



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

BACHILLERATO EN ARTES MENCIÓN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN METAL Y MADERA.

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



Ilustración 1 Creación y producción Artesanal en Metal y Madera

Versión Preliminar para Revisión y
Retroalimentación

Santo Domingo, D. N. 2017



AUTORIDADES

Lic. Danilo Medina

Presidente de la República Dominicana

Margarita Cedeño de Fernández

Vicepresidenta de la República Dominicana

Lic. Andrés Navarro García

Ministro de Educación de la República Dominicana

Lic. Denia Burgos

Viceministra de Asuntos Técnicos y Pedagógicos

Licdo. Radhamés Rodríguez

Viceministro Administrativo

Ing. Víctor Sánchez

Viceministro de Planificación y Desarrollo

Dr. Jorge Adalberto Martínez

Viceministro de Evaluación y Calidad

Lic. Luis de León

Viceministro de Gestión y Descentralización Educativa

Lic. Ramón Valerio

Viceministro de Certificación y Desarrollo de la Carrera Docente

Mtra. Sobeyda Sánchez Pérez

Directora General de Educación Secundaria

Mtra. Carmen Sánchez

Directora General de Currículo

Mtro. David Capellán

Director de la Comisión de Revisión Curricular

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. Dilo 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 Surriel

Colegio Católicos

Lic. Sebastiana Javier

Colegios Privados confesionales no católicos

Lic. Olga Espailat

Colegios Privados no confesionales.



Créditos

Dirección General de Currículo

Mtra. Carmen Sánchez, Directora General de Currículo

Mtro. David Capellán, Director de la Revisión Curricular

Mtra. Sobeyda Sánchez, Directora General de Educación Secundaria.

Equipo de la Modalidad en Artes

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

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

Mtro. Werner Ramírez Encargado Docente de Gestión Institucional.

Licda. Katherine Hernández Encargada Docente de Vinculación y Pasantía.

Ruahidy Lombert, Encargado Docente de Investigación y Desarrollo Curricular

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

Consultores Diseño Curricular Artes

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

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

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

Equipo de consultores por asignaturas

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

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

Arq. Engelbert Eduardo Peña

Arq. Gilda Margarita Gross Bobadilla

Arq. Elizabeth de Fátima Rodríguez

Lic. Julio Humberto Fricá Marte

Arq. Manuel de Jesús Barías Sánchez

Arq. Miguel Nassim Houry Ramírez

Lic. Orfila Altagracia Rodríguez Blanco

Mtra. Ramona Moreno Sánchez

Lic. Juan Antonio Lorenzo Mercedes

Lic. Juan Elías Rodríguez Morel

Lic. Iris Pérez

Agradecimientos

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

Mtra. Ayleem Betances Lee

Victor Juan Sepúlved

Por sus aportes a los diseños curriculares:

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

Nombre del centro

Maestro Ramón Oviedo
Pedro Henríquez Ureña
Antonio Garabito
Manuel Félix Peña
El Buen Samaritano
Inmaculada Concepción
Pepe Álvarez
Dr. José Francisco Peña Gómez
Pastor Abajo
Fabio Amable Mota
Sabana Japón
Eugenio María de Hostos
Manuel del Cabral
Gerardo Jansen
Centro de Excelencia Mercedes Bello
Max Henríquez Ureña

Santa Ana
Mauricio Báez
Centro de Excelencia República de Argentina
Centro de Excelencia Salomé Ureña
Juan Sánchez Ramírez
Padre Fantino
Ramón Agustín Corcino
Félix Nova

Distrito educativo

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

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	10
INTRODUCCIÓN.....	11
PARTE 1.....	16
1. Naturaleza y funciones de la Modalidad en Artes	16
2. Modelo Pedagógico de la Modalidad en Artes, Fundamentos Curriculares	18
3. Rol del docente	30
4. Rol del estudiante	32
5. Componentes del Diseño Curricular	35
6. El Centro Educativo de la Modalidad en Artes	58
7. Concepción de aula taller en los centros educativos del Bachillerato en Artes.....	59
8. Vinculación en los Centros Artes.....	60
9. Las Pasantías en la Modalidad de Artes.....	61
10. Menciones de la Modalidad en Artes.....	62
PARTE 2.....	72
BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL, EN METAL Y MADERA.....	72
1. PERFIL DEL BACHILLER EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL, EN METAL Y MADERA.....	72
2. DESCRIPCIÓN DE LAS DE COMPETENCIAS DEL BACHILLER EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL, ESPECIALIDAD EN METAL Y MADERA.....	73
3. MAPA DE LAS COMPETENCIAS MENCIÓN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN METAL Y MADERA.	93
4. ORGANIZACIÓN CURRICULAR ANUAL BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, METAL Y MADERA	95
PRIMER AÑO	98
4^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL EN METAL Y MADERA.....	98
SEGUNDO AÑO	158
5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL EN METAL Y MADERA.....	158
TERCER AÑO.....	206
6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL EN METAL Y MADERA.....	206
REFERENCIAS	252

PRESENTACIÓN

Apreciada Comunidad Educativa

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

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

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

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

Andrés Navarro

Ministro de Educación

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Por último, cabe destacar que durante el Proceso de Revisión y Actualización Curricular del Presente

Bachillerato, mención Creación y Producción Artesanal en Metal y Madera, ha resultado altamente significativo contar con la participación de diversidad de actores y sectores en las distintas fases correspondientes tanto a la Consulta Social (Externa) como a la Consulta Técnica (Interna y Externa). Los valiosos aportes, sugerencias y recomendaciones enriquecieron cualitativamente la producción que se comparte, bajo el criterio común de que todos estamos comprometidos para que, nuestros niños, jóvenes y personas adultas puedan recibir cada vez más y mejores oportunidades educativas en el contexto sociocultural en el que habitan.

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

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

Versión Preliminar

Dirección de
Educación
Modalidad en



Artes

Parte 1

Segundo ciclo, Modalidad en Artes

(4to., 5to. y 6to.)

PARTE 1

1. Naturaleza y funciones de la Modalidad en Artes

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

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

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

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

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

Este proceso se da en tres dimensiones:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ese cambio conceptual educativo tiene lugar cuando:

- Los estudiantes y los profesores tienen claro lo que es apropiado, cuáles son las metas de aprendizaje y hacia dónde se supone que se encaminan.
- Los estudiantes experimentan la necesidad sentida de llegar a la meta. El arte de la buena enseñanza consiste en comunicar esa necesidad, allí donde inicialmente está ausente. La motivación es un producto de la buena enseñanza, no un prerrequisito.
- Los estudiantes se sienten con libertad de centrarse en la tarea, seguros de que la evaluación se corresponde con las metas y tareas propuestas.

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 pueden trabajar en colaboración y en diálogo con otros, tanto compañeros como profesores. Un buen diálogo suscita las actividades que configuran, elaboran y profundizan la comprensión.

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

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

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

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

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

En este punto se quiere enfatizar en tres vertientes:

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

Concepción del Aprendizaje

La perspectiva cognoscitiva del aprendizaje sostiene que el ser humano es activo en lo que se refiere a la búsqueda y construcción del conocimiento. Según este enfoque, las personas desarrollan estructuras cognitivas o constructivas con las cuales procesan los datos del entorno para darles un significado personal,

un orden propio razonable en respuesta a las condiciones del medio. El aprendizaje es básicamente un proceso de comprensión, de integración, de interacción entre el sujeto y el medio, de asimilación y acomodación. La capacidad que tiene el sujeto de pensar, de percibir y relacionar hechos e ideas es determinante en el aprendizaje. Pensamiento, inteligencia y aprendizaje están íntimamente imbricados.

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

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

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

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

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

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

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

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

- **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.

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.

Comprende el razonamiento deductivo e inductivo y la solución de problemas críticos. Es muy necesaria en las asignaturas de Ciencias de la Naturaleza y Matemática.

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

La Teoría de las Inteligencias Múltiples permite a los docentes, de cualquier área, convertir sus clases en actividades de aprendizaje interdisciplinar para los estudiantes. En la Modalidad en Artes es esencial el desarrollo de las inteligencias relacionadas con la actividad artística, favoreciendo un desarrollo integral, a

partir de diversas experiencias de aprendizajes, cuya valoración y estimulación estén en constante potenciación.

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

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

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

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

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

⁴ Silvia Pradas Montilla (2016) quien cita los aportes de Portellano (2005) en neurotecnología educativa. La tecnología al servicio del alumno y del profesor, Secretaría General Técnica, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, España.

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

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

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

Aprendizaje y Creatividad en la Modalidad en Artes

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

Recuperado de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/neurotecnologia-educativa-la-tecnologia-al-servicio-del-alumno-y-del-profesor/educacion-psicologia/21470>

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

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

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

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

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

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/>

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 potenciar la habilidad de encontrar conexiones entre cosas, que usualmente no son tan perceptibles de establecer su conexión, lo que se denomina establecer asociaciones remotas.

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

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

Sus características son:

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

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

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

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

Finalmente, entre los factores socio-ambientales, se incluye todo lo referido al contexto familiar y comunitario e institucional en que se forma el estudiante y que determina sus capacidades y oportunidades de aprendizaje. Como parte del contexto y en la perspectiva de búsqueda de aprendizaje de mayor calidad,

se concede especial interés e importancia al papel del docente y sus disposiciones y capacidades para propiciar las interacciones didácticas para el aprendizaje.

3. Rol del docente

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

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

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

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

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

dónde puede mejorarse. Los profesores expertos reflexionan continuamente acerca de cómo pueden enseñar y crear adecuadas situaciones de aprendizaje.

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

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

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

- El dominio de las competencias de su **área de especialidad**. Los docentes deben poseer los conocimientos, habilidades y actitudes vinculados a las menciones en que conducen el proceso de enseñanza-aprendizaje relativos a la sensibilización, percepción, apreciación, creación, producción, reflexión y crítica de Arte.
- Los docentes tienen la responsabilidad de mantenerse actualizados, conforme a las demandas y los cambios del mundo artístico y tecnológico, para poder aplicar las creaciones e innovaciones artísticas al proceso formativo
- Poseen capacidad para valorar las diferentes sensibilidades y preferencias de los estudiantes en el arte, exhortándolos a la experimentación, el descubrimiento, la creación y el trabajo colaborativo.

- Desarrollan flexibilidad de pensamiento y de acción necesarios para promover la síntesis de diferentes tipos de ideas para el trabajo de equipo con otros docentes, la creación de grupos de estudio y el fomento de la creatividad en las aulas-talleres de arte.
- Valorar al estudiante como centro de interés de sus acciones, al ser humano integral, con la visión de su mayor realización, fomentando la tolerancia y el respeto de las diferencias interculturales.
- Tienen una actitud emprendedora, ética profesional y vocación de servicio.

4. Rol del estudiante

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

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

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

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

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

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

El papel de la Cultura y la Sociedad en el Arte

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

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

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

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

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

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

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

culturales de su entorno, artistas o productores de la industria artística o artesanal y de los medios de comunicación que puedan integrarse a la escuela para contextualizar los aprendizajes en el mercado laboral actual.

5. Componentes del Diseño Curricular

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

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

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

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

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

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

Competencias Fundamentales:

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

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

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

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

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

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

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).

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

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

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

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

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

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

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

integran producciones pictóricas y de modelado, aplicando los principios de la pintura mural y la experimentación con técnicas mixtas.

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

Estructura de los Módulos

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

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

Estructura de las asignaturas

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

Pueden incluirse otras estrategias didácticas, siempre que las mismas estén en correspondencia con los aprendizajes esperados y la formación en competencias.

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

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

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

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

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

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

Estrategias de Enseñanza y de Aprendizaje

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

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

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.

competencias en los estudiantes requiere de un docente capaz de modelar procesos y habilidades de pensamiento, curiosidad, actitud científica, objetividad, reflexividad, sistematicidad, creatividad y criticidad.

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

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

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

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

En una puesta en escena pueden identificarse el vestuario, el valor social o ideológico de la obra o la actuación y el costo o la experiencia estética total. La finalidad es lograr que a través de la experiencia los estudiantes desarrollen un conjunto de habilidades complejas que les permitan ver cualidades que

normalmente escapan de su atención. Se puede aplicar en múltiples contextos como en las aulas, exposiciones, puestas en escena, etc. El rol del profesor es orientar los indicadores de la percepción, estableciendo diálogos con los estudiantes para inducir su valoración. El rol de los estudiantes es su participación, los aportes, las explicaciones de las cualidades de las constancias visuales que han construido.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La visualización se entiende como la realización mental de cuadros vívidos e intensos de una situación deseada, tan clara y nítida como si se los estuviera viendo. Así, esta técnica, ayuda a reducir la ansiedad y

nerviosismo que pueden generarse en los momentos previos a una conferencia, la presentación de un proyecto, etc. Permite anticipar la vivencia de sensaciones que se experimentarán en un futuro y controlar las variables ambientales que tanto influyen en estas ocasiones. También es útil para anticipar espacios futuros, es decir, orientar la imaginación hacia la producción de ideas.

