



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

BACHILLERATO EN ARTES MENCIÓN TEATRO

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



Ilustración 1 3ra y 4ta Gala Nacional de La Modalidad en Artes.

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 TEATRO

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



Ilustración 1 3ra y 4ta Gala Nacional de La Modalidad en Artes.

Versión Preliminar para
Revisión y Retroalimentación

Santo Domingo, D. N., 2017



AUTORIDADES

Lic. Danilo Medina

Presidente de la República Dominicana

Margarita Cedeño de Fernández

Vicepresidenta de la República Dominicana

Lic. Andrés Navarro García

Ministro de Educación

Lic. Denia Burgos

Viceministra de Asuntos Técnicos y Pedagógicos

Lic. Radhamés Rodríguez

Viceministro Administrativo

Ing. Víctor Sánchez

Viceministro de Planificación y Desarrollo

Dr. Jorge Adalberto Martínez

Viceministro de Evaluación y Calidad

Lic. Luis de León

Viceministro de Gestión y Descentralización Educativa

Lic. Ramón Valerio

Viceministro de Certificación y Desarrollo de la Carrera Docente

Mtra. Sobeyda Sánchez Pérez

Directora General de Educación Secundaria

Mtra. Carmen Sanchez

Directora General de Currículo

CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN

Arq. Andrés Navarro

Ministro de Educación, Presidente C.N.E.

Lic. Denia Burgos

Viceministro de Servicios Técnicos y Pedagógicos

Lic. Freddy Radhamés Rodríguez

Viceministro Administrativo

Lic. Juan Luis Bello

Consultor Jurídico MINERD, Secretario del CNE

Dr. Adarberto Martínez

Viceministro / Supervisión y Control de la Calidad de la Educación

Ing. Víctor Sánchez

Viceministro de Educación / Planificación

Lic. Carmen Sánchez

Directora General de Currículo

Lic. Simeón Lantigua Paredes

Juntas Distritales

Lic. Yuri Rodríguez

Institutos descentralizados adscritos al MINERD / INABIMA

Dr. Iván Grullón

Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD)

Ing. Ramón Sosa

Educación de Adultos/Educación Permanente (CENAPEC)

Dr. Pedro Vergés

Ministerio de Cultura y Comunicación

Lic. Alejandrina Germán

Ministerio de Educación Superior, Ciencia y Tecnología

Lic. Danilo Díaz

Ministerio de Deportes, Educación Física y Recreación

Dr. Julio A. Castaños Guzmán

Universidades Privadas /Rector de UNIBE

Lic. Rafael Ovalles

Instituto de Formación Técnico Profesional (INFOTEP)

Lic. Norma Rivera

CONEP

Lic. Etanislao Castillo

Sector Laboral

Dr. Ramón Alvarado

Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social

Lic. José Mármol

EDUCA

Mons. Dr. Ramón Benito Ángeles

Conferencia del Episcopado Dominicano

Lic. Alejandra Casilla

Iglesias cristianas no católicas

Lic. Eduardo Hidalgo

Organización mayoritaria de los educadores

Srta. Samanta Ramona Suárez Hernández

Sector Estudiantil

Lic. David Almonte

APMAES

Rvda. Ana Julia Suriel

Colegio Católicos

Lic. Sebastiana Javier

Colegios Privados confesionales no católicos

Lic. Olga Espailat

Colegios Privados no confesionales.



CRÉDITOS

Dirección General de Currículo

Mtra. Carmen Sánchez, Directora General

Mtro. David Capellán, Director de la Revisión Curricular

Dirección General de Nivel Secundario

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.

Lic. Katherine Hernández Encargado Docente de vinculación y pasantía.

Lic. Ana María Alcántara, Encargada de Comunicación Corporativa

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

Mtro. Ruahidy Lombert, Encargado Docente

Diseño:

Lic. Katherine Hernández.

Consultores Diseño Curricular Artes

Dra. Maria de los Ángeles Legaña, asesora.

Dra. Maria Soledad Lockhart Puchalt,
Coordinadora General de la Revisión Curricular.

Dr. Odalís Pérez, consultor de teatro, para el diseño general de los módulos por competencia.

Mtra. Gilda Matos, contraparte y coordinadora del bachillerato en teatro.

Equipo de consultores para el diseño de asignaturas:

Lic. Lorena Oliva,

Lic. Amarilis Rodríguez,

Mtro. Manuel Chapuseaux

Arquitecta Lina Hoepelman

Lic. Ernesto Fidel López.

Lic. Franklin Rodríguez

Lic. Soraya Guillen

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

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

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

Andrés Navarro
Ministro de Educación

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

Confiamos en que, desde la comunidad educativa dominicana, en especial los maestros, encontrarán en este Diseño Curricular orientaciones oportunas y pautas curriculares pertinentes que les permitan continuar renovando sus prácticas 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 Visuales está estructurado en dos partes. En la primera se presenta el marco conceptual y pedagógico común a todas las menciones de la Modalidad: Naturaleza y Funciones de la Modalidad en Artes, Modelo Pedagógico, Fundamentos Curriculares, la función del Centro Educativo, los Componentes del Diseño Curricular, la organización y función de las Pasantías y una descripción general de las distintas Menciones.

En la segunda parte se describe el Perfil de egreso, en el que se definen las competencias y se

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

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

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

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

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

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

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

- a) Una adecuada proporción de conceptos, principios, generalizaciones y teorías que le facilitarán la comprensión de las nuevas informaciones que se perciban.
- b) Una serie de habilidades cognoscitivas que le permitirán efectuar un uso inteligente, crítico

y adecuado de la información sobre datos y hechos específicos.

- c) Un conjunto de técnicas, procedimientos, actitudes y modos de aplicación que le habilitan para el desempeño de las tareas, en particular la creatividad y la expresión en los lenguajes de las artes, con prácticas cualitativamente emergentes, diferenciadas y sincréticas.

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

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

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

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

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

En consecuencia, quienes egresan de este nivel y modalidad, con apropiación del perfil y de las Competencias Fundamentales, Específicas y Laborales-Profesionales planteadas en el presente Diseño Curricular, asumen el compromiso personal de seguir profundizando en sus niveles de formación humana y artística, fortaleciendo el cultivo de los valores humanos y sociales que les permitan hacer realidad sus metas de superación, en un contexto local y global de grandes desafíos, cambios y oportunidades.

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

equitativa, segura y solidaria, con la participación de todos.

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

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

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

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
PARTE 1	8
1. Naturaleza y Funciones de la Modalidad en Artes.....	¡Error! Marcador no definido.
2. Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes, Fundamentos Curriculares.....	¡Error! Marcador no definido.
Marcador no definido.	
3. El rol del docente.....	¡Error! Marcador no definido.
4. El rol del estudiante.....	¡Error! Marcador no definido.
5. Componentes del Diseño Curricular.....	¡Error! Marcador no definido.
6. El Centro Educativo de la Modalidad en Artes.....	¡Error! Marcador no definido.
7. Concepción de aula taller en los centros educativos del Bachillerato en Artes.	¡Error! Marcador no definido.
Marcador no definido.	
8. Vinculación en los Centros Artes.....	¡Error! Marcador no definido.
9. Las Pasantías en la Modalidad de Artes:	¡Error! Marcador no definido.
10. Menciones de la Modalidad en Artes.....	¡Error! Marcador no definido.
PARTE 2	92
PROGRAMA DE BACHILLERATO EN TEATRO	92
1. PERFIL DEL BACHILLER EN TEATRO	92
2. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIAS DEL BACHILLERATO EN ARTES, MENCIÓN TEATRO..	93
3. MAPA DE COMPETENCIAS GLOBALES Y ELEMENTOS DE COMPETENCIA DE LA MENCIÓN EN TEATRO.....	92
4. DISTRIBUCIÓN DE DEL TIEMPO.....	92
4.1 ORGANIZACIÓN CURRICULAR BACHILLERATO EN TEATRO	92
PRIMER AÑO	95
4 ^{TO} . GRADO, BACHILLERATO EN TEATRO	95
SEGUNDO AÑO	146
5 ^{TO} . GRADO, BACHILLERATO EN TEATRO.....	146
TERCER AÑO.....	193
6 ^{TO} . GRADO, BACHILLERATO EN TEATRO	193
REFERENCIAS.....	247

Dirección de
Educación
Modalidad en
Artes



Parte 1

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

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

PARTE 1

1. Naturaleza y funciones de la Modalidad en Artes

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

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

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

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

Como oferta de formación en Artes esta modalidad está configurada por unos planes de estudio que combinan el entrenamiento y formación en distintas disciplinas artísticas y científicas, en habilidades para comunicación oral y escrita, para el trabajo cooperativo, asimismo, fomentan el

desarrollo de valores ciudadanos y humanos, a fin de incrementar las posibilidades de éxito de los egresados.

Este proceso se da en tres dimensiones:

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

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

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

La formación para la continuidad de estudios entendida como una preparación adecuada para acceder a estudios superiores vinculados con la producción artística, la gestión cultural, la

investigación relacionada a la cultura y al arte, la promoción y comercialización de productos artísticos y de espectáculos, entre otros.

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

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

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

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

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

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

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

Ese cambio conceptual educativo tiene lugar cuando:

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

- Los estudiantes 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.

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

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

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

- **Inteligencia Lingüístico-Verbal.** Es la capacidad de emplear efectivamente el lenguaje verbal, tanto oral como escrito. Las personas les gusta contar historias, leer y escribir, tienen facilidad para recordar nombres, lugares, entre otros. Es muy importante en las artes escénicas y en las lenguas.
- **Inteligencia Lógico- Matemática.** Es la capacidad de emplear con efectividad los números y el razonamiento. Utiliza el pensamiento lógico para entender causa y efecto, conexiones e ideas. Comprende el razonamiento deductivo e inductivo y la solución de problemas críticos. Es muy necesaria en las asignaturas de Ciencias de la Naturaleza y Matemática.
- **Inteligencia Visual-Espacial.** Es la capacidad de pensar y percibir el mundo visual-espacial en imágenes. Se piensa en imágenes tridimensionales y se transforma la experiencia visual mediante la imaginación. Es esencial en las artes visuales, aplicadas y escénicas.
- **Inteligencia Corporal-Kinestésica.** Es la habilidad de usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos. Su aprendizaje debe tener un elemento en movimiento. Interaccionan con el espacio de alguna manera y recuerdan nueva información a través del cuerpo. Esencial para las artes escénicas.
- **Inteligencia Musical.** Es la capacidad de percibir, discriminar, juzgar, transformar y expresar a través de la música. Se aprende nueva información por medio de melodías, notación musical o ritmo. Esencial para la música.
- **Inteligencia Interpersonal.** Es la capacidad para reconocer de inmediato y evaluar los estados de ánimo, intenciones y motivaciones de las personas. Las personas con esta habilidad están

siempre en grupo y hablando con amigos. Es esencial para el trabajo colaborativo y en la socialización que se da en la vida y en particular, en el grupo artístico.

- **Inteligencia Intrapersonal.** Es la capacidad para entenderse a sí mismo y como consecuencia poseen tendencia de autodisciplina. La persona está consciente de sus sentimientos, sus puntos fuertes y sus debilidades para alcanzar metas. Es esencial en el desarrollo de los jóvenes para facilitar su inserción social y artística.
- **Inteligencia Naturalista.** Es la capacidad de reconocer, apreciar y comprender el mundo natural (plantas, animales y la observación científica de la naturaleza). Desarrollan la habilidad para reconocer y clasificar individuos, especies y relaciones ecológicas. Poseen el discernimiento de patrones de vida.

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

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

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

cualidades y sentimientos que se captan en una obra de arte que no pueden ser expresadas en palabras.³

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

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

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

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

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

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

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

Aprendizaje y Creatividad en la Modalidad en Artes

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

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

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

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/>

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

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

- **Fluidez.** Es la capacidad de producción cuantitativa. Generar muchas ideas en poco tiempo, para resolver un problema o situación. Considera 4 tipos de fluidez: verbal, asociativa, expresiva e ideativa. Si esta clasificación se aplica a las variantes de la expresión en las artes, puede resultar interesante la experimentación artística que involucre el cuerpo, la voz, lo visual, musical y la producción de objetos (artesanía)
- **Flexibilidad.** Es la capacidad de respuesta con una gran variedad de categorías, de enfoques diversos.
- **Originalidad.** Es la capacidad de producir asociaciones novedosas, atípicas, insólitas, pero adecuadas y pertinentes para la resolución de un problema dado. Estas respuestas aparecen raramente, son infrecuentes estadísticamente. En las artes se valora la originalidad en un estilo, en la factura de una obra de arte, en la implementación de una técnica, en la combinación diferente de lenguajes y signos de la cultura, para producir un mensaje, una idea nueva, un drama, una danza, una escultura, una obra de artesanía o pintura, una pieza musical, teatral o literaria, o la convergencia de varias artes en un espectáculo, en un performance, guion o video.

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

Hay una alta correlación de la originalidad con la flexibilidad, porque para producir respuestas originales es necesario observar las cosas desde muchos ángulos, surgidos desde mundos distintos,

recuerdos, imágenes, lecturas, sueños y anhelos. Para el desarrollo de la originalidad hay que potencia la habilidad de encontrar conexiones entre cosas, que usualmente no son tan perceptibles de establecer su conexión, lo que se denomina establecer asociaciones remotas.

Otro autor clave para comprender los procesos creativos es Mihaly Csikszentmihalyi (Pascale, 2015), Psicólogo de la Universidad de Chicago, quien a partir de treinta años de investigación en creatividad ha desarrollado una nueva concepción del proceso creativo, el «estado de flujo». Csikszentmihalyi denomina «fluir» a un estado de conciencia casi automático, sin esfuerzo, aunque sumamente concentrado en el que se consigue un desempeño óptimo. La persona que entra en este estado, muestra perfecto control de lo que está haciendo y sus respuestas se ajustan a las exigencias dinámicas de la tarea, no se preocupa de cómo está actuando, la motivación proviene del placer del acto mismo, la conciencia se funde con el hacer. En algún momento de la creación artística la persona auto percibe estas sensaciones.

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

Sus características son:

- Claridad de las metas, se sabe siempre lo que hay que hacer.
- Respuesta inmediata a las acciones, se sabe los resultados de lo que se está haciendo.
- Equilibrio entre destrezas y dificultades, cuando el trabajo se corresponde con el desarrollo de capacidades potenciales.
- Actividad y conciencia están mezcladas, profunda concentración e implicación en lo que se está haciendo.
- No existe miedo al fracaso, la concentración en la tarea provoca seguridad y confianza.
- La autoconciencia desaparece, la concentración en la tarea provoca la despreocupación por el ego.

- El sentido del tiempo desaparece, el tiempo depende de la experiencia por la que se está pasando.
- Existe una motivación intrínseca, la actividad se hace «autotélica», se disfruta de la experiencia, la tarea constituye un fin en sí misma.

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

- Concentrarse o enfocarse intencionadamente en la tarea a realizar, «la concentración elevada es la esencia del estado de flujo». «Cuando una persona está ocupada en una actividad que capta y retiene su atención sin esfuerzo, su cerebro se “tranquiliza” en el sentido que produce una disminución de la excitación cortical».
- La motivación se consigue a través de desafíos creativos, cuando la persona encuentra una tarea para la que tiene habilidades y se compromete en ella a un nivel que en cierto modo pone a prueba su capacidad. Con la práctica el fluir va reordenando la conciencia, y comienza a tener más control sobre su energía psíquica.

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

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

3. Rol del docente

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

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

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

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

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

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

Se promueve un docente que desarrolle su práctica en la modalidad de **aprendizaje profesional colaborativo**. De esta forma, podrá generar y colaborar en experiencias de intercambio en redes,

expediciones culturales, pasantías artísticas, residencias, comunidades de aprendizaje, exposiciones y espectáculos itinerantes, comunidades virtuales de aprendizaje, grupos de trabajo para la producción artística y pedagógica, y comunidades para el emprendimiento y la innovación. De igual forma, podrá participar en talleres de arte colectivos para docentes de arte, con la finalidad de mejorar su práctica y su manejo de tecnologías por medio de mentores y asesores institucionales.

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

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

4. Rol del estudiante

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

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

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

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

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

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

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

El papel de la Cultura y la Sociedad en el Arte

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

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

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

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

- 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.

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).

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

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

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

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

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

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

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

Estructura de los Módulos

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

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

Estructura de las asignaturas

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

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

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

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

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

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

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

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

Es importante que las estrategias impliquen el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recursos didácticos. Se recomienda utilizar herramientas de ofimática,

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.

gestión de información, Web 2.0, software específico (con preferencia que sean softwares libres), museos virtuales, así como otros recursos disponibles en la Internet.

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

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

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

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

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

Estrategias de Enseñanza y de Aprendizaje

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

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

1 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.

modalidades, que responden a la orientación pedagógica asumida en el currículo dominicano y en este Nivel: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el Estudio de , el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Debate y el Socio drama o Dramatización.

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

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

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

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

indicadores de la percepción, estableciendo diálogos con los estudiantes para inducir su valoración. El rol de los estudiantes es su participación, los aportes, las explicaciones de las cualidades de las constancias visuales que han construido.

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

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

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

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

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

El cerebro humano trabaja no solo de forma lineal sino también asociativa, comparando, integrando y sintetizando a medida que funciona. Esta función asociativa cumple un papel importante en el proceso de pensamiento, ya que toda simple palabra, idea o imagen tiene numerosas conexiones con otras ideas o conceptos. Gracias a esto, los mapas mentales pueden ser muy creativos, tendiendo a generar nuevas ideas y asociaciones en las que no se había pensado antes.

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

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

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

La visualización se entiende como la realización mental de cuadros vívidos e intensos de una situación deseada, tan clara y nítida como si se los estuviera viendo. Así, esta técnica, ayuda a reducir la ansiedad y nerviosismo que pueden generarse en los momentos previos a una conferencia, la presentación de un proyecto, etc. Permite anticipar la vivencia de sensaciones que se experimentarán en un futuro y controlar las variables ambientales que tanto influyen en estas ocasiones. También es útil para anticipar espacios futuros, es decir, orientar la imaginación hacia la producción de ideas.

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

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

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

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

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

Resulta muy significativo que Albert Einstein, el genio de las ciencias exactas, haya dicho: " yo raramente pienso en palabras; imagino, visualizo, diseño bocetos y croquis". Einstein se imaginaba montado en un haz de luz viajando por el universo cuando desarrolló su teoría especial de la relatividad. "La palabra o la lengua -decía Einstein, (citado por el creador de tipografía Adrián Frutiger)- escrita o hablada, no parecen desempeñar papel alguno, en absoluto, en el mecanismo del curso de mis pensamientos. Los elementos psíquicos fundamentales del pensamiento son determinados por signos e imágenes... que pueden ser reproducidos y combinados a voluntad" (Frutiger, 2006)¹³.

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

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

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

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

La *Sinéctica* presta gran atención a los elementos emocionales, irracionales e inconscientes en la búsqueda creativa, sin embargo, es fundamental no perder de vista que en ningún caso éstos se encuentran divorciados de la reflexión racional. Así surge el convencimiento de que es obligatorio plantearse nuevas perspectivas y asumir riesgos. Es crucial salir de los estrechos marcos de lo habitual, tomar la decisión de jugar, para terminar, transformando el mundo conocido y familiar en algo completamente diferente e incluso ajeno.

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

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

Los mecanismos de juego son los siguientes:

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

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

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

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

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

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

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

En conjunto los seis sombreros son una estimulante metáfora del proceso de pensamiento creativo. Ponerse un sombrero de un color específico equivale a asumir un rol de pensador con determinadas características. El propósito de los sombreros es simplificar el desarrollo del pensamiento, utilizando las distintas maneras de pensar en forma alternativa, en lugar de intentar hacer todo a la vez. De Bono sostiene que el mayor enemigo del pensamiento es la complejidad,

que inevitablemente conduce a la confusión. Gracias a este método se simplifica el pensamiento, sin restarle eficacia, permitiendo que se pueda tratar una cosa después de otra.

Los sombreros según sus colores representan:

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

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

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

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

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

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

Conexiones Morfológicas Forzadas. Esta técnica creativa surge de la suma de otras dos técnicas, el Listado de Atributos y las Relaciones Forzadas. Fue desarrollada por Koberg y Bagnall (Koberg y

Bagnall, 2003). Su uso es muy interesante ya que en una primera fase permite que surjan ideas sobre aspectos que no se habían tenido en cuenta y en una segunda fase provoca el surgimiento de analogías inspiradoras.

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

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

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

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

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

La provocación se lleva a cabo mediante la expresión de frases tontas para poner la mente completamente fuera de donde normalmente se encuentra. Es de esta manera que se allana el camino para el pensamiento creativo, dejando de lado el juicio y comenzando a generar ideas.

Edward de Bono (Bono, 2012) desarrolló y popularizó el uso de las provocaciones mediante la utilización de la palabra "PO" (siglas en inglés de "Operación Provocadora"). Este método consiste en provocar interrupciones y cambios en nuestra vida diaria para obligar a nuestro cerebro a crear nuevos caminos de pensamiento. Las provocaciones se entienden como obstáculos que nos hacen pensar en otras ideas.

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

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

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

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

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

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

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

De esta manera, ponerse en los "zapatos" de alguien más es asumir una lógica distinta, que bien puede contradecir la nuestra. Lo importante de esta tarea no es solamente entender sus actos, sino comprender sus reacciones y eso requiere entrar en el área de la empatía.

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

Para su realización se siguen los siguientes pasos:

- Se determina el foco creativo o problema.

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>

- 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

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>

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.

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

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

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

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

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

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

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

Finalmente, cabe destacar que estas son solo algunas de las estrategias y técnicas que el docente puede utilizar para apoyar el desarrollo de las distintas competencias. Es su responsabilidad

seleccionar diversidad de estrategias, haciendo los ajustes curriculares de lugar en atención a las características de los estudiantes y sus diversos ritmos de aprendizaje.

La Evaluación como proceso dinámico y enriquecedor en las Artes

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

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

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

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

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

En la Modalidad en Artes, la evaluación será:

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

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

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

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

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

formas de evaluación se harán a través de la aplicación de mecanismos que permitan la autoevaluación, la co-evaluación y las hetero-evaluación, cónsonas con las tendencias actuales en la educación de jóvenes y adultos.

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

6. El Centro Educativo de la Modalidad en Artes

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

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

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

El centro educativo ha de constituirse en un espacio adecuado para favorecer la enseñanza y el aprendizaje de las Artes, facilitando la interacción de los actores del proceso educativo, la

realización de diversas actividades y la integración con la comunidad en el marco del currículo de la Modalidad de Artes, generando así nuevos horizontes de realización personal para la juventud dominicana desde el desarrollo de las capacidades creadoras.

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

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

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

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

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

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

El aula-taller requiere un ambiente que favorezca la actividad creativa y apreciativa de las artes y las demás áreas del conocimiento, las cuales ya forman parte de un currículo integrado por

competencias que se fragua en contacto con situaciones de trabajo y problemas típicos profesionales. Este ambiente favorece que los estudiantes puedan insertarse productivamente en la sociedad al finalizar sus estudios. Este clima de aprendizaje también favorece el pensamiento cooperativo y la inteligencia social, tan necesarios en la sociedad post industrial del Siglo XXI (Senge, P.2005).

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

8. Vinculación en los Centros Artes

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

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

En cada centro, el director, un docente y un estudiante líder conformarán el núcleo del equipo que motivará y planificará el **Cronograma anual de vinculación**, las visitas, reuniones, charlas y actividades para la participación del centro educativo en los espacios pertinentes del ámbito laboral, social, cultural y artístico que faciliten la proyección de los talentos tanto de los estudiantes activos como de los egresados.

9. Las Pasantías en la Modalidad de Artes.

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

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

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

En todo caso, en las pasantías en artes mediará un acuerdo escrito con las instituciones y entidades culturales y artísticas, asimismo, se pueden evidenciar las actividades realizadas a través de los certificados de participación en la pasantía y hoja de evaluación de forma individual, avalada por una institución pública o privada, ya que, las mismas deberán ser presentadas para fines de evaluación, y es responsabilidad de los centros educativos de la Modalidad en Artes, dar seguimiento al proceso de cada uno de los estudiantes.

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

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

10. Menciones de la Modalidad en Artes

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

1. Bachillerato en Artes, mención Danza.
2. Bachillerato en Artes, mención Teatro.
3. Bachillerato en Artes, mención Música.
4. Bachillerato en Artes, mención Visuales.
5. Bachillerato en Artes, mención Multimedia.
6. Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía.
7. Bachillerato en Artes, mención Creación y Producción Artesanal en Metal y Madera.
8. Bachillerato en Artes, mención Creación y Producción Artesanal en Cerámica, Joyería y Bisutería.

Los planes de estudio de cada una de estas titulaciones tienen una duración de tres años. En su estructura incluyen las competencias fundamentales y un conjunto de competencias propias,

comunes a las demás modalidades del Nivel Secundario, que garantizan el logro del perfil general del egresado de este Nivel.

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

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

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

- La creatividad y sus infinitas posibilidades
- El papel de las competencias de comunicación y la identidad para las artes
- Los lenguajes de las artes y sus sistemas elementales de signos
- La evolución histórica de las manifestaciones culturales
- La visión emprendedora e innovadora de las artes y sus herramientas tecnológicas.

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

Perfil de egreso de la Modalidad en Artes

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

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

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

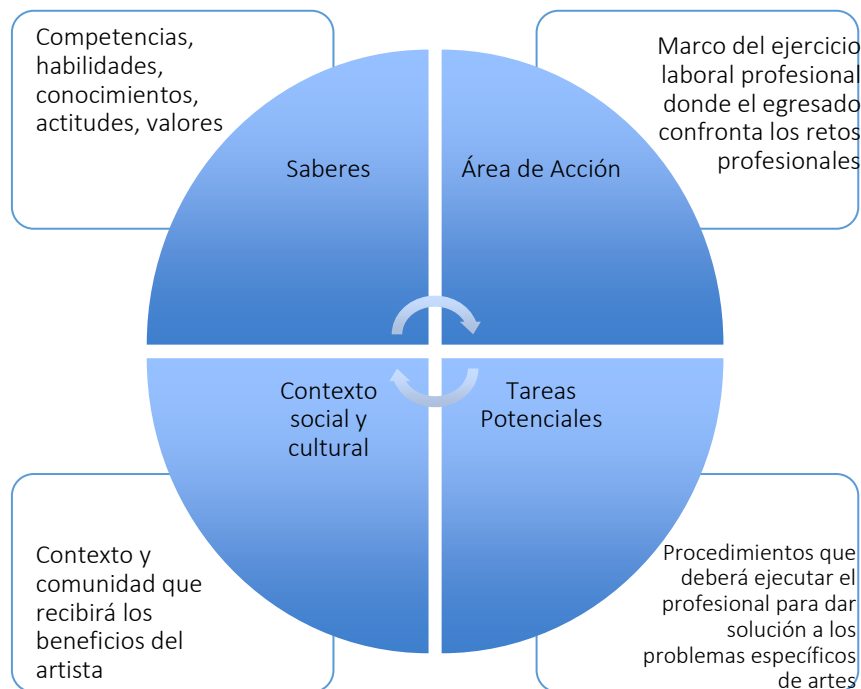


Fig. 5. Pilares del perfil del egresado.

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

Bachillerato en Artes, mención Danza

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

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

Puede laborar como intérprete de la danza divertimento, de grupos de danza contemporánea y folklórica, de animación sociocultural y teatro-danza en centros comunitarios, culturales y en centros turísticos. Además, puede ejercer como auxiliar de coreógrafo y asistente de profesor de danza.

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

Bachillerato en Artes, mención Teatro

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

Desarrollará la capacidad de utilizar, de forma creativa y eficiente en obras y espectáculos teatrales en diversos ámbitos (teatros, plazas públicas, clubes), las distintas técnicas de actuación y los

elementos del lenguaje teatral, además de otras técnicas complementarias como la pantomima, el títere, acrobacia, circo, entre otros.

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

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

Bachillerato en Artes, mención Música

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

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

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

Bachillerato en Artes, mención Visuales

El programa del Bachillerato en Artes, mención Visuales forma artísticamente al estudiante en las competencias de apreciación estética, técnicas expresivas en la plástica, creatividad y uso de las

formas y espacio, competencia técnico digital en la plástica, emprendimiento y didáctica de las artes plásticas.

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

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

Bachillerato en Artes, mención Multimedia

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

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

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

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

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

Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Parte 2



BACHILLERATO EN TEATRO
Segundo Ciclo, Modalidad en Artes
(4^{to.}, 5^{to.} y 6^{to.})

PARTE 2

PROGRAMA DE BACHILLERATO EN TEATRO

1. PERFIL DEL BACHILLER EN TEATRO

El bachillerato en teatro forma artísticamente al estudiante en las competencias de apreciación teatral, actuación, asistencia de producción y asistente de dirección de obras. El egresado tendrá dominio de su cuerpo y su voz, de sus capacidades expresivas, perceptivas y creativas.

El Bachiller en Artes mención teatro se desarrollará como actor o actriz en el campo de la actuación en espectáculos, caracterizando e interpretando personajes de forma verosímil en los distintos géneros, con plena conciencia de su labor artística y social; podrá participar como actor, mimo, titiritero y animador. Podrá ser asistente en la producción y en la dirección teatral, así como ayudante de profesor de teatro o facilitador en talleres infantiles.

