen y desarrollo.
- Chi6n, Michel (a6o) C6mo se escribe un guion. / Michel Chi6n / Ed. C6tedra
- De Jes6s Ramos; Marim6n, Joan (a6o). Diccionario incompleto del guion audiovisual. Editorial Oce6no 6mbar.
- Alonso, Jos6 Luis. (a6o) La escritura dram6tica. Editorial Castalia
- Chi6n, Michel. (a6o) C6mo se escribe un guion Ed. C6tedra
- De Jes6s Ramos; Marim6n, Joan. Diccionario incompleto del guion audiovisual. Editorial Oce6no 6mbar.
- Carri6re, Jean-Claude; Bonitzer, Pascal. Pr6ctica del guion cinematogr6fico. Ed. Paid6s.
- Selinger, Valeria C. Los secretos del guion cinematogr6fico. Ed. Grafein.
- Seger, Linda. El arte de la adaptaci6n. C6mo convertir hechos y ficciones en pel6culas. Ed. Rialp
- Riamabau, Esteve; Torreiro, Casimiro. Guionistas en el cine espa6ol. Ed. C6tedra - Filmoteca Espa6ola.
- Alonso de Santos, Jos6 Luis. La escritura dram6tica. Editorial Castalia
- Brenes, Carmen Sof6a. Fundamentos del guion audiovisual. Ed. Eunsa
- Field, Syd. El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones. Ed Plot
- Vanoye, Francis. Guiones modelo y modelos de guion: Argumentos cl6sicos y modernos en el cine. Ed. Paid6s Ib6rica.
- DocComparato. De la creaci6n al guion. Ed. Publicaciones Instituto Oficial de Radio y Televisi6n
- Mart6nez-Costa, Mar6a Pilar y Herrera Damas, Susana (2008): La cr6nica radiof6nica, IORTV, Madrid
- Merayo, Arturo y P6rez 6lvarez, Carmen (2001): La magia radiof6nica de las palabras: aproximaci6n a la ling6istica en el mensaje de la radio. Librer6a Cervantes, Salamanca

- Merayo, Arturo (2002): La construcción del relato informativo radiofónico, en Martínez-Costa, María Pilar (coord.): Información radiofónica: cómo contar noticias en la radio hoy, Ariel, Barcelona.

31 Elemento de competencia **Apreciación del Diseño y la Comunicación Multimediática** 1.1 (ADCM. 1. 1)

Elemento de Competencia:

Desarrolla habilidades de gestión para el manejo de los medios de comunicación, aplicando las técnicas y plan de medios.

Saberes Esenciales:	Indicadores de Logros:
<p>Saberes Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación de clases. • Utilización de las herramientas a utilizar por el estudiantado. • Método de enseñanza según nivel de conocimiento del estudiantado. • Evaluación del aprendizaje individual y colectivo del alumno. • Manejo correcto de terminología. <p>Saberes Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza clases demostrativas en el aula para un mejor conocimiento. • Crea distintos modelos de evaluación (teóricos y prácticos). • Elabora proyectos de acción y planificación relacionadas con la materia. <p>Saberes Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomento de actitud ética, responsable y emprendedora. • Fomenta la creatividad. • Fomenta el pensamiento analítico. 	<p>Indicadores de Logros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza contenidos emitidos en los medios de comunicación. • Valora la influencia de los medios de comunicación. • Argumenta el trabajo del comunicador. • Identifica los distintos medios de comunicación y explica la importancia de los mismos. • Conoce funcionamiento de medios de comunicación. • Planifica la colocación de publicidad en los distintos medios de comunicación. • Convoca y se comunica efectivamente con medios de comunicación. • Evalúa ratings en la programación de los distintos medios de comunicación. • Realiza planes estratégicos de medios. • Utiliza la influencia de los medios de comunicación.

<ul style="list-style-type: none"> • Fomenta actitud crítica. • Fomenta actitud sociable • Valora el proceso de enseñanza-aprendizaje. • Desarrolla el sentido de organización y desarrollo. • Fomenta la comunicación. 	
<p>Rango de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En aula. • En talleres. • En conferencias. • Eventos en comunidades. • En prácticas/ pasantías en medios de comunicación. • Exposiciones. 	<p>Evidencias del Desempeño:</p> <p>El estudiante expone la importancia de los medios de comunicación en la sociedad, los utiliza como herramienta de comunicación.</p> <p>El alumno es capaz de evaluar críticamente un medio de comunicación, comprendiendo que me aporta cada medio a los objetivos de comunicación, objetivos de Marketing y a los objetivos publicitarios, optimizando la selección de mix de medios.</p> <p>Asimismo, el alumno es capaz de planificar y seleccionar los contenidos a presentar en la programación de los distintos medios de comunicación, utilizando la relevancia de los mismos en la sociedad.</p>

32 Asignatura: “Medios de Comunicación”

Mención de la Modalidad:	Arte Multimedia
Grado	6to
Asignatura:	Medios de Comunicación
Modulo:	-
Competencias Fundamentales:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Hora	3
<p>Introducción:</p> <p>Medios de Comunicación es una asignatura que permite al estudiante conocer la historia y evolución de los medios de comunicación a nivel mundial y en la República Dominicana; así como la importancia e influencia de los mismos en la sociedad en que vivimos.</p> <p>Con esta materia el estudiante desarrolla habilidades de gestión y comunicación para interactuar en grandes equipos interdisciplinarios y en el plano de las estructuras organizacionales, en los eventos, programación y difusión.</p> <p>El objetivo de esta asignatura es crear en el alumno el pensamiento crítico, analítico, social y creativo, al tiempo de comprender el funcionamiento de los medios de comunicación, teniendo en consideración las funciones de informar, educar, orientar y entretener de los mismos.</p> <p>En tal sentido, se abordan temas como los medios de comunicación de difusión masiva, los tipos y las funciones de los medios de comunicación, y la influencia de los mismos en la sociedad. Por lo que al final de la asignatura el alumno podrá evaluar y analizar los contenidos emitidos dentro de la programación de los distintos medios de comunicación, las relaciones comerciales y de negocios, así como analizar los ratings de las distintas programaciones; además de crear planes de medios.</p>	
<p>Elemento de Competencia:</p> <p>Desarrolla habilidades de gestión para el manejo de los medios de comunicación. aplicando las técnicas y plan de medios.</p>	
<p>Contenidos:</p> <p>Conceptuales:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Modelos básicos de Información, Comunicación y Conocimiento. II. Medios de Comunicación y Cultura de Masas III. La investigación en Medios de Comunicación de Masas. IV. Análisis crítico de la cultura de masas 	

- V. Formatos y códigos de la imagen. Los formatos audiovisuales. Los Formatos radiofónicos.
- VI. Análisis de la comunicación social y de las estrategias comunicativas.
Semiótica de la comunicación.
- VII. Imagen y comunicación de masas: el cómic, la fotografía y el cartel.
- VIII. Los medios audiovisuales modernos: cine, radio y televisión.
- IX. Imagen, diseño gráfico y publicidad.
- X. La nueva cultura visual digital.
- XI. Impacto de las nuevas tecnologías en los Medios de Comunicación.
- XII. Los Medios de Comunicación en la Sociedad de la Información.
- XIII. Tecnología y cultura en los nuevos medios de comunicación digital (New Media)
- XIV. Repercusión de la digitalización en el proceso productivo de los medios impresos y audiovisuales.
- XV. Principios de economía política de los Medios de Comunicación
- XVI. Las agencias de información, las productoras y distribuidoras de programas audiovisuales y las agencias de publicidad.

Procedimentales:

- Aplica estrategias de uso de medios de comunicación para conectar de manera más efectiva con el target o público objetivo
- Elabora proyectos de acción y planificación relacionadas con la materia.
- Realiza una selección de medios reconociendo las características particulares de cada medio, reconociendo los aportes que cada uno brinda en la consecución de los objetivos de comunicación, marketing, y publicitario.

- Análisis crítico de la realidad virtual presentada por los medios de comunicación en oposición a la realidad concreta del entorno.
- Construcción de la propia situación social, natural y cultural.

Actitudinales:

- Valora la importancia de los medios de comunicación en la sociedad y cultura actual.

- Reflexiona sobre los mensajes que provienen de los medios de comunicación para rechazar cualquier actitud que no respete a las personas o que defienda actitudes, sexista, racistas y violentas.
- Utiliza los medios de comunicación en el desarrollo de un proceso adecuado de educación en valores.

Resultados del Aprendizaje Esperado:

Elemento de Competencia:

1. Conoce la historia y evolución de los medios de comunicación a nivel mundial y en la República Dominicana.
2. Reconoce la importancia e influencia de los medios de comunicación en la sociedad en que vivimos.
3. Identifican las principales características de cada medio y soporte, de manera que reconocen los aportes cada medio a los objetivos de comunicación y Marketing.
4. Crea estrategia en la selección de Medios, que le permita conectar mejor con su target o público objetivo.
5. Capacidad de diseñar la planificación y estrategia de una campaña de comunicación, integrando medios pagados, ganados y propios, tanto en el ámbito digital como offline.
6. Realiza una planificación estratégica de medios.

Actividades y Estrategias de Aprendizaje:

- Exposición oral y audiovisual sobre la historia y evolución de los medios de comunicación a nivel mundial y en la República Dominicana.
- Método de proyecto: Para el proyecto final el estudiante crea su planificación estratégica y selección de mix de medios en power point, prezzi u otro programa de presentación.
- Método de preguntas: que afiancen el aprendizaje respecto a los conceptos, características, identificación, clasificación, pautas para el buen desarrollo de una planificación estratégica de medios.
- Aprendizaje basado en problemas:
Los estudiantes se le presenta un problema de comunicación de una empresa o

institución en la que deben establecer cuáles son los objetivos de marketing y lo objetivos publicitarios , así como la segmentación de su público objetivo o target

- Panel de Discusión: al finalizar una jornada se discute sobre los avances obtenidos.
- Técnicas de producción creativa:
- Lluvia de ideas: técnicas utilizadas de forma grupal para generar o producir ideas.
- Análisis morfológico: es útil para descomponer un problema en sus elementos más básicos, creando una matriz que facilita la combinación aleatoria de las distintas posibilidades existentes en cada uno de ellos.
- **Visita: Visitas a agencias de medios, canales de televisión, emisoras de radio y periódicos.**

Evaluación:

RAE: Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de Evaluación:	Técnicas e Instrumentos de Evaluación:
<p>1. Realiza la planeación de la clase de Medios de Comunicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica la clase de acuerdo a la realidad del ambiente. • La planificación de la clase se desarrolla en base al nivel de conocimiento del estudiantado. • La planificación de la clase es coherente con relación a las herramientas disponibles. • Redacta de forma coherente la descripción de la competencia, los 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de trabajos en el aula. • Desempeño de roles. • Panel de discusiones, críticas y análisis. • Presentación oral y audiovisual de proyectos.