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

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

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

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

psíquicos fundamentales del pensamiento son determinados por signos e imágenes... que pueden ser reproducidos y combinados a voluntad" (Frutiger, 2006)¹³.

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

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

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

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

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

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), quien 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

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>

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

Para la aplicación eficaz de esta técnica, es fundamental que los participantes se diviertan, disfruten y jueguen. Para que no se produzcan bloqueos el coordinador del grupo debería hacer preguntas o cambiar la

pintura que se está visualizando en ese momento por otra para incentivar al grupo. Además, es recomendable alternar pensamientos racionales con expresión de emociones cuando sea posible.

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

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

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

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

Da Vinci. Esta técnica creativa se basa en la realización de representaciones mentales de alguna situación, escenario o problema. De esta manera la imaginación pasa a ser la herramienta principal de trabajo, que

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>

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.

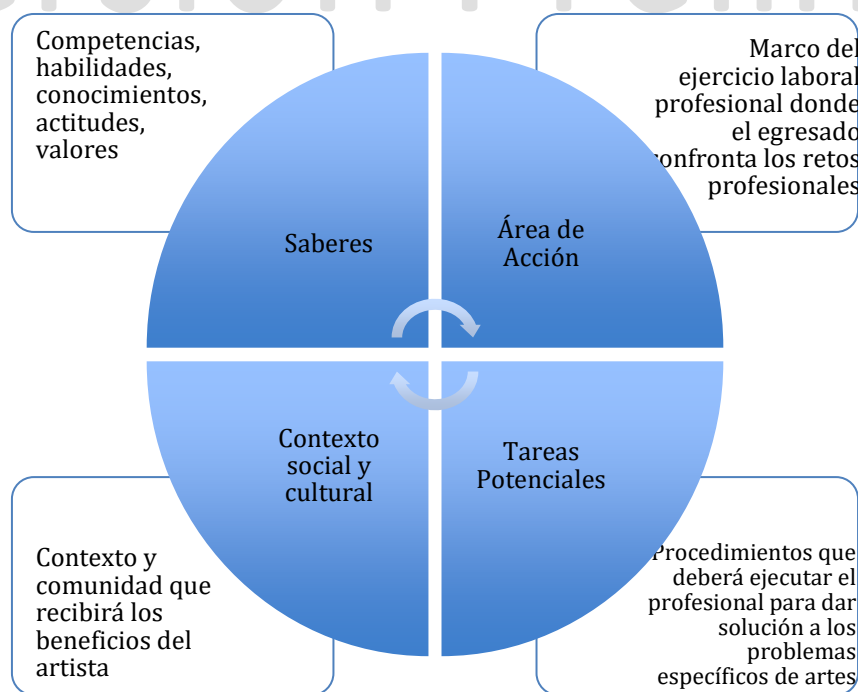


Fig. 5. Pilares del perfil del egresado.

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.

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

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

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

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

Bachillerato en Artes, mención Cine y Fotografía

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

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

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

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

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

El egresado podrá desempeñarse en la elaboración de productos únicos o en líneas de productos artísticos artesanales en madera y en diversos metales, en líneas de productos artísticos de las manualidades o de

productos artísticos artesanales con materiales reutilizables y tradicionales, y en producciones artísticas artesanales mobiliarias, decorativas o utilitarias.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Versión Preliminar

Parte 2

BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL EN METAL Y MADERA.

Segundo ciclo, Modalidad en Artes

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

PARTE 2

BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL, EN METAL Y MADERA

1. PERFIL DEL BACHILLER EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL, EN METAL Y MADERA.

El estudiante, a través del programa de Diseño y Creación Artesanal Artística especialidad en Metal y Madera, se forma en competencias de técnicas del dibujo artístico y técnico, diseño digital bidimensional y tridimensional, manejo de materiales reciclables autóctonos para convertirlos en obras artesanales, apreciación de la artesanía dominicana, aprovechamiento de los recursos naturales locales, manejo de los equipos, herramientas y técnicas a utilizar en productos artísticos-artesanales en metal y madera. Aplica el proceso de producción en taller de las artesanías, manejo de técnicas de las manualidades y artesanías tradicionales dominicanas, así como creación y emprendimiento de pequeñas empresas culturales.

El egresado podrá desempeñarse en la creación de productos únicos o en línea de productos artísticos artesanales en madera y en metal, en forma combinada o simple, en línea de productos artísticos decorativos, o en línea de productos artísticos artesanales con materiales reciclables y recuperables, tradicionales e industriales, especialmente el uso de la madera y el metal.

El egresado podrá desempeñarse en producciones artísticas artesanales de muebles, accesorios para decoración y uso cotidiano en espacios de viviendas y espacios comerciales. Podrá además incursionar como artesano microempresario.

El egresado podrá trabajar como proyectista y diseñador de piezas, accesorios y mobiliarios artísticos en madera y/o metal en talleres establecidos o como asistente de producción. Igualmente tendrá la capacidad para insertarse como asistente de los diseñadores de interiores, arquitectos y conservadores de

monumentos en labores de diseño y creación de piezas artesanales de madera o metal de acuerdo a los ambientes específicos y necesidades del ser humano en los espacios donde se desenvuelve.

El estudiante egresado del Bachillerato en Artes de Creación y Producción Artesanal Artística especialidad en Metal y Madera podrá seguir estudios superiores, y estará especialmente orientado para ingresar en las carreras de Diseño de Interiores, Arquitectura, Diseño Artesanal y Diseño Industrial.

2. DESCRIPCIÓN DE LAS DE COMPETENCIAS DEL BACHILLER EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL, ESPECIALIDAD EN METAL Y MADERA

En el bachillerato en Creación y Producción Artística ARTESANAL, Especialidad en Metal y Madera se formarán y desarrollarán cuatro (4) competencias. Estas son:

1. Artístico-Cultural (AC)
2. Expresión Artística en las Artes Aplicadas (EAAA)
3. Creación y Producción Artística Artesanal en Madera (CPAAM-A)
4. Creación y Producción Artística Artesanal en Metal (CPAAM-E)

La competencia artístico-cultural es común para todas las modalidades. La competencia Expresión Artística en las Artes Aplicadas es común para las dos especialidades Metal- Madera y Cerámica-Joyería. Las competencias Creación y Producción Artística Artesanal en Madera y Producción Artística Artesanal en Metal son específicas para la especialidad en Metal y Madera y tienen un nivel de desarrollo compuesto por varios elementos de competencia.

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

COMPETENCIA ARTÍSTICO-CULTURAL

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

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
COMPETENCIA ARTÍSTICO- CULTURAL AC	AC.1.1	Identidad, Cultura y Emprendimiento	2	FORMACIÓN ARTÍSTICO- CULTURAL (AC)
	AC.1.2	Historia del Arte Universal y Dominicano	3	
	AC.1.3	Lenguaje Visual, Artesanal, Textil y Decorativo	4	
	AC.1.4	Lenguaje Musical	2	
	AC.1.5	Lenguaje Danzario y Teatral	3	

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

Asignatura Identidad, Cultura y Emprendimiento

La competencia del desarrollo de la Identidad personal, socio cultural, su comunicación y el emprendimiento, constituye un fundamento en la formación del artista y artesano, pues el estudiante parte del estudio de sí mismo, sus preferencias, sueños y raíces culturales, para crear y comunicar un proyecto personal de vida, que integra sus aspiraciones artísticas y sus relaciones humanas, orientándose en las posibilidades de

emprendimiento que puede generar el oficio artesanal. Esta formación se estructura bajo el nombre de la asignatura : Identidad, cultura y emprendimiento.

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

La comunicación comprende una parte muy importante y necesaria de esta formación, porque el uso apropiado del lenguaje verbal, que se entrelaza y fortalece con los demás lenguajes artísticos, le proyectará como profesional identificado con su capacidad como artista comunicador.

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

El estudiante:

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

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

AC 1.2 Competencia de Expresión Musical

Asignatura Lenguaje Musical

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

El estudiante:

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

AC 1.3 Competencia de expresión escénica

Asignatura Lenguaje Danzario y Teatral

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

El estudiante:

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

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

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

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

El estudiante:

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

COMPETENCIA: FORMACIÓN PARA LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LAS ARTES APLICADAS

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

espacios expositivos y colecciones estudiantiles, profesionales y regionales del arte y de la artesanía autóctona.

La competencia Expresión Artística en las Artes Aplicadas se desarrolla en un nivel integrado por tres elementos de competencia: 1) La Expresión por medio del dibujo artístico, técnico y digital; 2) Expresión integradora del arte y la ecología; y 3) La expresión de los recursos culturales patrimoniales.

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

3.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
EAAA.1	EAAA.1.1	Arte y Ecología	2	Formación para la expresión artística en las artes aplicadas EAAA
	EAAA.1.2	Recursos Culturales Patrimoniales.	4	
	EAAA.1.3	Dibujo Artístico, Técnico y Digital.	4	

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

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

Asignatura Dibujo artístico, técnico y digital

La expresión del arte con fines de una producción artesanal determinada, tiene como fundamento la creatividad por medio de un boceto que luego se proyecta en un dibujo normalizado por un lenguaje técnico, cuyos signos se usan de manera convencional en el oficio del artista artesano. Hoy día este tipo de dibujo técnico se realiza casi directamente con programas informatizados, realizados a escala, lo que permite a las

personas que reciben estos dibujos una interpretación objetiva para la confección del objeto artesanal o mobiliario. Por medio de la expresión artística que se manifiesta en las técnicas de dibujo, tanto si es con una finalidad estética o técnica, o bien para fines de una producción a mayor escala, se estará capacitado para un manejo básico de las técnicas de representación aplicada a la fabricación de nuevas artesanías con base en la identidad cultural.

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

- Argumenta sobre la historia de la representación gráfica y su importancia.
- Reconoce las técnicas, tanto de corte artístico como técnico, recursos, medios y soportes para representar el lenguaje de las formas como soporte gráfico a ideas y proyectos creativos artesanales.
- Representa el mundo de las formas básicas, creando composiciones geométricas, anatómicas, naturales y artificiales como medio de expresión visual de proyectos con soluciones novedosas y ejecutables.
- Elabora propuestas gráficas con fuerza expresiva, emotividad y sentimiento. Desarrolla estilo propio.
- Representa desde su apreciación visual, y analítica, los dibujos artísticos de imágenes, idealizaciones y objetos.
- Esquematiza las realizaciones formales y estructurales, simbólicas o imaginarias en proyectos artísticos artesanales para la satisfacción de necesidades de ambientación en la comunidad.
- Planifica, crea y organiza respuestas creativas a necesidades artísticas, artesanales y socioculturales de la comunidad, realizando propuestas visuales con sentido estético formal, y los plasma presenta mediante imágenes, dibujos, ilustraciones y perspectivas manejando diversas técnicas a color.
- Explica los términos asociados al mundo de la imagen digital
- Crea composiciones, collages y fotomontajes de imágenes para la producción de dibujos y nuevos diseños digitales.

- Utiliza los principios del dibujo técnico para crear o interpretar planos de objetos artesanales, decorativos, mobiliarios, de madera, metal, de ensamblaje, y otros materiales y procedimientos afines.
- Emplea el diseño asistido por ordenador CAD para facilitar las labores de creación y comunicación de sus ideas a clientes, patrocinadores, artesanos y trabajadores de la cadena de producción artesanal.

EAAA 1.2 Expresión integradora del arte y la ecología.

Asignatura Arte y Ecología

El elemento de competencia de *expresión integradora del arte y la ecología* se enfoca en un encuentro interdisciplinar de grandes posibilidades en el campo de la producción y uso de técnicas artesanales de forma segura. Así, en la asignatura Arte y Ecología se invita a explorar la riqueza de la creatividad en la generación de una producción artesanal que emplea y protege los recursos medioambientales tomando como fundamento los acuerdos y normativas nacionales e internacionales que rigen el manejo de materiales, sustancias, herramientas y equipos, en el proceso de transformar la materia en una obra artística artesanal. Esta asignatura invita al estudiante a explorar su planeta con los ojos del artista artesano renovador y constructor de la Vida. Se realizarán investigaciones documentales y de campo para crear conciencia de las normas que rigen la fabricación de objetos, materiales y procesos que involucra el uso de herramientas y sustancias como productos químicos en el taller artesanal, y que deben observar las mejores condiciones tanto para el trabajador como para el cliente y el ambiente en general.