Los egresados podrán realizar estudios superiores orientados a la licenciatura en Artes y Teatro.

Competencias:

- 1) Artístico-Cultural (AC.).
- 2) Apreciación-Expresión del Teatro (AEAT.).
- 3) Expresión por medio de la Actuación Teatral (EAT.).
- 4) Expresión por medio de la Actuación para el Cine (EAC.).
- 5) Asistencia de Producción y Dirección Teatral (APDT.).
- 6) Didáctica del Teatro Infantil y Juvenil (DTIJ.).

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

1. Competencia Artístico-Cultural (AC)

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

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

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
COMPETENCIA ARTÍSTICO-CULTURAL AC.	AC.1.1	Identidad, cultural y Emprendimiento	4	FORMACIÓN ARTÍSTICO-CULTURAL (AC)
	AC.1.2	Lenguaje Musical	2	
	AC.1.3	Lenguaje Danzario y Teatral	3	
	AC.1.4	Lenguaje Visual y Principios del Diseño Artesanal	3	

Tiene un módulo formativo “Formación artístico cultural” que contiene 4 elementos de competencias que se desarrollan en forma paralela, y constituyen aprendizajes que se complementan unos con otros.

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

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

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

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

El estudiante;

- Identifica los rasgos de la personalidad y su proyección como estudiante de la modalidad en Artes tomando en cuenta las normas del actuar en esta modalidad.
- Argumenta el papel de la cultura y el arte en la sociedad y en el mundo.
- Comunica sus ideas y sentimientos, haciendo 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 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 determinadas normas de redacción, siguiendo los criterios establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad.
- Aplica la hoja de cálculo Excel para calcular el presupuesto del proyecto.

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

El estudiante;

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

- Diferencia los ritmos binarios y ternarios.

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

El estudiante;

- Reflexiona sobre el empleo de las artes escénicas en cuanto al valor de uso (social, antropológico), su vinculación al mercado y la industria; y función del arte en distintas épocas y culturas.
- Identifica los principales géneros de la danza y el teatro, y su relación con otras expresiones artísticas.
- Utiliza elementos del lenguaje corporal: las expresiones mímicas, el gesto, la postura, la actitud física y las señales que se emiten con el cuerpo.
- Relaciona algunos elementos del lenguaje teatral: el texto dramático, la iluminación, la escenografía, la utilería, el vestuario como reflejo de la situación escénica, el maquillaje, el sonido, la música incidental y elementos de multimedia.
- Reconstruye algunas cualidades de la percepción del movimiento corporal: la percepción corporal y sensorial y la percepción espacial y audiokinética.
- Se expresa a través de la danza de forma personal y colectiva, aplicando elementos básicos del lenguaje corporal.
- Se expresa a través de la actuación de forma personal y colectiva, aplicando elementos básicos del lenguaje teatral.

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

El estudiante;

- Argumenta sobre la expresión del lenguaje visual y artesanal, y su evolución a través de la historia.

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

2. COMPETENCIA APRECIACIÓN-EXPRESIÓN DE LAS ARTES TEATRALES (AEAT)

El desarrollo de esta competencia es fundamental en la formación de los estudiantes de la mención teatro, ya que esta le proporciona las bases cognitivas de la importancia del teatro en las sociedades a través de las diferentes épocas, así como la relación e integración de los términos y conceptos básicos del vocabulario teatral, lo cual va a permitir una comunicación fluida en términos técnicos y valorativos del arte dramático.

Esta competencia se desarrolla en 2 niveles:

2. Relación de la unidad de competencia Expresión de la Artes Teatrales, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos de competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
AEAT.1	AEAT.1	Historia del arte y apreciación del teatro universal	4	
AEAT.2	AEAT.2	Apreciación del Teatro en Latinoamérica y su Dramaturgia.	4	

Primer Nivel de la competencia Apreciación –Expresión de la Artes Teatrales

En el primer nivel de la competencia, los estudiantes entrarán al mundo del lenguaje del arte, interpretando conceptos e ideas básicas sobre la interpretación de los códigos y signos del arte, manejando de manera apropiada el lenguaje para expresar las ideas sobre las obras que lee y observa en la medida que se relaciona con los acontecimientos de la historia del teatro y las características de los géneros dramáticos.

En el desarrollo de competencia el estudiante demuestra su capacidad a través de que:

- Reconoce los elementos del lenguaje teatral y su estética, e identifica las características de la dramaturgia, los géneros dramáticos y su desarrollo histórico universal, desde la antigüedad hasta la modernidad, aplicando estos conocimientos de forma consciente en representaciones de fragmentos de obras teatrales sencillas.
- Explica las funciones del teatro en la sociedad a través de las épocas.
- Utiliza términos básicos del lenguaje teatral para apreciar el sentido de obras dramáticas y espectáculos.
- Identifica las características fundamentales de las diferentes épocas por la que ha atravesado el desarrollo del teatro, desde la prehistoria, antigüedad, edad media, renacimiento, barroco, siglo XVIII, XIX, XX hasta el siglo XXI.
- Compara las principales características y aportes en el teatro de las diferentes épocas
- Define las características de los diferentes géneros: (Tragedia, comedia, drama, farsa, tragicomedia) y otros teatrales.
- Diferencia los términos género y estilo teatral.
- Identifica los principales autores en las diferentes épocas.
- Analiza cuatro obras dramáticas de diferentes géneros.
- Realiza improvisaciones tomando en cuenta las características del teatro en una época determinada.
- Improvisa en base a obras leídas de los diferentes géneros.
- Realiza síntesis histórica del teatro universal con sus diferentes géneros y estilos.

- Maneja con propiedad los elementos a tomar en cuenta para la valoración y crítica de una obra teatral.

Segundo Nivel de la competencia Apreciación –Expresión de la Artes Teatrales

En el segundo nivel de esta competencia el estudiante se relacionará con los distintos estilos de la dramaturgia nacional e internacional. Al completarla, estará preparado para laborar en montajes de eventos teatrales relacionados con nuestra cultura y con las raíces latinoamericanas en sentido general. Se trabajan de forma especial el valor de la identidad teatral dominicana y latinoamericana.

Asimismo, el estudiante descubrirá el perfil histórico de dramaturgos y hechos relevantes de su historia, de modo que pueda comunicar y representar referentes a dichos acontecimientos.

En esta competencia el estudiante desarrolla las siguientes competencias:

- Identifica los diferentes estilos literarios utilizados por los dramaturgos latinoamericanos.
- Explica el rol del teatro en la colonización de América por parte de los europeos.
- Describe los diferentes cambios sociales experimentados en América Latina durante los pasados cinco siglos.
- Compara el avance teatral en las diferentes naciones de América Latina.
- Explica el proceso evolutivo de la nación dominicana de acuerdo a la conformación y desarrollo de los acontecimientos teatrales de su historia.
- Dramatiza piezas teatrales basadas en los conocimientos adquiridos en esta competencia.
- Realiza charlas explicativas acerca de diversos temas, entre ellos: la fusión de las culturas europeas, africanas e indígenas.
- Redacta ensayos y artículos cuyo contenido versa sobre el teatro en América latina y en República Dominicana.

3. COMPETENCIA EXPRESIÓN MEDIANTE LA ACTUACIÓN TEATRAL (EAT)

Esta competencia es fundamental en la formación de los estudiantes de teatro, es predominantemente práctica, empieza con el propósito de despertar la percepción corporal y vocal, como el descubrimiento del instrumento del actor, para avanzar hacia la representación del personaje y en un tercer nivel el, dominio de las técnicas más importantes de la actuación , además de poner al estudiante en contacto con los recursos de la escena , la dirección teatral y las distintas modalidades teatrales como el títere, el mimo y la actuación circense.

La competencia Expresión Mediante la Actuación Teatral se desarrolla en 3 niveles:

3. Relación de la unidad de competencia Expresión Mediante La Actuación Teatral, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
EAT.1	EAT.1.1	Entrenamiento Rítmico, Corporal y Vocal I	3	Formación para la actuación teatral 1 (EAT.1)
	EAT.1.2	Caracterización de Personajes I	4	
EAT.2	EAT.2.1	Entrenamiento Rítmico, Corporal y Vocal II	4	Formación para la actuación teatral 2 (EAT.2)
	EAT.2.2	Caracterización de Personajes II	6	
	EAT.2.3	Recursos actorales para la creación de obras infantiles y juveniles (Títeres)	6	
EAT.3	EAT.3	Recursos Actorales para la Creación de Espectáculos Turístico y Público en General	4	

Primer Nivel de la competencia Expresión Mediante la Actuación Teatral

Esta competencia posibilita sentar las bases iniciales a la apropiación técnica de la actuación mediante la relación cuerpo-voz, para llevar a cabo la representación del personaje, a partir del instrumento del actor, explorando las posibilidades vocales y corporales desarrollando la expresión del actor. Permite conocer el funcionamiento de su instrumento, conociendo sus limitaciones y desarrollando sus potencialidades. La expresión corporal es una disciplina que permite encontrar por medio del estudio y la profundización del empleo del cuerpo un lenguaje propio. Se deben trabajar tres conceptos fundamentales, cuerpo-espacio y tiempo, para llegar a un pleno desarrollo logrando transmitir imágenes, emociones y sensaciones deseadas en un contexto.

Este nivel está compuesto por dos asignaturas: entrenamiento, rítmico , corporal y vocal I y caracterización de personajes I.

Entrenamiento Rítmico, Corporal y Vocal I desarrollará los siguientes competencias:

- Define la expresión corporal. Comparándola con otras disciplinas corporales
- Diferencia la respiración abdominal de la torácica y clavicular.
- Realiza rutinas de relajación, estiramiento y calentamiento del cuerpo en el espacio, utilizando técnicas de sensopercepción, eutonía, yoga y tai chi.
- Reconoce los órganos fonadores y sus funciones para la emisión de la voz hablada y cantada.
- Expresa con su cuerpo imágenes y sentimientos utilizando los elementos fundamentales de la expresión corporal: espacio, tiempo, movimiento e intensidad.
- Articula correctamente frases y textos teatrales propios y ajenos proyectando su voz en el espacio, con una correcta dicción y expresividad.
- Reconoce los distintos resonadores del cuerpo y los utiliza adecuadamente según las necesidades de la comunicación expresiva.

Caracterización de Personajes I, desarrollará los siguientes competencias:

- Argumenta sobre fundamentos métodos y técnicas de caracterización de personaje teatral.
- Improvisa personajes con espontaneidad y creatividad.
- Caracterización y psicología de personajes en la representación de fragmentos de obras de la dramaturgia nacional y universal

- Elabora procesos de creación de diferentes roles de caracterización del personaje teatral.
- Realiza presentación dramática de caracterización de personajes utilizando contexto, psicología y situación de la obra para la caracterización del personaje de la dramaturgia nacional y universal.
- Elabora proyecto de caracterización y psicología teatral creativa- social.
- Muestra conflicto psicológico, líneas internas y externas en caracterización del personaje.
- Adopta espontaneidad, proyecta voz, gestualidad y movimientos propios del personaje en actuación.
- Caracteriza personajes en fragmentos de obras de la dramaturgia nacional y universal.

Segundo Nivel de la competencia Expresión Mediante La Actuación Teatral

En este nivel los estudiantes se introducen en la caracterización del personaje, desde el desarrollo perceptivo hasta las acciones físicas del personaje. Desarrolla sus conocimientos con los elementos básicos, métodos y técnicas de actuación. La asignatura Caracterización I, integra a los estudiantes al conocimiento de los elementos básicos, métodos y técnicas de actuación y caracterización de personajes, mediante la relación cuerpo – voz, psicología y movimientos escénico, para caracterizar fragmentos de obras de la dramaturgia nacional y universal.

Además, aplica fundamentos, de improvisación se introduce a técnicas de actuación, mediante movimiento escénico, expresión oral, corporal, interpretación y conflictos psicológicos, memoria dialógica improvisación, espontaneidad en la expresión dramática y creativa teatral.

Esta Competencia está compuesta por dos asignaturas: Entrenamiento Corporal y Vocal II y Caracterización Personajes II.

Entrenamiento Corporal y Vocal II desarrollará las siguientes capacidades:

- Reconoce las afecciones de la voz del actor.
- Identifica los mecanismos necesarios para el cuidado y la salud vocal.
- Reconoce auditivamente los distintos tipos de voces y sus registros.
- Crea personajes modificando su voz e incorporando el estilo de habla del mismo en improvisaciones o escenas.
- Reconoce los modos corporales de las diferentes técnicas o estilos teatrales: sombra, mimo, clown, bufón.
- Incorpora a su rutina de entrenamiento corporal elementos característicos de las técnicas de Grotowsky, Meyerhold y Eugenio Barba.

- Crea escenas grupales o individuales originales o adaptaciones utilizando el lenguaje corporal de manera expresiva y creativa.

Caracterización de Personajes II desarrollará las siguientes competencias:

Esta competencia desarrolla diversas técnicas actorales a partir de los métodos de Brecht, Barba y Grotowsky, y explora las técnicas de teatro y danza para adquirir formas interpretativas dramáticas.

- Este nivel está compuesto por las asignaturas: Caracterización de Personajes III y Recursos actorales para la creación.
- Aplica el método de actuación de Stanislavsky para el análisis y representación de personajes haciendo uso de sus recursos expresivos (cuerpo y voz) y en interacción con los demás personajes de la escena.
- Investiga y describe quién fue Stanislavsky, su aporte al arte y técnica del actor y las distintas derivaciones de su método.
- Analiza un personaje en su contexto literario y dramático y en relación con el género y estilo del relato, escena u obra en la que exista.
- Aplica creativamente los conceptos: acciones físicas, objetivo, circunstancias dadas, en la representación de escenas o fragmentos de obras.
- Recapitula y recrea situaciones para generar estados emocionales.
- Representa personajes diversos con seguridad, soltura, expresividad y verosimilitud.
- Aplica distintos métodos de actuación para el análisis y representación de personajes haciendo uso de sus recursos expresivos (cuerpo y voz) y en correspondencia con el estilo particular de las diferentes escuelas.
- Describe los fundamentos de las principales escuelas de actuación (Brecht, Grotowsky, Barba), en la teoría y en la práctica, que divergen del método Stanislavsky.

- Distingue el estilo de actuación empleado en un montaje teatral, de acuerdo a las diferentes escuelas de actuación.
- Aplica los métodos de entrenamiento y preparación propios de cada escuela de actuación estudiada.
- Actúa y representa según distintos estilos o escuelas utilizando sus recursos expresivos (cuerpo y voz) de modo coherente con el estilo elegido.
- Distingue y aprecia las manifestaciones de cada escuela de actuación en nuestro país y conoce a sus representantes más destacados.
- Elige un método de actuación preferido y justifica su elección de modo coherente y bien fundamentado.

“Recursos actorales” para la creación desarrollará los siguientes Competencias:

- Identifica el teatro de títeres como recurso en el teatro infantil y juvenil.
- Define títere y teatro de títeres
- Reconoce la historia del teatro de títeres universal y dominicana
- Aplica, ejecuta, y relaciona la técnica, y mecanismos de construcción de títere simples y reciclados como: títere plano, títere de sombra, títere de cono, títere varilla, marioneta simple, títere de dedos, títere con las manos, títere de boca y títere guante.
- Integra los personajes del folclor y popular a la construcción de títeres simples y reciclados.
- Maneja de forma apropiada títeres de: guante, plano, boca, marioneta simple.
- Reconoce la titiriteria dominicana y universal
- Organiza espectáculo infantil y juvenil siguiendo el patrón de montaje e integrando el teatro de actores y el teatro de títeres.
- Distingue y construye teatrino según los requerimientos del espectáculo infantil y juvenil.
- Presenta espectáculo infantil y juvenil con teatro de actores, y teatro de títeres.

- Incorpora las TIC al teatro de títeres.

Tercer Nivel de la competencia Expresión Mediante La Actuación Teatral

En el tercer nivel de esta competencia tiene como manifiesto el circo y el teatro de calle es una herramienta de integración que permite a los jóvenes alcanzar logros rápidamente no solo corporales, de disciplina y esfuerzo, sino situarlo en la responsabilidad del trabajo colectivo y de equipo, en un marco creativo, social y profesional.

El circo y el teatro de calle presentan elementos innovadores para la educación y la inserción en el mercado laboral y en el desarrollo personal. Fortaleciendo las competencias coadyuvamos a este hecho, ya que presenta un abanico de posibilidades escénicas importantes como: clown, mimo, acrobacia, zanco.

Este nivel de competencia contempla la asignatura “Recursos Actorales” para la creación de espectáculos turístico y público en general que desarrollará los siguientes aprendizajes:

- Utiliza las técnicas circense y de calle como: el clown, mimo, acrobacia y zanco para desarrollar animación creativa para los espectáculos turísticos y público general.
- Describe y distingue las etapas de la historia del circo y el teatro de calle universal y dominicano.
- Reconoce las diferencias entre espectáculos circenses y teatro de calle.
- Reconoce las diferencias entre clown, mimo, acrobacia,; malabares o danza aérea o telas y zanco.
- Define y nombra los fundamentos técnicos de clown, mimo, acrobacia,; malabares o danza aérea o telas, y zanco.
- Ejecuta acciones corporales a través del clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco.
- Presenta espectáculo turístico y público general con el empleo de las técnicas clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco.

- Incorpora las TIC en la iluminación, sonorización, mecánicas escénicas, proyección, técnica de proyección Mapping) en el circo y teatro de calle.

4. COMPETENCIA EXPRESIÓN MEDIANTE LA ACTUACIÓN PARA CINE (EAC)

El estudiante se expresará con técnicas dramáticas propias de la filmación, y entrará en contacto con el estudio cinematográfico, televisivo y cámara aplicando el arte de la actuación desde la perspectiva de los lenguajes audiovisuales. Integrará las herramientas básicas del formato audiovisual a través de la realización de ejercicios frente a cámara, visualización y análisis fílmico y encuentro con distintos profesionales del medio.

LA COMPETENCIA EXPRESIÓN MEDIANTE LA ACTUACIÓN PARA CINE SE DESARROLLA EN ÚNICO NIVEL.

4. Relación de la unidad de competencia Expresión Mediante la Actuación para Cine, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos de competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
EAC.1	EAC.1	Actuación para Cine	4	

El estudiante se expresará con técnicas dramáticas propias de la filmación, y entrará en contacto con el estudio cinematográfico, televisivo y cámara aplicando el arte de la actuación desde la perspectiva de los lenguajes audiovisuales. Es una competencia que busca la adecuación del actor al medio y planos cinematográfico, buscando la credibilidad de la vida del personaje ante las cámaras.

Solo tiene la asignatura “Actuación para cine “

Los estudiantes desarrollarán los siguientes competencias:

- Expresa verosimilitud en la interpretación del personaje cinematográfico en un corto.
- Desarrolla las capacidades básicas para la producción de cine en la elaboración y ejecución del cronograma de rodaje y desglose de guión.

- Aplica las aptitudes fundamentales para la dirección y realización de proyectos de cortometrajes.
- Realiza actuación dinámica, utilizando el método empleado en Actor Studio y método del actor clown y de la actuación gimnástica.
- Ejecuta las habilidades esenciales en cuanto a dirección de arte para afrontar proyectos de cortometraje: elaboración de desgloses de utilería, escenografía, sets y locaciones.
- Identifica actores y actrices destacados en la historia del cine.
- Aporta soluciones a problemas específicos de su campo de trabajo, basado en los conocimientos cinematográfico que les permiten innovar.
- Aplica los códigos de expresión cinematográfica para concebir y formular proyectos cinematográficos.

5. COMPETENCIA DE ASISTENCIA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN TEATRAL (APDT)

Esta competencia desarrolla las habilidades para ejercer los oficios de asistencia del director teatral y del productor buscando un nivel de dominio de los elementos de la escena. Toma en cuenta la ambientación, la iluminación, el maquillaje, el vestuario u la elaboración del proyecto de producción del espectáculo.

Esta competencia se desarrolla en tres niveles que a la vez se manifiestan en las siguientes asignaturas: Fundamentos de Escenografía e Iluminación, Maquillaje y Vestuario, Asistencia de Dirección, Teatral y Proyecto Final de Producción del Espectáculo.

La competencia Asistencia de Producción y Dirección Teatral se desarrolla en 3 niveles.

5. Relación de la unidad de competencia Asistencia de Producción Y Dirección Teatral, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades	de	Elementos	Asignaturas	Horas	Módulos
----------	----	-----------	-------------	-------	---------

107

competencias	competencias			
APDT.1	APDT.1	Fundamentos de Escenografía e Iluminación	3	
APDT.2	APDT.2.1	Maquillaje y Vestuario.	4	Formación para la asistencia (APDT.)
	APDT.2.2	Asistencia de Dirección Teatral	6	
	APDT.2.3	Proyecto Final de Producción del Espectáculo	2	

Primer Nivel de la competencia Asistencia de Producción y Dirección Teatral

En este primer nivel de la competencia se contempla la asignatura Fundamentos de Escenografía e Iluminación. Está dividida en dos componentes técnicos relacionados, fuera del propio actor, diseño, realización, confección y aplicación, necesita de la ayuda de un equipo, para la ambientación se complementa fundamentos de utilería y mobiliario para recrear espacios y atmosferas realistas o fantásticas, respondiendo a estilos, épocas y características, siguiendo las instrucciones que provee el director o el profesor en este caso.

Fundamentos de Escenografía e iluminación capacita en definiciones, complementación, identificación, construcción y montaje de estas escenotecnias familiariza al estudiante con un repertorio de conceptos, aplicaciones y terminologías, dentro de la historia del espacio escénico de la escenografía, y de la iluminación, con sus diferentes componentes y estilos, correlacionados con los estilos de actuación que se amplían, profundizan y complementan con las prácticas en asistencia de dirección y del proyecto final integrador de las asignaturas de la competencia.

En esta competencia el estudiante alcanzará los siguientes competencias:

- Explica el concepto de escenografía teatral, y diferencia de espacio escenográfico, escena, escenario, diferencia entre decorado y escenografía. sus usos.
- Recrea ambiente utilizando los diferentes tipos de espacios básicos, para tipos de escenas y obras de acuerdo a las necesidades de la producción a realizar.
- Explica el concepto de iluminación, y puede diferenciar los diferentes aparatos a utilizar para iluminar la escenografía.
- Identifica a través de imágenes vistas en fotos videos y obras en vivo, las características que identifican la escenografía y la iluminación, en armonía con

las características generales que respondan a la obra y a los personajes para una completa armonía. y maquillaje profesional visto, en

- Diseña y realiza escenografía de forma básica, con sentido artístico. Con conciencia de las piezas, sus nombres y formas, que han de conformar la escenografía.
- Replica en un modelo, según pasos consignados en las explicaciones, elementos escenográficos necesarios.,
- Identifica estilo, lugar, tiempo y atmósfera psicológica y de la obra a través de las imágenes de escenografías e iluminación mostradas o en obras vistas.
- Practica procedimientos y efectos en la aplicación de maquillaje.
- Diseña vestuario de obra teatral de pequeño formato.
- Realiza maquillaje y vestuario en armonía para la representación de personajes.

Segundo Nivel de la competencia Asistencia de Producción y Dirección Teatral

Este segundo nivel de competencia contempla las asignaturas “Maquillaje y Vestuario” y “Asistencia de Dirección Teatral”.

Maquillaje y Vestuario, Los estudiantes caracterizan los personajes aplicando los efectos de maquillaje y la adecuación del vestuario de forma coherente con la descripción, época y personalidad de este; asimismo, se involucra en la organización de cada una de las escenas y toma en cuenta todos los elementos necesarios para llevar a cabo su realización respecto al guion y las posibilidades reales.

Los estudiantes desarrollarán los siguientes competencias:

- Aplica varios tipos de maquillajes preseleccionados por el profesor, desarrollando con seguridad e higiene, caracterizaciones de personajes, las que asienta paso a paso en una ficha, para poder repetirlos de la misma manera.
- Repite el proceso planteado en la ficha de maquillaje que el facilitador propone, tipologías que requieran similares caracterizaciones e imágenes, con apego al orden de aplicación, de personajes preestablecidos.
- Compone un acercamiento al diseño del personaje, con piezas de vestuario y complementos, (masculino o femenino), de épocas hitos en la historia del teatro universal que debe ser asentado en una ficha.
- Organiza y lleva a término el maquillaje y el vestuario de los personajes tipo en armonía con la caracterización diseñada del mismo.
- Diseña y aplica maquillaje básico, y compone vestuarios básicos, de personajes de escenas u obras preseleccionadas, integrando armónicamente las características morfológicas del rostro y cuerpo de los actores, así como del personaje tipo, con sentido artístico.

Asistencia de Producción y Dirección Teatral, En esta asignatura el estudiante podrá realizar la dirección de una pieza teatral sencilla en el marco de eventos culturales de su comunidad y será asistente de dirección en obras de mayor alcance.

Los estudiantes tendrán las siguientes aprendizajes :

- El egresado del bachillerato en Artes Mención Teatro, ha participado en diferentes procesos de aprendizaje para la resolución de varios tipos de obras teatrales, ha practicado todas las fases de la dirección y podrá participar en espectáculos y eventos pequeños como asistente de dirección.
- Realiza con apego los procesos de obras de teatro escogidas en las materias de actuación y caracterización de personajes, asistencia de dirección en obras escolares, y obras de pequeño formato con pulcritud e higiene.
- Selecciona y organiza el personal que participa de obras de pequeño formato.
- Aplica la coordinación entre el estilo de escenografía e iluminación con utilería maquillaje en armonía estilística, y realiza las correcciones necesarias.
- Confecciona una planificación del diseño de la dirección de la obra y sus participantes.
- Diseña el maquillaje y el vestuario de los personajes en armonía con la caracterización del personaje, del proceso concebido como en las clases del módulo de caracterización del personaje I, II y III, con sentido artístico, trabajo en equipo y responsabilidad.
- Aplica los conocimientos adquiridos con apego a las tipologías del personaje, aprendidos en otras asignaturas del módulo Asistencia de Dirección y Producción en coordinación con las asignaturas de Actuación.
- Diseña y pone en práctica todas las características de la asistencia de dirección, para el crecimiento de la obra.

La propuesta formativa del módulo de Asistencia de Producción y Dirección Teatral, del Bachillerato en Artes, mención Teatro, ofrece la asignatura Asistencia de Producción y Proyecto final integrador. Esta asignatura es la más completa del módulo, y tiene que ver con todos los aspectos del mismo. Se complementa con todas las demás, de donde se obtienen los datos que fundamentos de utilería y mobiliario para recrear espacios y atmósferas realistas o fantásticas, respondiendo a estilos, épocas y características, siguiendo las instrucciones que provee el director o el profesor en este caso..

Esta asignatura capacita en definiciones, complementación, identificación, construcción y montaje de estas escenotécnicas. Familiariza al estudiante en un repertorio de conceptos, aplicaciones y terminologías, dentro de la historia del espacio escénico y de la escenografía, con sus diferentes componentes y estilos, correlacionados con los estilos de actuación que se amplían y profundizan en el proyecto final integrador de las asignaturas de la competencia.

Los estudiantes alcanzarán los siguientes aprendizajes :

Se estimula a los estudiantes a continuar su preparación para participar como integrante en asistencia de escenografía o de iluminación de grupos o compañías, o como personal técnico en pequeñas salas o teatros entre otros campos laborales.

- Asiste en el proceso de producción del espectáculo teatral, desde su pre-producción hasta la post-producción, ejercitándose en el desempeño de las distintas tareas que le competen al productor del espectáculo para llevar con éxito la obra ante el público.
- Aplica los principios básicos del diseño de escenografía, gestiona la utilería y la colocación de las luces y su colorido de acuerdo al ambiente y simbolismo de la obra.
- Escoge, compone y organiza escenografías con los elementos necesarios.
- Diseña y confecciona un acercamiento a piezas de utilería y complementos de escenografía de épocas que son hitos de la historia del teatro universal.
- Diseña la iluminación y sus colores, en armonía con la escenografía, concebidos, con sentido artístico, trabajo en equipo y responsabilidad.

6. COMPETENCIA ENTRENAMIENTO PARA TALLERES DE EXPRESIÓN DRAMÁTICA (ETED)

La competencia Introducción a la Didáctica Teatral Infantil aplica métodos pedagógicos adecuados para el aprendizaje teatral en niños, como facilitador en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la expresión dramática e identifica aspectos de la práctica del teatro que benefician el desarrollo corporal, cognitivo y afectivo.

La competencia Entrenamiento Para Talleres de Expresión Dramática (ETED) se desarrolla en único nivel:

6. Relación de la unidad de Didáctica del Entrenamiento Para Talleres de Expresión Dramática, sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos de competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
ETED.1	ETED.1	Entrenamiento Para Talleres de Expresión Dramática.	3	

En la juventud repercuten los aspectos fundamentales de la sociedad; la asignatura Entrenamiento para Talleres de Expresión dramática para la Modalidad en Artes, inclina al estudiante a aplicar sus conocimientos en metodologías de enseñanza-aprendizaje, fundamentos de la expresión teatral y su integración basada en las etapas del desarrollo del niño; contribuir a la formación de personas íntegras y creadoras al combinar estos recursos con su oficio de actor –entrenador , ampliar sus habilidades en el proceso de formación social - cultural y obtener recursos económicos al integrarse al campo laboral como asistente de docente de teatro o animador de talleres y grupos para la creación de espectáculos infantiles, turísticos o comunitarios.