	<p>contenidos de la signatura, la metodología y técnicas de enseñanzas, así como las herramientas a utilizarse para la evaluación.</p>	
<p>2. Imparte la clase de Medios de Comunicación I.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la clase de Medios de Comunicación I. • Introduce la clase de Medios de Comunicación. • Promueve una clase interactiva/participativa. • Motiva a los estudiantes a desarrollar pensamiento crítico con relación a las acciones de los medios de comunicación. • Crea actividades para la puesta en marcha de planes de medios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentaciones/exposiciones en el aula. • Discusión de casos. • Presentación de audiovisuales. • Argumentaciones. • Desempeño de roles. • Panel de discusiones, críticas y análisis. • Observación.

<p>3. Explica los medios de comunicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un plan adecuado al ambiente. • Desarrolla actividades que facilitan el entendimiento de la clase. • Explica las funciones de los medios de comunicación en la sociedad de manera coherente. • Organiza visitas a medios locales de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de trabajos. • Exposiciones/conferencias. • Talleres. • Discusión de casos. • Presentación de audiovisuales.
<p>4. Incentiva al alumno a evaluar críticamente las acciones de los medios de comunicación.</p>	<p>Organiza y desarrolla una clase creativa.</p> <p>Planifica prácticas y ejercicios que motiven al estudiantado.</p> <p>Presenta casos de estudios para promover el pensamiento crítico.</p> <p>Organiza eventos y actividades con invitados especiales relacionados al área de la materia.</p>	<p>Presentación de trabajos en el aula.</p> <p>Desempeño de roles.</p> <p>Panel de discusiones, críticas y análisis.</p> <p>Presentación oral y audiovisual de proyectos.</p> <p>Discusión de casos.</p>
<p>Recursos Didácticos:</p>		

- Pizarra para marcadores o Pizarra para tiza.
- Marcadores de pizarra o Tiza.
- Butacas para el número de estudiantes por sección.
- Recursos audiovisuales (TIC): Proyector, laptop, bocinas, radio, TV, DVD player.
- Videos y Audios de diversos métodos de enseñanza musical.
- Facilidad para fotocopias de material de apoyo.

Entorno de Aprendizaje:

Salón limpio, amplio, ventilado y sin contaminación sónica.

Bibliografía:

- Cardoso, G. (2011) Los medios de Comunicación en la Sociedad en Red: Filtros, Escapes y Noticias. Barcelona: Editorial UOC.
- Mastrini, G., Bizberge, A. & De Charras, D. (2013). Las Políticas de Comunicación en el Siglo XXI. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Marchesán, A. (2006). Comunicación Productiva en la Era de las Relaciones. Buenos Aires: Gran Aldea Ediciones.
- Mora y Araujo, M. (2012). El Poder de la Conversación. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Ramonet, D. (2015). La Explosión del Periodismo: De los medios de masas a la mas de medios. Santiago: Editorial Universitaria.
- Moraes, D., Serrano, P. & Ramonet, I. (2013). Medios Poder y Contrapoder: De la Concentración Monopólica a la Democratización de la Información. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Jensen, B. (2014). La Comunicación y los Medios: Metodologías de la investigación Cualitativa y cuantitativa. México: Fondo de Cultura Económica.
- Zamora, J. (2010). Medios de Comunicación. Información, Espectáculo, Manipulación. Navarra: Editorial Verbo Divino/ Digitalia.
- González, P. (2015). Sobre poder. Caracas: Pablo Rafael González.

- Rueda, J. & Galán, E. Historia de los Medios de Comunicación. Barcelona: Alianza Editorial Sa.
- Rodríguez, M. & Sabucedo, J. (2010). Medios de Comunicación de Masas y Conducta Política. Madrid: Biblioteca Nueva/ Digitalia.
- Xifra, J. (2010). Casos De Relaciones Públicas y Comunicación Corporativa. México: Pearson Educación México.

Elaborado por: Carolina Uribe	Fecha: 4-5-2016
Aprobado por:	Fecha:

Versión Preliminar



Ilustración 4 Aula Taller de Arte Multimedia, Fabio Amable Mota.

BACHILLERATO EN ARTES

MULTIMEDIA

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

(6^{to.})

TERCER AÑO

6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO ARTE MULTIMEDIA

33 Elemento de competencia: Apreciación del Diseño y la Comunicación Multimediática (ADCM 2.1)

Elemento de Competencia:

Desarrolla habilidades de gestión en el manejo de las redes sociales, utilizando las mismas como herramienta de comunicación.

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:

- Planificación de clases.
- Manejo y uso de las herramientas a utilizar por el estudiantado.
- Método de enseñanza según nivel de conocimiento del estudiantado.

Indicadores de Logros:

- Planifica contenidos a ser compartidos a través de las redes sociales.
- Utiliza la plataforma de las redes sociales para comunicarse de manera efectiva.

<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación del aprendizaje individual y colectivo del alumno. • Manejo adecuado de terminología. <p>Saberes Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza clases demostrativas en el aula. • Crea distintos modelos de evaluación (teóricos y prácticos). • Elabora proyectos de acción y planificación relacionados con la materia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las redes sociales como herramienta de comunicación para alcanzar públicos y clientes potenciales de largo alcance. • Utiliza las redes sociales como herramienta promocional. • Utiliza las redes sociales como plataforma de relaciones públicas. • Mantiene contacto directo con públicos de interés.
<p>Saberes Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomenta actitud ética, responsable y emprendedora. • Fomenta actitud crítica. • Fomenta actitud sociable. • Fomenta la creatividad. • Fomenta el pensamiento analítico. • Valora el proceso de enseñanza-aprendizaje. • Desarrolla el sentido de organización y desarrollo. • Fomenta la comunicación. 	
<p>Rango de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En aula. • En eventos. • En prácticas/ pasantías en medios de comunicación. • Uso personal. 	<p>Evidencias de Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumno sabe lo que son las redes sociales las utiliza de acuerdo sus necesidades.

Versión Preliminar

- El alumno puede utilizar redes sociales para brindar informaciones y mantener contacto con miembros de la sociedad.
- El estudiante es capaz de crear planes de comunicación para redes sociales.
- El alumno es capaz de planificar la colocación de publicidad a través de las redes sociales.
- El estudiante contempla las redes sociales como medio de comunicación utilizando las mismas en sus planes de medios.
- El alumno utiliza las redes sociales como plataforma de comunicación de masas.

34 Asignatura: Redes Sociales

Mención de la Modalidad: Arte Multimedia	
Grado	6to
Asignatura:	Redes Sociales
Horas	4
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.
Introducción: <p>Las redes sociales son estructuras sociales compuestas por grupos de personas que están conectadas por uno o varios tipos de relaciones (amistad, parentesco, intereses comunes, etcétera).</p> <p>El objetivo fundamental de las mismas lo constituye el facilitar la comunicación, interacción y cooperación entre los miembros de una sociedad. Desde el ámbito de la intimidad para auto revelarnos hasta el ámbito laboral, el mundo de los negocios, en la cultura, la política, la economía, etc.</p> <p>Con esta materia se busca educar al estudiante en lo referente a las redes sociales, su importancia y utilidad, al tiempo de enseñarles a los alumnos el manejo adecuado de las principales plataformas virtuales de comunicación utilizadas a nivel personal y profesional.</p> <p>Plataformas virtuales como: Facebook, Twitter, Google Plus, YouTube, Pinterest, WhatsApp, LinkedIn, Skype, Instagram, Snapchat, etc.</p>	
Elemento de Competencia:	

Desarrolla habilidades de gestión en el manejo de las redes sociales, utilizando las mismas como herramienta de comunicación.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Planificación de la clase.
- II. Imparte la clase.
- III. Alcanza el nivel de conocimiento del estudiantado.
- IV. Evalúa el aprendizaje individual y colectivo del estudiantado.
- V. Utilización de las herramientas a ser empleadas por el estudiantado.
- VI. Aplica métodos de enseñanza según nivel de conocimiento del estudiantado.

Procedimentales:

- Realiza clases demostrativas en el aula para un mejor conocimiento.
- Crea distintos modelos de evaluación (teóricos y prácticos).
- Elabora proyectos de acción y planificación relacionadas con la materia.

Actitudinales:

- Fomento de actitud ética, responsable y emprendedora.
- Fomenta la creatividad.
- Fomenta el pensamiento analítico.
- Valora el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrolla el sentido de organización y desarrollo.
- Fomenta la comunicación.

Resultados del Aprendizaje Esperado:

1. Realiza la planeación de la clase de Redes Sociales.
2. Imparte la clase de Redes Sociales.
3. Explica funcionamiento de las principales plataformas utilizadas en las redes sociales.
4. Motiva al alumno a crear cuentas en las distintas plataformas de redes sociales.

5. Incentiva al alumno a utilizar plataformas de redes sociales para mantenerse comunicado e informado.

Actividades y Estrategias de Aprendizaje:

1. Realiza la planeación de la clase de Redes Sociales:

- Descripción de la competencia de la asignatura.
- Datos generales del plan: centro de estudios, área, grado, materia, tiempo de clase y nombre del maestro.
- Redacción de contenidos a trabajarse (conceptuales, procedimentales y actitudinales.)
- Redacción de la metodología a ser utilizada.
- Redacción de las técnicas y herramientas a ser utilizadas.
- Redacción de las técnicas y herramientas utilizadas para la evaluación del estudiantado.

2. Imparte la clase de Redes Sociales:

- Revisión de la planeación de la clase.
- Organización de los recursos y herramientas a ser utilizados en el aula.
- Selección y preparación de los materiales necesarios en la clase.
- Organización del aula para la clase.
- Introducción a la clase.
- Desarrollo de las actividades de la clase.
- Conclusión de la clase.

3. Explica funcionamiento de las principales plataformas utilizadas en las redes sociales:

- Describe las principales plataformas de comunicación utilizadas en las redes sociales.

- Explica funcionamiento de las principales plataformas de comunicación utilizadas en las redes sociales.
 - Explica ventajas y desventajas de las plataformas de comunicación utilizadas en las redes sociales.
4. Motiva al alumno a crear cuentas en las distintas plataformas de redes sociales:
- Describe procedimiento para la creación de cuentas en plataformas de redes sociales.
 - Enseña uso de plataformas de comunicación de redes sociales.
 - Presenta casos de estudios.
 - Incentiva al estudiante a presentar usos creativos de las redes sociales.
5. Incentiva al alumno a utilizar plataformas de redes sociales para mantenerse comunicado e informado:
- Interactúa en plataformas de redes sociales.
 - Planifica actividades para la demostración de funcionamiento de las redes sociales.
 - Planifica prácticas y ejercicios para la utilización de las plataformas de redes sociales.