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

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

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

EAAA 1.3 La expresión de los recursos culturales patrimoniales

Asignatura Recursos Culturales Patrimoniales

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

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

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

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

COMPETENCIA CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN MADERA

La competencia Creación y Producción Artística Artesanal especialidad Madera hace referencia al desempeño del estudiante en la creación de productos tomando en cuenta la proyección de diseños creativos, manejando las técnicas de tallado, calado, y ensamblado utilizando para ello las herramientas e instrumentos apropiados, en el marco del montaje organización y funcionamiento de un taller artesanal de madera para crear objetos de tipo utilitario, decorativo y mobiliario .

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

4. Relación de la unidad de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Madera (CPAAM-A) sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
	CPAAM-A.1.1	Gestión del Taller de Madera y Proceso de Producción.	3	Formación para la creación y producción

CPAAM-A.1	CPAAM-A.1.2	Artesanías Tradicionales	4	artística artesanal en Madera CPAAM-A
	CPAAM-A.1.3	Diseño Creativo, Bi y Tridimensional en Madera	4	
	CPAAM-A.1.4	Taller de Calado, Tallado, Ensamblado y Torneado	4	
	CPAAM-A.1.5	Taller de Terminación y Acabados en Madera.	4	
	CPAAM-A.1.6	Creación de la Pequeña Empresa	4	

CPAAMA.1.1 Competencia de expresión artesanal en la madera

Asignatura Taller de calado, tallado, torneado y ensamblado en madera

Como parte de esta competencia, el estudiante exhibe una forma segura de ejecutar la técnica. Se realizan piezas artesanales en madera empleando las técnicas de calado, tallado, ensamblado y torneado, a partir de un diseño novedoso.

El estudiante:

- Maneja de forma correcta las herramientas y los equipos, utensilios específicos para las técnicas de calado, tallado, ensamblado y torneado en madera
- Selecciona e interpreta las especificaciones técnicas de un diseño adecuado según las técnicas de calado, tallado, torneado y ensamblado.
- Realiza mobiliarios y objetos decorativos a partir de un plano, en escala 1:1

CPAAMA .1.2 Competencia de terminación y acabados en madera.

Asignatura Taller de terminación y acabados en madera.

En este elemento de competencia el estudiante adquiere las destrezas necesarias para una buena selección de materiales, su composición, propiedades físicas y químicas de sus elementos, sometidos a diferentes

tratamientos, y aplicaciones y temperaturas. Aplica las técnicas de elaboración y acabado de objetos en madera, partiendo de un diseño, para dar terminación de calidad, mediante ensamblado, tallado, pulido, torneado, calado, teñido, pintura en la madera según las propiedades de cada tipo de fibra, de acuerdo a los usos y contexto cultural y geográfico.

El estudiante:

- Expresa los diseños aplicando la técnica adecuada para su construcción según la forma: ensamblaje, tallado, torneado, calado.
- Aplica la técnica de terminación correcta de acuerdo al tipo de madera y su fibra, con el acabado deseado: natural, o teñido.
- Aplica de forma adecuada la terminación de la pintura, el barniz,(brillo o mate) y sustancias protectoras de la madera, siguiendo las normativas para el uso de herramientas, equipos y materiales pictóricos.

CPAAMA.1.3 Competencia expresión de la Artesanía Tradicional

Asignatura Artesanías tradicionales en Madera y materiales afines.

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

El participante relaciona las artesanías tradicionales, que se manifiestan en la producción de diversos objetos de madera, de tipo utilitario y decorativo pero también se enriquece de una exploración de las expresiones folklóricas, tales como el carnaval, la confección de máscaras, accesorios o atuendos de personajes típicos, así como la construcción de instrumentos musicales tradicionales, y objetos simbólicos representativos de la identidad cultural y de la imagen de marca país, investigando el origen de las técnicas , para recrear una producción enriquecida, integradora, y creativa,

- Expresa los diseños con el uso de las producciones y técnicas tradicionales de piezas artesanales con diversos materiales.

- Experimenta con las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales en objetos de madera y combinaciones con otras materias de uso tradicional.
- Realiza investigación de campo en su región, para producir objetos basados en referentes de la cultura dominicana
- Aplica de forma integradora los hallazgos de la indagación sobre los orígenes de las tradiciones, motivos y estampas típicas, objetos de uso cotidiano realizados en madera y combinaciones con otros materiales, tales como tela, frutos, cáscaras, semillas, entre otros.
- Elabora de instrumentos musicales típicos, tales como tamboras, güiras, palos, atabales, maracas, panderetas, sonajeros, entre otros.

CPAAMA.1.4 Competencia: Expresión del Diseño y de la Creatividad en Madera

Asignatura Diseño Creativo, Bi y Tridimensional aplicado a la madera

El estudiante realizará diseños creativos de las piezas, objetos y mobiliarios de madera, a través de diseños bidimensionales y tridimensionales, mediante diversas técnicas de creatividad, y realizará representaciones tomando en cuenta la evolución de las técnicas en el contexto nacional, universal así como piezas innovadoras del arte visual y artesanal contemporáneo .

- Aplica los métodos de diseño bidimensional y tridimensional
- Practica métodos para desarrollar la creatividad.
- Argumenta sobre el desarrollo de la artesanía en madera en nuestro país
- Proyecta a escala composiciones y soluciones innovadoras de objetos artesanales en 2D y 3D
- Elabora diseños creativos a escala en 2D y 3D para piezas artesanales en madera que den respuesta a diversas necesidades, para usos diferentes, aplicando los conocimientos adquiridos.
- Reconoce las herramientas y sus usos para el desarrollo de trabajos en madera.

CPAAMA.1.5 Formación para la producción artesanal de objetos de madera

Asignatura Gestión del Taller y Proceso de Producción de la Madera

Cada diseño contiene un componente artístico, y un componente técnico, por lo que exige una estricta planeación de los procesos de cada técnica, paso a paso. Es la efectividad de estos eslabones en la producción del objeto , lo que puede garantizar una mayor calidad y ventaja competitiva en el mercado del arte y la artesanía. Es por esta razón que la competencia de Gestión del Taller y Proceso de Producción de la Madera, adquiere una participación esencial en esta formación.

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

- Produce objetos de madera tales como mobiliarios, objetos decorativos artesanales, y objetos funcionales diversos a partir de un diseño previo o un plano siguiendo las especificaciones técnicas
- Aplica las técnicas del proceso de producción de diferentes piezas muebles, de acuerdo a su uso, en las artesanías en madera.
- Maneja los mobiliarios y su función dentro de diferentes ambientes(arquitectura, ambientes sociales, oficinas, ejecutivos,negocios, playa,campo) relacionando la estética y la funcionalidad, en estudios ergonómicos
- Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller , cuidando los detalles técnicos de cada paso y normativas de uso del equipo.
- Utiliza los equipos técnicos necesarios en la creación de piezas en madera, combinado con otros materiales afines, en línea de productos.
- Controla los tiempos de producción, el gasto de diversos recursos como energía, materiales y personal, presentación del producto, transporte hasta llegar al cliente, en relación al tipo de obra, y los costos totales que genera, de cara a implementar mejoras al proyecto simulado.
- Toma decisiones pertinentes en cuanto al manejo de los procesos del taller en experiencias de simulación y en prácticas de taller.

Asignatura Creación de la Pequeña Empresa

El liderazgo comprende varias dimensiones y una de las más sorprendentes es la creación de negocios a diferentes escalas: microempresas, medianas y grandes empresas. Es importante que el estudiante desarrolle las habilidades para el liderazgo, la creatividad, la innovación y el emprendimiento mediante iniciativas de negocios con una adecuada capacitación y utilización de las herramientas tecnológicas, científicas y culturales para el desarrollo de dichas capacidades.

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

El estudiante:

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

COMPETENCIA CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ARTESANAL EN METAL

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

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

5. Relación de la unidad de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Madera (CPAAM-A) sus elementos de competencias y las asignaturas que se derivan para el Plan de Estudios.

Unidades de competencias	Elementos de competencias	Asignaturas	Horas	Módulos
CPAAM-E 1	CPAAM-E.1.1	Gestión del Taller y Proceso de Producción de Artesanía en Metal	3	Formación para la producción artística artesanal en Metal CPAAM-E
	CPAAM-E.1.2	Taller de la Forja y las Formas en Metal	4	
	CPAAM-E.1.3	Diseño Creativo, Bi y Tridimensional Aplicado al Metal	4	
	CPAAM-E.1.4	Taller de Terminación y Acabados en Metal.	4	
	CPAAM-E.1.5	Liderazgo y Emprendimiento: Plan de Negocios, Mercadeo y Publicidad del Producto.	4	
	CPAAM-E.1.6	Artesanías Tradicionales en Metal y Materiales Afines	4	

CPAAME.1.1 Formación para la creación de diseños

Asignatura Diseño Creativo, Bi y Tridimensional aplicado al metal

Mediante el desarrollo de esta competencia el estudiante realizará numerosos estudios de diseños nuevos para luego reproducirlos y recrearlos de cara a sus aplicaciones en diseños de mobiliarios, lámparas, objetos decorativos en metal , entre otros.

Mediante este programa, se realizarán diseños creativos , en piezas artísticas artesanales en metal, utilizando técnicas de representación CAD, tomando en cuenta las diferentes formas ergonómicas, en diversas técnicas y materiales , de acuerdo a los lineamientos del proceso de producción en objetos decorativos y mobiliario en metal.

El estudiante:

- Expresa diseños creativos y novedosos usando las diferentes técnicas creativas de diseño bidimensional y tridimensional, para realizar nuevas propuestas de las producciones en metal, de acuerdo al uso y/o función.
- Maneja los diseños de muebles de acuerdo al cánon establecido, con formas ergonómicas, adaptadas al cuerpo y escala humana, según la actividad y el uso cotidiano al que esté destinado el objeto.
- Expresa sus diseños creativos con el uso de materiales y técnicas de la artesanías tradicionales combinándola con técnicas y materiales novedosos que reflejen la identidad

CPAAME.1.2 Competencia creación de objetos en metal

Asignatura Taller de la Forja y las Formas en Metal (Hierro).

En esta asignatura se crean objetos fundidos y forjados en metales utilizando la tecnología de los metales y el manejo de la fragua y el torneado de piezas, donde además usan materiales reciclados para hacer accesorios seriados: objetos decorativos varios, tales como cofres, apliqués, chapas, apliqués para verjas, portones, colgadores, marcos, sillas y mesitas simples.

El estudiante:

Asignatura Taller de la Forja y las Formas en Metal (Hierro).

- Aplica los procesos de la metalurgia.
- Aplica el moldeado y vaciado de piezas con molde.
- Realiza modelado de pieza utilizando fragua y yunque.
- Realiza anudado metálico.
- Elabora propuestas objetos utilitarios utilizando los conocimientos de la forja: porta sacos, repisa, apliqués, objetos decorativos y utilitarios.

CPAAME.1.3 Competencia creación de Artesanías Tradicionales en metal

En esta competencia el estudiante relaciona piezas de artesanía combinando el metal y materiales diversos, con metales reciclados, tales como hierro, latón, aluminio, bronce, alambre y otros, transformándolos en nuevas producciones artísticas, utilizando técnicas tradicionales e inspiraciones de nuestra identidad cultural

Maneja las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales de accesorios para los espacios y mobiliarios, con elementos de diversos materiales e integra textiles u otros residuos vegetales, tales como el coco, pencas, higüeros, hojas de plátano y otros residuos, semillas, cáscaras, fibras o frutos secos que provienen de diversas plantas.

Realiza diversos objetos reciclando piezas de metal, aplicando ingenio y creatividad, como resultado de una investigación de artesanías tradicionales dominicanas, de tipo decorativo y funcional.

Realiza soldado, de piezas metálicas, alambres y otros, así como repujado y grabado en hojas de latón reciclado reflejando estampas típicas

Expresa los diseños con el uso de técnicas tradicionales de piezas artesanales en metal.

CPAAME.1.4 Competencia de Terminación y Acabados en Metal

Asignatura Taller de Terminación y Acabados en Metal

En el marco de la formación y desarrollo de la competencia de Terminación, se desarrolla la capacidad de ofrecer un acabado de calidad a la pieza, lo cual se reflejará en una diferenciación y preferencia del producto en el mercado del arte.

En este sentido, el estudiante aplicará varias técnicas de terminación que seleccionará de acuerdo al efecto estético deseado en la pieza artesanal.

El estudiante:

Integra sus conocimientos sobre los distintos metales con propiedades y posibilidades adecuadas para la realización de obras de arte, artesanías y objetos utilitarios.