En la asignatura **Entrenamiento Para Talleres de Expresión Dramática** los estudiantes;

- Argumenta sobre los conceptos fundamentales de expresión teatral.
- Aplica dinámica de la expresión teatral.
- Planifica procesos de expresión oral –corporal en presentación teatral grupal.

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

Competencias Globales	4to		5to		6to	
	UC	EC	UC	EC	UC	EC
1. Artístico-Cultural	AC.1	AC.1.1				
		AC.1.2				
		AC.1.3				
		AC.1.4				
2. Apreciación-expresión del teatro	AEAT.1	AEAT.1	AEAT.2	AEAT.2		
3. Expresión por medio de la actuación teatral	EAT.1	EAT.1.1	EAT.2	EAT.2.1	EAT.3	EAT.3
				EAT.2.2		
		EAT.1.2		EAT.2.3		
4. Asistencia de producción y dirección teatral					APDT.1	APDT.1
5. Expresión por medio de la actuación para el cine			EAC.1	EAC.1	EAC.2	EAC.2.1
						EAC.2.2
						EAC.2.3
6. Entrenamiento Para Talleres de Expresión Dramática.					ETED.1	ETED.1

UC= Unidad de Competencia.

EC= Elemento de Competencia.

4. ORGANIZACIÓN CURRICULAR BACHILLERATO EN TEATRO

4.1 DISTRIBUCIÓN DE DEL TIEMPO

4^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN TEATRO (PRIMER AÑO)	
Asignatura	Horas
Identidad, Cultura y Emprendimiento	4
Lenguaje Musical	2
Lenguaje Danzario y Teatral	3
Lenguaje Visual y Artesanal	3
Historia del arte y apreciación del teatro universal	4
Entrenamiento rítmico, Corporal y Vocal I	3
Caracterización de Personajes I	4
Lengua Española	3
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Inglés	4
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

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

Asignatura	Horas
Apreciación del Teatro Latinoamericano, Dominicano y su Dramaturgia	4
Entrenamiento Rítmico, Corporal y Vocal II	4
Caracterización de Personajes II	6
Recursos Actorales para la Creación de obras Infantiles y Juveniles (Títeres)	6
Fundamentos de Escenografía e Iluminación	3
Lengua Española	3
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Lenguas Extranjeras (Inglés)	4
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN TEATRO (TERCER AÑO)

Asignatura	Horas
Recursos Actorales para la Creación de Espectáculos Turísticos y Público en General	4
Actuación para Cine	4
Maquillaje y Vestuario	4
Asistencia de la Dirección Teatral	6
Proyecto Final de Producción de Espectáculos	2
Entrenamiento Para Talleres de Expresión Dramática	3
Lengua Española	3
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Lenguas Extranjeras (Inglés)	4
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40



Ilustración 3 Gala de centro Educativo Mauricio Báez

BACHILLERATO EN TEATRO
SEGUNDO CICLO / SEGUNDO AÑO
(5TO. GRADO)

SEGUNDO AÑO

5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN TEATRO

COMPETENCIA APRECIACIÓN-EXPRESIÓN DEL TEATRO

23. Elemento de competencia Apreciación -Expresión de las Artes Teatrales 2 (AET.2)

El estudiante aprecia, define y aplica los disímiles elementos del lenguaje teatral y su estética contemporánea del teatro latinoamericano y dominicano. Ilustra la interpretación de métodos, técnicas, términos, lenguaje y la apreciación de la dramaturgia universal; reconociendo sus características, por medio de la dramaturgia dominicana y latinoamericana actual, empleando su valoración por la asistencia a obras teatrales, lecturas de textos teatrales, biografías de dramaturgos, análisis de textos, investigación de acontecimientos relevantes y la representación de obras de nuestra cultura y del teatro latinoamericano.

Competencias Fundamentales:

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

Contenidos

Conceptuales:

- Era precolombina, culturas aborígenes: azteca, maya, taína e inca.
- Rol del teatro en la colonización de América por parte de los europeos.
- Introducción de los géneros dramáticos europeos en América latina.
- Evangelización de los pueblos indígenas mediante las

Indicadores de logros:

- Identifica las tendencias o estilos teatrales en la dramaturgia de Latinoamérica y el Caribe: realismo, expresionismo, simbolismos, surrealismo, teatro de la crueldad, teatro épico, teatro del absurdo, teatro social y teatro de calle.
- Reconoce las raíces aborígenes que permanecen en las culturas latinoamericanas

representaciones teatrales (pastorales, ritos de semana santa, tradiciones navideñas).

- El teatro y las tradiciones religiosas europeas.
- Fusión de las culturas europeas y aborígenes mediante las representaciones teatrales.
- El legado maya contenido en “el Rabinal Ach” 1850, el teatro español en América.
- Independencia e institucionalidad del teatro en América latina: el teatro en tiempos de las dictaduras, transición hacia la democracia.
- Modernización del teatro en América latina: teatro social, de calle, grandes festivales teatrales latinoamericanos, Cuba, Colombia, México, Centroamérica y Sudamérica.
- Principales dramaturgos latinoamericanos.
- Origen, historia y evolución del teatro dominicano: la sociedad secreta la trinitaria y el grupo de teatro de la filantrópica, su papel en la independencia nacional.
- Teatro en la era de Trujillo.
- Teatro post-trujillista.
- La revolución de abril
- Teatro popular (el manual del teatrero).
- Teatro universitario.
- Diferentes estilos literarios utilizados por los dramaturgos

modernas.

- Argumenta acontecimientos culturales relevantes en la historia de Latinoamérica.
- Narra obras teatrales de mayor importancia en la historia latinoamericana.
- Analiza piezas teatrales de nuestra región, identificando los aspectos semióticos empleados, tales como el signo, significante, significado y significación en el marco de la cultura.
- Aplica su juicio estético en un ensayo sobre el desarrollo del teatro dominicano contemporáneo.

<p>latinoamericanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teatro contemporáneo en América Latina y el Caribe. El teatro de calle y el teatro del pueblo. • Estructura dramática en el teatro latinoamericano y dominicano. • Dramaturgos dominicanos. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza proyectos de investigación cultural comunitarios, nacionales e internacionales. • Redacta ensayos y artículos cuyo contenido verse sobre el teatro en América Latina y República Dominicana. • Explicas los aspectos semióticos de una obra dramática con ejemplos del teatro latinoamericano contemporáneo. • Representa escenas de obras de la dramaturgia dominicana, que ilustren los rasgos principales del lenguaje escénico. 	
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En obras presenciadas en el centro, teatro y la comunidad. • Representación teatral y/o exposición oral abierta al público (familiares, amigos, estudiantes de otros cursos) llevadas a cabo en el centro 	<p>Evidencias de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informe escrito de prácticas apreciativas de las puestas en escenas de obras presentadas en los teatros. • Ilustra dramáticamente acontecimientos del teatro latinoamericano y dominicano. • Realiza comentarios de obras

<p>educativo y en lugares público.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas a historiadores e investigadores expertos en los temas tratados en esta competencia. 	<p>aplicando el lenguaje teatral y la interpretación de los conceptos de las puestas en escena.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las distintas épocas y principales características de los movimientos del teatro latinoamericano y caribeño. • Narra cronológicamente los principales eventos teatrales dominicanos. • Redacta informes, investigaciones y ensayos que aborden cualquier tema tratados en esta competencia. • Argumenta y compara el proceso del avance teatral latinoamericano.
---	--

24. Asignatura “Apreciación del Teatro Latinoamericano, Teatro Dominicano y su Dramaturgia”.

Mención Teatro	
Grado	5to
Asignatura	Apreciación del Teatro Latinoamericano, Teatro Dominicano y su Dramaturgia.
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.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción:	
<p>El conocimiento de la historia y de la cultura de los pueblos compone una herramienta vital para la preparación del profesional de hoy, le permite entender de dónde venimos y hacia donde nos estamos dirigiendo. La competencia “Apreciación-expresión del Teatro Latinoamericano, Teatro Dominicano y su Dramaturgia” posee dicha herramienta e ilustra al estudiante sobre distintos estilos dramáticos nacionales e internacionales. Al completarla, el estudiante estará preparado para realizar montajes de eventos teatrales relacionados con nuestra cultura y con las raíces latinoamericanas en sentido general.</p>	
Elemento de competencia:	
<p>El estudiante aprecia, define, argumenta y aplica los disímiles elementos del lenguaje teatral y su estética contemporánea del teatro latinoamericano y dominicano. Ilustra la interpretación de métodos, técnicas, términos, lenguaje y la apreciación de la dramaturgia universal; reconociendo sus características por medio de la dramaturgia dominicana y latinoamericana actual, empleando su valoración por la asistencia a obras teatrales, lecturas de textos teatrales, biografías de dramaturgos, análisis de textos, investigación de acontecimientos relevantes y la representación de obras de nuestra cultura y del teatro latinoamericano.</p>	
Resultados del Aprendizajes Esperados	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica los diferentes estilos literarios utilizados por los dramaturgos latinoamericanos. 2. Explica el rol del teatro en la colonización de América por parte de los europeos. 3. Describe los diferentes cambios sociales experimentados en América Latina durante los pasados cinco siglos. 4. Compara el avance teatral en las diferentes naciones de América Latina. 5. Explica el proceso evolutivo de la nación dominicana de acuerdo a la conformación y desarrollo de los acontecimientos teatrales de su historia. 6. Dramatiza piezas teatrales basadas en los conocimientos adquiridos en esta 	

competencia.

7. Realiza charlas explicativas acerca de diversos temas, entre ellos: la fusión de las culturas europeas, africanas e indígenas.

8. Redacta ensayos y artículos cuyo contenido verse sobre el teatro en América latina y en República Dominicana.

Contenidos

Conceptuales:

- I. Términos autóctonos de la cultura latinoamericana (aborigen y contemporánea).
- II. Evolución y desarrollo de los pueblos latinoamericanos.
- III. Conocimiento de la cultura general dominicana.
- IV. Conocimiento dramático latinoamericano.
- V. Conversatorios, charlas o actividades de aprendizaje cultural

Procedimentales:

- Realización de escritos y proyectos de investigación cultural comunitarios, nacionales o internacionales.
- Análisis del comportamiento humano en demarcaciones geográficas de cualquier dimensión.
- Argumenta sobre la cultura teatral latinoamericana, dominicana y su dramaturgia.
- Planea actividades culturales con actitud motivadora, creativa e integradora.

Actitudinales:

- Ámbito pedagógico.
- Promoción turística y cultural.
- Proyectos de carácter sociológico.
- Actitud emprendedora, observadora, analítica, comprometida y responsable.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. Investigación y recopilación del material de cada uno de los temas mediante la utilización de diversas fuentes: internet, visitas a bibliotecas, entrevistas, literatura (libros, revistas, periódicos, etc.)
2. Estudiar, analizar y asistir a obras teatrales.

3. Representaciones teatrales en el aula y en público.
1. Asistencia a charlas y/o conferencias.
2. Observación y estudio de documentales históricos.
3. Realización de trabajos escritos (artículos, ensayos, dramas cortos, etc.)
4. Conformación de paneles de discusión en la clase y con invitados (artistas, dramaturgos, empresarios artísticos).

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Identifica los diferentes estilos literarios utilizados por los dramaturgos latinoamericanos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explica las características determinantes en el contenido de la dramaturgia de cada autor latinoamericano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral
2. Explica el rol del teatro en la colonización de América por parte de los europeos.	<ul style="list-style-type: none"> • Detalla la forma en que el teatro fue usado por los europeos para educar y llevar la religión cristiana a los aborígenes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos de investigación.
3. Describe los diferentes cambios sociales experimentados en América Latina durante los pasados cinco siglos.	<ul style="list-style-type: none"> • Grafica los acontecimientos de forma cronológica y señala las condiciones políticas y sociales que influenciaron en el teatro, desde la época precolombina, colonial, Primera y 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa cronológico.

	Segunda República hasta siglo XX.	
4. Compara el avance teatral en las diferentes naciones de América Latina.	<ul style="list-style-type: none"> • Establece la diferencia entre las manifestaciones de los distintos países. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe escrito.
5. Explica el proceso evolutivo de la nación dominicana de acuerdo a la conformación y desarrollo de los acontecimientos teatrales de su historia.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las causas y acontecimientos que influyeron en la evolución del teatro y autores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita.
6. Dramatiza piezas teatrales basadas en los conocimientos adquiridos en esta competencia.	<ul style="list-style-type: none"> • Evidencia personajes, acontecimientos representativos de la historia del teatro Latinoamericano y dominicano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra de resultado.
7. Redacta ensayos y artículos cuyo sobre el contenido del sobre el teatro en América latina y en República Dominicana.	<ul style="list-style-type: none"> • Caridad. • Pensamiento lógico. • Dominio de las características de cada época. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ensayo.
Recursos didácticos		
Videoteca, pizarra, biblioteca, computadora con acceso a internet, equipo de sonido (micrófonos, bocinas, audífonos).		
Entorno de aprendizaje:		
Salón de clases, archivos de documentos históricos (Archivo General de la Nación, archivos comunitarios y provinciales, archivos de los diferentes periódicos nacionales, bibliotecas de las universidades dominicanas); centros de investigación folclóricas; academias: de ciencias, culturales, dominicana de la lengua española; navegación en la web.		
Bibliografía:		
<ul style="list-style-type: none"> • Teatro latinoamericano del siglo XX, Magaly Muguercia, RIL editores, edición revisada 2014. • Semiótica y teatro latinoamericano, Fernando De Toro, Instituto internacional de teoría y teatro latinoamericano, 1990. 		

<ul style="list-style-type: none"> • www.teatroelgalpon.org. • www.bibliotecateatral.org.ar. • www.wikipedia.org. • www.islabahia.com. 	
Elaborado por: Soraya Guillen Gilda matos	Fecha: 2016
Aprobado por:	

COMPETENCIA EXPRESIÓN POR MEDIO DE LA ACTUACIÓN TEATRAL

25. Módulo de formación para la actuación teatral 2 (EAT.2)

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Toma en cuenta las bases de la expresión actoral para poner en práctica las técnicas y sistemas que proponen los métodos de actuación haciendo uso del cuerpo, los movimientos, la voz y la creatividad en el desarrollo de la escena aplicándolos en recursos del espectáculo y la animación teatral.	Desarrolla la expresión corporal, mediante el ejercicio con el movimiento y la voz, como instrumentos del actor –actriz, explorando su estructura y posibilidades y su poder expresivo-creativo en la escena.
	Aplica técnicas de actuación mediante la relación cuerpo-voz para llevar a cabo desde la propuesta metódica y técnica del método de interpretación de Stanislavsky que le permitan y faciliten ejecutar acciones desde la línea de acción, la psicología y las Circunstancias dadas del actor-personaje a partir de los métodos de Brecht, Grotowsky y Barba y explora diversas técnicas y de teatro-danza para adquirir formas interpretativas dramáticas de acuerdo a los requerimientos del personaje y el guión.
	Utiliza los títeres para desarrollar contenidos teatrales y propuestas creativas para espectáculos infantiles y animación de eventos juveniles.

COMPETENCIA EXPRESIÓN POR MEDIO DE LA ACTUACIÓN TEATRAL 2 (EAT.2)

154

Se fortalece la coordinación corporal, y se trabaja la entonación. En cuanto al trabajo del cuerpo, se concentra en el elemento muscular y físico; desarrolla la energía corporal en base a movimiento dirigido y dinámico con sentido dramático.

26. Elemento de competencia: Expresión Mediante la Actuación Teatral 2.1 (EAT.2.1)

Desarrolla la expresión corporal, mediante el ejercicio con el movimiento y la voz, como instrumentos del actor –actriz, explorando su estructura y posibilidades y su poder expresivo-creativo en la escena.

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.

<p>Contenidos</p> <p>Saberes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al canto para el espectáculo teatral. • Movimiento del cuerpo en el teatro • Equilibrio del cuerpo. • Dinamismo de capacidades somáticas • Fragmentación y asociación del cuerpo. • Bio-afectiva en relación con el personaje. • Resistencia corporal. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica técnicas de la relajación, tensión, estiramiento, lateralidad, centralidad del plexo, entonación, coordinación del cuerpo, el movimiento, ritmo y voz. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conciencia de la importancia del cuidado de su cuerpo y su voz para su 	<p>Indicadores de logros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyecta la voz y realiza entonaciones adecuadas. • Manejo de la voz en sus posibilidades. • Conoce la estructura anatómica del cuerpo humano. • Manejo del cuerpo y sus posibilidades en la escena. • Emplea el movimiento en todas sus posibilidades expresivas.
--	---

<p>desarrollo como actor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buen uso y cuidado de su instrumento vocal y corporal. • Adquisición de normas expresivas • Sensibilización ante los ejercicios pautados. • Respeto y disciplina ante el trabajo propio y ajeno. • Compromiso en su búsqueda personal expresiva y creativa. 	
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ámbitos de aplicación: -Interpretación en el salón de ensayo, en el centro, en la comunidad. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Set de ejercicios de entrenamiento corporal, del movimiento y la voz de forma creativa, en la representación dramática.

27. Asignatura “Entrenamiento Rítmico, Corporal y Vocal II.”

Mención	Teatro
Grado	5to
Asignatura	Entrenamiento rítmico, corporal y vocal II
Módulo	Formación para la actuación teatral 2 (EAT.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:	
A través del entrenamiento rítmico, corporal y vocal 2 el estudiante incorporará las	

herramientas necesarias para entrenar su cuerpo, su voz y sus emociones y consolidar la formación de su instrumento expresivo. Tomará conciencia plena de la capacidad expresiva y las múltiples posibilidades de su cuerpo al servicio de diferentes técnicas como la pantomima, el teatro musical, la danza teatro, el clown, la acrobacia, entre otras.

Conocerá distintos estilos de entrenamiento según los grandes referentes de la escena contemporánea y cuidará su voz y su instrumento fonador ampliando su capacidad expresiva y creativa.

Elemento de competencia

Desarrolla la expresión dramática del estudiante mediante el conocimiento de los elementos fundamentales de la actuación, capacidades vocales, corporales, técnicas actorales, explorando su poder expresivo - creativo en la escena.

Resultados del Aprendizajes Esperados

1. Reconoce las afecciones de la voz del actor.
2. Identifica los mecanismos necesarios para el cuidado y la salud de la vocal.
3. Reconoce auditivamente los distintos tipos de voces y sus registros.
4. Crea personajes modificando su voz e incorporando el estilo de habla del mismo en improvisaciones o escenas.
5. Reconoce los modos corporales de las diferentes técnicas o estilos teatrales: sombra, mimo, clown, bufón.
6. Incorpora a su rutina de entrenamiento corporal elementos característicos de las técnicas de Grotowsky, Meyerhold y Eugenio Barba.
7. Crea escenas grupales o individuales originales o adaptaciones utilizando el lenguaje corporal de manera expresiva y creativa.

Contenido:

Conceptuales:

- I. La voz del actor: cuidado y salud vocal.
- II. Tesitura: clasificación de la voz humana.
- III. La impostación vocal.
- IV. La construcción de la voz en el personaje. Método de Stanislavski.
- V. La expresividad corporal en el teatro de sombras, máscaras, mimo, clown y bufón.
- VI. El "training" corporal en el teatro pobre de Jerzy Grotowski.
- VII. La biomecánica de Meyerhold.

VIII. La antropología teatral: Eugenio Barba.

IX. Trabajo corporal con máscaras: neutra, larvaria y expresiva. Comedia del arte.

X. Creación colectiva de espectáculos.

Procedimentales:

- Reconoce los mecanismos para cuidar y proteger su instrumento vocal.
- Diferencia los distintos tipos de voces femeninas y masculinas.
- Amplía la proyección vocal a través de la impostación.
- Construye personajes a través del trabajo vocal.
- Modifica su cuerpo y su energía de acuerdo a las distintas técnicas y modalidades teatrales.
- Reconoce las técnicas originales creadas por Jerzy Grotowski para el entrenamiento actoral en su Teatro Laboratorio
- Incorpora a su entrenamiento personal componentes de la biomecánica: la intención, la realización y reacción según Meyerhold.
- Incorpora en su entrenamiento personal los elementos de la antropología teatral: equilibrio precario, cuerpo dilatado, pre-expresividad.
- Se expresa con su cuerpo utilizando diferente tipos de máscaras.
- Crea escenas u obras utilizando el lenguaje corporal adecuado en forma individual o colectiva.

Actitudinales:

1. Conciencia de la importancia del cuidado de su cuerpo y su voz para su desarrollo como actor.
2. Buen uso y cuidado de su instrumento vocal y corporal.
3. Adquisición de normas expresivas
4. Sensibilización ante los ejercicios pautados.
5. Respeto y disciplina ante el trabajo propio y ajeno.
6. Compromiso en su búsqueda personal expresiva y creativa.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Juegos y ejercicios de expresión corporal y vocal.

- Investigación y exposiciones orales.
- Creación de escenas y representaciones gestuales.
- Investigación a través de libros, páginas especializadas o documentales.
- Apreciación y críticas de obras en vivo y/o medios digitales.
- Elaboración de un diario o cuaderno de reflexión para asentar evidencias de logros.
- Muestras o presentaciones escolares y en la comunidad.

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Reconoce las afecciones de la voz del actor.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las diferentes afecciones vocales y cómo prevenirlas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición grupal.
2. Identifica los mecanismos necesarios para el cuidado y la salud de la vocal.	<ul style="list-style-type: none"> • Incorpora a sus hábitos cotidianos una rutina de prevención y cuidado de su aparato fonador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación con audiovisual.
3. Reconoce auditivamente los distintos tipos de voces y sus registros.	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta los distintos tipos de voces por su tesitura y registro en representación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos.
4. Crea personajes modificando su voz e incorporando el estilo de habla del mismo en improvisaciones o escenas.	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa modificando correctamente su voz (falsetes, gruñidos) para darle vida al personaje en escena. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra modificaciones de voz en la creación de escenas, monólogos o en pequeños

		grupos.
5. Realiza los modos corporales de las diferentes técnicas o estilos teatrales: sombra, mimo, clown, bufón, en obras dramáticas de pequeño formato.	<ul style="list-style-type: none"> • Construye escenas en grupo o de manera individual utilizando la técnica de teatro de sombras corporales, mimo, clown, bufón y máscara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de obras o textos originales (cuentos, poemas), a partir de las técnicas o modalidades teatrales estudiadas.
6. Incorpora a su rutina de entrenamiento corporal elementos característicos de las técnicas de Grotowsky, Meyerhold y Eugenio Barba.	<ul style="list-style-type: none"> • Entrena su cuerpo y su voz incorporando técnicas de los maestros Grotowsky, Meyerhold y Eugenio Barba. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de pre-expresividad, biomecánica, equilibrio precario, cuerpo dilatado.
7. Crea escenas grupales o individuales originales o adaptaciones utilizando el lenguaje corporal de manera expresiva y creativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en la creación y montaje de escenas o pequeñas obras. • Hace un adecuado uso de su cuerpo y su voz demostrando los conocimientos incorporados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Montaje y presentación de escena o pequeña obra teatral.
Recursos didácticos		
<ul style="list-style-type: none"> • Textos de didáctica teatral y actuación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visitas y exposición de artistas invitados. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Páginas web especializadas. • Tecnologías de información y comunicación. • Audiovisuales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos musicales de percusión. • Telas. • Aros.
Entorno de aprendizaje:	
Aula para ejercicios y talleres prácticos. Con piso adecuado y las herramientas necesarias para la investigación y la exploración. Se estimulará la cooperación y el orden, creando un clima de confianza y respeto hacia el trabajo propio y ajeno.	
Bibliografía	
<ul style="list-style-type: none"> • Arfelis, C. T. (2005). <i>Cantar y hablar</i>. Barcelona: Paidotribo. • Fidel Monroy Bautista. (2011). <i>Voz para la escena</i>. Mexico : Escenologia AC . • Grasso, A. (2005). <i>Construyendo identidad corporal</i> . Buenos Aires : Novedades Educativas . • Ivern, A. (2004). <i>El arte del mimo</i> . Buenos Aires : Novedades Educativas . • Lecoq, J. (2003). <i>El cuerpo poético</i> . Barcelona : Alba . • Martelli, G. (1999). <i>Hacia el teatro. Taller de ejercicios para docentes y grupos</i> . Buenos Aires : El Hacedor . • Stokoe, P. (1980). <i>La expresion coporal</i>. Buenos Aires: Paidos. • teatro, V. y. (1997). <i>Josefina García Araez</i> . Madrid : B y P Ediciones. Teatro Odín. • http://www.odinteatret.dk/about-us/about-odin-teatret/odin-teatret---en-espa%C3%B1ol.aspx. • La biomecánica http://www.inteatro.gov.ar/editorial/docs/cuaderno18.pdf. • Jerzy Grotowsky http://www.inteatro.gov.ar/editorial/docs/cuaderno5.pdf. 	
Elaborado por: Lorena Oliva	Fecha:
Aprobado por:	Fecha:

28. Elemento de competencia: Expresión Mediante la Actuación Teatral 2.2 (EAT.2.2)

Aplica técnicas de actuación mediante la relación cuerpo-voz para llevar a cabo desde la propuesta metódica y técnica del método de interpretación de Stanislavsky que le permitan y faciliten ejecutar acciones desde la línea de acción, la psicología y las circunstancias dadas del actor-personaje a partir de los métodos de Brecht, Grotowsky y Barba y explora diversas técnicas y de teatro-danza para adquirir formas interpretativas dramáticas de acuerdo a los requerimientos del personaje y el guión.

Competencias fundamentales:

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

Contenidos

Conceptuales:

- Visión profesional sobre el actor y la actuación en la tradición occidental y oriental.
- Stanislavsky y sus aportes al arte de la actuación.
- La acción como modo de existencia del personaje.
- La acción dramática como búsqueda FÍSICA de un objetivo.
- Objetivos, obstáculos y circunstancias dadas.
- Memoria emotiva.
- Métodos actorales de Grotowsky, Brecht y Barba
- El método y la técnica del teatro – danzas creacionales y el vínculo existente entre tradición y cambio

Procedimentales:

- Experimenta las técnicas actorales

Indicadores de logros

- Expresa por escrito los aportes de Stanislavsky al desarrollo de la profesión actoral.
- Actúa en base a la técnica de memoria afectiva en la interpretación según el personaje.
- Aplica método y técnica teatral, tales como: psicofísica del actor, en base a los principios de Stanislavsky.
- Interpreta escenas de diferentes géneros dramáticos, aplicando el método.
- Lee e interpreta de forma experimental fragmentos de obras de grandes autores del teatro universal, latinoamericano y dominicano.
- Actúa en base a las técnicas de

<p>aplicadas al desarrollo de un personaje: la técnica de memoria afectiva en la interpretación según el método de Stanislavsky.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica distintos métodos y técnicas teatrales, tales como: psicofísica del actor, técnica del distanciamiento, técnica del teatro pobre, en base a los principios de Brecht, Grotowsky y Barba, identificando los principales aportes de la técnica actoral, asumiendo el personaje o distanciándose de él. • Interpreta fragmentos de obras de grandes autores del teatro universal, latinoamericano y dominicano. • Aplica las técnicas de danza –teatro en las expresiones dramáticas. 	<p>Brecht, Grotowsky y Barba.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica técnica de danza-teatro en expresiones dramática.
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la interpretación de obras y personajes teatrales, a partir de selecciones dramáticas. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actuación teatral que ejemplifica diversas técnicas.

29. Asignatura “Caracterización de Personajes II”

Mención	Teatro
Grado	5to
Asignatura	Caracterización de Personajes II
Módulo	Formación para la actuación teatral 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	6
Introducción:	
<p>El enfoque de la primera parte de esta asignatura se basa en el conocimiento y dominio de los métodos y técnicas de actuación, es imprescindible para desempeñarse con eficacia en el ámbito laboral de las artes escénicas. Entre estos métodos, el de Stanislavsky es, sin duda, el más importante e influyente. Se hace necesario, entonces, que el estudiante lo estudie, conozca y explore como herramienta técnica fundamental de su desempeño actoral.</p> <p>Luego de haber desarrollado de forma básica la competencia en el método de Stanislavsky, a sabiendas que el estudiante tendrá la actuación, como técnica central de la actividad teatral, ha tenido en su desarrollo diversos enfoques, escuelas y métodos. Es necesario que el egresado de la mención Teatro conozca y domine los más importantes para así poder insertarse en el ámbito laboral con la suficiente capacidad y flexibilidad.</p>	
Elemento de competencia:	
<p>Aplica técnicas de actuación mediante la relación cuerpo-voz para llevar a cabo desde la propuesta metódica y técnica del método de interpretación de Stanislavsky que le permitan y faciliten ejecutar acciones desde la línea de acción, la psicología y las circunstancias dadas del actor-personaje a partir de los métodos de Brecht, Grotowsky y Barba y explora diversas técnicas y de teatro-danza para adquirir formas interpretativas dramáticas de acuerdo a los requerimientos del personaje y el guión.</p>	
Resultados del Aprendizajes Esperados:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica el método de actuación de Stanislavsky para el análisis y representación de personajes haciendo uso de sus recursos expresivos (cuerpo y voz) y en interacción con los demás personajes de la escena. 2. Investiga y describe quién fue Stanislavsky, su aporte al arte y técnica del actor y las distintas derivaciones de su método. 3. Analiza un personaje en su contexto literario y dramático y en relación con el género y estilo del relato, escena u obra en la que exista. 4. Aplica creativamente los conceptos: acciones físicas, objetivo, circunstancias dadas, en la representación de escenas o fragmentos de obras. 5. Recapitula y recrea situaciones para generar estados emocionales. 6. Representa personajes diversos con seguridad, soltura, expresividad y verosimilitud. 7. Aplica distintos métodos de actuación para el análisis y representación de personajes haciendo uso de sus recursos expresivos (cuerpo y voz) y en correspondencia con el estilo particular de las diferentes escuelas. 8. Describe los fundamentos de las principales escuelas de actuación (Brecht, 	

Grotowsky, Barba), en la teoría y en la práctica, que divergen del método Stanislavsky.