Evaluación:

RAE:	Criterios de Evaluación:	Técnicas e Instrumentos de Evaluación:
<p>Resultados de Aprendizajes Esperados</p>		

<p>1 Realiza la planeación de la clase de Redes Sociales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica la clase de acuerdo a la realidad del ambiente. • La planificación de la clase se desarrolla en base al nivel de conocimiento del estudiantado. • La planificación de la clase es coherente con relación a las herramientas disponibles. • Redacta de forma coherente la descripción de la competencia, los contenidos de la signatura, la metodología y técnicas de enseñanzas, así como las herramientas a utilizarse para la evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de trabajos en el aula. • Desempeño de roles. • Panel de discusiones, críticas y análisis. • Presentación oral y audiovisual de proyectos.
<p>2 Imparte la clase de Redes Sociales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la clase Redes Sociales. • Introduce la clase Redes Sociales. • Promueve una clase interactiva/participativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentaciones/exposiciones en el aula. • Discusión de casos.

	<ul style="list-style-type: none"> • Motiva a los estudiantes a desarrollar pensamiento crítico con relación a las acciones de los medios de comunicación. • Crea actividades para la puesta en marcha de planes de medios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de audiovisuales. • Argumentaciones. • Desempeño de roles. • Panel de discusiones, críticas y análisis. • Observación.
3 Explica funcionamiento de las principales plataformas utilizadas en las redes sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un plan adecuado al ambiente. • Desarrolla actividades que facilitan el entendimiento de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de trabajos. • Discusión de casos. • Presentación de audiovisuales. • Invitados especiales.
4 Motiva al alumno a crear cuentas en las distintas plataformas de redes sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • Crea ambiente adecuado para la expresión de ideas creativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de trabajos en el aula. • Desempeño de roles.

	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve una clase interactiva/ participativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Panel de discusiones, críticas y análisis. • Presentación escrita, oral y/o audiovisual de proyectos. • Discusión de casos.
--	--	---

Recursos Didácticos:

1. Pizarra para marcadores o Pizarra para tiza.
2. Marcadores de pizarra o Tiza.
3. Butacas para el número de estudiantes por sección.
4. Recursos audiovisuales (TIC): Proyector, laptop, bocinas, radio, TV, DVD player, tablets.
Videos y Audios de diversos métodos de enseñanza musical.

Entorno de Aprendizaje:

- Salón limpio, amplio, ventilado y sin contaminación sónica.
- Conexión de Internet.

Bibliografía:

- Formanchuk, A. (2010). Comunicación interna 2.0: un desafío Cultural. Buenos Aires: Ediciones Formanchuk & Asociados.
- Marchesán, A. (2006). Comunicación Productiva en la Era de las Relaciones. **Buenos Aires: Gran Aldea Ediciones.**
- Zamora, J. (2010). Medios de Comunicación. Información, Espectáculo, Manipulación. Navarra: Editorial Verbo Divino/ Digitalia.
- Zecchetto, V. (2010) La Danza de los Signos. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

- Capriotti, P. (4ta ed.). (2013). Planificación Estratégica de la Imagen Corporativa. Málaga: Instituto de Investigación en Relaciones Públicas.

Elaborado por: Carolina Uribe	Fecha: 4-5-2016
Aprobado por:	Fecha:

35 Módulo de Formación Diseño y Creatividad Multimedia

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Formación Para diseño y creatividad multimedia 3 donde se trabajarán proyectos audiovisuales a traves de las asignaturas Producción Audiovisual y Videoarte.	Integra los conceptos básicos de la planificación de proyectos audiovisuales, con el fin diseñar y producir material y proyectos audiovisuales para ser colocado en diferentes soportes digitales que cumplan con necesidades estéticas y artísticas.
	Diseña y produce proyectos audiovisuales para ser colocado en diferentes soportes digitales que cumplan con necesidades estéticas y artísticas.

Elemento de competencia: Diseño y Creatividad Multimedia 3.1 (DCM 3.1)

Elemento de competencia

Integra los conceptos básicos de la planificación de proyectos audiovisuales, con el fin de diseñar y producir material y proyectos audiovisuales para ser colocado en diferentes soportes digitales que cumplan con necesidades estéticas y artísticas.

Saberes conceptuales:

- Inventos relevantes para la comunicación.
- Puntos fundamentales de la producción audiovisual; Audio y video.
- El guion.
- Locución y timbre de voces.
- Reacciones y sentimientos en el material audiovisual.
- Planos de la cámara.
- Transiciones visuales.
- Iluminación
- Dirección de arte
- Libro de producción

Saberes procedimentales:

- Aplica lenguaje técnico orientado a la producción audiovisual.
- Identifica el equipo audiovisual.
- Desarrolla las etapas de la producción audiovisual.
- Identifica el personal técnico.
- Funcionamiento de la cámara de grabación.
- Términos técnicos en la producción audiovisual: movimientos de la cámara, enfoque, diafragma, encuadre y foco.

Saberes actitudinales:

Indicadores de logros:

- Identifica los equipos necesarios dependiendo de la necesidad a la hora de producir material audiovisual.
- Graba audio y sonido de manera eficiente.
- Identifica y clasifica los timbres de voces.
- Crea productos audiovisuales de calidad.
- Reconoce y realiza las etapas de producción audiovisual.
- Realiza de manera eficiente el guion para producción.
- Indicadores de logros
- Utiliza de forma correcta los planos de las cámaras.
- Conoce los tipos de transiciones, dependiendo de la situación.
- Aplica los términos técnicos de la producción audiovisual.
- Desarrolla de manera organizada el libro de producción en la fase de preproducción del material audiovisual.
- Maneja y aplica la iluminación y la dirección de arte necesaria para la producción.

<ul style="list-style-type: none"> • Fomento de la actitud responsable. • Desarrollo de la comunicación por medio del audio y video. • Fomento de la planificación. • Fomento de la creatividad. • Fomento del trabajo en equipo. 	
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula. • Productoras. • Museos. • Agencias publicitarias. 	<p>Evidencias requeridas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de un producto que contenga audio y video de un tema elegido en el aula. • Trabajos de investigación y presentaciones en el aula. • Entrega de un trabajo final audiovisual de un tema elegido en el aula. Proyecto y libro de producción.

36 Asignatura: Producción Audiovisual

Mención de la Modalidad	Arte Multimedia
Grado	6to
Asignatura	Producción Audiovisual
Módulo	Formación para diseño y creatividad multimedia (DCM.3)
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	4
Introducción: La asignatura tiene como objeto dotar al estudiante de los conocimientos y técnicas de la producción audiovisual, que los guíen desde la fase de planificación hasta la fase de producción del proyecto audiovisual de alto contenido informativo y estético.	
Elemento de competencia Integra los conceptos básicos de la planificación de proyectos audiovisuales, con el fin diseñar y producir material y proyectos audiovisuales para ser colocado en diferentes soportes digitales que cumplan con necesidades estéticas y artísticas.	
Resultados de aprendizaje esperados: <ol style="list-style-type: none"> 1 Identifica los equipos necesarios dependiendo de la necesidad a la hora de producir material audiovisual. 2 Graba audio y sonido de manera eficiente. 3 Identifica y clasifica los timbres de voces. 4 Reconoce y realiza las etapas de producción audiovisual. 5 Crea productos audiovisuales de calidad. 6 Realiza de manera eficiente el guion para producción. 7 Utiliza de forma correcta los planos de las cámaras. 8 Conoce los tipos de transiciones, dependiendo de la situación. 9 Aplica los términos técnicos de la producción audiovisual. 	

10 Desarrolla de manera organizada el libro de producción en la fase de preproducción del material audiovisual.

11 Maneja y aplica la iluminación y la dirección de arte necesaria para la producción.

Actividades

- Exposición oral y audio-visual: en los temas contemplados en los contenidos, tanto prácticos como teóricos.
- Presentación de videos que ejemplifiquen los contenidos.
- Métodos de proyectos: desarrollo de diferentes proyectos audiovisuales, donde ejecuten lo anteriormente dado en la teoría.
- Técnicas de producción creativa: utilización de técnicas creativas en la realización de los proyectos audiovisuales.

Versión Preliminar

Contenido

Conceptuales:

- I. Inventos relevantes para la comunicación.
- II. Puntos fundamentales de la producción audiovisual; Audio y video.
- III. El guion.
- IV. Locución y timbre de voces.
- V. Reacciones y sentimientos en el material audiovisual.
- VI. Planos de la cámara.
- VII. Transiciones visuales.
- VIII. Iluminación
- IX. Dirección de arte
- X. Libro de producción

Procedimentales:

- Aplica lenguaje técnico orientado a la producción audiovisual.
- Identifica el equipo audiovisual.
- Desarrolla las etapas de la producción audiovisual.
- Identifica el personal técnico.
- Funcionamiento de la cámara de grabación.
- Términos técnicos en la producción audiovisual: movimientos de la cámara, enfoque, diafragma, encuadre y foco.

Actitudinales:

- Fomento de la actitud responsable.
- Desarrollo de la comunicación por medio del audio y video.
- Fomento de la planificación.
- Fomento de la creatividad.
- Fomento del trabajo en equipo.

Evaluación:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de Evaluación:	Técnicas e instrumentos de evaluación:
---	---------------------------------	---

<p>1. Identifica los equipos necesarios dependiendo de la necesidad a la hora de producir material audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los equipos por su nombre. • Reconoce cual es la función de cada equipo en el campo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica donde pueda señalar los equipos y nombrarlos.
<p>2. Graba audio y sonido de manera eficiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el programa adecuado para grabar sonido. • Graba video guiado de las pautas generales de encuadre y plano. • Graba sonido de buena calidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio de entrega de un audio o video.
<p>3. Identifica y clasifica los timbres de voces.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce diferentes timbres de voces en personas. • Tiene la habilidad de realizar una selección de voces que vaya de acuerdo al material a producir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de una tarea práctica donde se le dé una guía de diferentes timbres de voces (niño de 7 años, joven de 15, hombre adulto, etc.).
<p>4. Reconoce y realiza las etapas de producción audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe distinguir los elementos que van en cada una de las etapas de producción. • Aplica las etapas de producción a la hora de realizar los trabajos audiovisuales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de proyecto escrito.