Integra sus conocimientos sobre los materiales y herramientas que se usan en la terminación y acabados en metales.

Usa materiales de desecho y materia prima reciclada para la terminación y acabados de obras de arte y artesanías en metal, contribuyendo con la preservación del medioambiente.

Aplica acabados y terminaciones en metal con esmerada calidad estética.

Realiza un muestrario de técnicas de acabado en diversos objetos creados como modelo.

CPAAME.1.5 Gestión del Taller y Proceso de Producción de Artesanía en Metal

Asignatura Gestión del Taller y Proceso de Producción de Artesanía en Metal

La competencia de Gestión de Taller y Proceso de Producción del Metal, mediante la asignatura del mismo nombre, permite al estudiante adentrarse en las aplicaciones de las técnicas aprendidas y su organización, en el marco de un taller o una fábrica que procesa piezas de metal y recibir orientación y entrenamiento para aplicarlo en el diseño de un proyecto de simulación donde gestionará el montaje y funcionamiento de un taller de artesanías en metal para la realización de una producción sencilla de piezas decorativas y mobiliarios de uso cotidiano.

El estudiante:

- Argumenta sobre los tipos de metales, formas de obtención, propiedades físicas, propiedades químicas, efectos de cambios de estado, temperaturas de fusión, las aleaciones y sus aplicaciones en la vida diaria y en diferentes objetos.
- Identifica las máquinas y herramientas utilizadas para procesar los metales.
- Reconoce los diferentes procesos de producción para trabajos en metales y el funcionamiento de un taller
- Elabora modelos tridimensionales utilizando los conocimientos adquiridos.
- Produce objetos sencillos de metal (mesita, objetos decorativos artísticos, objetos funcionales diversos) a partir de un diseño previo, o un plano, siguiendo las proporciones, especificaciones técnicas, y normativas
- Organiza el taller y toma en cuenta los tiempos de producción, el gasto de energía, materiales y personal, presentación del producto, transporte hasta llegar al cliente, de cara a implementar mejoras al proyecto simulado en clase.

CPAAME.1.6 Competencia de negocio y mercadeo del producto artesanal.

Asignatura Plan de Negocios y Mercadeo del Producto.

En el desarrollo de esta competencia, se maneja el mercadeo de los productos, a través de trabajos simulados, utilizando los principios fundamentales de la promoción. Crea el producto, su envase, la idea para ganar promoción y financiamiento.

- Aplica una visión de emprendimiento
- Realiza un Plan de Negocios
- Aplica en su proyecto principios básicos de mercadeo
- Maneja la presentación gráfica y física, de envolturas y empaques, de portafolio de los productos con fines promocionales.
- Utiliza las reglas de presentación de marcas de identidad empresarial para la promoción y comercialización de líneas de productos y de empresas artesanales.
- Maneja las reglas del mercadeo para la promoción física y digital de sus creaciones y de la empresa, utilizando las redes sociales.

3. MAPA DE LAS COMPETENCIAS MENCIÓN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

ARTESANAL EN METAL Y MADERA.

Competencias Globales	4TO		5TO		6TO	
	UC	EC	UC	EC	UC	EC
1. Artístico-Cultural	AC.1	AC.1.1				
		AC.1.2				
		AC.1.3				
		AC.1.4				
		AC.1.5				
2. Expresión Artística en las Artes Aplicadas	EAAA.1	EAAA.1.1				
		EAAA.1.2				
		EAAA.1.3				
1. Creación y Producción Artística Artesanal en Madera			CPAAM-A.1	CPAAM-A.1.1		
				CPAAM-A.1.2		
				CPAAM-A.1.3		
				CPAAM-A.1.4		
				CPAAM-A.1.5		
				CPAAM-A.1.6		
2. Creación y Producción Artística Artesanal en Metal					CPAAM-E.1	CPAAM-E.1.1
						CPAAM-E.1.2
						CPAAM-E.1.3
						CPAAM-E.1.4
						CPAAM-E.1.5
						CPAAM-E.1.6

UC: Unidad de competencia.

EC: Elemento de Competencia.

**4. ORGANIZACIÓN CURRICULAR ANUAL BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN
ARTESANAL, METAL Y MADERA**

4^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, METAL Y MADERA (PRIMER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Identidad, Cultura y Emprendimiento	2
Historia del Arte Universal y Dominicano	3
Lenguaje Visual, Artesanal, Textil y Decorativo	4
Lenguaje Musical	2
Lenguaje Danzario y Teatral	2
Arte y Ecología	2
Recursos Culturales Patrimoniales.	4
Dibujo Artístico, Técnico y Digital.	4
Lengua Española	3
Inglés	4
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, METAL Y MADERA (SEGUNDO AÑO)

Asignaturas	Horas
Gestión del Taller de Madera y Proceso de Producción.	3
Artesanías Tradicionales	4
Diseño Creativo, Bi y Tridimensional en Madera	4
Taller de Calado, Tallado, Ensamblado y Torneado	4
Taller de Terminación y Acabados en Madera.	4
Creación de la Pequeña Empresa	4
Lengua Española	3
Inglés	4
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL, METAL Y MADERA (TERCER AÑO)

Asignaturas	Horas
Gestión del Taller y Proceso de Producción de Artesanía en Metal	3
Taller de la Forja y las Formas en Metal	4
Diseño Creativo, Bi y Tridimensional Aplicado al Metal	4
Taller de Terminación y Acabados en Metal.	4
Liderazgo y Emprendimiento: Plan de Negocios, Mercadeo y Publicidad del Producto.	4
Artesanías Tradicionales en Metal y Materiales Afines	4
Lengua Española	3
Inglés	4
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40



Ilustración 2 Taller de Creación y producción Artesanal Metal y Madera

BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL EN METAL Y MADERA

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

(4^{to.})

PRIMER AÑO

4^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL EN METAL Y MADERA

COMPETENCIA ARTÍSTICO-CULTURAL Y COMPETENCIA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LAS ARTES APLICADAS

El primer año está integrado por el desarrollo de dos competencias, la “Competencia Artístico-Cultural” que es común a todas las artes, y aborda dos desempeños esenciales en las Artes, como son la apreciación y la expresión artística, favoreciendo los procesos de comunicación y la visión emprendedora. Una segunda competencia, la de “Expresión Artística en las Artes Aplicadas”, desarrolla en el estudiante la capacidad de expresión aplicada a la artesanía, por medio del dibujo, y la creación artesanal, con base en la valoración de los recursos patrimoniales, y respeto por el medio ambiente.

COMPETENCIA ARTÍSTICO-CULTURAL (AC)

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

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

6. Módulo de Formación Artístico Cultural (AC)

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Se expresa artísticamente movilizando sus propios recursos creativos, con un fuerte sentido de la identidad combinado con una actitud emprendedora y apreciando las diversas artes.	1. Comunica su identidad personal y social a través de un proyecto emprendedor para satisfacer una necesidad de desarrollo cultural en su comunidad y obtener ingresos económicos por ello, siguiendo las normas de redacción, autenticidad, los criterios establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad.
	2. Aprecia obras artísticas correspondientes a movimientos y estilos artísticos y artesanales argumentando su relación con la época, el contexto socio-cultural y geográfico.
	3. Realiza la expresión artística a través de la integración de las artes visuales y las artesanías con elementos textiles y decorativos, reflejando su identidad en trabajos personales y colectivos, aplicando elementos básicos de sistemas de signos de los lenguajes visual y artesanal, con sus funciones comunicativas, estéticas y utilitarias.
	4. Reproduce audio-visualmente los términos, signos y demás componentes del lenguaje musical relacionados con las cualidades del sonido ayudando al desarrollo del oído musical para complementar el estudio integral de otros perfiles artísticos.
	5. Realiza la expresión artística a través de la danza y del teatro, de rasgos de su identidad de modo personal y colectivo, haciendo uso de elementos básicos del lenguaje de las artes escénicas, dando respuesta a los requerimientos escénicos y comunicativos predefinidos para el nivel medio de formación artística.

7. Elemento de Competencia: Artístico Cultural 1.1 (AC.1.1)

Elemento de competencia:

Comunica su identidad personal y social a través de un proyecto emprendedor para satisfacer una necesidad de desarrollo cultural en su comunidad y obtener ingresos económicos por ello, siguiendo las normas de redacción, autenticidad, los criterios establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes esenciales	Indicadores de logros
<p>Saberes conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Cultura en un mundo mediatizado. • El ser humano en el contexto de su cultura. • Comunicación verbal y no verbal • Autoconcepto e identidad personal. • Identidad social: normas del actuar de los estudiantes de la modalidad en Artes. Relación del estudiante con su comunidad y familia Rasgos de los jóvenes de su región, nación y contexto global. • Emprendedurismo cultural. • Planeación de proyectos artísticos. • Industrias artísticas locales dominicanas. <p>Saberes procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar correctamente el español de forma verbal y escrita según la situación de comunicación. • Utilizar recursos expresivos corporales y audiovisuales para la comunicación. • Emplear las redes sociales para comunicar la identidad, el arte y la cultura. • Realizar análisis simples estilo FODA. • Planear proyectos productivos preliminares. <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los rasgos personales 	<p>Indicadores de logros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los rasgos que lo identifican personal y socialmente. • Expresa la proyección de lo que aspira a ser focalizándose en un plan de progreso personal. • Utiliza recursos verbales (orales y escritos) y visuales, para comunicar rasgos de su identidad. • Utiliza recursos no verbales (movimiento, gesto, entonación vocal y otros recursos propios de la corporalidad) para comunicar rasgos de su identidad. • Reconoce los vínculos entre cultura, identidad y comunicación • Identifica diversas formas de lenguajes expresivos y artísticos • Analiza el mensaje, su contexto, su código, su significado e impacto en el marco de la acción comunicativa. • Emplea textos reconociendo la diversidad de códigos implícitos • Indicadores de logros: • Determina el producto artístico a ofrecer, con sus correspondientes características, y justifica su importancia y oportunidad. • Explica la inserción del producto artístico a elaborar en las industrias artísticas locales dominicanas. • Realiza una planeación preliminar de cómo se va a ofrecer dicho producto artístico. • Establece cómo se va a desarrollar el proyecto, con etapas, actividades, recursos y cronograma.

<ul style="list-style-type: none"> • Autenticidad. • Respeto a la diversidad. • Actitud emprendedora y responsable. 	
Rango de aplicación <ul style="list-style-type: none"> • Pequeños grupos, el aula, exposiciones, sitios en las redes sociales, blogs, presentaciones artísticas con la comunidad. • Como base para la creación de proyectos emprendedores de las distintas menciones de la Modalidad en artes. 	Evidencias de desempeño: <ul style="list-style-type: none"> • La comunicación en la imagen personal. • El actuar de los estudiantes de la Modalidad en Artes. • Evaluación de las partes de un proyecto, industrias locales • Elaborar un proyecto preliminar artístico emprendedor para generar ingresos. • Expresión de la cultura, empleo correcto de los medios, presentación de la autobiografía y de su proyección de vida (Plan Personal) integrando elementos verbales, no verbales, y audiovisuales de la comunicación.

8. Asignatura “Identidad, Cultura y Emprendimiento”

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	4to
Asignatura	Identidad, Cultura y Emprendimiento
Módulo	Formación Artístico-Cultural.
Competencias fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	2

Introducción:

La comprensión de la sociedad en el cual el estudiante de artes se encuentra inmerso como sujeto creador, sólo es posible mediante la interacción de las disciplinas de la comunicación, la cultura y el arte, y en esta coyuntura fortalecer el conocimiento de la propia identidad. Para el joven adolescente, es fundamental plantear importantes interrogantes humanas: quién soy, cómo actúo, a dónde quiero llegar. Encontrar la razón de ser y estar cursando estudios artísticos.

El artista crea y transforma la materia a partir de sí mismo y es en su propio ser donde encuentra la energía y el sello único que lo proyectará profesionalmente en un futuro. La asignatura Identidad, cultura y

comunicación, se centra en el estudiante partiendo de la apropiación de sí mismo, de sus raíces, y de los procesos y tecnologías de la Comunicación que colaboran con su expresividad.

Y es que en la actualidad los artistas tienen a su disposición valiosos recursos para la comunicación de sus expresiones mediante nuevas tecnologías digitales, pueden recrear su imagen y conocer a otros, en cualquier parte del mundo, actuar como agentes transformadores y enriquecedores de su cultura.

En este sentido, en la actualidad se produce en la sociedad un incremento sostenido de consumo de bienes y productos culturales. La aproximación entre la cultura, el ocio y el turismo, y el nuevo papel de la cultura en la sociedad del conocimiento, están ofreciendo grandes oportunidades a los creadores del sector cultural, a la vez que demanda de los mismos obligados requerimientos en cuando a la gestión de sus proyectos artísticos.