9. Distingue el estilo de actuación empleado en un montaje teatral, de acuerdo a las diferentes escuelas de actuación.
10. Aplica los métodos de entrenamiento y preparación propios de cada escuela de actuación estudiada.
11. Actúa y representa según distintos estilos o escuelas utilizando sus recursos expresivos (cuerpo y voz) de modo coherente con el estilo elegido.
12. Distingue y aprecia las manifestaciones de cada escuela de actuación en nuestro país y conoce a sus representantes más destacados.
13. Elige un método de actuación preferido y justifica su elección de modo coherente y bien fundamentado.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Stanislavsky y sus aportes al arte de la actuación.
- II. La acción como modo de existencia del personaje: relación indisoluble Personaje-Acción.
- III. Método de las acciones físicas: la acción dramática como búsqueda FÍSICA de un objetivo.
- IV. Objetivos, obstáculos y circunstancias dadas.
- V. Memoria emotiva.
- VI. Caracterización: elementos físicos y de comportamiento que individualizan al personaje. Bertolt Brecht, su vida y su obra / El teatro épico
- VII. La actuación en el teatro épico (Brecht):
- VIII. El distanciamiento.
- IX. El gesto social.
- X. Jerzy Grotowsky y el «teatro pobre»: sus antecedentes y fundamentos.
- XI. La actuación en el teatro pobre (Grotowsky):
- XII. La búsqueda de la expresión pura del actor mediante la eliminación de todo lo accesorio.
- XIII. El actor «sagrado».
- XIV. Eugenio Barba y el teatro antropológico: la búsqueda de los orígenes.
- XV. La actuación en el teatro antropológico (Barba):
- XVI. Situaciones de representación.
- XVII. «Bios» escénico.
- XVIII. Comportamiento pre-expresivo.
- XIX. Presencia extra-cotidiana.
- XX. Tensión y desequilibrio.
- XXI. Aproximación al teatro-danza.

Procedimentales:

- Investiga la vida y obra de Konstantin Stanislavsky.
- Analiza un personaje en su contexto y en relación con los demás personajes del relato escénico.
- Aplica el método de las acciones físicas como herramienta fundamental de su práctica actoral, haciendo énfasis en las ACCIONES más que en la «sicología» del personaje.
- Descompone una acción dramática en sus elementos: a) Objetivo que persigue en el momento en el con respecto a los demás personajes de la escena y b) Circunstancias (tanto imaginarias como escénicas) en cuyo contexto se desarrolla la búsqueda de dicho objetivo.
- Distingue en el enfoque y en la práctica las improvisaciones de las representaciones fijadas y con un texto pre-establecido.
- Incorpora al personaje características físicas, vocales y de comportamiento (modo de caminar, de hablar, ritmo, etc.) que sean coherentes con las circunstancias dadas y con la acción dramática que se desarrolla en la escena.
- Utiliza, en los casos que sea útil y con el debido cuidado por parte del docente, experiencias sensoriales pasadas para despertar determinados estados emocionales necesarios para la representación.
- Analiza los aportes de cada uno de los maestros citados (Brecht, Grotowsky, Barba) y sus relaciones/diferencias con el método de Stanislavsky.
- Representa fragmentos de obras según los distintos estilos de actuación y apreciar sus diferencias en la práctica, tanto en sí mismo como en la observación de los demás compañeros.
- Experimenta los distintos métodos de entrenamiento y preparación correspondientes a cada escuela/método estudiado.
- Confronta con sentido crítico la teoría y la práctica, los pros y los contras de cada escuela y su pertinencia en nuestro contexto social y cultural.
- Identifica las manifestaciones de cada estilo en nuestro país y a sus representantes más destacados.

Actitudinales:

- Valorar el aporte fundamental de Stanislavsky a la técnica del actor.
- Enfrentar el análisis y representación de personajes con rigor y disciplina, evitando el facilismo y la simple intuición.
- Reconocer su práctica actoral como parte de un conjunto y, en consecuencia,

mantener una actitud de interacción positiva y de colaboración con sus demás compañeros de escena evitando el individualismo, el egoísmo y el «divismo».

- Mantener en cada momento de la búsqueda, las improvisaciones o la representación, una actitud de juego creativo, disfrutando cada etapa y evitando un excesivo involucramiento emocional que puede ser dañino.
- Valorar la actuación y el teatro en general como un ejercicio estético que no se agota en sí mismo, sino que es útil y positivo para la comunidad.
- Concentración, entrega, disciplinan y sinceridad.
- Apreciar la gran variedad de estilos, escuelas y tendencias del teatro como expresión de la infinita riqueza de este arte.
- Valorar los aportes de las distintas escuelas de interpretación, sus técnicas y sus métodos, sus puntos de coincidencia y de divergencia.
- Optar por un estilo y un enfoque de interpretación preferido acorde con nuestras posibilidades y características como sociedad, tomando en cuenta nuestras particularidades y nuestro público y enriquecido con los aportes de las otras escuelas y tendencias.
- Aproximación al teatro-danza.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Investigación de temas relacionados con Stanislavsky y su método de actuación.
- Análisis de relatos sencillos (dramáticos o no) para identificar en ellos la relación entre los personajes y sus acciones.
- Análisis de escenas y obras cortas.
- Juegos y ejercicios de improvisación, caracterización, interacción, etc.
- Improvisaciones escénicas.
- Representación de personajes diversos en obras de épocas, géneros y estilos distintos entre sí.
- Crítica y auto-crítica de representaciones e improvisaciones.
- Lecturas de textos fundamentales de cada una de las escuelas de actuación.
- Exposiciones orales, escritas y multimedia acerca de dichas escuelas y su importancia.
- Ejercicios y juegos relacionados con cada uno de los métodos estudiados
- Visionado de videos de montajes teatrales de diversos estilos y discusión de los mismos.
- Asistencia a espectáculos de distintos estilos y análisis de los mismos
- Entrevistas y charlas presenciales con representantes destacados de dichas escuelas en nuestro país.

- Improvisaciones
- Montaje y representación de escenas de obras representativas de los distintos estilos.

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Expone quién fue Stanislavsky, su aporte al arte y técnica del actor y las distintas derivaciones de su método.	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad. • Capacidad de exposiciónn. • Comprensión de lo expuesto. • Riqueza y variedad de los recursos utilizados en la exposición de los temas. 	Presentación de exposición oral, escrita, gráfica y/o multimedia.
2. Analiza un personaje en su contexto literario y dramático y en relación con el género y estilo del relato, escena u obra en la que exista.	<ul style="list-style-type: none"> • Rigor. • Claridad. • Definición precisa del personaje. • Capacidad de síntesis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones orales. • Presentación de informes escritos.
3. Aplica creativamente los conceptos: Acciones físicas, Objetivo, Circunstancias dadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Espontaneidad y seguridad en la representación. • Capacidad de explicar a posteriori las razones de sus opciones de representaciónn. 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisaciones. • Representación de escenas.
4. Rememora y recrea situaciones para generar estados emocionales.	<ul style="list-style-type: none"> • Sinceridad de la emoción expresada 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de memorias emotiva
5. Representa personajes diversos con seguridad, soltura y expresividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Espontaneidad y seguridad en la representaciónn • Incorporación de elementos de caracterización que distingan al personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisaciones • Representación de escenas

<p>6. Describe los fundamentos de las principales escuelas de actuación (Brecht, Grotowsky, Barba), en la teoría y en la práctica, que divergen del método Stanislavsky.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad • Capacidad de exposición • Comprensión de lo expuesto • Riqueza y variedad de los recursos utilizados en la exposición de los temas. 	<p>Exposiciones orales, escritas, gráficas y/o multimedia, acompañadas o no de demostraciones corporales.</p>
<p>7. Distingue el estilo de actuación empleado en un montaje teatral, de acuerdo a las diferentes escuelas de actuación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis. • Dominio de los fundamentos y las técnicas de las distintas escuelas. • Capacidad de exposición y argumentación 	<p>Visionado de videos y asistencia a espectáculos en vivo y su posterior análisis en el aula, desde el punto de vista de la técnica de actuación empleada, mediante discusiones y debates basados en guías previamente diseñadas.</p>
<p>8. Aplica los métodos de entrenamiento y preparación propios de cada escuela de actuación estudiada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de la técnica empleada. • Dominio de su instrumento expresivo (cuerpo y voz) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios • Juegos • Improvisaciones • Representaciones
<p>9. Actúa y representa según distintos estilos o escuelas utilizando sus recursos expresivos (cuerpo y voz) de modo coherente con el estilo elegido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Versatilidad en su expresión corporal y vocal. • Calidad de la actuación • Coherencia con el estilo o escuela elegido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisaciones • Representación de escenas diversas. • Representación de la misma escena (tomada de un fragmento de obra o improvisada) según distintos estilos.
<p>10. Distingue y aprecia las manifestaciones de cada escuela de actuación en nuestro país y conoce a sus representantes más destacados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad. • Capacidad de exposición. • Comprensión de lo expuesto. • Riqueza y variedad de los recursos utilizados en la exposición de los temas. 	<p>Exposiciones orales, escritas, gráficas y/o multimedia.</p>

<p>11. Elige un método de actuación preferido y justifica su elección de modo coherente y bien fundamentado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de los fundamentos y las técnicas de las distintas escuelas. • Seguridad y coherencia de la justificación. 	<p>Exposición oral o escrita acompañada de demostración práctica.</p>
<p>Recursos didácticos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Sillas. • Módulos que puedan ser utilizados como utilería y escenografía. • Guardarropa con elementos de vestuario y utilería. • Cuadernos de notas y/o tabletas o computadoras personales • Recursos audiovisuales: DVD, computadora, proyector, pantalla, otros. 		
<p>Entorno de aprendizaje:</p>		
<p>Salón de ensayos amplio, bien ventilado y relativamente aislado del resto de las aulas.</p>		
<p>Bibliografía:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Chejov, M. (1999). <i>Sobre la técnica de actuación</i>: Alba Editorial. • Hagen, U. (2002). <i>Un reto para el actor</i>: Alba Editorial. • Hethmon, R. (2012). <i>El método del Actors Studio</i> (C. Álvarez, Trans.): Fundamentos. • Layton, W. (2014). <i>¿Por qué?: Trampolín del actor</i>: Fundamentos. • Meisner, S. (2003). <i>Sobre la actuación</i>: La avispa. • Serrano, R. (2004). <i>Nuevas tesis sobre Stanislavski</i>: Atuel. • Stanislavski, K. (2003). <i>El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia</i>: Alba. • Stanislavski, K. (2009). <i>El arte escénico</i>: Siglo XXI. • Stanislavski, K. (2009). <i>El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación</i>: Alba Editorial. • Stanislavski, K. (2011). <i>La construcción del personaje</i>: Alianza Editorial. • Stanislavski, K. (2012). <i>El arte del actor</i>: Escenología. • Stanislavski, K. (2013). <i>Mi vida en el arte</i>: Alba. • Artaud, A. (2003). <i>El teatro y su doble</i>: Retórica. • Barba, E. (1988). <i>Anatomía del actor</i>: Grupo Editorial Gaceta. • Barba, E. (1995). <i>Más allá de las islas flotantes</i>: Escenología. • Barba, E. (1999). <i>La canoa de papel</i>: Catálogos. • Barba, E. (2009). <i>El arte secreto del actor</i>: Escenología. • Brecht, B. <i>El pequeño organon</i> (Varios Ed.). • Brecht, B. (2004). <i>Escritos sobre teatro</i> (A. Editorial Ed.). • Brook, P. (2012). <i>El espacio vacío</i>: Ediciones Península. • Grotowski, J. (2009). <i>Hacia un teatro pobre</i> (S. XXI Ed.). • Morales, P. (2012). <i>Investigación en artes</i> (UNITEC Ed.). 		

- Rüllicke, K. (1982). La dramaturgia de Brecht (A. y. literatura Ed.).

Elaborado por: Manuel Chapuseaux	Fecha:
Aprobado por:	Fecha:

30. Elemento de competencia: Expresión por Medio de la Actuación Teatral 2.3 (AET.2.3)

Utiliza los títeres para desarrollar contenidos teatrales y propuestas creativas para espectáculos infantiles y animación de eventos juveniles.

Competencias fundamentales:

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

**Contenidos
Conceptuales:**

Indicadores de logros:

- Títeres como recurso en el teatro infantil y juvenil de acuerdo al tipo de público.
- Definiciones de títere y teatro de títeres.
- La historia del teatro de títeres universal y dominicana.
- Personajes del folclor y populares en las obras de teatro infantil y juvenil.
- Clasificación y tipos de títeres.
- titiriturgia dominicana y universal
- Técnicas de manejo de títeres.
- Estructuras y mecanismos de títeres.
- Construcción de distintas técnicas de títeres con materiales simples y reciclados.
- Técnicas de construcción y manejo de títeres de guante.
- Técnicas y construcción de teatrinos.
- Montaje de espectáculo de teatro de títeres
- Las TIC en el teatro de títeres.

Procedimentales:

- Usa las técnicas de animación infantil y juvenil.
- Define el teatro de títeres y teatro de títeres.
- Reconoce las distintas etapas de la historia de los títeres tanto universal como dominicana.
- Reconoce los personajes del folclor y popular
- Identifica las distintas clasificaciones y tipos de títeres desde sus estructuras y mecanismos.
- Utiliza titiriturgia dominicana y universal
- Realiza ejercicios utilizando el títeres para comunicar
- Construye títeres de guante y teatrinos
- Maneja las técnicas de los títeres de

- Reconoce las diferencias entre teatro infantil y juvenil de acuerdo al tipo de público.
- Define títere y teatro de títeres
- Nombra las diferentes épocas y etapas del teatro de títeres tanto universal como la dominicana.
- Nombra los personajes del folclor y popular.
- Relaciona tipos de títeres, mecanismos y manejo.
- Emplea titiriturgia dominicana y universal.
- Ejecuta ejercicios utilizando los títeres para comunicar.
- Construye distintas técnicas a partir de materiales simples y reciclados.
- Construye y maneja títeres de guante para espectáculo infantil y juvenil.
- Construye teatrino según el espectáculo infantil y juvenil.
- Organiza el espectáculo infantil y juvenil siguiendo patrón de montaje.
- Incorpora las TICs al teatro de títeres.

<p>guante y otras técnicas de títeres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza espectáculo de teatro de títeres siguiendo el patrón de montaje. • Utiliza las Tics en el teatro de títeres. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se interesa por el trabajo en equipo. • Tolera a sus compañeros. • Cumple con las normas del Teatro de Títeres. • Se esfuerza para aplicar los conocimientos de ritmo tomando en cuenta el manejo de movimiento en sintonía con la expresión vocal • Acepta las correcciones técnicas y de actitud frente al trabajo. 	
<p style="text-align: center;">Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Centro educativo, aula taller de teatro, teatro y actividades culturales para niños y jóvenes. 	<p style="text-align: center;">Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de obra dirigida a niños y jóvenes donde incorpora: el títere, para comunicar de manera artística contenidos educativos, artísticos. (Las mismas pueden ser confirmadas con documentos audiovisuales o visuales)

31. asignatura “Recursos Actorales para la Creación de obras infantiles y juveniles.”

Mención	Teatro
Grado	5 to
Asignatura	Recursos Actorales para la Creación de obras infantiles y juveniles.
Módulo	Formación para la actuación teatral 3 (EAT.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	6
Introducción	
<p>Esta competencia introduce al estudiante en los aspectos fundamentales del teatro de títeres como recurso para el teatro infantil y juvenil y en la elaboración y ejecución de espectáculos de títeres como aprendizajes de una forma de abordar el teatro para niños y jóvenes como el uso de materiales diversos en la construcción estética de un arte pasando por la multidisciplinar que presenta la rápida inserción en el mercado laboral artístico.</p>	
Elemento de competencia:	
<p>Utiliza los títeres para desarrollar contenidos teatrales y propuestas creativas para espectáculos infantiles y animación de eventos juveniles</p>	
Resultados del Aprendizaje Esperados (RAE)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica el teatro de títeres como recurso en el teatro infantil y juvenil. 2. Define títere y teatro de títeres 3. Reconoce la historia del teatro de títeres universal y dominicana 4. Aplica relaciona la técnica, y mecanismos de construcción de títere simples y reciclados como: títeres planos, títere de sombra, títeres planos, títere de cono, títere varilla, Marioneta simple, títere de dedos, títere con las manos, títere de boca, títere guante. 5. Integra los personajes del folclor y popular a la construcción de títeres simples y reciclados. 6. Maneja de forma apropiada títeres de: guante, plano, boca, marioneta simple. 7. Reconoce la titiriturgia dominicana y universal 8. Organiza el espectáculo infantil y juvenil siguiendo el patrón de montaje e integrando el teatro de actores, teatro de títeres. 9. Construye teatrino según los requerimientos del espectáculo infantil y juvenil. 10. Presenta espectáculo infantil y juvenil con teatro de actores, teatro de títeres. 11. Incorpora las TIC al teatro de títeres. 	
Contenidos:	

Conceptuales:

- I. Títeres como recurso en el teatro infantil y juvenil de acuerdo al tipo de público.
- II. Definiciones de títere y teatro de títeres.
- III. La historia del teatro de títeres universal y dominicana.
- IV. Personajes del folclor y populares en las obras de teatro infantil y juvenil.
- V. Clasificación y tipos de títeres.
- VI. Titiritergia dominicana y universal
- VII. Técnicas de manejo de títeres.
- VIII. Estructuras y mecanismos de títeres.
- IX. Técnicas de títeres con materiales simples y reciclados.
- X. Técnicas de construcción y manejo de títeres de guante.
- XI. Técnicas y construcción de teatrinos.
- XII. Montaje de espectáculo de teatro de títeres.
- XIII. Las TICS en el teatro de títeres.

Procedimentales:

- Usa las técnicas de animación infantil y juvenil.
- Define el teatro de títeres y teatro de títeres.
- Reconoce las distintas etapas de la historia de los títeres tanto universal como dominicana.
- Reconoce los personajes del folclor y popular.
- Identifica las distintas clasificaciones y tipos de títeres desde sus estructuras y mecanismos.
- Utiliza titiritergia dominicana y universal .
- Maneja las técnicas los títeres de guante y otras técnicas de títeres simples.
- Construye títeres de guante y teatrinos.
- Realiza espectáculo de teatro de títeres siguiendo el patrón de montaje
- Utiliza las TIC en el teatro de títeres.

Actitudinales:

- Se interesa por el trabajo en equipo.
- Tolera a sus compañeros.
- Cumple con las normas del Teatro de Títeres.
- Se esfuerza para aplicar los conocimientos de ritmo tomando en cuenta el manejo de movimiento en sintonía con la expresión vocal.
- Acepta las correcciones técnicas y de actitud frente al trabajo.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Identificar el teatro de títeres como recurso en el teatro infantil y juvenil.
- Exposición oral y audiovisual de definiciones de títere y teatro de títeres
- Exposición oral y audiovisual de la historia del teatro de títeres universal y dominicana
- Explicación oral y audiovisual de la clasificación del Teatro de títeres.

<p>Presentación de proyecto de técnicas y mecanismos de títeres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación de videos de distintas técnicas y mecanismos de construcción y manejo del títere tanto de guante como otras. • Observación de videos de Construcción de teatrino. • Elaboración de maquetas de teatrino. • Realiza titiritura simples • Realiza proyectos donde ejecuta las técnicas y mecanismos, construcción y manejo del títere con materiales simples y reciclados. • Realiza proyectos donde ejecuta las técnicas y mecanismos, construcción y manejo del títere de guante, de boca, plano y marioneta simple. • Realiza el proceso de montaje de una obra de títeres infantil y juvenil siguiendo el patrón. • Incorpora las TIC al teatro de títeres. 		
Evaluación:		
Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación (En qué medida se realiza el aprendizaje y criterios.)	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Identifica el teatro de títeres como recurso en el teatro infantil y juvenil.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y diferencia el teatro infantil y juvenil. • Reconoce las principales características entre teatro infantil y juvenil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico.
2. Define el títere y teatro de títeres	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa de forma coherente y clara las definiciones de títere y teatro de títeres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico.
3. Reconoce la historia del teatro de títeres universal y dominicana.	<ul style="list-style-type: none"> • Explica de forma cronológica las etapas historias del teatro de títeres universal y dominicana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ensayos cortos.
4. Explica las Clasificaciones de títeres y de Teatro de títeres.	<ul style="list-style-type: none"> • Define las clasificaciones de títeres y teatro de títeres por mecánicas de manejo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico.
5. Aplica mecanismos de construcción del títere simples y reciclados.	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora de forma adecuada los títeres de simples y reciclados como: títere planos, títere de sombra, títere planos, títere de cono, títere varilla, marioneta simple, títere de dedos, títere 	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de ejecución práctica.

<p>6. Integra los personajes del folclor y popular a la construcción de títeres simples y reciclados.</p>	<p>con las manos, títere de boca y títere guante.</p>	
<p>7. Maneja de forma apropiada títeres de: guante, plano, boca, marioneta simple.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo ejercicios básicos: Tipificación títere: <ul style="list-style-type: none"> a- Tipos de caminata. b- Tipos de entrada. c- Tipos de habla. d- Tipos de habla con dos o más títeres. e- Tipos de volar, saltar, salidas fantasmagóricas. f- Tipos de salidas. g- Tipos de acciones (dormir, correr, llorar, reír, asustar, mirarse los pies, cógete la cabeza, tocar la nariz, aplaudir, hacer reverencia, palmease el estómago, taparse la boca) Tipificación titiritero: <ul style="list-style-type: none"> -Forma de pararse (altura normal, altura más baja y altura mayor) - Forma de moverse a en el espacio. - Posición de los brazos. - Forma de hablar (importación) - Calentamiento corporal y vocal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de ejecución práctica aplicando las técnicas del manejo y movimientos.
<p>8. Reconoce la titiritergia dominicana y universal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplifica y enlista temáticas y personajes de titiritergia dominicana y universal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral.
<p>9. Organiza espectáculo infantil y juvenil siguiendo el patrón de montaje e</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espectáculo de teatro de títeres siguiendo el siguiente patrón: • Aspectos Teatrales • Trabajos de mesa, improvisación, caracterización de personajes, estéticas, construcción de muñecos 	<ul style="list-style-type: none"> • Ensayos cortos y ejecución en clase.

integrando el teatro de actores y el teatro de títeres.	<ul style="list-style-type: none"> • Aspectos Técnicos. • sonorización, escenografía, iluminación, vestuario, maquillaje, utilería • Aspectos de producción • Recursos, montaje, espacios de ensayos, ensayos, ensayo con público, presentación, promoción. 	
10. Construye teatrino según los requerimientos del espectáculo infantil y juvenil.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y diferencia los diferentes tipos de teatrino. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral.
11. Presenta espectáculo infantil y juvenil con teatro de actores, teatro de títeres.	<ul style="list-style-type: none"> • Representa espectáculo infantil y juvenil con teatro de actores, teatro de títeres, utilizando los recursos técnicos y estéticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas prácticas.
12. Incorpora el TIC al teatro de títeres.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las TIC como recurso técnico y estético para el espectáculo infantil y juvenil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas práctica.
Recursos didácticos		
<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Laptop. • Amplificador de sonido. • Toca CD. • Micrófonos diadema o headset. • Teatrino (castillo). <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bolas de fom 4 pulgadas • Papel Sanitario del mejor (5 por rollo normal). • Cuchara (Varias de plástico) • Segueta. • Lijas para madera (gruesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Mano fieltro. • Cubo de agua. • Plástico para recubrir superficie. • Ega (medio galón). • Media yarda de tela gruesa. • Retazo de tela diferentes Fieltro. • Tempera en pasta. • Pintura de agua blanca ¼. • Pinceles distintos números. • Cola de zapatero, silicón frio. • Cartulina. • Masking tape (grueso y fino). • Embace para limpiar pinceles. 	

<p>80 y fina 120).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botella cerveza jumbo grande (sin etiqueta) Vara de 4pié que entre por la botella. • Toalla para secar las manos. • Tipos de Telas (vestuario). 	
Entorno de aprendizaje:	
<ul style="list-style-type: none"> • Espacio de aula. • Espacio de taller (mesas de trabajo, ventilado, con agua, iluminación, anaqueles para guardar materiales). 	
Bibliografía:	
<ul style="list-style-type: none"> • Señoras y Señores ¡Los Títeres!. Teatro de títeres para la educación en el camino de la paz y la multiculturalidad. (2004) Gianfranco Zavalloni y Loris Romagnoli. Editorial Arci Solidarietà Cesenate. Italia. • Títeres al instante.(1996) Guillermo Murray Prisant. Consejo nacional de fomento educativo. México • Piezas para títeres. (2006) Reynaldo Disla. Editora Nacional. República Dominicana. • Manual del Teatrero. Guía de trabajo para grupos aficionados de teatro popular. (1987) Manuel Chapuseaux. Editora Corripio, C. por A. República Dominicana. • Títeres en la Escuela.(1996) Hugo Villena. Ediciones Colihue S.R.L. Argentina. • Aproximación al teatro de títeres. (1990) Juan Enrique Acuña. Editorial Pueblo y Educación. Cuba • Títeres: Historia, teoría y tradición (1998) Freddy Artiles. Edita teatro Arbolé. España. • Entrenamiento del titiritero. (2000)Carlos Converso, Escenología. México. • Método de manipulación y trabajo del actor en el teatro de títeres. (1989) René Fernández Santana. Editora Pueblo y educación. Cuba • Los Títeres. Una guía práctica. (1994) Guillermo Murray Prisant. y Rocío Mijares Tamés. Árbol Editorial S.A. de C.V. México. • Títeres al Instante. (1996) Guillermo Murray Prisant. y Rocío Mijares Tamés. Árbol Editorial S.A. de C.V. México. 	
Elaborado por: Ernesto Fidel López Gil	Fecha: 03-02-16
Aprobado por:	Fecha:

COMPETENCIA DE ASISTENCIA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN TEATRAL 1

32. Elemento de competencia: Asistencia de Producción y Dirección Teatral 1. (APDT.1)

Aplica los componentes fundamentales de escenografía, la utilería, los tipos de luces, su colocación y colores, coherentes entre sí y con el resto de los elementos de producción, para crear el ambiente adecuado con sentido artístico y viable.

Competencias Fundamentales:

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

Contenidos

Conceptuales:

- Modelos históricos de espacios teatrales, sus partes y componentes escenográficos
- La escenografía del teatro a la italiana.
- Teatros flexibles o múltiples
- Relación de la escenografía con el espectador en los diferentes espacios ejemplos
- Diferenciación y clasificación de los espacios del escenario a la italiana.
- Escenario sus partes.
- Foso.
- Laterales, locales de servicio
- Retro escena.
- Caja escénica sus componentes.

Indicadores de logros

- Explica el concepto de escenografía teatral, y diferencia de espacio escenográfico, escena, escenario, diferencia entre decorado y escenografía. sus usos.
- Recrea ambiente utilizando los diferentes tipos de espacios básico para tipos de escenas y obras de acuerdo a las necesidades de la producción a realizar.
- Explica el concepto de iluminación y puede diferencia los aparatos a utilizar para iluminar la escenografía.
- Identifica a través de imágenes vistas en fotos, videos y obras en vivo, las características que identifican la escenografía y la iluminación, en armonía con las características generales que respondan a la obra y a los personajes para una completa armonía.