<p>5. Crea productos audiovisuales de calidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las técnicas apropiadas para la realización de audiovisuales. • Maneja de manera apropiada los equipos. • Pone en práctica las 3 etapas de producción. • Tiene visión creativa a la hora de la preproducción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos prácticos de entrega de audiovisuales para ser evaluados en el aula por los otros alumnos y el profesor.
<p>6. Realiza de manera eficiente el guion para producción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los tipos de guion. • Identifica las funciones de cada guion. • Realiza el guion de producción de manera correcta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de guiones.
<p>7. Identifica los equipos necesarios dependiendo de la necesidad a la hora de producir material audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los equipos por su nombre. • Reconoce cual es la función de cada equipo en el campo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica donde pueda señalar los equipos y nombrarlos.

<p>8. Utiliza de forma correcta los planos de las cámaras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce cada uno de los planos por su nombre. • Conoce los planos dependiendo de la intención. • Realiza los planos de manera correcta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica de entrega de material audiovisual con planos previamente colocados por el profesor.
<p>9. Aplica los términos técnicos de la producción audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce cada uno de los términos técnicos del lenguaje audiovisual. • Sabe aplicarlos a la hora de describir un proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba con preguntas tipo apareo y entrega de documentos escritos donde expongan sus ideas creativas a producir. (Libro de producción)
<p>10. Desarrolla de manera organizada el libro de producción en la fase de preproducción del material audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el libro de producción como un documento importante para la producción. • Desarrolla cada uno de los contenidos del libro de manera eficiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de documento Libro de producción.

<p>11. Maneja y aplica la iluminación y la dirección de arte necesaria para la producción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica iluminación básica en la producción. • Cuida la dirección de arte de la producción. • Identifica las funciones del iluminador y del director de arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación en trabajos prácticos de material audiovisual.
--	--	---

Recursos Didácticos

- Salón de clases equipado con proyector, computador e internet.
- Estudio de grabación de audio y sonido, equipado con micrófonos y consola, además de un programa para grabación de sonido:
- Adobe Audition.
- Estudio de grabación de video, equipado con cámaras de video y luces.

Entorno de aprendizaje

- Salón de clases equipado con proyector, computador e internet.
- Estudio de grabación de audio y sonido.
- Estudio de grabación de video.

Bibliografía y Web grafía

- Amar, V. (2012). El guión audiovisual. España: EAE
- Cabezón, L., y Gómez-Urdá, F. (1999). La producción cinematográfica. España: Cátedra.
- González, J. F. (2009). Aprender a ver cine. España: Educiones RIALP, S. A.
- Francés, M., Gavaldà, J., Llorca, G., y Peris, À. (coords.). La calidad de los contenidos audiovisuales en la multidifusión digital. (2010) España: Editorial UOC.
- Martínez, J. y Fernández, F. (2013). Manual del productor audiovisual. España: Editorial UOC.
- Sánchez, J. (2006). Narrativa Audiovisual. España: Editorial UOC.

Elaborado por: Amelia de León Roberts

Fecha: Abril 2016

Aprobado por:

Fecha:

38 Elemento de competencia: Diseño y Creatividad Multimedia 3.2 (DCM. 3.2)

Elemento de competencia:	
Diseña y produce proyectos audiovisuales para ser colocado en diferentes soportes digitales que cumplan con necesidades estéticas y artísticas.	
<p>Saberes conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planos de la cámara. • Transiciones visuales. • Iluminación • Dirección de arte • Libro de producción <p>Saberes procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funcionamiento de la cámara de grabación. • Términos técnicos en la producción audiovisual: movimientos de la cámara, enfoque, diafragma, encuadre y foco. <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomento de la actitud responsable. • Fomento de la creatividad. • Desarrollo de la comunicación por medio del audio y video. • Fomento de la planificación. • Fomento del trabajo en equipo. 	<p>Indicadores de logros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza de forma correcta los planos de las cámaras. • Conoce los tipos de transiciones, dependiendo de la situación. • Aplica los términos técnicos de la producción audiovisual. • Desarrolla de manera organizada el libro de producción en la fase de preproducción del material audiovisual. • Maneja y aplica la iluminación y la dirección de arte necesaria para la producción.
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el salón de clases. • Empresa de producción. • Agencia publicitaria. • Museos. 	<p>Evidencias requeridas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrega de un trabajo final audiovisual de un tema elegido en el aula. Proyecto y libro de producción. • Trabajos de investigación y presentaciones en el aula.

39 Asignatura: Videoarte

Mención de la modalidad	Arte Multimedia
Grado	6to
Asignatura	Videoarte
Módulo	Formación Para diseño y creatividad multimedia (DCM.3)
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	5
Introducción: <p>En la asignatura Videoarte el estudiante experimenta y profundiza posibilidades narrativas con intención artística, comunicativa o informativa. La creación audiovisual se consigue mediante recursos técnicos, estéticos y conceptuales.</p> <p>Con esta asignatura se fomenta la creatividad, el análisis crítico, síntesis de ideas, apreciación estética y el trabajo en equipo.</p>	
Elementos de Competencias: <p>Crea material artístico audiovisual utilizando narrativa estética y conceptual.</p>	
Resultados de aprendizaje esperados: <ol style="list-style-type: none">1. Descripción de principales conceptos relacionados al videoarte2. Planeación de proyecto de creación artístico audiovisual.3. Utilización de procesos para realización de Performance en formato video.4. Elabora y difunde proyecto de videoarte personal.	
CONTENIDOS: <ol style="list-style-type: none">I. Conceptuales:II. Conceptos básicos e historia de videoarte.III. Historia y evolución del videoarte. El video en el contexto cultural.IV. Clasificación y tipos de videoarteV. Función documental del videoVI. Aportaciones del video al arte contemporáneoVII. Narratividad. Definición y tipos.VIII. Elementos básicos de la imagen en movimiento: montaje, punto de vista, tiempo y espacio	

<p>IX. Conceptos de enunciación</p> <p>X. Proceso de realización</p> <p>XI. Idea: storyboard, escaleta y concept-art</p> <p>XII. Cámara y vídeo digital</p> <p>XIII. Edición y montaje</p> <p>XIV. postproducción audiovisual</p> <p>XV. Tipos de videoarte:</p> <p>XVI. escultura, performance, objeto, documental, pintura, multimedia, instalaciones, danza, animación, Videoclips</p> <p>XVII. Gestión de producto audiovisual a través de instituciones culturales y artísticas.</p>								
<p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presenta de forma adecuada producción artística en formato video. • Gestiona y difunde producción videoarte <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Apreciación estética • Análisis crítico. • Creatividad 								
<p>Actividades y estrategias de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral y audiovisual: Conceptos generales de videoarte. • Método de proyecto: Utilización del vídeo en el arte: estrategias creativas • Discusión sobre características de los medios audiovisuales • Método de proyecto de video arte donde experimenten las etapas Preproducción, producción y postproducción 								
<p>Evaluación:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>RAE Resultados de Aprendizajes Esperados</th> <th>Criterios de Evaluación:</th> <th>Técnicas e instrumentos de evaluación:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Descripción de principales conceptos relacionados al videoarte</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Expone con el apoyo de material audiovisual los conceptos y principios generales del videoarte. </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Expoción oral. • Trabajo escrito. </td> </tr> </tbody> </table>			RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de Evaluación:	Técnicas e instrumentos de evaluación:	1. Descripción de principales conceptos relacionados al videoarte	<ul style="list-style-type: none"> • Expone con el apoyo de material audiovisual los conceptos y principios generales del videoarte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expoción oral. • Trabajo escrito.
RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de Evaluación:	Técnicas e instrumentos de evaluación:						
1. Descripción de principales conceptos relacionados al videoarte	<ul style="list-style-type: none"> • Expone con el apoyo de material audiovisual los conceptos y principios generales del videoarte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expoción oral. • Trabajo escrito. 						

		<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas y respuestas.
2. Planeación de proyecto de creación artístico audiovisual.	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza la fase de planeación tomando en cuenta los elementos que lo conforman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reporte de planeación por escrito. • Preguntas y respuestas.
3. Utilización de procesos para realización de Performance en formato video.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los pasos a utilizar para la elaboración del performance. • Planifica la realización del performance. • Realiza el guion técnico tomando en consideración cada uno de sus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación del proceso • Planificación del proceso
4. Elabora y difunde proyecto de videoarte personal.	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora un proyecto de videoarte de forma individual con una temática libre o seleccionada en clase. • Toma en cuenta los procedimientos técnicos y estéticos para la elaboración del videoarte. • Hace uso de la creatividad y originalidad en su proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de Proyecto final Por escrito y presentación audiovisual.
Recursos Didácticos		
<ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Cámara Fotográfica. • Cámara de video. • Programas de edición. • Computadora. • Cuadernos de apuntes. • Cuaderno o libreta en blanco. • Labices. 		

- Lapiceros.
- Felpas de colores.

Entorno de aprendizaje

Aula taller de multimedia, entornos virtuales, talleres y museos

Bibliografía y Web grafía

- Carlos Trilnick/ August 16, 1965Video arte: <http://proyectoidis.org/video-arte/>
- Videoarte. <https://www.ecured.cu/Videoarte>
- Donald B Kuspit; et al Arte digital y videoarte : transgrediendo los límites de la representación Editorial:Madrid : Eds. Pensamiento, 2006. Edición/Formato: Libro impreso : Español (spa)
- Néstor Olhagaray Llanos Del video-arte al net-art, Editorial:Santiago de Chile Lom Ed. 2002 Serie: Colección Imagen & sonido. Edición/Formato: Libro impreso : Español (spa)
- Ana Sedeño Valdellós, Historia y estética del videoarte en España, Editorial: Sevilla : Comunicación Social, 2011. Serie: Colección Contextos. Edición/Formato: Libro impreso : Español (spa)

Elaborado por: Suany Rosario

Fecha: 2016

Colaboración: Katherine Hernández

Aprobado por:

Fecha:

40 Elemento de competencia: Animación Artística (AA. 3.1)

Elemento de competencia:

Anima, dibujos, objetos y personajes de manera tradicional y digital 2D y 3D, comprendiendo el tiempo y espacio, a través, del uso de los key frames, las principales herramientas de After Effects y la edición de videos en Premiere, creando el rigging, aplicando el blend shapes, y añadiendo movilidad en los gestos y todo el cuerpo en Maya o 3Dmax.