Desde esta perspectiva, la asignatura pretende estimular en el alumnado la necesidad de proyectar sus ideas artísticas en base al conocimiento de los elementos relativos a la creación y planificación de un proyecto cultural.

Elemento de competencia:

Comunica su identidad personal y social a través de un proyecto emprendedor para satisfacer una necesidad de desarrollo cultural en su comunidad y obtener ingresos económicos por ello, siguiendo las normas de redacción, autenticidad, los criterios establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad.

Resultados del Aprendizaje Esperados

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

- Elabora la planificación preliminar de un proyecto cultural sencillo, en base a unas determinadas normas de redacción, siguiendo los criterios establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad.
- Aplica la hoja de cálculo Excel para calcular el presupuesto del proyecto.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. La Cultura en un mundo mediatizado.
- II. El ser humano en el contexto de su cultura.
- III. Comunicación verbal y no verbal.
- IV. Autoconcepto e identidad personal.
- V. Identidad social: normas del actuar de los estudiantes de la modalidad en Artes. Relación del estudiante con su comunidad y familia Rasgos de los jóvenes de su región, nación y contexto global.
- VI. Emprendimiento cultural.
- VII. Planeación de proyectos artísticos.
- VIII. Industrias artísticas locales dominicanas.

Saberes procedimentales:

- Utilizar correctamente el español de forma verbal y escrita según la situación de comunicación.
- Utilizar recursos expresivos corporales y audiovisuales para la comunicación.
- Emplear las redes sociales para comunicar la identidad, el arte y la cultura.
- Realizar análisis simples estilo FODA.
- Planear proyectos productivos preliminares.

Saberes actitudinales:

- Valoración de los rasgos personales.
- Autenticidad.
- Respeto a la diversidad.
- Actitud Emprendedora y responsable.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. **Exposición oral y audiovisual:** en los diversos temas comprendidos en los contenidos presentar grabaciones en audio y video que ejemplifiquen.
2. **Método de preguntas:** En los diversos temas comprendidos en los contenidos.
3. **Simulación y juego:** en la notación musical utilizar los recursos de Internet, software educativo y otras herramientas virtuales.
4. **Aprendizaje basado en problemas:** el para cálculos sencillos de presupuesto.
5. **Juego de roles.**
6. **Panel de Discusión:** recopilación y análisis comparativo de textos, discografía, audiovisuales e información relativa a las industrias culturales haciendo uso de Internet.
7. **Mapas conceptuales:** Se recomienda para elementos básicos del lenguaje musical y representación del lenguaje musical.

8. **Delineación de la percepción**, en el tema de percepción musical.
9. **Técnicas de producción creativa**: utilizar diversas técnicas para la expresión musical.
10. **Asistencia a conciertos y presentación de reportes que recopilen información** que los alumnos obtengan de la música escuchada.
11. **Técnicas de producción creativa**: utilizar diversas técnicas para propuesta del proyecto como lluvia de ideas y sus equivalentes.
12. **Método de proyectos**: en la elaboración de la propuesta preliminar del proyecto y en el proyecto integrador. Incorporación del Excel.
13. **Otro**: visitas a industrias culturales dominicanas.

Evaluación:

RAE Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. 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.	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación personal en el contexto de la clase, expresando su interés futuro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe escrito sobre sus proyecciones personales en el arte.
2. Argumenta el papel de la cultura y el arte en su sociedad y en el mundo.	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad en los argumentos, precisando los aportes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral en panel, sobre papel del arte y la cultura.
3. Comunica sus ideas y sentimientos, haciendo un uso efectivo de las técnicas, tecnologías y medios de comunicación de la actualidad.	<ul style="list-style-type: none"> • La síntesis, un buen uso de la tecnología y la creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación visual, con el uso de tecnología (power point, o comics).
4. 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.	<ul style="list-style-type: none"> • La ética en el arte y la ética en la personal bajo el compromiso de comunicar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de análisis Foda, precisando fortaleza y debilidades y los desafíos que tiene que afrontar en la continuidad de sus estudios de Artes.
5. Realiza una presentación audiovisual con estrategias aplicadas a la Web 2.0 donde el estudiante se exprese a sí mismo, sus sueños, fortalezas y retos en		<ul style="list-style-type: none"> • Participación en guión de video-grupal. • Realización de acróstico con los

el marco del aprendizaje de las artes y de su vida.		valores éticos identificados.
6. Distingue Comportamiento ético personal en las disciplinas artísticas.		
7. Argumenta las características del emprendedor cultural.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características del emprendedor cultural. • Explica las características. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba objetiva con preguntas de selección y ensayos cortos.
8. Identifica las áreas de industrias culturales en República Dominicana y las oportunidades de establecer una empresa cultural.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las industrias culturales de RD precisando las de su localidad. • Argumenta a partir de las oportunidades y fortalezas, la posibilidad de establecer una industria cultural en su localidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe escrito sobre industrias culturales dominicanas y posibilidad de implementación.
9. Elabora la planificación preliminar de un proyecto cultural sencillo, en base a unas determinadas normas de redacción, siguiendo los criterios establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina el producto artístico a ofrecer, con sus correspondientes características, y justifica su importancia y oportunidad. • Describe las actividades, su cronograma y los roles y funciones de cada involucrado. • Organiza y valora los recursos necesarios en cada una de las etapas/actividades, desagregados en rubros (tipos de gastos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Documento escrito de un proyecto preliminar cultural.
10. Aplica la hoja de cálculo Excel para calcular el presupuesto del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza herramientas de formato de celda correctamente en una hoja de cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo del presupuesto del proyecto.

	<ul style="list-style-type: none"> • Construye y edita fórmulas con el uso de celdas absolutas y/o relativas. • Construye y edita funciones básicas como suma, promedio, entre otras. • Investiga otras funciones y ejemplifica de acuerdo a las necesidades. 	
--	--	--

Recursos didácticos

- Proyector, computadora, internet, cartulina, hojas, Crayones, lápices de colores.
- Uso de recursos multimedia para mostrar las industrias culturales en RD y en el mundo.
- Uso de Internet para indagación sobre el proyecto preliminar cultural
- Uso de computadoras para utilizar la hoja de cálculo Excel.

Entorno de aprendizaje:

- Aula, uso de recursos multimedia para mostrar las regiones del país y su cultura, así como los elementos de comunicación corporal, uso de procesadores de texto (Microsoft Word) para la elaboración de textos, uso de Internet para búsquedas y para utilizar el diccionario en línea de la Real Academia Española(www.rae.com) y otros.
- visita a industrias culturales locales para valorar el proceso de creación de las empresas culturales.

Bibliografía:

Libros:

- Díaz J.M. (2010) “Estudio Nacional de las Industrias Culturales y Creativas en el RD.”, Ponencia presentada en el Seminario Internacional Las Industrias Culturales y Creativas en las Políticas Públicas, 08 y 09 de noviembre de 2010, Santo Domingo, República Dominicana, documento en formato digital.
- Bustamante, Enrique et al (2010) La Cooperación Cultura-Comunicación en Iberoamérica. Agencia Española de Cooperación Internacional
- Rojas, R. y Arapé, E. (2008). Comunicación humana y Cultura de Paz.
- Lotman, Luri (1999). Cultura y explosión Barcelona: Gedisa
- Roselló D. (2011): Diseño y evaluación de proyectos culturales. Ed. Ariel, España.

Recursos web:

- [www//visiondelarte.blogspot.com](http://visiondelarte.blogspot.com)
- Universidad Autónoma de Barcelona y Universidad Católica Andrés Bello (www. ebscohost.com en 23-9-2014)
- Quartesan A., Romis M. y Lanzafame F. (2007): Las industrias culturales en América Latina y el Caribe: desafíos y oportunidades, recuperado de <http://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/5437/LAS%20INDUSTRIAS%20CULTURALES>

%20%20EN%20AM%20c3%89RICA%20LATINA%20Y%20EL%20CARIBE%3a%20%20DESAF%20c3%8dOS%20Y%20OPORTUNIDADES%20.pdf?sequence=1

- Orlando M., Ozollo F. (2005): Formulación de proyectos culturales, Secretaría de Extensión Universitaria y del Departamento de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Cuyo. Recuperado de http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/1098/fproyectosc.pdf.

Elaborado por: María de los Ángeles Legañoa Ferrá y María Soledad Lockhart Puchalt

Fecha: agosto-septiembre 2014

9. Elemento de Competencia: Artístico Cultural 1.2 (AC.1.2)

Elemento de competencia:

Aprecia obras artísticas correspondientes a movimientos y estilos artísticos y artesanales argumentando su relación con la época, el contexto socio-cultural y geográfico.

Competencias Fundamentales

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

Saberes esenciales

Saberes conceptuales:

- El arte su característica subjetiva y objetiva.
- El concepto de arte y la cultura.
- Estética del arte.
- Glosario de apreciación de las artes.
- Las principales tendencias, movimientos y estilos artísticos a través de la historia.
- Las obras más representativas en las Artes Universales (las maravillas del arte) y en las Artes dominicanas.

Saberes procedimentales:

- Desarrollar una apreciación estética práctica sobre distintas obras de arte sustentado en los rasgos que cualifican los movimientos y estilos.

Saberes actitudinales:

- Responsabilidad y disciplina.

Indicadores de logros

- Explica la característica de subjetividad del arte y sus aspectos objetivos como documento histórico.
- Diferencia los conceptos de Arte, Cultura y Sociedad.
- Elabora glosario con términos importantes de la estética y la historia del arte.
- Describe de forma básica las ideas fundamentales del pensamiento estético y concepción de belleza, lo sublime, la fealdad, y la historia del gusto a través del tiempo.
- Argumenta los elementos estéticos principales de los distintos tipos de artes comprendido desde el Arte Antiguo al Arte Medieval Occidental.
- Identifica los movimientos artísticos comprendidos desde el prerrenacimiento al arte pop y explica las causas del nacimiento de cada estilo artístico.
- Argumenta los elementos estéticos principales de los movimientos y estilos artísticos, identificando las obras más representativas del arte universal y dominicano.

	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora un de apreciación estética de obras de artes y artesanías dominicanas
Rango de aplicación: En el aula, Centros culturales, museos y galerías de artes (espacios presenciales y virtuales)	Evidencias de desempeño: Conocimientos <ul style="list-style-type: none"> • Argumentación de la identificación de diferentes movimientos y estilos artísticos a partir de los elementos estéticos y obras artísticas presentadas. Destrezas <ul style="list-style-type: none"> • Proyecto sobre la apreciación artística de obras de arte dominicanas relacionadas con la mención a que pertenece, de uno o dos movimientos y estilos

10. Asignatura “Historia del arte Universal y dominicano”

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	4to
Asignatura	Historia del arte Universal y Dominicano
Módulo	Formación Artístico-Cultural
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
<p>La apreciación del arte universal y dominicano es la base introductoria sobre la cual se fortalecerán los aprendizajes artísticos de los estudiantes a partir del conocimiento de obras artísticas contextualizadas en las épocas y contextos históricos, sociales, políticos y religiosos. Se posibilita la interacción dialógica con la percepción de los expresiones e imágenes artísticas más representativas del arte universal y dominicano.</p>	
Elemento de competencia: Aprecia obras artísticas correspondientes a movimientos y estilos artísticos y artesanales argumentando su relación con la época, el contexto socio-cultural y geográfico.	
Resultados del Aprendizaje Esperados <ol style="list-style-type: none"> 1. Valora la variabilidad de las funciones sociales y de las concepciones diferentes del arte a lo largo de la historia. 2. Utiliza términos del glosario de forma adecuada en actividades apreciativas. 3. Explica los hechos artísticos más relevantes de la Historia del Arte situándolos adecuadamente en el tiempo y en el espacio valorando su significación en el proceso histórico-artístico. 	

4. Disfruta las obras más destacadas el patrimonio artístico dominicano, desde posiciones críticas y creativas, como exponente de nuestra identidad cultural.
5. Desarrolla el gusto personal, el sentido crítico y la capacidad de goce estético a través de las artes y las artesanías.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- El concepto arte y concepto de artesanía y su evolución a través del tiempo
- Glosario de términos (Arte, estética y cultura. Las Bellas Artes, las artes aplicadas, entre otros)
- De la Prehistoria al Arte Medieval Occidental: su manifestación en la cultura dominicana.
- Las maravillas del mundo antiguo, moderno y dominicano.
- Arte dominicano desde los tiempos precolombino y colonial. La artesanía Taína
- Del Arte Renacentista hasta Barroco: su manifestación en la cultura dominicana.
- Del Arte Neoclásico hasta las vanguardias siglo XX: su manifestación en la cultura dominicana.
- Las artes y las artesanías en la era industrial.
- El movimiento de artes y oficios.
- Art Nouveau.
- Escuela de la Bauhaus y su influencia en estilos del siglo XX.