<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento, diferenciación, uso y ubicación posible de cada elemento: • El Vestido escénico: cámara negra, telones. • Elementos escenográficos fundamentales • Practicables. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplea técnicas y comparaciones de maquillaje y tipologías de vestuario. • Elaboración de su propia ficha respondiendo a la del profesor, según tipo de maquillaje y de vestuario, siguiendo paso a paso el procedimiento de realización. • Confecciona de acuerdo al personaje, y a la morfología del estudiante o modelo, el tipo de maquillaje y de vestuario del personaje con sentido artístico. • Utiliza materiales, colores, matices, texturas, para realzar los elementos distintivos emocionales y de época del personaje. • Experimenta con diferentes productos al alcance, la realización de efectos para el logro de los diferentes maquillajes e impresiones. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Higiene personal y de los instrumentos, y vestuarios 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña de forma básica escenografía, con sentido artístico, con conciencia de las piezas y sus nombres y formas que han de conformar la escenografía. • Replica un modelo según pasos consignados en las explicaciones y elementos escenográficos necesarios. • Identifica estilo, lugar, tiempo y atmósfera psicológica y de la obra a través de las imágenes de escenografías e iluminación mostradas o en obras vistas. • Practica procedimientos y efectos en la aplicación de maquillaje. • Realiza diseño de vestuario de obra teatral de pequeño formato. • Realiza maquillaje y vestuario en armonía para la representación de personajes.
--	---

<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Compromiso • Atención • Concentración • Disciplina. 	
Rango de aplicación <ul style="list-style-type: none"> • En escenas y obras de pequeño formatos, en el ámbito escolar, para la comunidad, y en el ámbito público. 	Evidencias de desempeño: <ul style="list-style-type: none"> • Diseña y realiza acercamientos a vestuarios de personajes en escenas y pequeñas obras teatrales evidenciadas en una ficha. • Diseña y realiza maquillaje para personajes tipos, asentados en la ficha de maquillaje. • Propone maquillajes, vestuario e indumentarias con técnicas y efectos teatrales de acuerdo a la demanda del personaje o texto dramático.

33. Asignatura “Escenografía e Iluminación”.

Mención	Teatro
Grado	5to
Asignatura	Fundamentos de Escenografía e Iluminación
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	3
Introducción:	<p>La propuesta formativa del módulo de Asistencia de Producción y Dirección Teatral, del Bachillerato en Artes, ofrece la asignatura Fundamentos de Escenografía e Iluminación. Esta asignatura es más compleja que la anterior y está dividida en dos componentes técnicos relacionados, fuera del propio actor, diseño, realización, confección y aplicación, necesita de la ayuda de un equipo para la ambientación. Se complementa con fundamentos de utilería, y mobiliario para recrear espacios y</p>

atmósferas realistas o fantásticas, respondiendo a estilos, épocas y características siguiendo las instrucciones que provee el director o el profesor en este caso.

La asignatura “Fundamentos de Escenografía e Iluminación” capacita en definiciones, complementación, identificación, construcción y montaje de estas escenotecnias.

Familiariza al estudiante con un repertorio de conceptos, aplicaciones y terminologías dentro de la historia del espacio escénico y de la escenografía y de la iluminación, con sus diferentes componentes y estilos, correlacionados con los estilos de actuación que se amplían, profundizan y complementan con las prácticas en Asistencia de Dirección y del proyecto final integrador.

Elemento de competencia

Aplica los componentes fundamentales de escenografía, la utilería, los tipos de luces y su colocación y colores, coherentes entre sí y con el resto de los elementos de producción para crear un ambiente adecuado con sentido artístico y viable de realizar si fuera necesario.

Resultados del Aprendizajes Esperados

1. Aplica los principios básicos del diseño de escenografía gestionando las piezas de la misma en calidad de préstamo o construyendo a las mismas, así como la colocación de las luces, su posición, intensidad y colorido de acuerdo al ambiente o simbolismo de la obra.
2. Escoge, compone y organiza escenografías con elementos necesarios al alcance, según estilo decidido por el profesor.
3. Diseña y confecciona con materiales desechables, un acercamiento a piezas de utilería y complementos de escenografía de épocas que son hitos de la historia del teatro universal.
4. Diseña la iluminación y sus colores en armonía con la escenografía y el estilo, concebidos con sentido artístico y trabajo en equipo.

Contenidos

Conceptuales:

- Breve Recuento Histórico de la iluminación en el teatro.
- Diferencia y descripción de los distintos Tipos de Aparatos Lumínicos sus usos y partes.
- Breve introducción de uso de la electricidad. Uso, buenas prácticas, riesgos y prevención.

Tipos de Focos Básicos:

- Bombillas de Uso Hogar

- Bombillos y extensiones navideñas para trabajo en modelos y maquetas
- Lámpara incandescente, Lámpara fluorescente.
- Focos dentro del espectáculo:
 - Panorama o Cuarzo.
 - PAR: 64,56,42,24.
 - P.C
 - Fresnel.
 - Recortes.
 - Cañones de seguimiento perseguidores.
 - Focos Móviles y Lentes
 - Lámparas (generalidades)
 - Incandescentes En Vacío.
 - Halógenas.
 - Fluorescencia.
 - Luces de Led.
 - Gelatina, Mascarilla y Gobos.
- La Consola Su Uso y Sus Tipos:
 - Análoga.
 - Digital.
 - Los Dimmers
 - PLANTEAMIENTO DE proyecto de iluminación con efectos específicos.
 - Explicación de la procedencia de la luz, y su significado, de acuerdo a la posición de la fuente de luz o luces y la intensidad lumínica.
 - Frontal.
 - Lateral, laterales.
 - Rasante.
 - Contrapicado.
 - Cenital o ducha.
 - Contraluz.
 - Significado de color creando ambientes colores básicos. Gelatinas, marcas.
 - Para enfatizar las diferentes emociones de las escenas.
 - Intensidades y color para sugerir las horas del día, proponiendo tipo de aparato, color e intensidad.
 - Ejemplos de Color y matices para sugerir temperaturas frío o calor.
 - Aplica y practica cambios de colores, y posición de las luces en el espacio, respecto a los objetos y los personajes
 - Practica con diferentes efectos lumínicos siluetas y gobos.

Procedimentales:

- Elabora de manera básica, diferentes modelos o maquetas de la relación entre escenario-actores y espectadores-platea.
- Reconoce en esos ejemplos las técnicas de escenografía y la arquitectura como

escenografía.

- Utiliza los colores y materiales y texturas para realzar los elementos de la escenografía escogidos o diseñados.
- Emplea y/o confecciona elementos de utilería de acuerdo a la obra, el estilo, tipo de personajes el tipo de escenografía requerida.
- Reconoce en una visita a un teatro, las partes aprendidas del escenario a italiana.
- Construye en cartón un modelo detallado De un escenario a la italiana
- Realizar maquetas con cartón, papel, cartulina y elementos recortados, para conocer diferenciar cada uno de los elementos y su aplicación.
- En la visita guiada a una sala teatral dominicana reconoce las piezas que se le preguntan
- Reconocimiento y discusión de las diferentes partes.

- Diseña, realiza y dibuja collage de las piezas escenográficas descritas,
- Presencia obras y espectáculos presentados como tareas en estas asignaturas de actuación.
- Practica la escenografía, creando elementos de cartón y con imágenes de revistas.
- Construye modelo de las diferentes piezas sencillas, siguiendo las instrucciones del profesor.
- Observa, comenta y ofrece su impresión mediante ejemplos de las artes plásticas y pinturas realizadas bajo el estilo o movimiento, comparando la influencia en la escenografía, ver escenas en PP e imágenes tomadas de libros.
- Realiza ejercicios con cartón, Papel tijeras y láminas de revistas, con pegamentos
- Compara unos elementos representados en un estilo escenográfico y utilizar los mismos elementos en otros estilos, para comprobar el tratamiento del espacio y los elementos compositivos.
- Diseña creativamente dentro de un modelo de escenario con cámara negra con utilerías y dispositivos escénicos y utilería.
- Reconoce la materialidad del objeto y su re significación en el uso utilitario complemento de la actuación.

- Identifica Los diferentes equipos básicos del escenario.
- En la visita al escenario realizada en la parte A del módulo, podría identificar los diferentes tipos de foco lumínico y las piezas básicas que componen los focos.
- Practica e interpreta con un plano de iluminación, su simbología.
- Practica en modelos con un foco de luz, creado a escala el mismo objeto cambiando la posición de la fuente de luz o luces Frontal – barras frontales, Lateral, laterales toalleros, Rasante bases, Contrapicado barras, Cenital o ducha a altura y Contraluz.
- Prácticas de color creando ambientes, Para enfatizar las diferentes emociones

- Intensidades y color para sugerir las horas del día, proponiendo tipo de aparato, color e intensidad.
- Ejemplos de Color y matices para sugerir temperaturas frío o calor.
- Aplica y practica cambios de colores, y posición de las luces en el espacio
- Respecto a los objetos y los personajes
- Practica con diferentes efectos lumínicos, siluetas y gobos.

Actitudinales:

- Reconoce los elementos y rasgos para el acento y destaque de los componentes que utiliza.
- Desarrolla la mirada y el sentido de la composición y del espacio mediante ejercicios comparativos.
- Se hace consciente de que el orden y las disposiciones y distancias diferentes son necesarias, para una mejor comunicación de acuerdo a la escena y en función del movimiento creado.
- Aprecia mediante imágenes en fotos y en visitas guiadas la importancia del patrimonio teatral dominicano y sus diferentes espacios.
- Valora a nuestras principales salas teatrales como lugares para la representación de sus trabajos y con visión de meta futura.
- Dinamiza el grupo con actitudes de motivación de la creatividad y el trabajo conjunto en equipo.
- Participa en clase y Comparte con los compañeros sus experiencias y descubrimientos.
- Destaca de las diferentes formas y materiales el valor de la representación a escala parecido a la realidad.
- Desarrolla observación y el Juicio crítico.
- Observa, atención al detalle.
- Se compromete a estar atentos en la composición de sus espacios de acuerdo al tipo de escenografía y utilería.
- Atención al detalle.
- Cuidado y esmero al manipular los diferentes focos y su uso.
- Atención en la comprensión de los efectos que producen cada uno de los focos para las soluciones de obras para diferentes atmosferas.
- Cuidado y conciencia al trabajar con electricidad y utilizar la prevención adecuada, y al elevarse en escaleras zapatos de goma, guantes aislantes herramientas adecuadas.
- Aprecia mediante imágenes en fotos y en visitas guiadas la importancia del patrimonio teatral dominicano y sus diferentes espacios.
- Valoriza nuestras principales salas teatrales como lugares para la representación de sus trabajos y con visión de meta futura.
- Dinamiza el grupo con actitudes de motivación de la creatividad y el trabajo

conjunto en equipo.

- Participación en clase y Comparte con los compañeros Sus experiencias y descubrimientos.
- Destaca de las diferentes formas y materiales el valor de la representación a escala parecido a la realidad.
- Desarrollo de la observación y el Juicio crítico.
- Observación, atención al detalle.
- Se compromete a estar atentos en la composición de sus espacios de acuerdo al tipo de espectáculo.
- Estimula el sentido de compromiso, orden, previsión y disciplina
- Atención al detalle.
- Cuidado y esmero al manipular Los diferentes focos y su uso.
- Atención en la comprensión de los efectos que producen cada uno de los focos para las soluciones de obras en otras oportunidades.
- Cuidado al trabajar con electricidad y utilizar la prevención adecuada, zapatos de goma y guantes.
- Trabajo en equipo.
- Valorización de los elementos de los momentos importantes del o los personajes
- Atención y destaque observación
- Valoración de la composición.
- Asume el riesgo de equivocarse, busca como cumplir en base a ensayo y error,
- Desarrollo de la creatividad.
- Atención al detalle.
- Explicación de procesos.
- No vergüenza.
- Desarrolla la sensibilidad y los valores composicionales en correspondencia al mensaje que se quiere transmitir.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición oral: el profesor explicará, y el alumno presentará los temas en clases siguientes.
- Exposición audiovisual del profesor con PP. y ejemplos de espacios escénicos, escenografías, e iluminación de películas y teatrales para discusión.
- Método de proyectos: el facilitador en contacto con las demás materias, debe ayudar a presentar soluciones a los proyectos en los que trabajan para desarrollar y practicar.
- Métodos de preguntas: cuestionar sobre los aprendizajes de clases anteriores y retroalimentar. Discutir en aula las observaciones que traigan de las obras

vistas

- Aprendizaje basado en problemas. PBL. Presentar un problema a resolver en el aula por grupos y se valoran y discuten los resultados. Mediante una presentación de cada grupo.
- Prácticas en pares y en grupo: en pares, el que modela luego práctica. Dibujar los elementos que puedan sugerir el ambiente deseado.
- Utilizar juegos dramáticos y ejercicios prácticos de creatividad e improvisación con los resultados escenografía y luces.
- Realizar modelos y maquetas de los diferentes espacios históricos, y práctica con entradas de luces.
- Asistir a obras teatrales profesionales donde se vean los diferentes tipos de escenografía y de iluminación.

Evaluación

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<p>1. Describe con claridad los Conceptos de escenografía teatral</p> <p>2. Diferencia los diferentes tipos de escenarios históricos y la relación espectadores y actores</p> <p>3. Describe con claridad el concepto de iluminación teatral y sus complementos</p> <p>4. Reconoce los tipos de luces utilizadas en el teatro, su colocación y dirección en la escena</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza escenografía según bases explicadas, y con características a cumplir. • Desarrolla según las normas maqueta o modelo de diseño escenográfico para obras designadas en asignaturas de caracterización. • Identifica y propone, lugar, tiempo y atmosfera psicológica básicas. En los modelos que se le presentan. • Diseña y realiza, de 	<ul style="list-style-type: none"> • Examen teórico. • Exposición. • Presentación diseño escenográfico. • Trabajo practico: Diseño escenográfico. • Trabajo escrito. • Investigación. • Trabajo practico y observación. • Diseños de esquema de diseño de luz Básico

<p>5. Analiza los elementos a tomar en cuenta en el diseño escenográfico para obra teatral y su significado.</p> <p>6. Analiza los elementos a tomar en cuenta en el diseño de la iluminación y efectos para la escena representada en la obra.</p> <p>7. Identifica a través de la escenografía y de la iluminación el tipo de género, o estilo que se ha utilizado.</p> <p>8. Identifica los elementos básicos presentes en el diseño de la escenografía apreciada en imágenes y conocida la obra.</p> <p>9. Diseña y realiza acercamientos a escenografías básicas utilizando materiales nuevos y de reciclaje.</p> <p>10. Recicla utilerías y piezas de escenario, con uso de nuevos materiales para la composición de escenas obras de pequeños formatos.</p>	<p>forma básica, la iluminación con sentido artístico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza diseño escenografía de obra teatral de pequeño formato. • Practica procedimientos y efectos en la aplicación de propuesta de iluminación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de proyectos de iluminación y escenografía.
--	---	---

Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> • Internet, laptop, televisor, pantalla, pizarra blanca, rotuladores, pizarra verde, tizas de colores. • Materiales: cartón, cartulina, papel, tijeras, cuchillas, pegamento, yeso, cajas, alambre, láminas de revistas, imágenes fotografías, focos uno de cada uno, para utilización. • Regla escala, lápices de colores, lápices. Reglas, madera balsa, poliestireno, madera, plywood 3/16, plywood 1/4. Plywood 1/2, sierra eléctrica, segueta, clavos, (material para realizar elementos de escenografía según proyecto). • Focos. • Pares 64. • Elipsoidal. • Fresnel. • Gobos diferentes. • Gelatinas, y muestrario de diferentes marcas
Entorno de aprendizaje:
<p>Aula para talleres prácticos, mesas de trabajo. Buena iluminación natural y artificial Buena ventilación natural. Proximidad de toma de agua potable para limpieza e higiene.</p> <p>Proximidad de lugar seguro de almacenaje de los productos de escenografía e iluminación</p> <p>Aula preparada para montaje con barras electrificadas, para los focos, piso de madera espacio de almacén para construcción de elementos de escenografía y utilería.</p>
Bibliografía:
<ol style="list-style-type: none"> 1.- Portillo, Rafael y Casado, Jesús. Abecedario Del Teatro. El Público. Ed. I.N.A.E.M Y Centro De Documentación. Teatral. Madrid 1988 2.- Lopez de Guereñu, Fco. Javier. Decorado Y Tramoya. Ed. Ñaque. Ciudad Real 3.- Moreno, Juan Carlos. Iluminación. Ed. Ñaque. Ciudad Real, 4.- Larriba, Miguel Ángel. Sonorización. Ed. Ñaque. Ciudad Real, 1998. 5.- Echarri, Marisa Y San Miguel, Eva. Vestuario Teatral. Ed Ñaque. Ciudad. Real 1998 6. - Daniel A. Ionazzi. The Stagecraft Handbook. Editado Por Katie Carroll, 1996. Cincinnati 7.- Guardia, Manuel Y Alonso, Raúl. Técnicas De Construcción y ornamentación Pintura De Decorados”. Ed. In Radio Y Televisión. Madrid 1992. 8.- Sloan, Annie y Gwynn, Kate. Técnicas de pintura decorativa”. Ed. CEAC. Barcelona 1993. 9.-Navarro Lizandra, José Luis. Maquetas, Modelos Y Moldes: Para dar Forma A Las Ideas”. Publicaciones De La Universidad, Jaumei. Castelló 2002. 10.- Vila, Santiago. La Escenografía. Cine Y Ed Cátedra Arquitectura, Madrid 1997.

- 11.-Millerson, Gerald. Diseño Escenográfico para Televisión”. Instituto Oficial De Radio Televisión Española. Madrid 1993.
- 12.- Bont, Dan. Escenotécnicas En Teatro, Cine y Televisión.
- 13.- Moreno y Linares, Juan Técnicas Escénicas.Carlos y César. Iluminación. Cuaderno de Ñaque Edit España 2000.
- 14.- Sirlin, Eli. La Luz en el Teatro. Manual de Iluminación Ed. Instituto Nacional del Teatro. Buenos Aires, Argentina 2005.
- 15.- Díaz Lombardo, Ethiel Cervera. Iluminación: Fotografía, Cine y Video.México, 1997 Longman de México Editores.
- 16.- Machado, Raul Belém. Raul Belém Machado. O arquitecto Palacio Das Artes, Memória. Secretaria de Estado de Cultura de Minas Gerais, Brazil 2009.
- 17.- Calmet, Héctor. Escenografía. Escenotecnia e Iluminacion. Ediciones flor, Buenos Aires. Argentina, 2008.

Elaborado por:	Arquitecta Lina Hoepelman	Fecha: 30 -11-2015
Aprobado por:		Fecha:



BACHILLERATO EN TEATRO
SEGUNDO CICLO, MODALIDAD EN
ARTES
(6TO. GRADO)

TERCER AÑO

6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN TEATRO

COMPETENCIA EXPRESIÓN POR MEDIO DE LA ACTUACIÓN TEATRAL 3 (EAT.3)

34. Elemento de competencia Expresión Mediante la Actuación Teatral 4.1 (EAT.4.1)

Utiliza las técnicas circenses y teatro de calle como: el clown, mimo, acrobacia, zanco, para desarrollar animación creativa para los espectáculos turísticos y público general.

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.

Conceptuales:

- Fundamentos de circo: clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas.
- Fundamento de teatro de calle: zanco.
- Etapas de la historia del circo y teatro de calle universal y dominicano.
- Estructura y funcionamiento de clown, mimo, acrobacia, zanco.
- Definiciones y nombra los fundamentos técnicos de clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco
- Disposición corporal para el clown,

Indicadores de logros

- Reconoce los elementos fundamentales del circo y del teatro de calle.
- Describe y distingue las etapas de la historia del circo y el teatro de calle universal y dominicano.
- Reconoce las diferencias de espectáculos circenses y teatro de calle
- Reconoce las diferencias de clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco.
- Define y nombra los fundamentos técnicos de clown, mimo, acrobacia, zanco.
- Ejecuta acciones corporales a través del clown, mimo, acrobacia, zanco.

<p>mimo, acrobacia, zanco.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montaje de espectáculo circense y teatro de calle siguiendo modelos (el juego, el público e interacción, la música,) y patrones generales. • Las Tics (tecnología: iluminación, sonorización, mecánicas escénicas, proyección, técnica de proyección Mapping) en el circo y teatro de calle. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la historia del circo y el teatro de calle universal y dominicano. • Fundamenta las diferencias entre circo y teatro de calle • Describe estructura, técnica y fundamento de clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco • Utiliza de forma correcta del cuerpo escénico en función de las técnicas de clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco. • Realiza espectáculo turístico y público general con el empleo de las técnicas clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco. • Utiliza las TIC (tecnología: iluminación, sonorización, mecánicas escénicas, proyección, técnica de proyección Mapping) en el circo y teatro de calle. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actitud responsable y emprendedora • Confianza y respeto al resolver problemas técnicos y escénicos. • Perseverancia en la búsqueda de eficiencia colectiva. • Decisión y prudencia en los desafíos que implican compromisos 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de espectáculo turístico y público general con el empleo de las técnicas clown, mimo, acrobacia, zanco. • Incorpora los tics (tecnología: iluminación, sonorización, mecánicas escénicas, proyección, técnica de proyección Mapping) en el circo y teatro de calle.
---	---

<p>corporales y motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solidaridad con los otros en las prácticas corporales. • Valoración de la precisión en el movimiento. • Tolera a sus compañeros. • Cumple con las normas preestablecidas. • Esfuerzo por aplicar los conocimientos. • Acepta las correcciones técnicas y de actitud frente al trabajo. • Creatividad en la búsqueda de soluciones a problemas de movimiento • Gusto por el trabajo autónomo y por el trabajo con otros. • Solidaridad con los otros en las prácticas corporales. • Cuidado de la expresión corporal propia y consideración responsable de la ajena. 	
<p>Rango de aplicación Presentación de espectáculo con las técnicas de clown, mimo, acrobacia, zanco en actividades educativas, culturales, religiosas y/o festivas en el aula, la comunidad, las plazas, y salas de teatro.</p>	<p>Evidencias de desempeño Escolar Presentación de espectáculos dirigida al turismo y público en general donde incorpora las técnicas de clown, mimo, acrobacia, zanco.</p>

35. Asignatura Recursos Actorales para la Creación de Espectáculos Turístico y Público en General.

Mención	Teatro
Grado	6 to
Asignatura	Recursos actorales para la creación de espectáculos turísticos y público general.
Módulo	Expresión Por Medio de la Actuación Teatral
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	4
Introducción:	
<p>El circo y el teatro de calle es una herramienta de integración que permite a los jóvenes alcanzar logros rápidamente no solo corporales, de disciplina y esfuerzo, sino situarlo en la responsabilidad del trabajo colectivo y de equipo. En un marco creativo, social y profesional.</p> <p>El circo y el teatro de calle presentan elementos innovadores para la educación y la inserción en el mercado laboral y en el desarrollo personal. Fortaleciendo las competencias coadyuvamos a este hecho, ya que presenta un abanico de posibilidades escénica importante. clown, mimo, acrobacia, zanco</p> <p>Vemos en el circo y el teatro de calle que las partes son el todo y que el todo representa las partes. Ser clown, ser acróbata, ser zanquero, ser mimo, etc. Individualmente cada técnica aprendida es por sí un oficio y que todas las técnicas hacer el espectáculo circense y de calle.</p>	
Elemento de competencia:	
Utiliza las técnicas circense y de calle como: el clown, mimo, acrobacia, zanco para desarrollar animación creativa para los espectáculos turísticos y público general.	
Resultados del Aprendizaje Esperados (RAE)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica técnicas corporales como un instrumento escénico. 2. Aplica la técnica vocal de respiración, dicción, colocación, proyección, articulación en cada interpretación. 3. Diferencia el circo y teatro de calle y elementos que lo componen como: clown, mimo, acrobacia (malabares o danza aérea o telas), zanco. 4. Argumenta sobre la historia del circo y teatro de calle universal y dominicano. 5. Interpreta con seguridad los personajes desde las técnicas del clown, mimo, acrobacia (malabares, danza aérea, telas), zanco. 6. Aplica el espectáculo circense y de calle con fines turístico y público general con el empleo de las técnicas clown, mimo, acrobacia, zanco. 7. Explica sobre el desmontaje de espectáculo para circo y teatro de calle. 8. Muestra la aplicación de la Tics del circo y teatro de calle. 	
Contenidos:	

Conceptuales:

- I. Fundamentos de circo y teatro de calle universal y dominicano.
- II. Etapas de la historia del circo y teatro de calle universal y dominicano.
- III. Estructura y funcionamiento de clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco.
- IV. Definiciones y nombra los fundamentos técnicos de clown, mimo, acrobacia, zanco
- V. Disposición corporal para el clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco.
- VI. El Espectáculo circense y teatro de calle siguiendo modelos y patrones generales.
- VII. Las Tics (tecnología: iluminación, sonorización, mecánicas escénicas, proyección, técnica de proyección Mapping) en el circo y teatro de calle.

Procedimentales:

- Reconoce la historia del circo y el teatro de calle universal y dominicano.
- Fundamenta las diferencias entre circo y teatro de calle
- Describe estructura, técnica y fundamento de clown, mimo, acrobacia, zanco
- Utiliza de forma correcta del cuerpo escénico en función de las técnicas de clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco.
- Realiza espectáculo turístico y público general con el empleo de las técnicas clown, mimo, acrobacia: malabares o danza aérea o telas, zanco.
- Utiliza la Tics (tecnología: iluminación, sonorización, mecánicas escénicas, proyección, técnica de proyección Mapping) en el circo y teatro de calle.

Actitudinales:

- Actitud responsable y emprendedora
- Confianza y respeto al resolver problemas técnicos y escénicos.
- Perseverancia en la búsqueda de eficiencia colectiva.
- Decisión y prudencia en los desafíos que implican compromisos corporales y motrices.
- Solidaridad con los otros en las prácticas corporales.
- Valoración de la precisión en el movimiento
- Tolera a sus compañeros.
- Cumple con las normas preestablecidas.
- Esfuerzo por aplicar los conocimientos.
- Acepta las correcciones técnicas y de actitud frente al trabajo.
- Creatividad en la búsqueda de soluciones a problemas de movimiento
- Gusto por el trabajo autónomo y por el trabajo con otros.
- Solidaridad con los otros en las prácticas corporales
- Cuidado de la expresión corporal propia y consideración responsable de la ajena.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Aplica técnicas corporales como un instrumento escénico.
- Aplica la técnica vocal de respiración, dicción, colocación, proyección, articulación en cada interpretación.
- El espectáculo circense y de calle con fines turísticos y público general con el empleo de las técnicas clown, mimo, acrobacia (malabares o danza aérea o telas), zanco.
- Exposición oral y audiovisual de definiciones de circo y teatro de calle y elementos que lo componen como: clown, mimo, acrobacia (malabares o danza aérea o telas), zanco
- Exposición oral y audiovisual la historia del circo y teatro de calle universal y dominicano
- Explicación oral y audiovisual los tipos de: clown, mimo, acrobacia (malabares o danza aérea o telas), zanco.
- Exposición de Desmontajes de espectáculo para circo y teatro de calle.
- Muestra la aplicación de la Tics del circo y teatro de calle

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Aplica técnicas corporales como un instrumento escénico	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza desplazamientos, extensiones corporales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios y prácticas en la clase.
	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza desmecanización del cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos para realizar en la casa.
	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir el contorno del cuerpo cambiando de posición (de los segmentos corporales), cambiar de nivel (alto, medio, bajo) y permanecer un espacio de tiempo prolongado en el mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de ejecución.
2. Aplica la técnica vocal de respiración, dicción, colocación, proyección, articulación en cada	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica la técnica de respiración costal-diagramática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios y prácticas en la clase.
	<ul style="list-style-type: none"> • Usa dicción, impostación de la voz 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos para

interpretación.	correcta.	realizar en la casa.
	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectar, articular de la voz correcta. 	
3. Diferencia el circo y teatro de calle y elementos que lo componen como: clown, mimo, acrobacia (malabares o danza aérea o telas), zanco	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza las vocalizaciones propias de la técnica vocal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de ejecución.
	<ul style="list-style-type: none"> • Explica las definiciones de circo y teatro de calle 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórica. • Prueba oral.
4. Argumenta sobre la historia del circo y teatro de calle universal y dominicano.	<ul style="list-style-type: none"> • Define las clasificaciones de clown, mimo, acrobacia (malabares o danza aérea o telas), zanco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórica. • Prueba oral.
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y diferencia los entre circo y teatro de calle y sus principales características. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición colectiva.
5. Interpreta con seguridad los personajes desde las técnicas del clown, mimo, acrobacia (malabares, danza aérea, telas), zanco.	<ul style="list-style-type: none"> • Explica las etapas historias del circo y teatro de calle universal y dominicana 	<ul style="list-style-type: none"> • Ensayos cortos.
	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las definiciones más genéricas de clown, mimo, acrobacia, zanco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba objetiva con preguntas de selección y ensayos cortos.
	<ul style="list-style-type: none"> • Explica las características fundamentales clown, mimo, acrobacia, zanco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de las temáticas.
	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los tipos de técnicas de clown, mimo, acrobacia (malabares o danza aérea o telas), zanco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de las temáticas.
	<ul style="list-style-type: none"> • Describe la preparación del actor ante las técnicas de 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de las temáticas.

	clown, mimo, acrobacia, zanco.	
	<ul style="list-style-type: none"> Describe el gesto particular de las técnicas de clown, mimo, acrobacia (malabares o danza aérea o telas), zanco. 	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios prácticos.
6. Aplica el espectáculo circense y de calle con fines turístico y público general con el empleo de las técnicas clown, mimo, acrobacia, zanco.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza espectáculo turístico y público general con el empleo de las técnicas clown, mimo, acrobacia, zanco 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación artística aplicando las técnicas.
	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta con seguridad los personajes desde las técnicas del clown, mimo, acrobacia (malabares o danza aérea o telas), zanco 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación artística aplicando las técnicas.
7. Explica sobre el desmontajes de espectáculo para circo y teatro de calle.	<ul style="list-style-type: none"> Expone adecuadamente sobre el desmontajes de espectáculo para circo y teatro de calle 	<ul style="list-style-type: none"> Exposición de las temáticas
8. Muestra la aplicación de la Tics del circo y teatro de calle.	<ul style="list-style-type: none"> aplicación de la Tics del circo y teatro de calle 	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios prácticos

Recursos didácticos

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Proyector. Laptop. Maquillaje Teatral. Crema humectante para el rostro. Corrector color amarillo, azul, verde y piel (un tono más claro que la piel) Base de maquillaje. (el que utilice cada alumno) Polvo traslucido de color neutro. Sombra clara color crema. | <ul style="list-style-type: none"> 2 tacos de goma. Cinta de embalar (para fijar las piernas a la barra) Madera (4 piezas; una plataforma para el pie colocada perpendicularmente a la barra de madera, un triángulo colocado en la línea de la barra que soporta el peso fijado con los dos tornillos largos, y dos rectángulos en la base de la plataforma) 2 tornillos largos sin cabezal |
|--|--|

<ul style="list-style-type: none"> • Sombra café oscura. • Sombra negra. • Estuche de sombras. (la que el alumno utilice) • Delineador café, negro, blanco y rojo. • Delineador líquido o en gel. • Máscara para pestañas. • Pestañas postizas. • Pegamento para pestañas. • Rubor. (del color que utilice el alumno) • Labiales. (de los colores que utilicen los alumnos) • Esponjas para maquillar. (quesitos de látex) • Borlas de algodón. • Estuche de brochas. (las que tenga el alumno) • Crema desmaquillante. (la que use el alumno) • Toalla blanca. • Alcohol isopropílico. • Algodón en pads o borlas. • Cotonetes. • Enchinador de pestañas o cuchara. • Glitter o diamantina. • Delineadores de colores llamativos. • Base de color en crema. (dependiendo lo que se quiera realizar) • Sombras de colores llamativos. • Esponja para hacer barba. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ZANCOS: • Herramientas y material necesario • 4X4 Madera. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 tuercas • 8 tornillos • 4 Destornilladores (de tría, plano) • Taladro • Segueta • Clown: • Herramientas y material necesario • Nariz roja • Zapatos de payasos • Vestuarios de payaso • Vestuarios viejos • Sombreros distintos tipos • Radio CD • Amplificador • Mimo: • Herramientas y material necesario • Crema para maquillaje color blanco para la base del maquillaje. • Delineador para ojos color negro de preferencia cremoso. • Un pinta labios. • Aceite para bebes. (Para remover el maquillaje). • Talco. • Espejo. • Pañuelos desechables. • Jabón. <ul style="list-style-type: none"> • Acrobacia: • Herramientas y material necesario • Colchas para entrenamiento, telas, arneses, objetos para malabares (bolas, mazas, palos chinos, aros, antorchas), trapecios, cuerdas. • acrobacia (malabares o danza aérea o telas)
<p>Entorno de aprendizaje:</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Aula de Taller: • Mesa de trabajo 	

- Lavamanos.
- Electricidad.
- Extensiones eléctricas.
- Buena iluminación.
- Aula de Ensayo.
- Escenario.
- Exterior.