Competencia Fundamentales:

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

Saberes esenciales

Saberes conceptuales:

- Animación característica y manifestaciones.
- Historia y evolución de la animación.
- El rol del animador en un estudio de animación.
- Pensamientos lógicos y descriptivos.
- Arte conceptual y su relación con la animación.
- El comic y las ilustraciones.
- La dinámica y acción del objeto.

Indicadores de logros

- Explica la historia y evolución de la animación.
- Planifica el movimiento de manera tradicional.
- Crea la estructura interna con sus articulaciones del personaje para stop motion.
- Desarrolla el exterior y detalles del personaje para stop motion.
- Juega con el objeto, recreando su personalidad, voz y movimiento.
- Prepara conceptualmente las actitudes y personalidad del personaje.

- El dibujo animado
- La anatomía, equilibrios y composición.
- La luz, la sombra, la textura, el fondo y el color.
- Animación tradicional.
- El personaje 2D tradicional, el personaje 3D y su animación.
- El personaje para stop motion.
- La estructura.
- El boceto y el model sheet.
- Diferencias estructurales y estilos.
- Expresiones faciales y gestos.
- Storyboard.
- Fondos y escenarios.
- Los personajes y los dibujos animados.
- Herramientas digitales.
- El time line.
- La cámara 3D.
- El rigging.
- El blend shapes.
- La pre composición.
- El modelado 3D.
- El texturizado.
- Las luces.
- El render.
- El joint.
- Recursos gráficos y narrativos.
- Sincronización.

Saberes procedimentales:

- Planificar el movimiento de manera tradicional.

- Usa la cámara fotográfica y el Dragon frame en la captura fotográfica para el stop motion.
- Realiza el Planteamiento del personaje dibujado frontalmente, lateral y 3/4 (el model sheet). detalles y color son puestos en photoshop.
- Planifica la animación tradicional y el dibujo cuadro a cuadro.
- Aplica colores, texturas, contrastes, el fondo y su profundidad, luces y sombras con la tableta gráfica y After Effects.
- Utiliza el time line, cortar el video y agrega audio, aplica el uso de herramientas y filtros de premiere.
- Maneja las principales herramientas, los key frames, efectos, rotoscopio y anima digitalmente dentro de After Effects.
- Planifica la animación del personaje aplicando las principales herramientas de After Effects.
- Aplica el 3D layer, luces, anima la cámara de After Effects.
- Aplica key frames del objeto haciendo animaciones sencillas, anima cámaras y renderiza en Maya o 3Dmax.
- Aplica herramientas para el modelado del personaje en 3D,

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Crear la estructura interna con sus articulaciones del personaje para stop motion. • Desarrollar todo el exterior y detalles del personaje para stop motion. • Jugar con el objeto, recreando su personalidad, voz y movimiento. • Preparar conceptualmente las actitudes y personalidad del personaje. • Usar la cámara fotográfica y el Dragon frame en la captura fotográfica para el stop motion. • Dibujar el personaje para animación tradicional. • Planificar de la animación tradicional y el dibujo cuadro a cuadro. • Desarrollar la estructura interna y las articulaciones en el desarrollo de personajes. • El plantear el personaje dibujado frontalmente, lateral y 3/4 (el model sheet), agregar detalles y el color en photoshop. • Aplica colores, texturas, contrastes, el fondo y su profundidad, luces y sombras con la tableta gráfica y After Effects. • Aplicar el 3D layer, luces, animación de las cámaras de After Effects. • Crear figuras con polígonos primitivos en 3D y modela otros objetos a partir de esta, texturiza, aplica luces en Maya (o 3Dmax). | <p>usa el stroke y bevel, posiciona vertex, edges, faces.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende y aplica joints, rigging, blend shapes para animar el personaje en Maya o 3Dmax. • Manipula y modificando e integrando animaciones digitales en 2D. • Compone en 3D la secuencia importada. |
|---|---|

- Aplicar los key frames del objeto haciendo animaciones sencillas, anima cámaras y renderiza en Maya (o 3Dmax).
- Elaborar conceptualmente un personaje, dibujando el model sheet de frente y lateral para ser aplicado en Maya (o 3Dmax).
- Aplicar herramientas para el modelado del personaje en 3D, usa el stroke y bevel, posiciona vertex, edges, faces.
- Hacer uso del joints, rigging, blend shapes para animar el personaje en Maya (o 3Dmax).
- Combinar la animación 2D y 3D al Importar secuencia 3D de Maya a After Effects, manipular, modificar, integra animaciones digitales 2D, y componer en 3D la secuencia importada.

Saberes actitudinales:

- inclinación por la observación y orden.
- Interés por la descripción.
- Desarrollo de habilidades creativas.
- Prudencia, respeto por los procesos de creación.
- Aptitud positiva por la animación y todos sus procesos.
- Interés por el espacio 2D y 3D, creación del movimiento.

<ul style="list-style-type: none"> • Interés por los efectos visuales. 	
Rango de aplicación <ul style="list-style-type: none"> • Prácticas en el aula taller de multimedia o aula taller de audiovisuales. • Presentaciones o exposiciones en el centro educativo o actividades comunitarias. 	Evidencias de desempeño: <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos y portafolio de animación. • Proyecto final de animación I.

41 Asignatura “Animación”

Mención de la Modalidad	Arte Multimedia
Grado	6to
Asignatura	Animación
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:	
De acuerdo a la etimología de la palabra animación proviene del latín, lexema « <i>anima</i> » que signifique «alma». Por tanto, la acción de animar se debería traducir como «dotar de alma», refiriéndose a todo aquello que no la tuviera. Pero en términos más concretos la animación es	

un proceso que consiste en dar la sensación de movimiento usando una secuencia de imágenes ubicándolas en una línea de tiempo.

Estas secuencias de imágenes pasan rápido y nuestra retina graba cada una, creando la ilusión de una continuidad en el movimiento, sin advertir las transiciones de una imagen a otra, a este fenómeno se le ha llamado persistencia de la visión. La rama del arte que más se ha aprovechado de este hecho ha sido el cine.

Hoy en día, darles alma y vida a personajes o personalidad a objetos inanimados es un arte encarnado en la animación tradicional, el stop motion y en medios digitales que ayudan o facilitan la creación.

La animación 2D y 3D son las vertientes a desarrollar en esta asignatura donde el estudiante logra comprender los principios de la animación en el mundo digital y profundiza en estos principios llegando a realizar animaciones adecuadas con las herramientas utilizadas.

DESARROLLO

En el primer momento: plantea la historia y evolución de la animación, teoría de la animación tradicional y el Stop motion.

El segundo momento: se crean personajes físicos y son animados con stop motion en Dragon Frame. Se crea un personaje dibujado y animado cuadro a cuadro poniendo en práctica las teorías de la animación tradicional.

En el tercer momento: el resultado final de todo el proceso de animación tradicional y stop motion es retocado en Photoshop, visualizado y post producción en After Effects, es editado y se colocan los audios en Premiere.

En el cuarto momento: los estudiantes aprenden a hacer animaciones digitales dentro de After Effects, plantean su proyecto usando todos los conocimientos previamente adquiridos y crean su primer portafolio animado.

Otras sugerencias para temáticas de los proyectos: Trabajos de ficción, institucionales (el centro educativo), spots de difusión comercial o cultural, videoarte etc.

En el quinto momento: se retoma los conocimientos adquiridos de animación en los proyectos, el estudiante crea un personaje para ser animado digitalmente en After Effects.

En el sexto momento: introducción al 3D, aprende a modelar, texturizar, hace animaciones sencillas, aplica luces, anima cámaras y renderiza.

En el séptimo momento: crea un personaje y lo modela en 3D, aplica los joints y crea el rigging, aplica blend shapes para el rostro, anima gestos y todo el cuerpo.

En el octavo momento: los estudiantes combinan la animación 2D y 3D usando las herramientas de After Effects y Maya (o 3Dmax).

Para el proyecto final el estudiante crea su portafolio con los resultados de todo el año escolar, este es post producido, editado y se le agrega sonido.

Elemento de competencia:

Anima, dibujos, objetos y personajes de manera tradicional y digital 2D y 3D, comprendiendo el tiempo y espacio, a través, del uso de los key frames, las principales herramientas de After Effects y la edición de videos en Premiere, creando el rigging, aplicando el blend shapes, y añadiendo movilidad en los gestos y todo el cuerpo en Maya o 3Dmax.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

1. Analiza la historia y evolución de la animación para una mejor aplicación de las técnicas.
2. Comprende las teorías de la animación tradicional y el stop motion.
3. Aplica los conocimientos teóricos para la animación tradicional del personaje
4. Utiliza las herramientas de Dragon frame para el stop motion.
5. Desarrolla personajes físicos para stop motion.
6. Desarrolla personajes dibujados y su model sheet para la animación en After Effects y retocar y agregar color en Photoshop.
7. Hace uso de la pre composición para utilizarla como un 3D layer, agregando además, las luces y animando la cámara de After Effects.
8. Agrega textura, los joints y crea el rigging, blend shapes para el rostro, anima gestos y todo el cuerpo en Maya o 3Dmax.
9. Pone en práctica las herramientas para el modelado de objetos 3D, texturizado y aplicación de luces en Maya o 3Dmax.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. Animación característica y manifestaciones.
- II. Historia y evolución de la animación.
- III. El rol del animador en un estudio de animación.
- IV. Pensamientos lógicos y descriptivos.
- V. Arte conceptual y su relación con la animación.
- VI. El comic y las ilustraciones.
- VII. La dinámica y acción del objeto.
- VIII. El dibujo animado
- IX. La anatomía, equilibrios y composición.
- X. La luz, la sombra, la textura, el fondo y el color.
- XI. Animación tradicional.
- XII. El personaje 2D tradicional, el personaje 3D y su animación.
- XIII. El personaje para stop motion.
- XIV. La estructura.
- XV. El boceto y el model sheet.
- XVI. Diferencias estructurales y estilos.
- XVII. Expresiones faciales y gestos.

- XVIII. Storyboard.
- XIX. Fondos y escenarios.
- XX. Los personajes y los dibujos animados.
- XXI. Herramientas digitales.
- XXII. El time line.
- XXIII. La cámara 3D.
- XXIV. El rigging.
- XXV. El blend shapes.
- XXVI. La pre composición.
- XXVII. El modelado 3D.
- XXVIII. El texturizado.
- XXIX. Las luces.
- XXX. El render.
- XXXI. El joint.
- XXXII. Recursos gráficos y narrativos.
- XXXIII. Sincronización.