Saberes procedimentales:

- Desarrollar una apreciación estética de manera aplicada en prácticas sobre distintas obras de artes y artesanías sustentado en los rasgos que cualifican los movimientos y estilos y su relación con el contexto, importancia histórica y repercusiones.

Saberes actitudinales:

- Respeto por las culturas diferentes.
- Valoración de la estética teoría y del arte en las obras de cada época.
- Interés por los valores que promueve el arte en diferentes épocas.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- **Exposición oral y audiovisual:** En los diversos temas comprendidos en los contenidos presentar exposiciones y video que ejemplifiquen los hechos artísticos más relevantes de la Historia del Arte. Método de proyectos En el proyecto que integra las asignaturas.
- **Método de preguntas.**
- **Simulación y juego.**
- **Delineación de la percepción** a través de la realización de ejercicios de descripción, análisis, interpretación de documentos y materiales que se selección.
- **Panel de Discusión,** Diferentes movimientos y estilos artísticos a partir de los elementos estéticos y obras artísticas presentadas del arte universal y dominicano, utilización de la Internet para la gestión de la información.
- **Otro:** Visitas reales o virtuales a museos y lugares de interés artístico. Empleo de Internet para los museos virtuales.

Evaluación:

RAE Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Valora la variabilidad de las funciones sociales y de las concepciones diferentes del arte a lo largo de la historia.	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona conceptos de diferentes épocas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba oral (preguntas interactivas)
2. Utiliza términos del glosario de forma adecuada en actividades apreciativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización adecuada frente a las obras apreciadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • En todas las producciones orales y escritas.
3. Explica los hechos artísticos más relevantes de la Historia del Arte situándolos adecuadamente en el tiempo y en el espacio valorando su significación en el proceso histórico-artístico.	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecia la diversidad de interpretaciones y valores de la obra de arte en los diferentes contextos históricos. • Establece claramente los valores de las obras de artes en relación a su contexto histórico. • Precisa los datos de épocas, fechas y cultura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compilación de obras fundamentales y comentarios personales.
4. Disfruta las obras más destacadas el patrimonio artístico dominicano, desde posiciones críticas y creativas, como exponente de nuestra identidad cultural.	<ul style="list-style-type: none"> • Juicio crítico sobre obras y exponentes. • Compila las obras más importantes del arte dominicano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza pequeños textos críticos sobre obras de arte. • Presentación de trabajo sobre una obra del patrimonio dominicano. • Compilación de las obras en el cuaderno de trabajo.
5. Desarrolla el gusto personal, el sentido crítico y la capacidad de goce estético a	<ul style="list-style-type: none"> • Juicio crítico. • Participa entusiastamente en visitas a museos presenciales y virtuales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe de visita a monumento o museo

<p>través de las artes y las artesanías.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Prueba objetiva con preguntas de identificación de movimientos y estilos artísticos de obras del arte universal y dominicano con la argumentación a partir de los elementos estéticos principales. • Entrega final: cuaderno con compilación de imágenes de obras y datos característicos e históricos del arte universal y dominicano.
<p>Libros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • González, JJ (1994). Historia del arte tomos 1 y 2. Madrid: Gredos • Honour, F. (2013). Historia del Arte. Madrid: Reverté. • GOMBRICH, E.H. (2008), La historia del arte. London, Phaidon. • ÁLVARO, I., BORRÁS, G. y ESTEBAN, J.F., (1980). Introducción general al arte. Madrid, Istmo • Gilda Matos (2013), Visión del Arte, Editorial Santuario, República Dominicana. <p>Recursos web:</p> <ul style="list-style-type: none"> • www.visiondelarte.blogspot.com • www.artehistoria.com • Museo del Prado en https://www.museodelprado.es/ <p>Video en línea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videos de historia del arte en línea 		
<p>Elaborado por: María de los A. Legañoa Ferrá y Gilda Yolanda Matos Terrero.</p>		<p>Fecha:</p>

11. Elemento de Competencia: Artístico Cultural 1.3 (AC.1.3)

Elemento de competencia:

Realiza la expresión artística a través de la integración de las artes visuales y las artesanías con elementos textiles y decorativos, reflejando su identidad en trabajos personales y colectivos, aplicando elementos básicos de sistemas de signos de los lenguajes visual y artesanal, con sus funciones comunicativas, estéticas y utilitarias.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes esenciales

Conceptuales:

- Introducción a las artes visuales y las artesanías, conceptos, materiales, soportes, instrumentos y sus diferentes manifestaciones.
- Las artes visuales en distintas épocas y culturas y su rol en la actualidad (énfasis en República Dominicana).
- Las artesanías en distintas épocas y culturas y su rol en la actualidad (énfasis en República Dominicana).
- Elementos básicos pertenecientes al lenguaje visual y artesanal. (formas, estructuras, colores, espacialidades, materiales, formatos, soportes)
- Percepción visual, signos y símbolo (simbología taina): Introducción a los aspectos connotativos y denotativos de la imagen u obra artística.
- Elementos básicos de las técnicas de expresión visual y artesanal.

Indicadores de logros:

- Expone claramente los orígenes y funciones de las artes visuales y las artesanías.
- Identifica los símbolos (Ej. simbología taina) empleados en diversas culturas, en sistemas de signos y su entorno utilitario.
- Reconoce las características de la forma, de la composición, de los elementos expresivos del estilo para el empleo apropiado del lenguaje visual.
- Identifica las características de la imagen tanto en lo formal como en su contenido.
- Visualiza mentalmente la imagen y la diseña.
- Identifica los aspectos connotativos y denotativos de la imagen.
- Emplea técnicas de expresión visual y artesanal en composiciones nuevas.
- Elabora obras artísticas visuales y artesanales haciendo uso de los elementos básicos y técnicas.
- Utiliza el hilo sintético y de algodón en trabajos manuales de tejido en cadenas y macramé en diferentes elementos artísticos (accesorios, ropa, mantas, manteles, individuales, porta vasos, cubrecamas, bolsos, correas, zapatillas y tapices).

<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a las técnicas de las manualidades en las expresiones artísticas textiles y decorativas. • Confección a máquina de elementos decorativos textiles. • La técnica del telar, la serigrafía y el pintado sobre tela. <p>Saberes procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las diversas modalidades de las artes visuales y las artesanías y su evolución histórica. • Percibir visualmente elementos del lenguaje visual. • Realizar el diseño de una imagen visual aplicando técnicas elementales. • Experimentar con técnicas y materiales artesanales. • Utilizar los lineamientos y las técnicas en las manualidades textiles y decorativas <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad y disciplina. • Valorar los aportes de las artes visuales y las artesanías en la época actual. • Respeto y valoración por los sistemas de signos visuales de otras culturas y de la propia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa las producciones manuales en las diferentes técnicas del bordado y en la confección a máquina de elementos de mantelería, cortinas, cojines y edredones. • Utiliza la técnica del telar en diferentes elementos artísticos de la decoración • Experimenta diversas creaciones con la técnica de la serigrafía
<p>Rango de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aula taller de artes visuales y creación y producción artesanal según el contenido aplicado. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresión a través del dibujo y técnicas, el grafiti, el dripping, el ensamblaje, la creación de móviles y piezas artesanales básicas. • Elaboración de obras artísticas visuales y artesanales haciendo uso de los elementos básicos y técnicas. • Calidad en el manejo de los signos visuales aplicados en las técnicas de las manualidades textiles y decorativas en las expresiones artísticas

	<p>de la confección, el tejido, el bordado, del telar y la serigrafía.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de expresiones artísticas y portafolio de las manualidades utilizando las diferentes técnicas textiles y decorativas.
--	---

1. Asignatura “Lenguaje Visual, Artesanal, Textil y Decorativo”

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	4to
Asignatura	“Lenguaje Visual, Artesanal, Textil y Decorativo”
Módulo	Formación Artístico cultural
Competencias Fundamentales:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4

Introducción:

La expresión artística contiene lenguajes, códigos, sistemas de signos que sirven para comunicar, a través de las artes visuales y las artesanías. Esta asignatura invita a la exploración, la experimentación y el juego creativo usando los colores, las texturas, las formas, y los símbolos, para la creación de imágenes u objetos utilitarios con fines comunicativos y decorativos a través de diferentes medios manuales o digitales, así como de conocer el rol e importancia de éstas en la época actual, haciendo un reconocimiento de la identidad cultural.

A su vez, el ámbito ocupacional de la artesanía vive en estos momentos un proceso de reestructuración en materia de tecnologías y procesos de producción que buscan enriquecer los métodos de creación y mano factura de esta ocupación, haciendo

que las manos talentosas mantengan su virtuosismo creativo. Las creaciones textiles han evolucionado con la humanidad a la vez que sirven al hombre como abrigo, cobija o adorno decorativo, desde que el hombre hizo la primera herramienta. En el devenir histórico cultural de la artesanía, se observa cómo las

artes decorativas se han valido siempre de la vinculación de los tejidos con la madera, el hierro, la cestería y otros elementos, para lograr productos utilitarios de gran interés. El elemento estético aplicado a los diseños, así como la calidad del producto afianzan una buena producción, para que generaciones vivan de la realización de estos objetos, como parte de la cultura de cada pueblo.

Elemento de competencia:

Realiza la expresión artística a través de la integración de las artes visuales y las artesanías con elementos textiles y decorativos, reflejando su identidad en trabajos personales y colectivos, aplicando elementos básicos de sistemas de signos de los lenguajes visual y artesanal, con sus funciones comunicativas, estéticas y utilitarias.

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. Argumenta el rol del lenguaje visual y artesanal y su evolución histórico cultural.
2. Identifica elementos presentes en el lenguaje visual y artesanal que son parte de sistemas de signos visuales usados como formas simbólicas, estructuras, colores, contrastes, texturas, relación de figura-fondo, tipos de composición, uso del contraste de luz y sombras, proporción, escalas, equilibrios, unidad, variedad, espacialidades, materiales y formatos.
3. Analiza aspectos connotativos y denotativos de imágenes de diferentes estilos artísticos que son referentes usados en producciones artesanales.
4. Elabora obras artísticas visuales y artesanales aplicado a lo textil y a la decoración.
5. Analiza los conceptos básicos y procedimientos de los telares, tapices, tejidos, y cestería.
6. Aplica los principios de la decoración a diseños textiles y estampados.
7. Elabora lienzos con la técnica del telar.
8. Realiza productos de cestería con aplicaciones de tejidos.
9. Elabora propuestas de tapizados utilizando los procedimientos básicos
10. Desarrolla una línea productos utilitarios con telas para decoraciones la sala y habitaciones.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. Introducción a las artes visuales y las artesanías, conceptos, materiales, soportes, instrumentos y sus diferentes manifestaciones.
- II. Las artes visuales en distintas épocas y culturas y su rol en la actualidad (énfasis en República Dominicana).
- III. Las artesanías en distintas épocas y culturas, su rol en la actualidad (énfasis en República Dominicana).
- IV. Elementos básicos pertenecientes al lenguaje visual y artesanal. (formas, estructuras, colores, espacialidades, uso de materiales, formatos, soportes)
- V. Percepción visual, signos y símbolos. simbología y sistemas de signos visuales de diversas culturas.: Introducción a los aspectos connotativos y denotativos de la imagen u obra artística.
- VI. Las técnicas de las manualidades en las expresiones artísticas textiles y decorativas.
- VII. Confección a máquina de elementos decorativos textiles.
- VIII. La técnica del telar, la serigrafía y el pintado sobre tela.

Saberes procedimentales:

- Identificar las diversas modalidades de las artes visuales y artesanías y su evolución histórica.
- Percibir e identificar visualmente elementos del lenguaje visual.
- Realizar el diseño de una imagen visual aplicando técnicas elementales.
- Experimenta con técnicas y materiales artesanales.
- Reconoce nuestros legados artísticos- artesanales (étnicos).
- Maneja la tecnología textil para crear tapices manualmente y en telar.
- Realiza el arte del estampado.
- Cestería básica.
- Procedimiento de construcción de telares.
- Tapicería básica.
- Asientos y accesorios decorativos.