Bibliografía:

- El Correo, UNESCO, enero 1988. El circo un Espectáculo del Mundo.
- Libro abierto: Curso de malabarismos y juegos malabares. Xavier de Blas.
- Aguado, X. & Fernández, A. (1992). Unidades didácticas para primaria II. (Los nuevos juegos de siempre: el mundo de los zancos, juegos malabares, juegos de calle), INDE, Barcelona.
- De Blas, X., Mateu, M. & Pérez, A. (1997). Clasificación de las técnicas y de los materiales de circo en función de sus posibilidades de acción, Libro de actas del IV Congreso de las Ciencias del Deporte y la Actividad Física, INEFC Centro de Lleida, Lleida
- Mateu, M. & De Blas, X. (2000). El circo y la expresión corporal, Actas de las Vlas. Jornadas provinciales de Educación Física, Calatayud.
- Castillo, Carles. Mimo: el grito del gesto. Editorial Ñaque, 2004.
- Ceballos, Edgar y otros. El libro de oro de los payasos. Los más famosos y divertidos sketches de circo. Escenología A.C. México 1999.
- Jáuregui, Eduardo. El sentido del humor. RBA Libros, S. A. Barcelona, 2007.
- Nachmanovitch, Stephen. Free play. La improvisación en la vida y en el arte. Paidós
- Diagonales. Buenos Aires 2006.
- Pavis, P. (2000). El análisis de los espectáculos: Teatro, mimo, danza, cine. Barcelona, Paidós.
- Angelini, José M., Durso, Daniel A., Mosteiro, E. y Sanzo, A. (2004) El maquillaje escénico. Buenos Aires: Libros del rojo, 1º ed.
- AGUADO, X. Banegas, j. " El Zancudo, a medio camino del cielo y la tierra" Barcelona, Revista Perspectiva, nº 3, p. 9-11, 1990
- AGUADO, X. Banegas, j. " Unidades didácticas para Primaria II: Zancos, malabares y Juegos de Calle". Inde. Barcelona. 1993.
- DESCÓ, R. (2.005): Apuntes sobre Teatro Negro. VII Escuela de Verano Expresión, Creatividad y Movimiento de la Universidad de Salamanca. Zamora. Documento Inédito.
- Manual del Teatrero. Guía de trabajo para grupos aficionados de teatro popular. (1987) Manuel Chapuseaux. Editora Corripio, C. por A. República Dominicana.
- Taller de teatro negro y animación. Beatriz Hoster Cabo.

[file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-ElTallerDeTeatroNegroYDeAnimacion-195844%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-ElTallerDeTeatroNegroYDeAnimacion-195844%20(1).pdf)

- EL TEATRO NEGRO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL: TÉCNICA Y POSIBILIDADES DE USO Autoría: Domingo Conejo Siles.
http://www.clave21.es/files/articulos/G13_TeatroNegro.pdf

Elaborado por: Ernesto Fidel López Gil	Fecha: 03-02-16
Aprobado por:	Fecha:

COMPETENCIA EXPRESIÓN MEDIANTE ACTUACIÓN PARA CINE 1

El estudiante se expresará con técnicas dramáticas propias de la filmación, y entrará en contacto con el estudio cinematográfico, televisivo y cámara aplicando el arte de la actuación desde la perspectiva de los lenguajes audiovisuales.

36. Elemento de competencia: Expresión Mediante Actuación para Cine 1 (EAC.1)

Actuar según las especificaciones del cine y TV, caracterizando los modos y registros técnicos de la actuación, logrando la realización verosímil de los personajes que interprete.

Competencias fundamentales:

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

Contenidos

Conceptuales:

- Estética de la actuación fílmica.
- Especificaciones técnicas de los

Indicadores de logros

- Expresa verosimilitud en la interpretación del personaje cinematográfico en un corto.
- Realiza actuación dinámica,

<p>aparatos fílmicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características del guion literario y fílmico. • Rodaje. • Historia del relato fílmico. • Historia de la actuación Audiovisual. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimenta los métodos de actuación en cine, Lee Strasberg, Actors 'Studio y William Layton. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • receptividad, desinhibición, responsabilidad 	<p>utilizando el método empleado en Actor Studio y método del actor clown y de la actuación gimnástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica actores y actrices destacados en la Historia del cine. • Justifica las características estéticas de la actuación fílmica.
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación como actor o actriz en cortos, en el ámbito escolar y otros. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actuaciones fílmicas en pequeños formatos, interpretando personajes dramáticos, en los distintos géneros.

37. Asignatura “Actuación para Cine” (EAC.1.1)

Mención	Teatro
Grado	6 to
Asignatura	Actuación para Cine
Módulos	-
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	4
Introducción:	
<p>El estudiante se expresará con técnicas dramáticas propias de la filmación, y entrará en contacto con el estudio cinematográfico, televisivo y cámara aplicando el arte de la actuación desde la perspectiva de los lenguajes audiovisuales. Integrará las herramientas básicas del formato audiovisual a través de la realización de ejercicios frente a cámara, visualización y análisis fílmico y encuentro con distintos profesionales del medio.</p>	
Competencia:	
<p>Actuar según las especificaciones del cine y TV, caracterizando los modos y registros técnicos de la actuación, logrando la realización verosímil de los personajes que interprete.</p>	
Resultados del aprendizaje esperados (RAE)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa verosimilitud en la interpretación del personaje cinematográfico en un corto. 2. Desarrolla las capacidades básicas para la producción de cine: elaboración y ejecución del cronograma de rodaje y desglose de guión. 3. Aplica las aptitudes fundamentales para la dirección y realización de proyectos de cortometrajes. 4. Realiza actuación dinámica, utilizando el método empleado en Actor Studio y método del actor clown y de la actuación gimnástica. 	
38. Contenidos:	
Contenidos conceptuales:	
<ol style="list-style-type: none"> I. Estética de la actuación fílmica. II. Nociones básicas de la técnica cinematográfica necesaria para la actuación frente a cámara: acciones físicas, línea de pensamiento, mirada y la actuación en los distintos planos: generales, medios y primeros planos III. Diferencia entre actuación para teatro, cine y televisión, ejercicios prácticos. IV. La improvisación como base fundamental para el entrenamiento actoral V. La fotografía, encuadre, composición y tipos de planos VI. Especificaciones técnicas de los aparatos fílmicos. VII. Principios básicos de la estructura dramática y guión 	

- VIII. Trabajo de mesa: circunstancias, arco dramático, objetivos y conflicto. Búsqueda del subtexto.
- IX. Características del guion literario y fílmico.
- X. Análisis de escenas de largometrajes, series de ficción y entrevistas desde el punto de vista de la construcción dramática.
- XI. Introducción a la construcción de personajes: aspectos físicos y síquicos. Experiencia, observación, documentación e imaginación
- XII. Producción y Rodaje. Conceptos de producción y las funciones que se debe cubrir en un rodaje
- XIII. Dirección y realización. Trabajo escrito sobre la puesta en escena, la acción dramática como eje central. La fotografía, encuadre y composición en función del valor dramático.
- XIV. El trabajo del equipo de arte en rodaje, cuidado y organización de set, utilería y escenografía. El ambiente de trabajo en el set.
- XV. Historia del relato fílmico.

Contenidos procedimentales

- Realizar investigaciones y supervisiones de los procesos cinematográficos.
- Efectuar ejercicios prácticos a partir de escenas.
- Ejecutar ejercicios prácticos en actuación de teatro y cine.
- Realiza análisis de escenas de largometrajes, series de ficción y entrevistas de actores y actrices.
- Realiza desglose de guiones literarios y fílmicos.
- Realiza trabajo escrito sobre la puesta en escena: fotografía, encuadre y composición.

Contenidos actitudinales

- Actitud responsable y dedicación.
- Responsabilidad hacia el trabajo en equipo.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición y reflexión sobre los conceptos de producción y las funciones que se debe cubrir en un rodaje.
- Exposición y desglose de arte en el rodaje.
- Exposición y desglose de planos en función de la puesta en escena del proyecto cinematográfico.
- Análisis de escenas de largometrajes, series de ficción y entrevistas de actores y actrices.
- Rodaje de un cortometraje grupal dividido en 4 equipos de mínimo 7 y máximo 10.
- Lectura de guion literario y fílmico.

Evaluación:

RAE.	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p>1. Expresa verosimilitud en la interpretación del personaje cinematográfico en un corto.</p> <p>2. Desarrolla las capacidades básicas para la producción de cine: elaboración y ejecución del cronograma de rodaje y desglose de guión.</p> <p>3. Aplica las aptitudes fundamentales para la dirección y realización de proyectos de cortometrajes.</p> <p>4. Realiza actuación dinámica, utilizando el método empleado en Actor Studio y método del actor clown y de la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta las habilidades esenciales en cuanto a dirección de arte para afrontar proyectos de cortometraje: elaboración de desgloses de utilería, escenografía, sets y locaciones. • Identifica actores y actrices destacados en la Historia del cine. • Posee conocimientos cinematográficos que les permitan innovar y aportar soluciones a los problemas específicos de su campo de trabajo. • Aplica los códigos de expresión cinematográfica para concebir y formular proyectos cinematográficos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Examen teórico y práctico.

actuación gimnástica.		
Recursos didácticos:		
Proyector de video, internet, Cámara de video...		
Entorno de aprendizaje:		
Aula de audiovisuales		
Bibliografía:		
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Zappelli Cerri, Gabrio</u>: El guión como profecía, narratividad audiovisual: relatos y discursos en los textos para audiovisuales, Eds. UNA, Heredia, Costa Rica, 2014. • Aicher, Otl, Krampen, Martin, Zeichensysteme der visuellen kommunikation, A. Koch GmbH, Stuttgart, 1997, trad. español: Sistemas de signos de la comunicación visual, G. Gili, 1979 • Buonanno, Milly, Indigeni si diventa. Locale e globale nella serialità televisiva, Sansoni, Florencia, 1999, trad. Español: El drama televisivo. Identidad y contenidos sociales. Gedisa, 1999. • VV.AA., Fundamentos comunicativos, SEP, Unidad de Televisión Educativa, México, 1998. • Zappelli, Gabrio, "Iluminación escénica", Escuela de Artes de Dramáticas, Universidad de Costa Rica, 1999. 		
Elaborado por: Franklin Rodríguez	Fecha: Abril 2015	
Aprobado por:	Fecha:	

COMPETENCIA DE ASISTENCIA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN TEATRAL 2

39. Módulo Asistencia de Producción y Dirección Teatral.

Unidad de competencia

Elementos de competencia

<p>Caracteriza los personajes aplicando los efectos de maquillaje y la adecuación del vestuario de forma coherente con la descripción, época y personalidad de este, asimismo, se involucra en la organización de cada una de las escenas y toma en cuenta todos los elementos necesarios para llevar a cabo su realización respecto al guion y las posibilidades reales para con un proyecto de aplicación de los conocimientos de esta competencia.</p>	<p>Realiza maquillajes y vestuarios básicos de personajes tipos, con sentido artístico, para escenas u obras relacionadas con esos personajes.</p>
	<p>Asiste en la toma de decisiones, organización y supervisión de todos los elementos de la escena de obras trabajadas desde las materias de actuación, para conducir el espectáculo teatral con la estética requerida por el guión, ante el público.</p>
	<p>Asiste en el proceso de producción del espectáculo teatral, desde su pre-producción hasta la postproducción, ejercitándose en el desempeño de las distintas tareas que le competen al productor del espectáculo para llevar con éxito la obra ante el público.</p>

40. Elemento de competencia: Asistencia de Producción y Dirección (APDT.2.1)

<p>Realiza maquillajes y vestuarios básicos de personajes tipos, con sentido artístico, para escenas u obras relacionadas con esos personajes.</p>	
<p>Competencia fundamentales</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual. 	
<p>Contenidos</p> <p>Conocimientos conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maquillaje teatral: Definiciones, materiales y sus usos. • Elementos básicos a considerar para la aplicación de maquillajes teatrales tipos, y la caracterización de personajes. • Vestuario teatral: Diversidad de materiales según personaje, sus usos teatrales en coherencia con la producción general. 	<p>Indicadores de logros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica el concepto de maquillaje teatral y sus usos. • Aplica maquillaje básico para personajes teatrales tipos en escenas y obras, de acuerdo a su ficha de maquillaje. • Explica el concepto de vestuario y sus tipologías y materiales. • Identifica a través del vestuario y

<ul style="list-style-type: none"> • Elementos básicos característicos en vestuarios e indumentarias históricos tipos, y su teatralidad al presente. • Armonía y coherencia estética entre la producción del maquillaje y vestuario, y la caracterización del personaje, según tipo, época y/o estilo. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleo técnicas y comparaciones de maquillaje y tipologías de vestuario. • Elaboración de su propia ficha respondiendo a la del profesor, según tipo de maquillaje y de vestuario, siguiendo paso a paso el procedimiento de realización. • Empleo y confección de acuerdo al personaje, y a la morfología del estudiante o modelo, el tipo de maquillaje y de vestuario del personaje con sentido artístico. • Selección y Utilización de materiales, colores, matices, texturas, para realzar los elementos distintivos emocionales y de época del personaje. • Exploración, con diferentes productos al alcance, la realización de efectos para el logro de los diferentes maquillajes e impresiones. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo. • Higiene personal y de los 	<p>maquillaje profesional visto, en fotos, videos, y obras en vivo, las características generales de los personajes y de las obras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseña y realiza de forma básica vestuarios con sentido artístico. • Replica en un modelo, según pasos consignados en las fichas de maquillaje y de vestuario, los elementos característicos mostrados. • Identifica tipo, lugar, tiempo y atmosfera psicológica de la obra a través de los maquillajes y vestuarios, representados en las obras vistas. • Practica procedimientos y efectos en la aplicación de maquillaje. • Realiza diseño vestuario de obra teatral de pequeño formato. • Realiza maquillaje y vestuario en armonía para la representación de personajes.
---	--

<p>instrumentos, y vestuarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad. • Compromiso. • Atención. • Concentración. • Disciplina. 	
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En escenas y obras de pequeño formatos, en el ámbito escolar, para la comunidad, y en el ámbito público. 	<p>Evidencias de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseña y realiza acercamientos a vestuarios de personajes, en escenas y pequeñas obras teatrales, evidenciada en una ficha. • Diseña y realiza el maquillaje para personajes tipos, asentados en la ficha de maquillaje. • Propone maquillajes, vestuario e indumentarias, con técnicas y efectos teatrales, de acuerdo a la demanda del personaje o texto dramático.

41. Asignatura “Maquillaje y Vestuario”

Mención Teatro	
Grado	6 to
Asignatura	Maquillaje y Vestuario
Módulo	Asistencia de Producción y Dirección Teatral
Competencias fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.

	✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción:	
<p>La propuesta formativa del módulo de Asistencia de Producción y Dirección Teatral, del Bachillerato en Artes, Modalidad Teatro, inicia con la asignatura Fundamentos de Maquillaje y Vestuario. Esta asignatura está dividida en dos componentes técnicos, muy diferentes pero complementarios, ambos el propio actor puede diseñar, aplicar, o confeccionar y realizar por sí mismo, o con la participación de un equipo, para contribuir a la caracterización, aspecto físico en el rostro, cabeza y cuerpo para personajes, sean realistas o fantásticos, siguiendo estilos, épocas, tipos, etc., con la utilización de diversos materiales cosméticos, telas y productos sugeridos en la clase, y disponibilidad en el mercado y/o de reciclaje.</p> <p>La asignatura Fundamentos de Maquillaje y Vestuario, capacita de manera básica, en definición, complementación, identificación y construcción básica de estas esotecnias: instruye al estudiante en un repertorio fundamental de conceptos, aplicaciones y terminologías, que se amplían y profundizan en Fundamentos Escenografía e Iluminación, Fundamentos de Asistencia de Dirección, Fundamentos de Asistencia de Producción, que debe culminar con un Proyecto Final Integrador de las asignaturas de la competencia, poniéndose en práctica en las asignaturas de las demás competencias.</p>	
Elemento de competencia:	
Realiza maquillajes y vestuarios básicos de personajes tipos, con sentido artístico, para escenas u obras relacionadas con esos personajes.	
Resultados del Aprendizaje Esperados (RAE).	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza varios tipos de maquillajes preseleccionados por el profesor, desarrollando con seguridad e higiene, caracterizaciones de personajes, las que asienta paso a paso en una ficha, para poder repetirlos de la misma manera. 2. Repite el proceso planteado en la ficha de maquillaje que el facilitador propone, tipologías que requieran similares caracterizaciones e imágenes, con apego al orden de aplicación, de personajes preestablecidos. 3. Compone un acercamiento al diseño del personaje, con piezas de vestuario y complementos, (masculino o femenino), de épocas hitos en la historia del teatro universal, que debe ser asentado en una ficha. 4. Organiza y lleva a término el maquillaje y el vestuario de los personajes tipo en armonía con la caracterización diseñada del mismo. 5. Diseña y aplica maquillaje básico, y compone vestuarios básicos, de 	

personajes de escenas u obras preseleccionadas, integrando armónicamente las características morfológicas del rostro y cuerpo de los actores, así como del personaje tipo, con sentido artístico.

Contenidos:

CONCEPTUALES

- Fundamentos de maquillaje:
- Conceptos de diferentes modalidades de maquillaje y sus usos:
- Maquillaje General o de calle.
- Maquillaje Teatral.
- Diferentes tipos de caracterizaciones logradas con maquillaje teatral.
- Diferentes momentos de la Historia del Maquillaje y su importancia.
- Diferencias entre las tipologías de Maquillaje:
- De calle.
- Correctivo.
- Clásico.
- Dramático.
- De fantasía.
- De efectos.
- De payaso.
- Personajes de la comedia del arte.
- Reconocimiento de materiales de maquillajes y cosméticos, marcas, productos y sus usos, en el mercado local o en el extranjero: de cosméticos, sombras, colores, bases, labiales, correctores, delineador, rubor, gazas, motas, pinceles, y lápices, pestañas postizas algodón, otros; pegamentos, Tempera, acuarela, acrílica, speedy gum, látex, laca, fijador para maquillaje, entre otros.
- Aporte de la Peluquería (rosticería) para la caracterización y cambios en el personaje.
- Momentos de la Historia del peinado y la peluca diferentes tipos
- Diferentes tipos de Bigotes, cejas, barbas, patillas, pelucas y pestañas.
- Las calvas como lograrlas. Materiales diferentes.
- Tipos de Prótesis y el aporte a los cambios al personaje de acuerdo a su ubicación en el rostro y/o cuerpo diferentes tipos de prótesis.
- Propiedades de los materiales a utilizar en la elaboración de prótesis y los diferentes efectos y su aplicación.
- Papel de sanitario.
- Yeso.
- Látex líquido encontrado en el comercio.
- Látex casero.
- Goma espuma.
- Gasa.
- Algodón.

- Bandas de Gasa con yeso.
- Gelatina sin sabor y color.

Procedimentales

- Emplea las técnicas del maquillaje básico o de calle.
- Relaciona los personajes creados, en correspondencia con las asignaturas de Actuación o Caracterización, según niveles cursados para acentuar las emociones y característica emocional en el maquillaje:
 - Enojo.
 - Furia.
 - Alegría.
 - Tristeza.
 - Terror.
- Elabora la ficha técnica de maquillaje, siguiendo paso a paso los procedimientos de las explicaciones y procesos contenidos en la ficha técnica del profesor.
- Emplea y confecciona de acuerdo al personaje, y al modelo el tipo de maquillaje del personaje.
- Utiliza los materiales, colores y matices, para realzar los elementos distintivos emocionales del personaje.
- Realiza comparaciones de maquillaje de acuerdo a la tipología del personaje, con ejercicios básicos.
- Explora con los diferentes productos para crear efectos para la realización de los diferentes maquillajes y efectos. Látex, algodón, gaza, cola blanca no toxica
- Envejecimiento.
- Cicatrices.
- Golpes.
- Heridas.
- Moretones.
- Realiza prácticas y combinaciones con pelucas, y postizos para la creación de los personajes colocándolos y cuidándolos adecuadamente.
- Realiza para ejercitar diferentes prótesis y maquillajes, moldes y modelos al rostro propio y de compañeros: Con barro, yeso, y gaza, etc.
- Practica con máscaras de rostro para deformaciones del mismo y aplicaciones en nariz, mentón, frente, barbilla. Siguiendo procedimientos enseñados y aprendidos.
- Crea combinaciones en rostros reales y en modelos de yeso para máscaras.

ACTITUDINALES

- Valora las expresiones y los rasgos importantes de la morfología de cada rostro a destacar la Psicología del Personaje.
- Participa con Entusiasmo y actitud Motivadora, de la creatividad en el Trabajo en equipo.
- Participa en clase, colabora y comparte experiencias.
- Estimula el sentido de compromiso, orden, previsión y disciplina
- Maneja con cuidado y economía los productos cosméticos y maquillajes que le son facilitados para su uso.
- Aprecia las buenas prácticas aprendidas para el cuidado y limpieza por salud e higiene de cada uno de los elementos de maquillaje, posticería o prótesis que utiliza, sobre todos los de re-uso.
- Sigue las normas prácticas en el uso y manejo de productos e instrumentos de maquillaje.
- Cumplimiento y seguimiento a limpieza del área antes, durante y después.
- Utiliza con cuidado y prevención cada uno de los materiales, sobre todo provenientes de derivados industriales y químicos.
- Valora en sí mismo las destrezas adquiridas gracias la atención, concentración, memorización, e interés. Para la reproducción de los Recursos aprendidos.

SEGUNDA PARTE:

Conceptuales:

- Fundamentos de vestuario.
- Definición y diferenciación de Vestuario, trajes, indumentaria, vestuario de calle, Moda. Indumentaria teatral.
- Exposición y reconocimiento de tipos de materiales empleados: textiles, diferentes tipos, texturas, colores, y cueros.
- Aporte del Vestuario e Indumentaria a la identificación de la caracterización

de los personajes y a la definición de la actuación, gestos, ademanes.

- Diferenciación y reconocimiento visual, de la Historia del vestuario en las épocas más importantes y sus piezas características e identificativas.
- Greco-Romano, antigüedad clásica.
- China Japón, oriente.
- Medioevo.
- Renacimiento, Barroco y Neoclásico.
- Revolución industrial, finales siglo XIX Principios siglo XX.
- Cambios hitos 1910, 1930, 1950, 1970, 1990.
- Caracterización por vestuario de personajes actuales: según Oficio, Clase social, Actividad, estado de ánimo.
- Identificación vestuarios e indumentarias actuales y pasado reciente, según rango social en personajes tipos, femeninos y masculinos.
- Distintos tipos de materiales, recursos y formas alternativas, para crear un Traje, Vestuario o indumentaria.
- Técnicas y ejercicios de envejecimiento del vestuario, como enjuague, teñido, pintado, uso de la cera, y estampación de las telas.
- Reconocimiento de que el tipo de vestuario diseñado y a utilizar, conlleva un tipo de maquillaje, armónico entre sí en las características del personaje de acuerdo a impresión e imagen que se quiere dejar del mismo, en el Espectador.

Procedimentales:

- Identifica las prendas del vestuario básico de teatro, y diferencia lo que es la moda de cada época.
- Reconoce en figurines e imágenes, diferentes épocas de la Historia del Vestuario, y emplea y reproduce figurines en dibujos, modelos, collages como

acercamiento al personaje de acuerdo a la época.

- Emplea y ejercita las técnicas básicas de confección vestuario básico: corte, hilvanado, cosido, pegado, etc.
- Compone en modelo de dos dimensiones (dibujo, collage) bidimensional y tri, dimensional Vestuarios de época con personajes tipo.
- Recrea con vestuarios recogidos para reciclar algunos elementos de épocas destacando textura y color.
- Utiliza los colores y materiales para realzar los elementos de época o de condición social del personaje.
- Ejercita, y Dibuja figurines o realiza collage con acercamientos a la idea.
- Dibuja y Confecciona soluciones de acuerdo a habilidad lograda en modelos presentados con procedimientos de pegar, y coser a mano.
- Utiliza el método de resolución de problemas PBL planteado por el profesor.
- Utiliza diferentes tipos de materiales reciclados. Aplicación y ejercitación técnicas de envejecimiento, teñido, uso de cera,
- Practica ejercicios de técnicas de estampados y creación de diseños.

Actitudinales

- Atención al detalle.
- Cuidado y esmero en la búsqueda de soluciones creativas en obras de épocas.
- Se arriesga y trata de no equivocarse, pero repite si se equivoca.
- Con ensayo y error, en repetición para corrección y búsqueda y obtiene la mejora.
- Desarrolla su creatividad.
- Riesgo, explicación de procesos.
- No se vergüenza ante equívocos.
- Valora el cuidado del medio ambiente y la Protección de la naturaleza con el

uso de Materiales biodegradables.

- Se valora el cuidado de las piezas y manera de preservarlas y como re-utilizarlas.
- Entiende la importancia de la higiene, lavado y cuidado de los instrumentos en su uso.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Prácticas con dibujos en color para rostros y figurines. El profesor explicará la forma del rostro, encuadre, proporciones de ojos, boca, nariz, frente, realista o caricaturizado para señalar sombras, arrugas, tipo de rostro etc. El alumno practicará la forma humana femenina y masculina en bocetos o figurines. Así como en collage desde revistas y sus propias fotos.
- Reproducción de pasos ficha maquillaje, ficha vestuario: el profesor llevará elaborado una ficha de cada tipo de maquillaje o cada tipo de vestuario empleado, el alumno tratará de reproducir esos pasos creando y asentándolos en su propia ficha.
- Exposición oral: el profesor explicará los pasos del maquillaje y los pasos del vestuario, el alumno reflexionará en torno a lo aprendido y practicará los temas con otro compañero.
- Exposición audiovisual del profesor con PP, revisión de segmentos de películas en DVD, y obras de teatro en videos como ejemplos, presumiendo el paso a paso del maquillaje en discusión.
- Método de proyectos: el facilitador en contacto con las demás materias, debe presentar proyectos de obras que se estén desarrollando en las asignaturas de actuación para practicar con que los alumnos de maquillaje y vestuario, deben realizar.
- Métodos de preguntas: los estudiantes participan en cuestionamiento sobre los aprendizajes de clases anteriores y retroalimentar, el profesor corrige con ejemplos.
- Aprendizaje basado en problemas. PBL. Presentar un problema a resolver en el aula por grupos en que el profesor los divide, evalúan la forma de resolverlo, aplican, los maquillajes, y los vestuarios, discuten los resultados y presentan a los demás los procesos y soluciones de la caracterización del personaje realizado.