Saberes procedimentales:

- Planificar el movimiento de manera tradicional.
- Crear la estructura interna con sus articulaciones del personaje para stop motion.
- Desarrollar todo el exterior y detalles del personaje para stop motion.
- Jugar con el objeto, recreando su personalidad, voz y movimiento.
- Preparar conceptualmente las actitudes y personalidad del personaje.
- Usar la cámara fotográfica y el Dragon frame en la captura fotográfica para el stop motion.
- Dibujar el personaje para animación tradicional.
- Planificar de la animación tradicional y el dibujo cuadro a cuadro.
- Desarrollar la estructura interna y las articulaciones en el desarrollo de personajes.
- El plantear el personaje dibujado frontalmente, lateral y 3/4 (el model sheet), agregar detalles y el color en photoshop.
- Aplica colores, texturas, contrastes, el fondo y su profundidad, luces y sombras con la tableta gráfica y After Effects.
- Aplicar el 3D layer, luces, animación de las cámaras de After Effects.
- Crear figuras con polígonos primitivos en 3D y modela otros objetos a partir de esta, texturiza, aplica luces en Maya (o 3Dmax).
- Aplicar los key frames del objeto haciendo animaciones sencillas, anima cámaras y renderiza en Maya (o 3Dmax).

- Elaborar conceptualmente un personaje, dibujando el model sheet de frente y lateral para ser aplicado en Maya (o 3Dmax).
- Aplicar herramientas para el modelado del personaje en 3D, usa el stroke y bevel, posiciona vertex, edges, faces.
- Hacer uso del joints, rigging, blend shapes para animar el personaje en Maya (o 3Dmax).
- Combinar la animación 2D y 3D al Importar secuencia 3D de Maya a After Effects, manipular, modificar, integra animaciones digitales 2D, y componer en 3D la secuencia importada.

Saberes actitudinales:

- inclinación por la observación y orden.
- Interés por la descripción.
- Desarrollo de habilidades creativas.
- Prudencia, respeto por los procesos de creación.
- Aptitud positiva por la animación y todos sus procesos.
- Interés por el espacio 2D y 3D, creación del movimiento.
- Interés por los efectos visuales.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición oral y audiovisual: en los diversos temas comprendidos en los contenidos presentar exposiciones y video que ejemplifiquen los conceptos impartidos en el aula.
- Método de proyecto: : Para el proyecto final el estudiante crea su portafolio con los resultados de todo el año escolar, este es post producido, editado y se le agrega sonido
- Método de preguntas: que afiancen el aprendizaje respecto a los conceptos, características, identificación, clasificación, pautas para el buen desarrollo de una animación.
- Aprendizaje basado en problemas: Los estudiantes combinan la animación 2D y 3D usando las herramientas de After Effects y Maya (o 3Dmax).
- Juego de roles: el estudiante explica a sus compañeros el método aprendido y sus diversas etapas.
- Panel de Discusión: al finalizar una jornada se discute sobre los avances obtenidos.
- Técnicas de producción creativa:

- 5. Lluvia de ideas: técnicas utilizadas de forma grupal para generar o producir ideas.
- 6. Análisis morfológico: es útil para descomponer un problema en sus elementos más básicos, creando una matriz que facilita la combinación aleatoria de las distintas posibilidades existentes en cada uno de ellos.
- Visita: Visitas a museos, galerías y actividades relacionadas con arte y la cultura de forma presencial o haciendo uso de entornos virtuales

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Analiza la historia y evolución de la animación para una mejor aplicación de las técnicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la historia y evolución de la animación. • Prepara juegos demostrativos del funcionamiento de la persistencia en la retina. • Comprende la importancia de la animación en el cine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa mediante preguntas y respuestas. • Ejercicios prácticos.
2. Comprende las teorías de la animación tradicional y el stop motion.	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica el movimiento de manera tradicional. • Identifica los pasos para crear movimiento fotograma a fotograma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa mediante ejercicios, preguntas y respuestas.
3. Aplica los conocimientos teóricos para la	<ul style="list-style-type: none"> • Prepara conceptualmente las 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa

<p>animación tradicional del personaje</p>	<p>actitudes y personalidad del personaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planifica y crea la estructura interna con sus articulaciones del personaje para stop motion. • Crea todo el exterior y detalles del personaje para stop motion. • Juega con el personaje, recreando su personalidad, voz y movimiento. 	<p>mediante preguntas y respuestas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos. • Observación y valoración de la creación del personaje.
<p>4. Utiliza las herramientas de Dragon frame para el stop motion.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuja el personaje para animación tradicional. • Planifica y dibuja la estructura interna y las articulaciones en el desarrollo del personaje. • Plantea el personaje dibujado frontalmente, lateral y 3/4 (el model sheet). 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos. • Participación activa mediante preguntas y respuestas.
<p>5. Desarrolla personajes físicos para stop motion.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa la cámara fotográfica y el Dragon frame en la captura fotográfica para el stop motion. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos. • Participación activa

		mediante preguntas y respuestas.
6. Desarrolla personajes dibujados y su model sheet para la animación en After Effects y retocar y agregar color en Photoshop.	<ul style="list-style-type: none"> • Prepara conceptualmente las actitudes y personalidad del personaje describiendo así la actitud, los traumas, su historia personal. • Plantea el personaje dibujado frontalmente, lateral y 3/4 (el model sheet). • Agrega los detalles y el color al personaje coherente con las características físicas de este. • Separa las piezas según la necesidad de las articulaciones del personaje en photoshop. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa mediante preguntas y respuestas. • Reporte conceptual del personaje. • Ejercicios prácticos.
7. Hace uso de la pre composición para utilizarla como un 3D layer, agregando además, las luces y animando la cámara de After Effects.	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicios de Storyboard donde se manifiesten los elementos a utilizar. • Planifica los planos para aplicarle el 3D layer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa mediante preguntas y respuestas. • Observación y valoración del proceso.

	<ul style="list-style-type: none"> • Desplaza los planos y los compone según la necesidad. • Describe los tipos de luces, las sombras. • Anima las cámaras a utilizar. • Colapsa la recomposición y aplicando motion blur en After Effects. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos.
8. Agrega textura, los joints y crea el rigging, blend shapes para el rostro, anima gestos y todo el cuerpo en Maya o 3Dmax.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las herramientas básicas. • Retoca cuadro a cuadro según la necesidad del fotograma en photoshop. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos. • Participación activa mediante preguntas y respuestas.
9. Pone en práctica las herramientas para el modelado de objetos 3D, texturizado y aplicación de luces en Maya o 3Dmax.	<ul style="list-style-type: none"> • Crea polígonos primitivos en 3D y modela otros objetos a partir de este (un avión u un carro) • Agrega el texturizado y aplica los diferentes tipos de luces en Maya o 3Dmax. • Importa secuencia 3D de Maya a After Effects. • Manipula, modifica e integra animaciones digitales 2D. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa mediante preguntas y respuestas. • Ejercicios prácticos. • Observación • Proyecto final y valoración del portafolio.

- **Compone en 3D la secuencia importada.**

Recursos didácticos

Convencionales:

- Pizarra blanca
- Marcadores de pizarra
- Borrador
- Armario
- **Tijera**

Especializados:

- Lápices de dibujo (2b, 3b, 4b)
- Tinta china con sus clinógrafos 0.1 0.2 0.3 0.4
- Felpas
- Marcadores de distintos colores
- Borra de leche
- Papel vegetal
- Libreta de dibujo
- Cajas de luz para dibujar
- Mesas de dibujo con su taburete
- Alambre dulce
- Pinza
- Tela de colores
- Pistola de silicón
- Silicón en barra
- Hilos de cocer
- Agujas
- Playwood
- Taladro
- Tornillo y rosca pequeños

Tecnológicos:

- Computadora
- Tableta Gráfica
- Cámara fotográfica
- Scanner

- Proyector
- Computadora
- Tableta Gráfica
- Videos
- Tutoriales
- Sitios web
- Photoshop
- Maya
- After Effects
- Premiere

Entorno de aprendizaje:

- **Aula Taller de dibujo, multimedia o audiovisuales.**
- **Internet**
- Recursos digitales o multimedia

Bibliografía:

Libros:

- Fundamentos del diseño, Editorial Victor Leru, Robert G. Scott.
- Stop Motion (Blume Animación)
- RICHARD WILLIAMS_ El Kit de supervivencia del Animador.
- Adam Watkins, Getting Started in 3D with Maya: Create a Project from Start to Finish.
- Mastering Autodesk Maya: Autodesk Official Press.
- Animation Methods - Rigging Made Easy: Rig your first 3D Character in Maya.
- After Effects CC 2014, ANAYA.
- Cómo crear personajes inolvidables, Linda Seger, Editorial Paidós, Barcelona.

Documentos:

- Del papel a la luz: personaje literario y personaje fílmico, Frank Baiz Quevedo
- <http://www.lapaginadelguion.org/Contenido/PersonajeFilmicoLiterario.pdf>
- Recursos Web
- <http://www.literautas.com/es/blog/post-200/fichas-de-personaje-1-de-3/>
- Los 12 Arquetipos comunes <https://createro.wordpress.com/2014/04/04/los-12-arquetipos-comunes/>
- http://guiondetirascomicas.blogspot.com/2012/03/construccion-de-personajes-y-rasgos-de_31.html

<ul style="list-style-type: none"> • https://escribiendoruido.wordpress.com/2016/01/18/la-personalidad-de-tu-personaje/ 	
Elaborado por: Juan José Tejada L.	Fecha: 22-07-2016
Colaboración de: Katherine Hernandez	
Aprobado por:	Fecha:

42 Módulo de Formación Post Producción

Unidad de Competencia:	
<p>Manipula material audiovisual por medio de equipos informáticos para televisión, Cortos, comercial, spot y radio y maneja procesos como edición, subtulado, voz en off y la reproducción de material visual por medio de software de edición digital y de efectos.</p>	<p>Domina los conceptos básicos de edición así como también las capacidades de manipular cualquier tipo de material audiovisual a través del uso de equipos informáticos y softwares especializados para edición, recreando así el ambiente sonoro de una producción audiovisual o de carácter multimedia atendiendo a los textos y narraciones según los efectos sonoros y bandas sonoras.</p> <p>Realiza producciones audiovisuales como cortos, comerciales y spots de radio y television, que conlleve el montaje de banda sonoras, Efectos visuales, edicion de video y eleccion de tecnicas y genero a desarrollar en el mismo.</p>

43 Elemento de competencia: Post producción 1.1 (PP.1.1)

Elemento de Competencia

Domina los conceptos básicos de edición así como también las capacidades de manipular cualquier tipo de material audiovisual a través del uso de equipos informáticos y softwares especializados para edición, recreando así el ambiente sonoro de una producción audiovisual o de carácter multimedia atendiendo a los textos y narraciones según los efectos sonoros y bandas sonoras.