Saberes actitudinales:

- Responsabilidad y disciplina.
- Valorar los aportes de las artes visuales y las artesanías en la época actual.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición oral y audiovisual: En los diversos temas comprendidos en los contenidos presentar exposiciones y video que ejemplifiquen el rol de las artes visuales y las artesanías en diferentes épocas.
- Método de proyecto: En el proyecto que se realizará, sobre el diseño de una obra visual y artesanal que integra diferentes técnicas.
- Método de preguntas: de forma diagnóstica, interactiva, pruebas escritas a modo de retroalimentación.
- Panel de Discusión: Rol de las artes visuales y las artesanías en diferentes épocas. Utilización de la Internet para la investigación sobre el tema.
- Mapas conceptuales: Se recomienda para elementos básicos del lenguaje visual.
- Delineación de la percepción: En el tema de percepción, análisis de los aspectos connotativos y denotativos de una imagen presentada.
- Técnicas de producción creativa: para elaborar obras representativas de las artes visuales y artesanales.
- Exposición temática, con la utilización de diapositivas y modelos tridimensionales.
- Desarrollo de proyectos artísticos artesanales, elaboración de propuestas, muestrarios, y catálogos.
- Dinámica en taller colaborativo entre los estudiantes y el docente.
- Exposición de trabajos individuales,
- Portafolios de proyectos realizados.
- Exposición de cierre y feria artesanal.

Evaluación:		
RAE Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Argumenta el rol del lenguaje visual y artesanal y su evolución histórico cultural	<ul style="list-style-type: none"> Argumenta acerca de la importancia de las artes visuales a través de un análisis y una prueba escrita. Participación en la práctica a través del uso de lápiz grafito, lápiz de colores y marcadores. En la cual, se muestren sus competencias para las artes visuales y las artesanías. 	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de video introductorio de las artes visuales y las artesanías. Prueba objetiva con preguntas abiertas sobre el rol de las artes visuales en diferentes épocas. Práctica libre de diseño.
2. Identifica los principales elementos presentes en el lenguaje visual y artesanal como formas, estructuras, colores, texturas, figura-fondo, composición, luz y sombras, tamaños, escalas, equilibrios, unidad, variedad espacialidades, materiales y formatos.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y aplica en las obras los elementos básicos del lenguaje visual y artesanal, por medio de la realización de prácticas en serie para ser entregadas en un portafolio o carpeta (buena presentación y orden de los ejercicios). 	<ul style="list-style-type: none"> Pregunta de participación de aplicación sobre elementos básicos del lenguaje visual y artesanal. Portafolio o carpeta de prácticas en serie: Observación del proceso.
3. Analiza los aspectos connotativos y denotativos de imágenes de diferentes estilos artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza informe crítico sobre el significado de obras artísticas (esculturas, obras arquitectónicas, pinturas, fotografías, vídeos), los elementos visuales percibidos y los significados connotativos y 	<p>Preguntas interactivas: sobre técnicas elementales de expresión visual.</p> <p>Trabajo grupal: Visita a museo, galerías e instituciones culturales.</p> <p>Entrega de informe con que contiene análisis de obras observadas en la institución visitada.</p>

	denotativos de la misma.	
4. Elabora obras artísticas visuales y artesanales haciendo uso de los elementos básicos y técnicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia las técnicas de expresión visual y artesanal. • Realiza bocetos previos de obras visuales u artesanales. • Utiliza e integra las diversas técnicas en sus producciones plásticas. • Produce imágenes u objetos originales, con su sello de identidad usando los signos de la cultura. 	<p>Participación a modo de retroalimentación.</p> <p>Análisis de video (fomento de la creatividad)</p> <p>Trabajo individual y grupal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Entrega de bocetos: Presentación grupal o individual donde realizan el diseño de una obra visual y una obra artesanal, integrado diferentes técnicas. • Informe escrito, sobre el proceso de elaboración.
<p>2. Aplica los conceptos sobre simbología artesanal a las creaciones textiles</p> <p>3. Elabora tejidos, tintes y estampados.</p> <p>4. Producción de un diseño para una línea productos artísticos artesanales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con claridad los conceptos en los diseños. • Recrea las técnicas utilizadas para la creación de objetos decorativos con el uso de textiles y tejidos. • Identifica los materiales para las textiles y tejidos. • Aplica las técnicas textiles con buena 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valores para observación de la muestra elaborada. • Informe escrito sobre los temas. • Exposición final y general de los trabajos realizados en el taller. • Preparación de feria artesanal.

<p>con características étnicas.</p> <p>5. Desarrollo de accesorios decorativos y utilitarios.</p> <p>6. Manejo de un proyecto basado en la realización de productos novedosos.</p> <p>7. Elabora productos con materiales textiles utilizados en la decoración.</p> <p>8. Manejar las técnicas básicas de la tapicería.</p> <p>9. Elabora la organización preliminar de instalación de un taller.</p>	<p>terminación de detalles, texturas, coloridos, y materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización de los espacios de trabajo • Cuidado de la limpieza y las herramientas de trabajo. • Economía y creatividad en el uso de los materiales. 	
---	--	--

Recursos didácticos

Computadora, recursos multimedia; vídeos e internet, pinturas, lápiz de colores, lápiz grafito, papel bond, cartulinas, barro o yeso, piezas para bisutería y materiales reciclables (madera, cartón, plásticos, botellas, gomas etc.) Hilos, telas decorativas, telares, pegamentos y materiales decorativos diversos.

Entorno de aprendizaje:

Aula taller de artes visuales y creación y producción artesanal acondicionadas para las prácticas introductorias que se realizan en dicha asignatura.

Visitas presenciales y virtuales a instituciones culturales (plazas culturales, galerías, museos etc.)

Bibliografía:

- Artesanía Dominicana (2012), catálogo /directorio, tomo I Volumen I, República Dominicana
- Barry Midgley, Guía completa de Escultura, modelado y Cerámica Técnicas y Materiales.
- Gadet, M. (2014) Diviertete Reciclando, Taller creativo con materiales de desecho. Editorial CCS
- F. Pérez, S. (2002). Educación secundaria 3/educación plástica y visual. Madrid: Grupo Anaya.
- Díaz, C. (2012) La Creatividad en la Expresión Plástica. Madrid: Narcea ediciones.

Elaborado por: María Legañoa Ferrá , Freddy Trinidad
Katherine Hernández, Werner Ramirez y Arq. Juan Elías
Rodríguez Morel

Fecha: 26/09/14
5/06/2016

Colaboración: María Soledad Lockhart

12. Elemento de Competencia: Artístico Cultural 1.4 (AC.1.4)

Elemento de competencia

Reproduce audio-visualmente los términos, signos y demás componentes del lenguaje musical relacionados con las cualidades del sonido ayudando al desarrollo del oído musical para complementar el estudio integral de otros perfiles artísticos.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes esenciales

Saberes conceptuales:

- El sonido y sus cualidades: altura, duración, intensidad.
- Simbología melódica (sonidos) rítmicas (figuras).
- Lecto-escritura musical.
- Altura.
- Registros, sonidos, claves de Sol y Fa en 4ta línea.
- Intervalos melódicos de 2das y 3ras Mayores y menores ascendentes y descendentes.
- Las Alteraciones. Distintos tipos y su función.

Indicadores de logros

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

<ul style="list-style-type: none"> • Armadura de Clave (con 1 alteración). Orden de los sostenidos y los bemoles. • Duración • Métrica. Compases Binarios y Ternarios, Simples (denominador 4 y 8) Compases Compuestos (denominador 8). • Ritmo. Figuras de Notas y Silencios. El puntillo. Valor absoluto y relativo de las figuras (desde la redonda hasta la corchea). Combinaciones rítmicas. Polirritmias. Tempos: Moderato y Andante, Allegro y Adagio. • Intensidad • Dinámica: Matices de Piano (p), mezzopiano (mp) mezzoforte (mf) y Forte (f). Reguladores. • Signos de repetición: puntos o barras de repetición. <p>Saberes procedimentales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce audio visualmente los signos y términos de la música. • Lee entonadamente un fragmento musical. • Entona y reconocer auditivamente, escalas e intervalos. • Ejecuta ritmos y polirritmias. Reconoce auditivamente ejercicios rítmicos utilizando compases binarios y ternarios. <p>Saberes actitudinales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actitud responsable y emprendedora. • Creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia auditivamente los ritmos binarios y ternarios.
<p>Rango de aplicación</p> <p>Aula taller de música:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el reconocimiento audio-visual de obras musicales sencillos- • En la lectura de fragmentos musicales. • En la ejecución de ritmos y polirritmias. • En el reconocimiento auditivo de compases binarios y ternarios. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce, lee, entona, reproduce y relaciona audio-visualmente los términos, signos y demás componentes del lenguaje musical relacionados con las cualidades del sonido ayudando al desarrollo del oído musical y a un estudio más integral de otros perfiles artísticos.

<ul style="list-style-type: none"> • En el reconocimiento y reproducción de los matices en la dinámica de las piezas estudiadas. 	
---	--

13. Asignatura “Lenguaje Musical”

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	4to
Asignatura	Lenguaje Musical
Módulo	Formación Artístico-Cultural.
Competencias Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	2
Introducción:	
<p>La asignatura Lenguaje Musical integra el desempeño del estudiante en las competencias de reconocer, leer y entender el significado del lenguaje y grafía de la música, en forma auditiva, escrita y reproductiva, así como de los vocablos y sus conceptos propios, mediante la lectura, el análisis auditivo y escrito de fragmentos musicales sencillos. Esta asignatura es importante para todos los alumnos de Bachillerato ya que es un complemento que cohesiona la interrelación de las diferentes manifestaciones artísticas.</p>	
Elemento de Competencia:	
<p>Reproduce audio-visualmente los términos, signos y demás componentes del lenguaje musical relacionados con las cualidades del sonido ayudando al desarrollo del oído musical para complementar el estudio integral de otros perfiles artísticos.</p>	
Resultados del aprendizaje esperados (RAE)	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce e identifica audio-visualmente los símbolos, grafías y otros elementos del lenguaje musical en partituras y/o fragmentos musicales. • Analiza y reproduce escrita y oralmente melodías, ritmos y piezas seleccionadas. • Reconoce audio-visualmente las combinaciones de sonidos en forma melódica como resultado del desarrollo del oído musical. • Reconoce auditivamente y reproduce oralmente cambios de intensidad en fragmentos melódicos. • Diferencia auditivamente los ritmos binarios y ternarios. 	

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. El sonido y sus cualidades: Altura, Duración, Intensidad.
- II. Simbología melódica (sonidos) rítmicas (figuras).
- III. Lecto-escritura musical.
- IV. Altura.
- V. Registros, Sonidos, Claves de Sol y Fa en 4ta línea.
- VI. Intervalos melódicos de 2das y 3ras Mayores y Menores ascendentes y descendentes.
- VII. Las Alteraciones. Distintos tipos y su función.
- VIII. Armadura de Clave (hasta 1 alteración). Orden de los sostenidos y los bemoles.
- IX. Duración
- X. Métrica. Compases binarios y ternarios, simples (denominador 4 y 8) compases compuestos (denominador 8).
- XI. Ritmo. Figuras de notas y silencios. El Puntillo. Valor absoluto y relativo de las figuras (desde la redonda hasta la corchea). Combinaciones rítmicas. Polirritmias.
- XII. Tempos: Moderato y Andante, Allegro y Adagio.
- XIII. Intensidad
- XIV. Dinámica: Matices de Piano (p), mezzopiano (mp) mezzoforte (mf) y Forte (f). Reguladores.
- XV. Signos de repetición: puntos o barras de repetición.

Saberes procedimentales

- Reconoce audio visualmente los signos y términos de la música.
- Lee entonadamente un fragmento musical.
Entona y reconoce auditivamente, Escalas e Intervalos.
- Ejecuta ritmos y polirritmias.
- Reconoce auditivamente ejercicios rítmicos y melódicos utilizando compases Binarios y ternarios.

Saberes actitudinales.

- Actitud responsable y emprendedora.
- Creatividad.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- 1-Comprobación de conocimientos mediante juegos y competencias por equipos.
- 2-Lectura oral individual y colectiva de lecciones y fragmentos musicales.
- 3-Ejecución de polirritmias en forma de juego, dividiendo el aula en dos grupos para su realización.
- 4-Reproducción escrita de melodías y ritmos.
- 5-Identificación auditiva de los tiempos fuertes en audiciones de melodías con compases binarios y ternarios (2/4 y 3/4).
- 6-Reproducción memorizada de pequeñas melodías y ritmos en forma de juegos competitivos.

NOTA: Los profesores tienen la libertad de escoger la cantidad (no menos de 5) de lecciones, así como seleccionar las que desee siempre y cuando corresponda.