- Prácticas en pares y en grupo: Maquillaje en pares y vestuario en pares, el que modela luego practica con el compañero, siguiendo un mismo proceso.
- Utilizar juegos dramáticos y ejercicios prácticos de creatividad e improvisación con los resultados de maquillaje y vestuario, donde debe verificarse la armonía del personaje compuesto y caracterizado.

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación si es correcta o no	Técnicas e instrumentos de evaluación
<p>1. Explica y aplica con facilidad los Términos diversos del maquillaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de la ficha de maquillaje: envejecimiento • Realización de pasos correctamente, • Limpieza de rostro, • Base, • Aplicación de maquillaje • Recogida y limpieza de instrumentos y área de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación practica con demostración de procedimientos y materiales. • rostro envejecido aprendido en el maquillaje. • Seguimiento a comprobar: • Limpieza. • Base. • Sombras. • Luces. • Difuminado.
<p>2. Describe con claridad el concepto de vestuario teatral y sus complementos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla diseño de vestuario teatral con características pre-Fijadas • Utilizan textiles, piezas confeccionadas a reciclar, telas y materiales preseleccionados, • Selecciona un acercamiento a modelo de vestuario de época tipo en <ul style="list-style-type: none"> •Mangas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación del cumplimiento durante las clases con los pasos de cada diseño y realización según la orden dada. Asentándolo en su ficha de maquillaje. • Realización de un maquillaje con resultados parecidos a la

	<ul style="list-style-type: none"> •Cuellos. •Ancho y forma de faldas. • Largo de faldas. •Colores y adornos. •Chaqueta. •Camisa. •Mangas. •Pantalón. 	<p>ficha propuesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maquillaje de viejo o de vieja. • Sacando provecho creativo de lo que ofrece el rostro del modelo.
<p>3. Analiza los elementos a tomar en cuenta en el diseño del maquillaje para obra dramática.</p> <p>4. Describe con claridad el concepto de caracterización mediante elementos creados por el maquillaje y el vestuario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica lugar, tiempo y atmosfera psicológica básicas en los ejemplos dados 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de maquillaje, consignando los elementos utilizados y los efectos. Por personaje y actor o actriz.
<p>5. Analiza los elementos a tomar en cuenta en diseño de maquillaje para la caracterización de personaje de obra dramática.</p> <p>6. Identifica los elementos básicos para el diseño de vestuario, de la obra y el personaje.</p> <p>7. Realiza figurines y collages.</p>	<p>En los modelos que se le presentan. Identifica los tipos y épocas mostrados. Maquillaje y el vestuario con sentido artístico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta a discusión los resultados de los figurines realizados por cada estudiante. combinación <ul style="list-style-type: none"> - de telas, - colores, - Materiales. - Confección • Realiza diseño vestuario de obra teatral de 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación practica: Cumple con los pasos de cada uno de los vestuarios que diseñan y se esmera en su cuidado. • Realiza la ficha de vestuario, presenta cada elemento con sus características por cada personaje, actor o actriz. • Realizar Aplique para el diseño de vestuario de épocas pasadas. (De

	pequeño formato.	<p>acuerdo a la obra que se vaya a representar) cuello, manga, cintura, silueta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un esquema de figurines, modelos y/o collages para demostración de diseños sugeridos. • Día a Día: Mantiene una actitud proactiva y participativa, en el cumplimiento de las tareas y encomiendas que se coloquen durante los días de clases.
<p>8. Diseña y realiza utilizando materiales nuevos y de reciclaje, acercamientos a vestuario de épocas.</p> <p>9. Recicla vestuarios y piezas de vestuario con materiales diferentes para crear indumentarias de personajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Practica procedimientos y efectos en la aplicación de maquillaje. • Criterios de evaluación limpieza, pulcritud armonía de colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Examen práctico Mediante un check list se evalúa el cumplimiento de los procesos. Tanto de maquillaje como de vestuario • Reproducir los efectos enseñados de manera correcta siguiendo los procedimientos
Recursos didácticos		
Internet, laptop, televisor, pantalla, pizarra blanca, rotuladores, pizarra verde, tizas		

de colores cámara digital a disposición, proyector de data de 2500 lúmenes, máquinas de coser industrial y doméstica.

Materiales clase de maquillaje: cosméticos, maquillaje: bases, compactos, labiales, coloretes, polvos de arroz, sombras, correctores, delineador, rubor, gazas, motas, pinceles, esponjas, lápices de cejas, lápices de labios, pestañas postizas, hojas para diseño, lápices de colores, pastel de colores, Papel de sanitario, Látex líquido encontrado en el comercio, goma blanca no tóxica para uso en la piel.

Látex casero, Goma espuma Gasa, Algodón, Bandas de Gasa con yeso, Gelatina sin sabor y color, Tempera, acuarela, acrílica, speedy gum, laca, fijador para maquillaje, entre otros.

Materiales clases de vestuario: telas, tijeras, tejidos, encaje, pelón, tul, materiales diversos de reciclaje, como fundas, papel mantequilla, botellas plásticas, papel encerado, papel de aluminio, reglas, maniqués de busto, hojas para diseño, lápices, lápices de colores, perchero, patrones, papeles de colores, pegamento, lápices de cera, lápices pastel, papel manila o kraft, cuchilla, botones, agujas, hilos de diferentes colores, zipper, broches, broches de enganche, alfileres. Dedal, agujas de máquinas, máquinas de coser, agujetas, mesas de corte, metro, regla.

Entorno de aprendizaje:

Aula para talleres prácticos, mesas de trabajo y espejos. Buena iluminación natural y artificial.

Buena ventilación natural. Proximidad de toma de agua potable para limpieza e higiene.

Proximidad de lugar seguro de almacenaje de los productos y maquillajes e instrumental.

Bibliografía:

- Kehoe v The technique of film and television. Ny, 1975
- Kehoe v. Special makeup effects. Ny, 1989.
- Sarvini tom. Bizarro or grand illusion. Ny, 1990.
- Beaulier M. El vestido antiguo y medieval, Francia, 1971.
- Beaulier. M. El vestido moderno y contemporáneo, Francia, 1971.
- Corson r., Stage makeup-new jersey, 1980.
- Buchman h., Film and television makeup. New york, 1980
- Baygan lee, Maquillaje para teatro, cine y televisión. Ny, 1986.
- Baygan lee. Technique of three-dimensional makeup..
- Nelly b., Instructional theatrical makeup #1 y #2. Make up videos:
- Lorenzo de la Riva Manual Didáctico de Maquillaje.
- Etcharri, Marisa
- San Miguel, Eva. Vestuario Teatral. Editorial ñaque. Ciudad Real, 1998.
- YOUTUBE https://www.youtube.com/watch?v=Z_AbEKLMPe4.

<ul style="list-style-type: none"> HISTORIA DEL MAQUILLAJE, YOUTUBE https://www.youtube.com/watch?v=UB3dJjY4BaQ. 	
Elaborado por: Lina Consuelo Hoepelman González	Fecha: 22-3-2015 / 16-6-2015/ 30 -11-2015
Aprobado por:	

42. Elemento de competencia: Asistencia de Producción y Dirección Teatral (APDT.2.2)

Asiste en la toma de decisiones, organización y supervisión de todos los elementos de la escena de obras trabajadas desde las materias de actuación, para conducir el espectáculo teatral con la estética requerida por el guión, ante el público.

Competencias fundamentales

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

Contenidos

Conceptuales:

- Analiza las diferentes funciones de la dirección teatral.
- Asistencia de dirección
- Labores de Regiduría de escena
- Define el rol de la dirección teatral y su evolución histórica.

Procedimentales:

- Selección del texto dramático de acuerdo a las posibilidades actorales y de producción escénica.
- Analiza el texto y el subtexto de la escena, cuadro o acto, identificando las acciones dramáticas y la

Indicadores de logros

- Describe las funciones del director teatral de forma precisa.
- Identifica los criterios para la selección del texto dramático.
- Analiza en texto, identificando las acciones dramáticas, el conflicto central y las características psicológicas y físicas de los personajes que intervienen.
- Realiza propuesta de montaje, donde expresa su propia concepción de la puesta en escena.

progresión del conflicto de la pieza, y las características físicas y psicológicas de los personajes.

- Formula su propio objetivo o premisa en relación a la pieza del autor.
- Analiza el texto dramático de un autor dramático y lo lleva a la concepción escénica
- Realiza diseño de las escenas de la obra, donde armoniza escenografía, personajes, luces conformando su propuesta escénica.

Actitudinales:

- Reconoce los elementos y rasgos para el acento y destaque de los componentes que utiliza
- Desarrolla la mirada y el sentido de la composición y del espacio
- Organización: Reconoce el orden y la disposición Diferentes Necesaria de acuerdo a la escena y en función del movimiento creado Por la dirección de la misma.
- Atención al detalle, con el desarrollo de la observación, se perfila la atención al detalle, y al Desarrollo de la observación y el Juicio crítico
- Observación, atención al detalle.
- Armonía de las partes con el todo.
- Se compromete a estar atentos en la composición de sus espacios de acuerdo al tipo de espectáculo
- Estimular el sentido de compromiso, orden, previsión y disciplina Valorización de los elementos de toda la tarea teatral y momentos importantes del o los personajes
- Atención y destaque

- Asiste en la dirección depuesta en escena de obra o escena de pequeño formato, donde toma en cuenta todos los elementos de la representación, expresando sentido estético.

<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Aprecia mediante imágenes en fotos y en visitas guiadas la importancia del patrimonio teatral dominicano y sus diferentes espacios • Valora a nuestras principales salas teatrales como lugares para la representación de sus trabajos y con visión de meta futura. • Dinamiza el grupo con actitudes de motivación de la creatividad y el trabajo conjunto en equipo. • Participación en clase y Comparte con los compañeros Sus experiencias y descubrimientos • Riesgo, atención al detalle Explicación de procesos. 	
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • En obras de pequeño formatos, en el ámbito escolar y en el ámbito público. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecciona obra, de acuerdo a las posibilidades del montaje. • Analiza texto y personajes, identificando las acciones dramática y conflictos. • Realiza diseño de puesta en escena, donde revela su intencionalidad artística. • Dirige montaje de pequeña obra teatral, cumpliendo el rol del director y comunicando sentido artístico.

43. Asignatura: “Asistencia de Dirección Teatral”

Mención	Teatro
Grado	6to
Asignatura	Asistencia de Dirección Teatral
Módulo	Asistencia de Producción y Dirección Teatral (APDT)
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	6
Introducción:	
<p>La propuesta formativa del módulo de Asistencia de Producción y Dirección Teatral, del Bachillerato en Artes, Modalidad Teatro, ofrece la asignatura Asistencia de dirección Teatral. En esta asignatura el estudiante podrá realizar la dirección de una pieza teatral sencilla en el marco de eventos culturales de su comunidad y será asistente de dirección en obras de mayor alcance.</p> <p>La asignatura Asistencia de Dirección capacita en definición, complementación, identificación y construcción de puesta en escena, y la dirección teatral: instruye al estudiante en un repertorio de conceptos, aplicaciones y terminologías, que se amplían y profundizan con las prácticas en las materias de Escenografía e Iluminación, Asistencia de Dirección y Asistencia de Producción en el proyecto Final Integrador de las asignaturas de la competencia.</p> <p>Se estimula durante el proceso al alumnado a continuar su preparación para participar como integrante en asistencia de grupos o compañías, o como personal técnico en pequeñas salas o teatros entre otros campos laborales.</p> <p>Para que no haya duplicidad de esfuerzo, esta materia deberá trabajarse conjuntamente con la asignatura de Actuación en niveles precedentes, para que así se hagan todos los procesos en paralelo y se concentren los recursos.</p>	
Elemento de competencia:	
<p>Asiste en la toma de decisiones, organización y supervisión de todos los elementos de la escena de obras trabajadas desde las materias de actuación, para conducir el espectáculo teatral con la estética requerida por el guión, ante el público, siempre colaborando con el sentido artístico.</p>	
Resultados del Aprendizaje Esperados	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Define el oficio del director y las diversas causas de la aparición del director a través de la historia. 2. Analiza las diferentes funciones de la dirección teatral. 3. Identifica y describe con facilidad las funciones de todos los componentes del equipo artístico y el equipo técnico. 4. Diferencia los diferentes tipos de escenarios históricos y la relación espectadores 	

- y actores para aplicarlos a la propuesta específica.
5. Describe claramente las diferentes etapas de la dirección y los principales elementos que la componen.
 6. Conoce cuales son las funciones de la Asistencia de dirección.
 7. Distingue y realiza Labores de Regiduría de escena.
 8. Analiza el texto y el subtexto de las escena, cuadro o acto, identificando las acciones dramáticas y la progresión del conflicto de la pieza, y las características físicas y psicológicas de los personajes.
 9. Realiza diseño de las escenas de la obra, donde armoniza escenografía, personajes, luces en la propuesta escénica.
 10. Describe en detalle las funciones y las responsabilidades que tiene cada participante, concepción del maestro o director de la obra en la preproducción hasta el final de las presentaciones o post producción.
 11. Participa en la dirección para la preparación, organización y puesta en ejecución del montaje.
 12. Prioriza sobre las demás la Consecución de todos los elementos sugeridos por el director.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Identifica y describe las funciones de todos los componentes del equipo artístico y el equipo técnico.
- II. Diferentes definiciones de la Dirección teatral
- III. Rol de la dirección teatral y su evolución histórica
- IV. Funciones de la dirección teatral.
- V. Asistencia de dirección que es y sus responsabilidades.
- VI. Perfil del Asistente de Dirección Libreto del Asistente de Dirección De escena
- VII. Labores de Regiduría de escena
- VIII. Perfil del regidor de Escena Libreto del Regidor de escena
- IX. Se Define el oficio del director y las diversas causas de la aparición del director a través de la historia
- X. clarifica en torno a las funciones del asistente de Dirección y su relación con el equipo técnico.
- XI. Describe claramente las diferentes etapas de la dirección y los principales elementos que la componen
- XII. Consecución de todos los elementos sugeridos por el director como utilerías, mobiliarios, vestuarios, y maquillaje
- XIII. Establece en base a tiempos reales el cronograma de ensayos y producción de las escenas u obras.
- XIV. Participa y conduce la Lectura y análisis del libreto
- XV. Lleva con precisión y claridad el Libreto del asistente de dirección
- XVI. Consecución de todos los elementos sugeridos por el director como utilerías, mobiliarios, vestuarios, y maquillaje

- XVII. Regiduría a que es. Cualidades del regidor, debe llevar la obra en su proceso de ensayo y presentaciones
- XVIII. Obtención de los diferentes insumos necesarios para llevar a cabo el montaje, programa, patrocinios,
- XIX. Aprende los principios del movimiento, plan de escena y nomenclatura teatral
- XX. Diferenciar entre los distintos géneros y dar el tratamiento actoral que requiere
- XXI. Plan de montaje Hojas de llamado, reportes de asistencia,
- XXII. Iniciar a comprender los perfiles profesionales e identificar las responsabilidades de cada uno.
- XXIII. Identificar cada proceso de trabajo, y sus responsables.
- XXIV. Conocerá las necesidades planteadas para el proceso, los equipamientos que se requieren para dar solución a los procesos.

Procedimentales:

- Realiza diferentes modelos o dibujos de las escenas y relaciones entre los actores para el movimiento en el espacio.
- Reconoce en esos ejemplos los elementos de escenografía y utilería a usar en el montaje y su ubicación
- Pone en práctica los diferentes modelos de dirección de acuerdo al tipo de obra elegida, con conciencia
- De los procesos composición, movimiento, énfasis, concentración, dispersión, acciones físicas etc.
- Utiliza los colores simbologías para demarcar los planos de los diferentes sistemas, iluminación, escenografía, y utilería y mobiliario, así como los movimientos de los actores en el espacio.
- Diseño de reportes Manejo del personal y sus responsabilidades.
- Planifica y ejecuta el cronograma de Ensayos y la programación de horarios de las diferentes escenas Dándole seguimiento.
- Practica con diversos ejercicios los principios del balance compositivo y la armonía, del conjunto.
- Bajo la dirección del profesor el asistente de dirección irá identificando las necesidades de tipos de actuación.

Actitudinales:

- Reconoce los elementos y rasgos Para el acento y destaque de los componentes que utiliza.
- Desarrolla la mirada y el sentido de la composición y del espacio.
- Organización: Reconoce el orden y las disposiciones diferentes Necesaria de

acuerdo a la escena y en función del movimiento creado Por la dirección de la misma.

- Atención al detalle, con el desarrollo de la observación, se perfila la atención al detalle, y al desarrollo de la observación y el Juicio crítico.
- Observación, atención al detalle.
- Armonía de las partes con el todo.
- Se compromete a estar atentos en la composición de sus espacios de acuerdo al tipo de espectáculo
- Estimular el sentido de compromiso, orden, previsión y disciplina Valorización de los elementos de toda la tarea teatral, momentos importantes del o los personajes
- Atención y destaque.
- Aprecia mediante imágenes en fotos y en visitas guiadas la importancia del patrimonio teatral dominicano y sus diferentes espacios.
- Valora a nuestras principales salas teatrales como lugares para la representación de sus trabajos y con visión de meta futura.
- Dinamiza el grupo con actitudes de motivación de la creatividad y el trabajo conjunto en equipo.
- Participación en clase y Comparte con los compañeros Sus experiencias y descubrimientos.
- Riesgo, atención al detalle.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Prácticas con dibujos y esquemas de movimiento de planos y plantas. El profesor explicará y el estudiante tratará de ejemplarizar con dibujos, collage, el esquema de movimiento de que se trata. En relación a un esquema de planta. Así como en collage desde revistas y sus propias fotos.
- Reproducción de pasos: el profesor llevará elaborado una ficha de cada tipo de los estudiantes, y de cada una de las decisiones asumidas en los procesos de trabajo.
- Exposición oral: el profesor explicará los pasos de la dirección, así como los estilos y vera en que consiste. el alumno reflexionará en torno a lo aprendido y practicará los temas con otro compañero.
- Exposición audiovisual del profesor con PP, revisión de segmentos de películas en dvd, y obras de teatro en videos como ejemplos, presumiendo el paso a paso del estilo aplicado en cuestión.
- Método de proyectos: el facilitador en contacto con las demás materias, debe presentar proyectos de obras que se estén desarrollando en las asignaturas de

actuación para practicar en armonía, maquillaje, vestuario, escenografía iluminación y estilo de actuación en armonía con las demás.

- Métodos de preguntas: los estudiantes participan en cuestionamiento sobre los aprendizajes de clases anteriores y retroalimentar, el profesor corrige con ejemplos.
- Aprendizaje basado en problemas. PBL. Presentar un problema a resolver en el aula por **grupos** en que el profesor los divide, evalúan la forma de resolverlo, aplican, estilo, procedimientos, discuten los resultados y presentan a los demás los procesos y soluciones.
- Prácticas en pares y en grupo: sería interesante que los estudiantes presenciaran obras de teatro programas y aprovechando festivales del entorno, se podría hacer prácticas de lo apreciado en pares o en grupos.
- Utilizar juegos dramáticos y ejercicios prácticos de creatividad e improvisación con. ejercicios prácticos de creatividad e improvisación.

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<ol style="list-style-type: none"> 1. Define el oficio del director y las diversas causas de la aparición del director a través de la historia. 2. Analiza las diferentes funciones de la dirección teatral 3. Identifica y describe con facilidad las funciones de todos los componentes del equipo artístico y el equipo técnico 4. Diferencia los diferentes tipos de escenarios históricos y la relación espectadores y actores 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica en forma precisa el concepto de dirección teatral y sus diferentes procesos. • Diferencia por lo menos tres tipos de direcciones a partir de sus creadores • Identifica los criterios para la selección del texto dramático. • Analiza en texto, identificando las acciones dramáticas, el conflicto central y las características 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza el cuaderno de trabajo donde consigna los procesos de la puesta donde muestra los pasos aprendidos. • Ha cumplido con su cuaderno de asistencia de dirección • Presenta para evaluación su plan de

<p>para aplicarlos a la propuesta específica.</p> <p>5. Describe claramente las diferentes etapas de la dirección y los principales elementos que la componen</p> <p>6. Conoce cuales son las funciones de la Asistencia de dirección</p> <p>7. Distingue y realiza Labores de Regiduría de escena.</p> <p>8. Analiza el texto y el subtexto de las escena, cuadro o acto, identificando las acciones dramáticas y la progresión del conflicto de la pieza, y las características físicas y psicológicas de los personajes.</p> <p>9. Realiza diseño de las escenas de la obra, donde armoniza escenografía, personajes, luces en la propuesta escénica</p> <p>10. Describe en detalle las funciones y las responsabilidades que tiene cada participante, concepción del maestro o director de la obra en la preproducción hasta el final de las presentaciones o post producción</p>	<p>psicológicas y físicas de los personajes que intervienen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza propuesta de montaje, donde expresa su propia concepción de la puesta en escena. • Asiste en la dirección de puesta en escena de obra o escena de pequeño formato, donde toma en cuenta todos los elementos de la representación, expresando sentido estético. • Trata y organiza horarios de ensayos y toma todos los apuntes de los ensayos con las correcciones del director. 	<p>dirección</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha llevado todas las anotaciones en el libreto de dirección. • Ha practicado los Practica los diferentes procesos y diferentes estilos de dirección que el profesor ha propuesto. • Presenta los esquemas de los planos de montaje • De movimiento actoral., • Escenografía, luces, utilería, etc. • Explica el concepto de dirección general • Identifica el diseño básico de la puesta. Y describe las acciones dramáticas y los conflictos de la
---	---	--

<p>11. Participa en la dirección para la preparación, organización y puesta en ejecución del montaje.</p> <p>12. Prioriza sobre las demás la Consecución de todos los elementos sugeridos por el director.</p>		<p>pieza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El examen final es la presentación de un segmento de una obra con su cuaderno de trabajo.
<p>Recursos didácticos</p>		
<p>Internet, laptop, televisor, DVD, proyector data 2500 lúmenes, pantalla, pizarra blanca, rotuladores, pizarra verde, tizas de colores, felpas de colores, reglas. Papeles manila para preparar gráficos.</p>		
<p>Entorno de aprendizaje:</p>		
<p>Aula para ejercicios y talleres prácticos. Buena iluminación natural y artificial Buena ventilación natural. Posibilidad de oscurecer el salón y tener barras con focos para prácticas de iluminación.</p>		
<p>Bibliografía:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • García-Huidobro, Verónica (2004) Pedagogía Teatral: metodología activa en el aula. Ediciones Universidad Católica. Santiago. Chile. 186 págs. • Johnstone, Keith (1979) Improvisación y el teatro. Ed. Cuatro Vientos Santiago. Chile. 203 págs. • Knapp, Mark L. (1982) La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno. Ediciones Paidós Barcelona, España. 373 págs. • Motos T., Tejedo F. (1987) Prácticas de Dramatización. Ed. Humanitas. Barcelona. España. 353 págs. • Pereta R., Carrillo F. y otros. (1996) Creatividad Teatral. Ed. Alhambra. Ciudad de México. México. 159 págs. • Rinderknecht P., Pérez Aguirre L. (1976 Manual de Juegos. Ed. Bonum. Buenos Aires. Argentina. 196 • Stanislavsky, Constantin (1963) Manual del Actor. Ed. Diana. Ciudad de México, México. 152 págs. • Stanislavski, Constantin. El trabajo del actor sobre sí mismo. Edit. Quezal. Buenos aires 1989. • Piñeiro, Carlos Martínez. "Guía de estudio, Dirección Escénica" • Editorial Pueblo y Educación, 1982, Habana. • Cevallos, E. "Principios de Dirección Escénica" Col. Escenología. 1999. México. 		

- Stanislavski, K Mi Vida en el Arte. Alba Editorial, 2013 - 560 páginas
- Tovstonogov, G. La Profesión del Director de Escena". Ed. Arte y Literatura, 1980 - 499 páginas
- Barba, Eugenio, El arte secreto del Actor (1990) col. Escenología, México

Elaborado por: Lina Consuelo Hoepelman González

Fecha: 22-5-2015 / 16-6-2015/ 1 Diciembre 2015

Aprobado por:

Fecha:

COMPETENCIA ASISTENCIA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN TEATRAL 2

El estudiante asistirá en la producción del espectáculo teatral en la realización de las gestiones emprendedoras para lograr la planificación, el financiamiento, colaboración y difusión necesarios para la puesta en escena.

44. Elemento de competencia: Asistencia de Dirección y Producción Teatral 2.3 (APDT.2.3)

Asiste en el proceso de producción del espectáculo teatral, desde su pre-producción hasta la postproducción, ejercitándose en el desempeño de las distintas tareas que le competen al productor del espectáculo para llevar con éxito la obra ante el público.

Competencias fundamentales:

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

Contenidos

Conceptuales:

- Las funciones o tareas del productor teatral, desde la preproducción hasta la postproducción.
- Tareas de la producción. Planificación.

Procedimentales:

- Diseña proyecto de producción teatral, tomando en cuenta todos

Indicadores de logros

- Realiza proyecto de producción tomando en cuenta los aspectos fundamentales: Selección del personal, recursos técnicos, difusión, venta de boletos y propaganda del espectáculo.
- Organiza las actividades correspondientes a la producción desde ensayos, tareas técnicas, administrativas, propaganda y subsidio.

<p>los elementos desde la preproducción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseña campaña de difusión del espectáculo y presupuesto. • Realiza presupuesto de producción de la obra: de contratación de personal, gastos de vestuario, escenografía, sustentación y requerimientos de la presentación, hasta la visita de la prensa y los críticos. • Gestiona las relaciones públicas, interinstitucionales y comunitarias para lograr el apoyo y participación necesarios para la realización de las presentaciones. <p style="text-align: center;">Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emprendimiento. • Responsabilidad social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exhibe una actitud emprendedora dando respuesta a la solución de los problemas que se presenten en la producción del espectáculo. • Lleva a feliz término la presentación del espectáculo, logrando la asistencia del público, la prensa y las patrocinadoras.
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la presentación de espectáculo teatral, en el ámbito escolar, en teatros y espacios comunitarios, hoteles, y en el ámbito público. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presenta un espectáculo teatral, cumpliendo las funciones de la producción, en el cual asiste y gestiona su difusión y patrocinio, involucrando a su comunidad en el proceso.