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:

- Conceptos básicos de la edición (Lineal y no-lineal) y el montaje.
- Teoría del vídeo, y sus soportes en las distintas fases de postproducción audiovisual.
- Realización de materiales audiovisuales según las características del proyecto y software a utilizar.
- Técnicas básicas de edición de sonido.
- Códecs y formatos de audio para proyectos audiovisuales.
- Aplicación de la tecnología del sonido en los soportes de la multimedia.
- Procedimentales:
- Manejar de Softwares de edición de audio.
- Interactuar con el software de edición.

Indicadores de logros:

- Aplica los conceptos, terminologías y hechos de carácter histórico, relativo a la producción y post producción.
- Conoce funciones y herramientas de softwares de edición (Adobe Premier) y las aplica de forma correcta a la hora de realizar un proyecto audiovisual.
- Identifica y aplica las diferentes técnicas y géneros audiovisuales.
- Realiza producciones con un orden lógico y organizado a través de efectos secuenciales y técnicasvideográficas.
- experimenta la apreciación musical y acústica y su historia.
- aplicatécnicas de edición digital de audio y procesamiento del sonido.
- Crea Foley, efectos digitales y musicalización mediante softwares

<ul style="list-style-type: none"> • Crear y desglosar pasos a seguir para la creación de una banda sonora. • Elaborar grabaciones, captura y edición de audio para posterior proyecto. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar y diferenciar las vertientes o métodos de edición y montaje. • Interactuar con el software de edición. • Crear y desglosar pasos a seguir para la edición. • Elaborar proyectos audiovisuales. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomento del trabajo en equipo. • 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. 	<p>especiales para sonido (Adobe audition)</p> <ul style="list-style-type: none"> • desarrollar proyectos de captura de audio y creación de bandas sonoras, así como mezcla y diseño de sonidos para cualquier audiovisual.
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dentro del aula o laboratorio de sonido así como también en ambientes de trabajo tales como casas productoras, agencias publicitarias y canales de televisión, emisoras radiales, estudios de grabación, etc. 	<p>Evidencias de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documento escrito sobre el desarrollo de un proyecto audiovisual asignado. • Realización de un proyecto audiovisual que cumpla con los pasos de la edición de video. • Realización la ordenación técnica de los archivos de audio en consonancia con las imágenes y conforme a una idea previa utilizando las herramientas necesarias para la producción y

	realización de productos audiovisuales y multimedia.
--	--

44 Asignatura: Edición, Sonido y Musicalización

Mención de la Modalidad	Arte y Multimedia
Grado	6to
Asignatura	Edición, Sonido y Musicalización
Módulo	Formación Post Producción PP.
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

Edición de Video, permite al estudiante conocer sobre los principios básicos del montaje como también de la edición digital, así como los métodos necesarios para iniciar un proceso de post producción, utilizando herramientas digitales (softwares) para crear cualquier proyecto audiovisual.

Desde el punto de vista del lenguaje audiovisual el montaje o edición, es el proceso de ordenación de un material con el fin de obtener un programa continuado, sin imágenes o sonidos inútiles o mal colocados. En tal sentido aplicaremos estos conceptos y fundamentos en programas de edición, a fin de lograr un trabajo audiovisual con técnicas videográficas desarrolladas profesionalmente por el alumno.

Asimismo, 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.

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 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

Domina los conceptos básicos de edición así como también las capacidades de manipular cualquier tipo de material audiovisual a través del uso de equipos informáticos y softwares especializados para edición, recreando así el ambiente sonoro de una producción audiovisual o de carácter multimedia atendiendo a los textos y narraciones según los efectos sonoros y bandas sonoras.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

1. Aplica los conceptos, terminologías y hechos de carácter histórico, relativo a la producción y post producción.
2. Conoce funciones y herramientas de softwares de edición (Adobe Premier) y las aplica de forma correcta a la hora de realizar un proyecto audiovisual.
3. Identifica y aplica las diferentes técnicas y géneros audiovisuales.
4. Realiza producciones con un orden lógico y organizado a través de efectos secuenciales y técnicas videográficas.
 1. Experimenta la apreciación musical y acústica y su historia.
 2. Aplica técnicas de edición digital de audio y procesamiento del sonido.
 3. Crea Foley, efectos digitales y musicalización mediante softwares especiales para sonido (Adobe Audition)
 4. Desarrollar proyectos de captura de audio y creación de bandas sonoras, así como mezcla y diseño de sonidos para cualquier audiovisual.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Conceptos básicos de la edición (Lineal y no-lineal) y el montaje.
- II. Teoría del vídeo, y sus soportes en las distintas fases de postproducción audiovisual.
- III. Realización de materiales audiovisuales según las características del proyecto y software a utilizar.
- IV. Fundamentos e historia de la música.
- V. Semiótica, estética y tecnología del sonido
- VI. Taller de edición digital de audio y procesamiento del sonido.

VII. Musicalización y grabación de música y sonido en estudio.

Procedimentales:

- Identificar y diferenciar las vertientes o metodos de edicion y montaje.
- Interactuar con el software de edicion en el aula a fin de lograr el dominio del mismo y sus herramientas.
- Crea y desglosa una serie de pasos a seguir para el proceso de edicion.
- Elabora proyectos audiovisuales integrando conocimientos teoricos como: tipo de edicion, seleccion de tecnicas y formatos, asi como practicos (manejo de material en el software).
- Conceptualiza un proyecto de postproducción, siguiendo los requerimientos necesarios de edicion.
- Realizar entrenamientos auditivos
- Interactuar con el software de edicion de audio
- Crear ambientesdeapresiacion musical y desglosar una serie de pasos hasta aseguir para el proceso de edicion.
- Elaborar proyectos audiovisuales que coneyven desde la creacion musical de banda sonoras hasta el diseño y mezcla de sonidos.

Actitudinales:

- Fomento del trabajo en equipo.
- Fomento de la creatividad.
- Valoracion 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:

- Produccion creativa sobre terminologia audiovisual.
- Exposicion oral y audiovisual del contenido (terminos, conceptos, ejemplos, etc.)
- Redacción los contenidos (Conceptuales, procedimentales y actitudinales) a trabajarse.
- Redacción la metodología a usarse (Estrategias y Actividades basada en los conceptos basicos del montaje y la edicion (Lineal y no-lineal).
- Introduccion al programa de edicion (Adobe Premier).
- Desglose de los requisitos minimos y configuracionbasica del software para iniciar un proyecto.

- Exposición sobre la creación de efecto, animaciones y transiciones de audio y video.
- Método de preguntas sobre el material expuesto del software.
- Desarrollo de juego de roles dentro de lo que sería un departamento de producción las actividades de la clase. (Quién edita? Quién captura? Quién coloriza? Quién musicaliza?)
- Realización de un proyecto donde se integren las herramientas y contenidos impartidos.
- Panel de discusión del tema presentado sobre los géneros audiovisuales, sus clasificaciones y definiciones.
- Exposición sobre las técnicas audiovisuales, sus clasificaciones y definiciones.
- Conceptualización, grabación y edición de un spot para televisión dividiendo el aula en grupos para su ejecución.
- Utilización de video tutoriales como recurso didáctico para apoyar los conocimientos sobre el software de edición y post producción.
- 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

Resultados del Aprendizaje Esperados (RAE)	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
--	-------------------------	---------------------------------------

<p>1 Aplica los conceptos, terminologías y hechos de carácter histórico, relativos a la producción y post producción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Redacta y desarrolla los términos y conceptos relacionados con la edición y post producción de video de manera clara. • Ordena de manera cronológica los hechos más importantes relacionados con la historia de la producción y post producción de video 	<p>Ensayo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen con tiempo límite. • informe amplio de una investigación sobre el tema.
<p>2 Conoce funciones y herramientas de softwares de edición (Adobe Premier) y las aplica de forma correcta a la hora de realizar un proyecto audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las herramientas básicas del programa de edición. • Aplica los conocimientos sobre creación, efectos y transiciones de video. • A partir de estos conocimientos puede utilizar otros programas de edición. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de aplicación grupal de edición de un material X • Práctica individual en aula que muestre la destreza de cada estudiante con el programa y sus herramientas.
<p>3 Identifica y aplica las diferentes técnicas y géneros audiovisuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la diferencia entre técnicas audiovisuales y géneros audiovisuales. • Determina cuáles son las diferentes técnicas y géneros existentes. • Describe la técnica y género utilizado en cada proyecto audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo, ensayo para casa • Documento escrito de un proyecto audiovisual desarrollado. • Exposición en clase

<p>4 Realiza producciones con un orden logico y organizado a traves de efectos secuenciales y tecnicasvideograficas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica el tipo de proyecto audiovisual a realizar (Genero, tecnica, formato, etc.). • Selecciona las imágenes, tomas y audios que formaran parte del proyecto. • Aplica efectos y transiciones como proceso final de post produccion a fin de exportar el proyecto listo para ser presentado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación audiovisual • Proyecto de aplicación grupal • Practica individual • Realizacion del proyecto audiovisual integrando todas etapas.
<p>5 Experimenta la apreciación musical y acústica y su historia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla los términos y conceptos relacionados con el sonido y la música de manera clara. • Distingue las funciones de cada uno de estotérminos y lo pone en prácticadependiendo del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ensayo: • Examen con tiempo límite. • Informe de investigación sobre el tema. • Exposición en clases.
<p>6 Aplica técnicas de edición digital de audio y procesamiento del sonido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las herramientas básicas del programa de edicion. • Aplica los conocimientos sobre sonido y musicalización. • A partir de estos conocimientos puede utilizar otros programas de edicion 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 softwares y sus herramientas

<p>6. Crea Foley, efectos digitales y musicalización mediante softwares especiales para sonido (Adobe audition)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla procesos de creación de efectos de sala (Foley) utilizando la percusion corporal, instrumentos y demás. • Determina cual es la tecnica adecuada para la musicalizacion de un spot, etc. • Emplea códigos y maneja las diferentes herramientas para armar el audio de una producción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo, ensayo para casa • Documento escrito de un listado de efectos aplicables en una producción. • Exposición en clase • Grabacion de sonidos ambientes y de sala, para su posterior montaje.
<p>7. 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 artisticas, publicitarias o corporativas. • Organiza actividades donde se utilize 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. • Practica individual • Realizacion del proyecto audiovisual integrando todas etapas.

Recursos Didacticos

- Pizarra para marcadores y Marcadores de pizarra, para cualquier tipo de ejemplificacion.
- Cantidad de butacas por estudiantes en la sesion
- Software de edicion Adobe premier
- Software de edicion de audio (Adobe Audition, Pro tools, Fruit loops, Sound track pro)
- Computadoras con el software de edicion 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 equipado con los softwares pertinentes y ambientado con los estándares de un estudio de grabación.
- Visita a canales de televisión y productoras filmicas con tal de apreciar el proceso de edición y post producción de proyectos actuales.
- Visita a emisoras radiales y estudios de grabación con tal de apreciar el proceso de grabación, edición y post producción de proyectos actuales.

Bibliografía

- Producción de T.V. El Contexto Latinoamericano. Carl Hersch. Editorial Trillas, 1998.
- Fundamentos Tecnológicos de Video y Televisión. Vicente Llorens. Paidós Comunicación, 1995.
- Escribir para T.V. Madeline Dimaggio. Paidós Comunicación, 1992.
- Producción y Dirección de T.V. Raymond Bravo. Noriega Editores, 1993.
- Historia de los Medios de Comunicación en República Dominicana, 2da. Edición. Filiberto Cruz Sánchez. Editora El Nuevo Diario, Junio 1998.
- Realización de un video documental, Universidad de las Américas Puebla, Aniza Fabiola Paredes Lara. Cholula, Puebla, México 2004
- <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque5/pag10.htm>
- http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/paredes_laf/capitulo5.pdf
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Posproducción>
- <http://www.arcos.cl/carreras/escuela-de-cine-y-audiovisual/post-produccion-en-video-digital/>
- <http://es.slideshare.net/mikejacoby1990/post-produccion-27225672>
- <http://www.catedragarciacano.com.ar/wp-content/uploads/2009/11/nicolas-bourriaud-completo1.pdf>
- <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque4/pag7.htm>
- <http://formaciononline.eu/curso-gratis-premiere-pro-cs6-video-tutorial/>
- https://es.wikibooks.org/wiki/Manual_del_escritor/Audiovisuales/G%C3%A9neros_audiovisuales
- <http://recursostic.educacion.es/comunicacion/media/web/>

- http://tv_mav.cnice.mec.es/Informativos/InforCulturaAudiovisual/A_UD1/Debessaber_a_ud1a.htm
- <http://es.slideshare.net/VivianaBorrego/gneros-del-lenguaje-audiovisual-15291569>
- <https://prezi.com/y5tac1ikeuzr/generos-audiovisuales/>
- <http://formaciononline.eu/curso-gratis-premiere-pro-cs6-video-tutorial/>
- <http://www.educacionit.com/curso-de-premiere>
- <https://edutin.com/curso-de-Edicion-de-Video-con-Premier-Pro-CC-2211>
- https://www.youtube.com/watch?v=sOFk3t0_trw
- <https://www.youtube.com/watch?v=6oy3HmYiLuM>
- http://www.cybercollege.com/span/typ_sind.htm
- <http://www.arcos.cl/carreras/escuela-de-cine-y-audiovisual/post-produccion-en-video-digital/>
- <http://www.monografias.com/trabajos901/nuevas-tecnologias-edicion-montaje/nuevas-tecnologias-edicion-montaje.shtml>
- 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>
- Acustica y Sistemas de Sonido - Ing. Federico Miyara, 2004
- <http://www.fceia.unr.edu.ar/acustica/prologo.htm>
- Sistemas de Sonido Diseño y Optimizacion - Bob McCarthy, Editorial Alvalena
- IngenieriaAcusticaTeoria y Aplicaciones - Michael Möser& José Luis Barros, 2da edicion
- <http://www.publicacions.ub.edu/refs/indices/07638.pdf>
- Musica 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
- Beltran Moner, Rafael 1991, Ambientacion musical, instituto Oficial de la Radio Television Española, Madrid
- Chion, Michel 1999, El sonido, Editorial Paidos, Barcelona
- <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/sonido.pdf>

Elaborado por: Leonardo Rosario

Fecha:

45 Elemento de competencia: Post producción (PP 1.2)

Elemento de Competencia

Realiza producciones audiovisuales como cortos, comerciales y spots de radio y television, que conlleve el montaje de banda sonoras, Efectos visuales, edicion de vídeo y eleccion de tecnicas y genero a desarrollar en el mismo.

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:

Conocimiento:

- Etapas de elaboración de una producción audiovisual: Pre producción, Producción y Post producción.
- Desarrollo del storyline y el storyboard.
- Tipos de proyectos audiovisuales.
- Emprendimiento y empleabilidad de proyecto.

Procedimentales:

- Crear y desglosar las etapas para desarrollar el proyecto audiovisual.

Indicadores de logros:

- Argumenta etapas de realizacion audiovisual desde la creacion de guion, hasta la eleccion de tomas e imagenes para la post produccion.
- Elabora conceptos de musicalizacion y banda Sonora aplicando los principios de edicion de audio para cualquier tipo de genero audiovisual.

<ul style="list-style-type: none"> • Interactuar con el software de edición de audio y video. • Elaborar grabaciones, captura y edición de audio y video para posterior montaje. • Elaborar propuesta de distribución del material final. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad. • Organización y previsión. • Responsabilidad • Fomento de la calidad en la entrega y presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza producciones audiovisuales como cortos, comerciales y spots de radio y televisión.
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en laboratorios ambientados en forma de estudio de grabación de sonido así como de una isla de edición. 	<p>Evidencias de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentación escrita y visual de un proyecto audiovisual realizado para el proyecto final del curso. • Proyección de trabajo final en los diferentes canales y medios virtuales.

46 Asignatura: Producción de Proyecto emprendedor

Mención de la Modalidad	Arte y Multimedia
Grado	5to
Asignatura	Proyecto final
Módulo	Formación Post Producción PP.
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>El estudiante al termino del proyecto final de montaje y post producción sera capaz de recibir todo el material en bruto producido durante un rodaje de cine, televisión o vídeo y lo trata para dar forma al producto definitivo. De tal forma también contará con las herramientas para desempeñar las siguientes tareas.:</p> <p>Primero, montar el material, es decir, ordenar los planos de acuerdo al guión previsto de manera que componga un discurso, una narración audiovisual. Es lo que se conoce como edición off line.</p>

Segundo, tratar el producto audiovisual una vez montado: desde algo tan simple como añadir los títulos de crédito hasta procesos mucho más sofisticados, como incluir efectos especiales o imágenes generadas por ordenador.

Elemento de Competencia

Realiza producciones audiovisuales como cortos, comerciales y spots de radio y television, que conlleve el montaje de banda sonoras, Efectos visuales, edicion de video y eleccion de tecnicas y genero a desarrollar en el mismo.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

1. Argumenta etapas de realizacion audiovisual desde la creacion de guion, hasta la eleccion de tomas e imagenes para la post produccion.
2. Elabora conceptos de musicalizacion y banda Sonora aplicando los principios de edicion de audio para cualquier tipo de genero audiovisual.
3. Realiza producciones audiovisuales como cortos, comerciales y spots de radio y television.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Las etapas de elaboración de una producción audiovisual: Pre producción, Producción y Post producción.
- II. Desarrollo del storyline y el storyboard.
- III. Tipos de proyectos audiovisuales.

IV. Emprendimiento y empleabilidad de proyecto.

Procedimentales:

- Interactuar con las diferentes fases de realización del audiovisual.
- Desarrollar ediciones off line en base a planos, tomas y composiciones descritas en story boards y storyline.
- Crear ambientes de apreciación musical y desglosar una serie de pasos hasta a seguir para el proceso de edición.
- Elaborar proyectos audiovisuales desde su inicio hasta su distribución.

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 del proyecto final.
- Producción creativa sobre desarrollo de guion, story board y story line.
- Desarrollo de juego de roles en base a las diferentes etapas de producción del proyecto final.
- Panel de discusión del tema de creación de efectos de sonido.
- Conceptualización, grabación y edición de un proyecto audiovisual X.
- Presentación y exposición de proyectos.

- Utilización de video tutoriales como recurso didactico para establecer comparaciones entre proyectos de profesionales en el area y los proyectos de los alumnos.

Evaluación		
Resultados del Aprendizaje Esperados (RAE)	Criterios de Evaluacion	Técnicas e instrumentos de evaluacion
1. Argumenta etapas de realizacion audiovisual desde la creacion de guion, hasta la eleccion de tomas e imagenes para la post produccion.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las etapas de realización y analiza el guion del audiovisual. • Explica la seleccion de tomas, material y formato del audiovisual seleccionado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe de desarrollo sobre el tema. • Exposición en clases.
2. Elabora conceptos de musicalizacion y banda Sonora aplicando los principios de edicion de audio para cualquier tipo de genero audiovisual.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina el tipo de musica o sonidos a utilizar y justifica el porque de su eleccion. • Investiga e utiliza referencias aplicadas a proyectos existentes. • Describe los recursos humanos y tecnologicos que sera utilizados para 	<ul style="list-style-type: none"> • Expocision de los parametros seleccionados para el proyecto. • Proyecto de aplicacion grupal, division de tareas en cuanto a la musicalizacion y sonido.

	la elaboracion de esta fase.	
3. Elabora un plan para la realizacion de producciones audiovisuales como cortos, comerciales y spots de radio y televisión.	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga y ejemplifica de acuerdo al genero seleccionado para su proyecto final. • Utiliza herramientas de produccion que le facilite la elaboracion de las tres fases del proyecto. • Investiga sobre normas de realizacion y distribucion para la entrega final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo, ensayo para casa • Documento escrito: desarrollo del libro de produccion, que contenga toda la informacion sobre el proyecto final. • Exposición en clase • Realizacion y entrega de proyectos. • Exposicion de trabajos finales.
Recursos Didacticos		
<p>Pizarra para marcadores y Marcadores de pizarra, para cualquier tipo de ejemplificacion.</p> <p>Software de edicion de audio (Adobe Audition, Pro tools, Fruit loops, Sound track pro)</p> <p>Software de edicion de video (Adobe Premier, Final Cut, Avid, etc.)</p> <p>Computadoras con el software de edicion de audio y video previamente instalado.</p>		

Recursos audiovisuales (TIC): Proyector, laptop, bocinas u otro recurso multimedia para mostrar material audiovisual de ejemplificación o tutorial.

Entorno de aprendizaje

Aula para impartir teoría

Laboratorio de computadoras ambientado con los estándares de un estudio de grabación.

Laboratorio de computadoras ambientado con los estándares de una isla de edición.

Visita de un experto que hable sobre los diferentes canales de distribución de un proyecto audiovisual.

Bibliografía

- Realización Audiovisual, María Bestard Luciano, Editorial UOC, 2011
- TELEVISION, 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:

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).

Versión Preliminar