45. Asignatura “Proyecto Final de Producción de Espectáculos”

Mención Teatro	
Grado	6 to
Asignatura	Proyecto Final de Producción de Espectáculos
Módulo	Asistencia de Producción y Dirección Teatral (APDT.)
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	2
Introducción:	
<p>La propuesta formativa del módulo de Asistencia de Producción y Dirección Teatral, del Bachillerato en Artes, Modalidad Teatro, ofrece la asignatura Asistencia de Producción y Proyecto final integrador. Esta asignatura es la más completa del Módulo, y es la que tiene que ver con todos los aspectos del mismo se complementa con todas las demás de las que se obtienen los datos que fundamentos de utilería, y mobiliario, para recrear espacios y atmosferas realistas o fantásticas, respondiendo a estilos, épocas, características, y siguiendo las instrucciones que provee el director o el profesor en este caso...</p> <p>La asignatura capacita en definiciones, complementación, identificación, construcción y montaje de estas escenotecnias: la materia Asistencia de Producción y Proyecto familiariza al estudiante en un repertorio de conceptos, aplicaciones y terminologías, dentro de la historia del espacio escénico y de la escenografía, con sus diferentes componentes y estilos, correlacionados con los estilos de actuación que se amplían, profundizan en el proyecto Final Integrador de las asignaturas de la competencia.</p> <p>Se estimula al alumnado a continuar su preparación para participar como integrante en asistencia de escenografía o de iluminación de grupos o compañías, o como personal técnico en pequeñas salas o teatros entre otros campos laborales.</p>	
Elemento de competencia:	
Asiste en el proceso de producción del espectáculo teatral, desde su pre-producción hasta la postproducción, ejercitándose en el desempeño de las distintas tareas que le competen al productor del espectáculo para llevar con éxito la obra ante el público.	
Resultados del Aprendizaje Esperados	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Explica los principios básicos del diseño de escenografía, gestionará la utilería, la colocación de las luces y su colorido de acuerdo al ambiente y simbolismo de la obra. 2. Compone escenografías con los elementos necesarios. 3. Confecciona piezas de utilería y complementos de escenografía de épocas que son hitos de la historia del teatro universal. 4. Diseña la iluminación y sus colores, en armonía con la escenografía, concebidos, con sentido artístico, trabajo en equipo y responsabilidad. 	
Contenidos:	

- I. Definiciones de Producción, emprendimiento. Industrias culturales
- II. Gestión y gerencia.
- III. Historia de la producción teatral La producción en el último siglo.
- IV. Divulgación propaganda y promoción.
- V. Tipos de promoción.
- VI. Tareas de la producción y Planificación.
- VII. Diseño proyecto de producción teatral, tomando en cuenta todos los elementos desde la preproducción.
- VIII. Diseño campaña de difusión del espectáculo.
- IX. Presupuesto de producción de la obra: de contratación de personal, gastos de vestuario, gastos de escenografía, sustentación y requerimientos de la presentación, visita de la prensa y los críticos.
- X. Gestión de relaciones públicas, interinstitucionales y comunitarias para lograr el apoyo y participación necesarios para la realización de las presentaciones.
- XI. Etapas pre producción.
- XII. Elaboración de anteproyecto.
- XIII. Selección de equipo de trabajo.
- XIV. Elaboración de cronograma.
- XV. Revisión y selección de reparto y colaboradores técnicos: escenografía
- XVI. Vestuario, utilería y maquillaje.
- XVII. Elaboración de presupuesto de costos.
- XVIII. Identificación de fuentes de financiamiento para el proyecto.
- XIX. Intercambio, patrocinio, venta de funciones.
- XX. Discusiones con el director en ensayo de mes sobre la obra u obras seleccionadas,
- XXI. Estilo y reparto.
- XXII. Definición y estructuración del equipo de producción.
- XXIII. Discusiones y decisiones con equipos de dirección y de dramaturgia.
- XXIV. Decisión final de reparto, equipos producción de difusión, y asignación de responsabilidades.
- XXV. Presentación y selección de diseños, vestuario iluminación sonido, escenografía
- XXVI. maquillaje y audiovisuales.
- XXVII. Tema sobre derecho de autor, créditos, prevención de riesgos laborales, etc.
- XXVIII. Etapas producción.
- XXIX. Comprobación de disponibilidad de derechos de autor.
- XXX. Comprobar sala donde se va a hacer la obra y su preparación.
- XXXI. Reunirse con el director para análisis del diseño y la producción.
- XXXII. Definir el público destinatario y los precios de boletas.
- XXXIII. Definir si no es con venta de boleta de donde estarán saliendo los fondos de
- XXXIV. Producción.
- XXXV. Dirigir la disciplina de los seleccionados para rectificar los roles de cada uno.
- XXXVI. Programar los ensayos.
- XXXVII. Elaborar el presupuesto final de la obra y darles seguimiento a gastos.

- XXXVIII. Procurando los fondos y generan.
- XXXIX. Elaboración de flujo de caja ingresos y egresos.
- XL. Seguimiento a cronograma de producción control del tiempo.
- XLI. Seguimiento a realizaciones de compras, alquileres y comprobación de
- XLII. Escenografía, vestuario, utilería zapatos, maquillaje,
- XLIII. Concreción del diseño de iluminación.
- XLIV. Diseño de la pista de sonido y grabaciones en off y de voces y efectos especiales.
- XLV. Sesiones de fotografía, e imágenes para spots.
- XLVI. Plan de medios, promoción Y difusión.
- XLVII. Reconocer diferencias entre: Gestión de las relaciones publicas gestión de los patrocinios.
- XLVIII. Diseño de imagen de la obra.
- XLIX. Diseño de afiches y programas u spots.
- L. Realización de material promocional.
- LII. Elaboración del plan de montaje y desmontaje.
- LIII. Supervisión de la elaboración de los planos de luces, y escenografía.
- LIV. Planificación y ajustes de ensayos, ensayos con público, para medios, patrocinadores y ensayo general.
- LVI. Envió de invitaciones para el estreno y próximas presentaciones
- LVI. Pautas cuñas promocionales en radio y televisión e internet.
- LVI. Rifas de pases de cortesías.
- LVII. Supervisión de la sala, acomodadores, boleteras, seguridad, acceso, personal de sala, limpieza, ubicación de promociones y personal técnico.
- Lista de invitados especiales.
 - Brindis.
 - Estreno.
 - Correcciones pertinentes.
- LVIII. Etapas post producción.
- LIX. Seguimiento a funciones y corrección de las fallas.
- LX. Seguir promocionando, rectificar aspectos técnicos y de seguridad.
- LXI. Verificar la promoción e intensificarla.
- LXII. Recoger los productos de la promoción.
- LXIII. Afiches, bajantes programas.
- LXIV. Recibir las impresiones y la crítica de la comunidad, para rectificarla.
- LXV. Reunión evaluativa del proceso.
- LXVI. Desmontaje.
- LXVII. Devolución de lo prestado.
- LXVIII. Recopilación del expediente del montaje, planos, fichas fotos, para que cuando se vuelva a montar estén todos los expedientes.

Procedimentales:

- Llevar plantillas.

- Reportes y planillas.
- Hacer comunicaciones.
- Ir a los lugares a buscar información y elementos.
- Búsqueda de patrocinios o intercambios.
- Recogida de los planos y revisión, si hay que rehacer porque no tienen suficiente.
- Información, darle seguimiento.
- Adecuar el personal que trabaja, ponerlos en armonía.
- Aplicación de medidas disciplinarias.
- Venta de boletas.
- Búsqueda y coordinación de la obtención de elementos a utilizar En la obra.
- Llevar fichas de boletas vendidas y a quien.
- Realizar presupuesto de producción.
- Coordinar la organización y contrato del personal: vestuario y escenografía.
- Plan de mercadeo.
- Coordinar la presencia de críticos y periodistas.
- Darle seguimiento a la difusión de los eventos.

Actitudinales:

- Dinamizar el grupo con actitudes de motivación.
- de la creatividad y el trabajo conjunto en equipo.
- Participación en clase y compartir experiencias e ideas.
- Estimular el sentido de compromiso, orden, previsión y disciplina.
- Trabajo en equipo.
- Perseverancia.
- Empatía con los demás.
- Emprendimiento.
- Creatividad.
- Organización.
- Motivación.

Estrategia y actividades

- Análisis de producciones exitosas.
- Tener programas y medios propagandísticos en la mano para analizar
- Realizar estrategias de promoción y de ventas.
- Atención diferenciada en los procesos y prácticas del trabajo creativo.
- Prácticas de taller.
- Muestras de videos de obras y películas de producciones ordinarias y extraordinarias.
- Un 80% de las clases son prácticas.
- Una vez se instruya cada tema se inicia el proyecto de preproducción:
 - Confección del Plan General de la producción de la obra.
 - Comprobar la disponibilidad del texto, sus derechos, aprobación y respectivos

créditos.

- Consecución de la sala o lugar de la representación, obtención de plano o esquema de los mismos.
- Reuniones del director con los diseñadores de cada área para analizar la producción.
- Verificar todos los permisos, licencias, derechos, impuestos.
- Comprobar si los recursos están disponibles, los fondos y donde obtenerlos.
- Recopilar los materiales y documentos a ser utilizados a diseñar la promoción.
- Definir el público al cual va destinado, el proyecto de la publicidad, entrada u Organizar los encuentros de la preparación de la producción.
- Dirigir las pruebas de actores, y los personajes, bailarines, músicos cantantes
- Elegir el elenco de los personajes.
- Programar el tiempo de los ensayos y cada escena, con los personajes que intervienen.
- Elaborar el presupuesto de producción (costos, ingresos, gastos pagos.
- Reunirse con los equipos y el director, diseñadores, escenografía, vestuario, iluminación.

- **Utilería**

- En la Etapa de Producción del proyecto se realizan las siguientes tareas.
- Reunirse con los equipos y el director, diseñadores, escenografía, vestuario, iluminación.
- Se diseña el cronograma de Producción.
- Se concretan las fuentes de financiamiento para identificar las posibilidades financieras
- Se establece el cronograma de pago.
- Inicio de ensayos y correcciones.
- Realizaciones de compras de materiales, de escenografía vestuario, utilería, zapatería, y

- **Elementos de maquillaje y posticería alquileres y búsquedas de utilería y mobiliario. Disfraces, Muñecos, etc.**

- Concreción del diseño de iluminación.
- Elaboración de pista sonido en Cd grabación de música, canciones, etc.
- Elaboración de efectos especiales.
- Elaboración de las sesiones de fotografía, imágenes en video.
- Plan de medios, estrategias de Promoción y difusión.
- Diseño imagen promocional.
- Realización de material promocional.
- Elaboración de plan de montaje y desmontaje.
- Realización de cuñas promocionales: radio Tv. Prensa, Internet, Pancartas, volantes, programas.
- Trámite para la exoneración de impuestos municipales.
- Rentas municipales, inspectoría del espectáculo, supervisión de la dirección, derecho de autor, sellado de boletería.

- Plan de motivación para los espectadores y estímulos de dos por uno, los envejecientes entran gratis, menores gratis.
- Localización de puntos de ventas y distribución de taquillas entre estudiantes y colaboradores.
- Estimación de pases de cortesía por función, y entrega de cortesía, programas de radio y televisión.
- Contratación de transporte para traer públicos.
- Previsión logística para los ensayos extensos, local, accesos, catering, horarios.
- Supervisión de la sala; camerinos seguridad, de la zona, acceso, estancia, guías condiciones técnicas, limpieza, ubicación de la promoción, personal técnico, horas extras.
- Realización de rueda de prensa.
- Contactos en medio y envío de material de información, Afiche, fotos. Spot, artes de anunciantes.
- Elaboración de programas de mano, con electo ficha técnica, y patrocinadores
- Promoción de Estreno, Medios para la difusión.
- Planificación de Estreno, lista de invitados brindis.

Evaluación

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<ol style="list-style-type: none"> 1. Explica los principios básicos del diseño de escenografía, gestionará la utilería, la colocación de las luces y su colorido de acuerdo al ambiente y simbolismo de la obra. 2. Compone escenografías con los elementos necesarios. 3. Confecciona piezas de utilería y complementos de escenografía de épocas que son hitos de la historia del teatro universal. 4. Diseña la iluminación y sus colores, en 	<ul style="list-style-type: none"> • Los maestros deben llevar una ficha de los efectos logrados y consignar en el cronograma los avances logrados. • Se deben llenar fichas de los procesos llevados y de los resultados. • Se valora la creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar fases del proyecto, cumplimiento. • Por etapas evaluación práctica. • Planilla de presupuesto realizado. • Examen teórico sobre las fases del proceso. • Realizar cronograma del proyecto como ejercicio • Cumplimiento de etapas del cronograma. • Distribución de responsabilidades de producción y cumplimiento. • Realizar el proyecto completo en pequeño formato. Examen final.

<p>armonía con la escenografía, concebidos, con sentido artístico, trabajo en equipo y responsabilidad.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Se valorarán los procesos y también los resultados.
<p>Recursos didácticos</p>		
<p>Computadora o laptop proyector data show y programas útiles como hoja de cálculo, procesador de textos, base de datos, banco de imágenes, editor fotográfico, PowerPoint, CD DVD acceso a internet y correo electrónico, impresora, escáner, fax, teléfono celular, calculadora, grabadora, cámara fotográfica, Ups.</p> <p>Carpeta de trabajo cuaderno de producción, planos, levantamiento del escenario, inventarios, libreto, directorio, fichas técnicas y del, calendario de trabajo mensual, cronogramas, taquillas, agenda de actividades, presupuesto y permisos, entre otros.</p> <p>Materiales útiles a la producción:</p> <p>tarjetas de presentación, papelería, papel blanco, carpetas, sobres, hojas de contabilidad, tabla sujetapapeles, recibos de dinero y formatos de comprobación de gastos, post-ir, etiquetas, lapiceros, plumas, plumones de colores, marcadores de texto, goma, tijeras, cutter perforadora, grapadora, grapas, tachuelas, clips, ligas, tape transparente, grapadora de pared, masking tape, gaffer, cintas adhesivas de colores, cinta aislante, pritt, pegamento, corrector líquido, regla a escala, escuadra, cinta métrica (6 mts.), caja de herramientas, linternas , extensiones, regletas</p> <p>Botiquín de primeros auxilios con curitas, algodón, alcohol, merthiolate, vendas, aspirinas, descongestionante, antialérgico, des inflamatorios, vitacilina y termómetro,jabón, toalla, costurero con hilos de colores, agujas, alfileres, broche de enganche, broches de presión, botones, cierres, tijeras diferentes tamaños, telas, lanilla, bambalinas destapador, sacacorchos, abrelatas, navaja suiza; aromatizante de ambiente, papel sanitario, pañuelos desechables y guantes de trabajo.</p>		
<p>Bibliografía</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Corson r., Stage makeup-new jersey, 1980. • Buchman h., Film and television makeup. New york, 1980 • Baygan lee, Maquillaje para teatro, cine y televisión. Ny, 1986. • Baygan lee., Technique of three-dimensional makeup. • Kehoe v., The technique of film and television. Ny, 1975 • Kehoe v., Special makeup effects. Ny, 1989. • Sarvini tom., Bizarro or grand illusion. Ny, 1990. • Beaulier m., El vestido antiguo y medieval, francia, 1971. • Beaulier m., El vestido moderno y contemporáneo, francia, 1971. • Nelly b., Instructional theatrical makeup #1 y #2. Makeup videos: • Lorenzo de la Riva Manual Didáctico de Maquillaje. 		

- García-Huidobro, verónica (2004) Pedagogía teatral: metodología activa en el aula. Ediciones universidad católica. Santiago. Chile. 186 p
- Gómez c., triviño d y otros (1988) Títeres: una estrategia metodológica. Ed. Secretaría de educación. Bogotá. Colombia. 101 págs.
- Johnstone, keith (1979) Improvisación y el teatro. Ed. Cuatro vientos santiago. Chile. 203 págs.
- Knapp, Mark l. (1982) La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno. Ediciones paidós. Barcelona, españa. 373 págs.
- Motos t., Tejedo f. (1987) Prácticas de dramatización. Ed. Humanitas. Barcelona. España. 353 págs.
- Pereta r., Carrillo f. Y otros. (1996) Creatividad teatral. Ed. Alhambra. Ciudad de méxico. México. 159 págs.
- Rinderknecht p., Pérez Aguirre l. (1976) Manual de juegos. Ed. Bonum. Buenos aires. Argentina. 196 págs.
- Slade, Peter (1978) Expresión dramática infantil. Ed. Santillana-aula xxi. Madrid. España. 513 págs.
- Stanislavsky, constantin (1963) Manual del actor. Ed. Diana. Ciudad de México, México. 152 págs.

Entorno de aprendizaje:

- Aula para ejercicios y talleres prácticos, data show, pp , donde proyectar, laptop disponible, videos, fotografías, películas, presentaciones.
- Libros de producción, cartulinas para cronogramas, felpas, material gastable.
- Salón o teatro donde se va a hacer la representación.

Elaborado por: Arquitecta Lina Hoepelman

Fecha:

Aprobado por:

Fecha:

COMPETENCIA ENTRENAMIENTO PARA TALLERES DE EXPRESIÓN DRAMÁTICA 1

46. Elemento de competencia: entrenamiento para talleres de expresión Dramática 1 (ETED.1).

Organiza talleres teatrales fundamentados en las unidades didácticas recibidas en la mención de Teatro para el desarrollo de la expresión dramática en los aspectos corporales, cognitivos y afectivos.

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.

Conceptuales:

- Introducción a Fundamentos de la expresión Teatral.
- La expresión dramática y corporal en las etapas del desarrollo del niño.
- Actividades teatrales y Juegos dramáticos creativos - grupales.

Procedimentales:

- Argumenta sobre métodos de actuación y expresión corporal para niños.
- Planear dinámicas de clase de expresión Dramática con actitudes integradoras, motivadoras y creativas.
- Identificar las etapas del desarrollo de los alumnos y la actividad teatral.
- Argumenta sobre estrategias para la expresión dramática.

Actitudinales:

- Valora la función del teatro en los aprendizajes y en el desarrollo del

Indicadores de logros:

- Identifica aspectos fundamentales de los fundamentos de la expresión teatral.
- Describe aportes del teatro en el desarrollo integral de los alumnos.
- Planifica en base a los contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales de la actuación.
- Aplica técnicas de actuación teatral para la educación: Improvisación, memorización, Juego dramático, motricidad, socio-drama.
- Planifica taller basado en expresión corporal y actuación; respetando la naturaleza del alumno.
- Elabora unidades para el desarrollo del talento, uso de la voz, emotividad e interpretación, que destaque las condiciones

niño. <ul style="list-style-type: none"> • Valora actitud responsable y compromiso ético de los alumnos. 	naturales de los alumnos, según sus etapas de desarrollo.
Rango de aplicación: <ul style="list-style-type: none"> • Interpretación en obras en centros educativos y turísticos. • Realiza actividades creativas grupal en comunidades. 	Evidencias requeridas: <ul style="list-style-type: none"> • Dossier con planeación de una unidad didáctica. Contiene varias actividades de expresión dramática para niños y jóvenes. • Desarrolla ejercicios-practica de creatividad teatral. • Documento escrito de un proyecto de actuación grupal para la comunidad realizado en el aula o terreno.

47. Asignatura “Entrenamiento para Talleres de Expresión Dramática”.

Mención	Teatro
Grado	6 to
Asignatura	Entrenamiento para Talleres de Expresión Dramática
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	3
Introducción:	
<p>En la juventud repercuten los aspectos fundamentales de la sociedad; la asignatura Entrenamiento para Talleres de Expresión dramática para la Modalidad en Artes, inclina al estudiante a aplicar sus conocimientos en metodologías de enseñanza-aprendizaje, fundamentos de la expresión teatral y su integración basada en las etapas del desarrollo del niño; contribuir a la formación de personas íntegras y creadoras al combinar estos recursos con su oficio de actor –entrenador , ampliar sus habilidades en el proceso de formación social - cultural y obtener recursos económicos al integrarse al campo laboral como asistente de docente de teatro o animador de</p>	

talleres y grupos para la creación de espectáculos infantiles, turísticos o comunitarios.

Elemento de competencia:

Organiza talleres teatrales fundamentados en las unidades didácticas recibidas en la mención de Teatro para el desarrollo de la expresión dramática en los aspectos corporales, cognitivos y afectivos.

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. Argumenta sobre los conceptos fundamentales de expresión teatral.
2. Aplica dinámica de la expresión teatral.
3. Planifica procesos de expresión oral –corporal en presentación teatral grupal.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Introducción a fundamentos de la expresión Teatral.
- II. Expresión dramática y corporal en las etapas del desarrollo del niño.
- III. Actividades teatrales y Juegos dramáticos creativos - grupales.

Procedimentales:

- Emplea estrategias de actuación y expresión corporal para niños.
- Planea dinámicas de Expresión Dramática con actitudes integradoras, motivadoras y creativas.
- Identifica las etapas del desarrollo de las alumnas en la actividad teatral.
- Argumenta sobre métodos de actuación teatral.

Actitudinales:

- Valora función del teatro en los aprendizajes y el desarrollo del niño y jóvenes.
- Valora Actitud responsable y compromiso ético de los participantes.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición oral: Aplica fundamentos de los talleres de expresión teatral y técnicas de actuación, Juegos dramáticos e improvisación, motivando el proceso creativo y espontaneo en la expresión teatral y el desarrollo integrar de los alumnos.
- Métodos de preguntas: Identifica la didáctica teatral en el proceso de actuación creativa.
- Incorpora actividades con ejercicios prácticos de actuación en su comunidad.

Evaluación:

Resultados del Aprendizajes Esperados

Criterios de evaluación

Técnicas e instrumentos de evaluación

<p>1. Argumenta sobre los conceptos fundamentales de expresión teatral.</p> <p>2. Aplica dinámica de la expresión teatral.</p> <p>3. Planifica procesos de expresión oral –corporal en presentación teatral grupal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica conceptos de la de los fundamentos teatral. • Investiga sobre conceptos y métodos de actuación teatral. • Produce prácticas de ejercicios educación teatral, juego-creatividad grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza proyectos de planes de unidades de aprendizajes para talleres. • Desarrolla ejercicios-practica de creatividad teatral -grupal. • Presenta video o ficha de trabajo realizado en el aula o en talleres.
--	---	---

Recursos didácticos:

- Uso de textos de didáctica teatral y técnicas de actuación.
- Uso de tecnologías de información y comunicación
- Uso de internet para investigación de otros proyectos similares.

Entorno de aprendizaje:

- Aula para ejercicios y talleres prácticos.
- Salas de teatro para prácticas vivenciales.
- Laboratorio de computadoras para prácticas e investigación.

Bibliografía:

- García-Huidobro, Verónica (2004) Pedagogía Teatral: metodología activa en el aula. Ediciones Universidad Católica. Santiago. Chile. 186 págs.
- Gómez C., Triviño D y otros (1988) Títeres: una estrategia metodológica. Ed. Secretaría de Educación. Bogotá. Colombia. 101 págs.
- Johnstone, Keith (1979) Impro: improvisación y el teatro. Ed. Cuatro Vientos Santiago. Chile. 203 págs.
- Knapp, Mark L. (1982) La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno. Ediciones Paidós. Barcelona, España. 373 págs.
- Motos T., Tejada F. (1987) Prácticas de Dramatización. Ed. Humanista. Barcelona. España. 353 págs.
- Pereta R., Carrillo F. y otros. (1996) Creatividad Teatral. Ed. Alhambra. Ciudad de México. México. 159 págs.
- Rinderknecht P., Pérez Aguirre L. (1976) Manual de Juegos. Ed. Bonum. Buenos Aires. Argentina. 196 págs.
- Slade, Peter (1978) Expresión Dramática Infantil. Ed. Santillana-Aula XXI. Madrid. España. 513 págs.
- Stanislavsky, Constantin (1963) Manual del Actor. Ed. Diana. Ciudad de México, México. 152 págs.

Elaborado por: Amarilis Rodríguez de Duran	Fecha: 2-12- 2015
Aprobado por: Gilda Matos	Fecha:

REFERENCIAS

- Zappelli Cerri, Gabrio: Imagen escénica. Aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine, ed. UCR, San José, Costa Rica, 2011.
- Zappelli Cerri, Gabrio: La huella creativa, ED UCR, San José, Costa Rica, 2012.
- Zappelli Cerri, Gabrio: El guión como profecía, narratividad audiovisual: relatos y discursos en los textos para audiovisuales, Eds. UNA, Heredia, Costa Rica, 2014.
- Pavis, Patrice: el análisis de los espectáculos, Ed. paridos, Barcelona, 2000.
- Blanchard, P.: Historia de la dirección teatral. Teoría y práctica del teatro, Ed. compañía general Fabril, buenos aires, 1960.
- Veinstein, André: La puesta en escena, Ed compañía General Fabril Editora, Buenos aires, 1962.
- Aguilar, Gonzalo, Oubiña, David (compiladores), El guion cinematográfico, paidós, 1997.
- Aicher, Otl, Krampen, Martin, Zeichensysteme der visuellen kommunikation, A. Koch GmbH, Stuttgart, 1997, trad. español: Sistemas de signos de la comunicación visual, G. Gili, 1979.
- Ariel Riveira, Virgilio, La composición dramática, Gaceta, México, 1989.
- Attisani, Antonio, Breve historia del teatro, B.C.M. Milán, 1989.
- Baulieu, Michele, El vestido antiguo y medieval, Oikos-tau, 1971.

- Betettini, Gianfranco, Produzione del senso e messa in scena, Bompiani, Milán, 1975, trad. Español: Producción significativa y puesta en escena, Gustavo Gili, 1977.
- Bozal, Valeriano (curador), Historia de la ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas, Vol. I-II, Visor, 1996.
- Bronnikov, A., Luminotecnia teatral, Quetzal, 1963.
- Buonanno, Milly, Indigeni si diventa. Locale e globale nella serialità televisiva, Sansoni, Florencia, 1999, trad. Español: El drama televisivo. Identidad y contenidos sociales. Gedisa, 1999.
- Calabrese, Omar, Il Linguaggio del arte, Bompiani, Milán, 1985, trad. Español: El lenguaje del arte, Paidós, 1995.
- Calabrese, Omar, La macchina della pittura, Laterza, 1985, trad. Parcial en español: Cómo se lee una obra de arte, cátedra 1994.
- Cassetti, Francesco y Di Chio, Federico, Analisi de film, Bompiani, 1990, trad. Español, Cómo analizar un film, Paidós, 1998.
- Cassetti, Francesco, Teorie del cinema, Bompiani, 1998, trad. Español: Teorías del cine, Cátedra, 1994.
- Ceballos, Edgard, Principios de construcción dramática, Gaceta, México, 1995.
- De Santos, José Luis Alonso, La escritura dramática, Castalia, 1998.
- Deleuze, Gilles, L'ímage-mouvement, Les Edicion de Minut, 1983, trad. Español: La imagen-movimiento, Paidós, 1987.
- DiMaggio, Madeline, How to write for televisión, Prentice Hall Press, New York, 1990. trad. Español: Escribir para la television, Paidós, 1992.
- Eco, Umberto, Segno, ISEDI, Milán, 1978, trad. Española: Signo, Labor, 1988.
- Harris, Roy, Signs of writing, Routledge, London, 1995, trad. Español: Signos de escritura, Gedisa 1999.
- Laver, James, Costume and Fashion. Concise history, trad. Español: Breve historia del traje y la moda, Catédra, 1995.
- Lawson, Jhon Haward, Teoria y técnica de la dramaturgia, Arte y literatura, La Habana, 1976.
- Mata, Alfonso, Quevedo, Franklin, Diccionario didáctico de ecología, Universidad de Costa Rica, 1998.
- Maturana, Humberto, R., Varela, Francisco, De las máquinas y seres vivos, Universidad de Chile, 1998.
- Maturana, Humberto, R., Varela, Francisco, El árbol del conocimiento, Universidad de Chile, 1998.
- Oubiña, David, Aguilar, Gonzalo (curador), EL guion cinematográfico, Paidós, 1997.
- Read, Herbert, Imagen e idea, Fondo de Cultura Económica, México, 1954.
- Spang, Kurt, La teoría del drama, Universidad de Navarra, EUNSA, 1991.

- Vale, Eugene, Les intellectuels au Moyen Age, Seuil, Paris, 1985, trad. Español: Técnica del guion para cine y televisión, Gedisa, Mexico, 1989.
- Vanoye, Francis, Scénarios modèles, modèles de scénarios, Nathan, Paris, 1991, trad. Español: Guion de modelos y modelos de guion, Paidós, 1991.
- Vicarolí, Giuliana, Historia de la luz, Universidad de Costa Rica, San José, 1988
- VV.AA., Fundamentos comunicativos, SEP, Unidad de Televisión Educativa, México, 1998.
- Zappelli, Gabrio, “Iluminación escénica”, Escuela de Artes de Dramáticas, Universidad de Costa Rica, 1999.
- Álvarez Jiménez, Mario, Tratado de escenografía, San José: Editorial Teatro Nacional, 1992.
- Breyer, Gastón, Investigaciones sobre el espacio escénico, Buenos Aires: Centro editor de América Latina, 1999.
- Panfsky, Erwin, La perspectiva como “forma simbólica”, Barcelona: Grafica Diamante, 1990.
- Pavis, Patrice, Dictionnaire du Théâtre. Temes et concepts de l’analyse théâtrale, trad. Español: Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología, Barcelona: Paidós, 1990.
- MINERD (2016). Bases de la Revisión y Actualización Curricular. Santo Domingo, República Dominicana.
- Ubersfeld, Anne, “El teatro y el espacio”, en: Lire le Théâtre, trad. Español: Semiótica teatral, Madrid: Cátedra, 1998.
- Vila, Santiago, La escenografía, Madrid: Cátedra, 1999.
- Celdrán, Pancraccio, Historia de las cosas, Madrid: Del Prado, 1995.
- Eco, Umberto, “El signo teatral”, en: Sugli Specchi e altri saggi, Milán: Bompiani, 1985, trad. Español: De los espejos y otros ensayos, Barcelona: Lumen, 1988, pp. 42-49.
- Lanel, James, Costume and Facció. A concise history, London: Thames and Hudson, trad. Español: Breve historia del traje y la moda, Madrid: Cátedra, 1995.}
- O’keff, Linda, Un tributo a las sandalias, botas, zapatillas, zapatos, Barcelona: Konemann, 1997.
- Pavis, Patrice, voz “vestuario” en: Dictionnaire du Théâtre. Temes et concepts de l’analyse théâtrale, trad. Español: Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología, Barcelona: Paidós, 1990.
- Racinet, Albert, Historia del vestido, Madrid: LIBSA, 2000.
- Scuicciarnino, Nicola, Il vestito parla, considerazione psicologica sull’abbigliamento, Roma: Armando, 1986, trad. Español: El vestido habla, consideraciones psicológicas sobre la indumentaria, Madrid: Cátedra, 1990.
- Zappelli, Gabrio, Semiotica de la indumentaria, San José: UCR, 2002.

- Bronnikov, A., Luminotecnia teatral, Quetzal, 1963.
- Pavis, Patrice, "Luz". En: Diccionario del teatro, dramaturgia, estética, semiología, Barcelona: Paidós Comunicación, 1980.
- Vicarolí, Giullana, Historia de la luz, San José: Universidad de Costa Rica, 1988.