Evaluación:

RAE Resultado de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Reconoce e identifica audio-visualmente los símbolos, grafías y otros elementos del lenguaje musical en partituras y/o fragmentos musicales.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las notas musicales en clave de Sol y clave de Fa. • Relaciona las tonalidades Mayores y menores correspondientes al orden de los sostenidos y bemoles en la armadura de clave con una sola alteración. • Reconoce auditivamente el nombre y la altura de los sonidos escuchados. • Reconoce y reproduce en forma escrita las distintas duraciones de los sonidos utilizando compases binarios y ternarios. • Construye y reproduce oralmente ritmos donde se encuentren figuras desde la redonda hasta la corchea y figuras con puntillo. • Lee y entona intervalos de 2da y 3ras Mayores y menores ascendentes y descendentes. • Entona y reconoce auditivamente escalas Mayores y menores con una sola alteración en la armadura de clave de forma afinada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios comprobatorios de reconocimiento auditivo y reproducción escrita. • Examen oral.
2. Analiza y reproduce escrita y oralmente melodías, ritmos y piezas seleccionadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza, y entona melodías con las tonalidades con una sola alteración con una extensión de 4 compases. • Reproduce ritmos binarios y ternarios que incluyan las figuras desde la redonda hasta la corchea con sus silencios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Examen de adiestramiento escrito • Examen oral.
3. Reconoce audio-visualmente las combinaciones de sonidos en forma melódica como	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce audio-visualmente lecciones o fragmentos musicales con 2 compases de extensión donde se utilicen sonidos en clave de Sol y en clave de Fa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproducción y reconocimiento auditivo de melodías.

resultado del desarrollo del oído musical.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce auditivamente melodías con 2 compases de extensión en tonalidades hasta una alteración en la armadura de clave. 	
4. Reconoce auditivamente y reproduce oralmente cambios de intensidad en fragmentos melódicos.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce auditivamente los distintos tipos de matices (piano, mezzopiano, mezzoforte, fuerte y reguladores) en un fragmento melódico. Solfea fragmentos melódicos utilizando los distintos matices especificados. 	<ul style="list-style-type: none"> Examen escrito. Examen Oral.
5. Diferencia auditivamente los ritmos binarios y ternarios.	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia los distintos tipos de compases (binario o ternario) en un fragmento rítmico o melódico y marca con manos o pies los tiempos fuertes del compás. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento auditivo de ritmos en compases binarios o ternarios.
Recursos didácticos:		
Piano, pizarra pentagramada, borrador, tizas, recursos multimedia, internet, computadora, proyector y Cuaderno pentagramado.		
Entorno de aprendizaje:		
Aula ventilada, con suficiente iluminación natural o artificial, protegida de los sonidos ambientales externos.		
Bibliografía:		
<ul style="list-style-type: none"> Folleto de Lenguaje Musical I. Escuela Elemental de Música “Elila Mena”. Santo Domingo. República Dominicana Cordero, Roque. (1963) Curso de Solfeo. Editorial Ricordi S.A.E.C. Buenos Aires. Argentina. Dannhausen, A. (1945) Teoría de la música. Editorial G.Schirmer. New York/London. Eslava, Hilarión (1963) Método completo de Solfeo. Editorial Ricordi Americana S.A.E.C Buenos Aires. Argentina. Pozzoli. Solfeos hablados y cantados. 		
Elaborado por: Lic. Leticia Díaz Rodríguez.	Fecha: marzo 2015	
Aprobado por: Dra. María Soledad Lockhart	Fecha: febrero 2016	

14. Elemento de Competencia: Artístico Cultural 1.5 (AC.1.5)

Elemento de competencia:

Realiza la expresión artística a través de la danza y del teatro, de rasgos de su identidad de modo personal y colectivo, haciendo uso de elementos básicos del lenguaje de las artes escénicas, dando respuesta a los requerimientos escénicos y comunicativos predefinidos para el nivel medio de formación artística.

Competencias fundamentales:

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

Saberes esenciales

Saberes conceptuales:

- Introducción a las artes escénicas. La danza y el teatro en distintas épocas y culturas.
- Géneros danzarios y teatrales.
- Elementos básicos del lenguaje escénico: lenguaje de la danza y del teatro.
- Percepción del movimiento corporal.
- Elementos básicos de técnicas de iniciación a la danza y el teatro.

Saberes procedimentales:

- Analizar la función socio-cultural de las artes escénicas en diversas épocas y contextos.
- Relacionar los diversos géneros teatrales y danzarios y su vinculación con otras manifestaciones artísticas.
- Percibir elementos del lenguaje danzario y teatral.
- Realizar interpretaciones danzarias y teatrales aplicando técnicas y elementos básicos de los lenguajes (danzario y teatral).

Indicadores de logros

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

Saberes actitudinales: <ul style="list-style-type: none"> • Valorar la actitud corporal, su estética y sus modos de expresión a través de la danza y el teatro. 	
Rango de aplicación <ul style="list-style-type: none"> • Teatro: Interpretación o recreación de fragmentos cortos de personajes de obras clásicas nacionales y universales. • Danza: Interpretación de fragmentos cortos de danzas modernas, folclóricas o contemporáneas. 	Evidencias de desempeño: <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de diferentes géneros de la danza y del teatro. • Elementos básicos de los lenguajes de las artes escénicas (danzario y teatral) • Técnicas elementales de interpretación de personajes y danzas. • Reconstruye algunas cualidades de la percepción del movimiento corporal. Interpreta personajes de fragmentos cortos de obras clásicas nacionales y universales, comunicando las características de los mismos. • Interpreta fragmentos cortos de danzas clásicas, folclóricas o contemporáneas, comunicando rasgos de su identidad.

15. Asignatura “Lenguaje Danzario y Teatral”

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	4to
Asignatura	Lenguaje Danzario y Teatral
Módulo	Formación Artístico-Cultural.
Competencias Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	2

Introducción:

El contacto y desarrollo de las artes escénicas a través de la danza y el teatro ha constituido una práctica cultural trascendente en las grandes civilizaciones, cuya herencia se ha transmitido a través de la representación dramática y obras coreográficas que reflejan en tiempo y espacio los conflictos de personajes emblemáticos, reales o mitológicos de la literatura teatral de grandes épocas de la humanidad. En este sentido, esta asignatura pretende posibilitar la introducción del estudiante al

mundo de la danza y el teatro a través de una experiencia reflexiva, lúdica que facilite el desarrollo de competencias.

Elemento de competencia:

Realiza la expresión artística a través de la danza y del teatro, de rasgos de su identidad de modo personal y colectivo, haciendo uso de elementos básicos del lenguaje de las artes escénicas, dando respuesta a los requerimientos escénicos y comunicativos predefinidos para el nivel medio de formación artística.

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. Argumenta el rol del lenguaje danzario y teatral en el devenir del desarrollo cultural de la humanidad.
2. Identifica los principales elementos presentes en el lenguaje corporal como: las expresiones mímicas, el gesto, la postura, la actitud física y las señales que se emiten con el cuerpo en la danza.
3. Analiza y valorar los diferentes tipos de percepción del movimiento corporal: percepción corporal y sensorial, percepción espacial y audiokinética.
4. Interpreta o crea fragmentos sencillos de obras escénicas que incorporen la actuación y la danza haciendo uso de los elementos básicos de las técnicas teatral y danzaría.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. Función social del teatro y la danza.
- II. El género en la danza.
- III. Los géneros teatrales.
- IV. Elementos básicos del lenguaje de la danza.
- V. Elementos básicos del lenguaje del teatro: Personaje, texto dramático, conflicto, acción dramática, hechos, desenlaces, escenas, puestas en escenas, escenografía, luces e indumentaria.
- VI. Técnicas elementales de interpretación de la danza: Clásica, moderna, contemporáneas y folclóricas y populares.
- VII. Técnicas elementales de interpretación del teatro: Para interpretación realista, distanciamiento y otras tendencias.

Saberes procedimentales:

- Enumera la función social del teatro y la danza en las distintas épocas.
- Compara los contenidos y formas de diferentes géneros de la danza.
- Describe las características de los principales géneros dramáticos: comedia, tragedia, drama.
- Diferencia los géneros teatrales y danzario de forma concisa.
- Expresa de forma oral o escrita la idea básica de las técnicas de interpretación dramática y coreográfica.
- Reconstrucción de cualidades de la percepción del movimiento corporal.
- Interpretación o crea fragmentos cortos de danzas, folclóricas o contemporáneas, comunicando rasgos de su identidad.

- Experimenta diversas formas de la representación dramática, improvisación, juego dramático.

Saberes actitudinales:

- Valora la función social del teatro.
- Respeto las diferentes estéticas de las formas teatrales y danzaría.
- Valora el uso del cuerpo y la voz como herramientas de expresión.
- Valora el cuerpo como instrumento del bailarín.
- Interés en la interpretación y concentración en el movimiento propio.
- Comunica adecuadamente las ideas y el carácter de los personajes.
- Participación cumpliendo con las indicaciones de la danza.
- Aprecia el movimiento corporal a través del ritmo o la música.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- **Exposición oral y audiovisual: A partir de utilización de sonido e imágenes y expresión oral de los textos.**
- **Método de proyectos:** En el proyecto que integra las asignaturas, involucran la interpretación de personajes.
- **Método de preguntas:** En los diversos temas comprendidos en los contenidos.
- **Simulación y juego:** Simular a través de un diseño maque o planos del escenario, diseño de vestuario.
- **Aprendizaje basado en problemas.**
- **Juego de roles:** A partir de improvisación de personajes con distintos roles.
- **Panel de Discusión:** Recopilación y análisis comparativo.
- **Mapas conceptuales:** Se recomienda para Introducción a las artes escénicas. La danza y el teatro en distintas épocas y culturas.
- **Delineación de la percepción:** En el tema de Percepción del movimiento corporal: percepción corporal y sensorial, percepción espacial y audiokinética.
- **Técnicas de producción creativa:** Utilizar diversas técnicas para la representación de personaje y expresión 11-danzaría.
- **Incorporación de las TICs en las producciones teatrales y danzaría.** (video, fotografías, proyecciones, escenografías).
- **Otro:** Asistencia a presentaciones teatrales y de danza para realizar reportes que recopile lo observado y su relación con los contenidos de las clases.

Evaluación:

RAE Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Argumenta el rol del lenguaje danzario y teatral en el devenir del desarrollo cultural de la humanidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad de conceptos y secuencia histórica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Examen escrito, y portafolio.

2. Identifica los principales elementos presentes en el lenguaje corporal como: las expresiones mímicas, el gesto, la postura, la actitud física y las señales que se emiten con el cuerpo en la danza.	<ul style="list-style-type: none"> • Valora el uso los signos y códigos de la danza y el teatro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe sobre obra dramática y obra danzaría.
3. Analiza y valorar los diferentes tipos de percepción del movimiento corporal: percepción corporal y sensorial, percepción espacial y audiokinética.	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue los usos de la percepción y la sensopercepción en la escena. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra de pequeñas pieza expresión corporal en ámbito de la danza y el teatro.
4. Interpreta o crea fragmentos sencillos de obras escénicas que incorporen la actuación y la danza haciendo uso de los elementos básicos de las técnicas teatral y danzaría.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los elementos básicos de la danza y el teatro. Y la creatividad y uso adecuado de los elementos básicos del teatro y la danza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra de resultado de pequeño fragmento.
Recursos didácticos		
<ul style="list-style-type: none"> • Proyecciones de videos de danza y teatro. • Visitas a espectáculos. • Visita páginas Web especializadas de danza y teatro. • Publicaciones de teoría y apreciación teatral. 		
Entorno de aprendizaje:		
Aula, uso de recursos multimedia para mostrar las artes escénicas en distintas épocas y culturas; uso de vídeos e Internet para la identificación de los diferentes géneros danzarios y teatrales, así como los elementos de los lenguajes y técnicas, ver presentaciones de obras teatro y de danza en instituciones culturales (teatros, centros culturales, plazas culturales, etc.).		
Bibliografía:		
<ul style="list-style-type: none"> • Libros: Cevera, J. (s.f.). Teoría y Técnica Teatral. Recuperado el 26 de 9 de 2014 • Matos, G. (2013). Libro-blog Visión del Arte. Santo Domingo, RD: Santuario. • Ontanaya, M. A. (2014). Taller de Interpretación Teatral. Madrid: CCS (E-Book Amazon). 		

- Ontañaya, M. A. (2014). Taller de Equipo Técnico Teatral. Madrid: CCS.
- Ramirez, M. C. (2014). Decorados y vestuario. Madrid: CC

Elaborado por: María de los A. Legañoa, Gilda Matos

Fecha: septiembre 2014

COMPETENCIA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LAS ARTES APLICADAS

16. Módulo de Formación Expresión Artística en las Artes Aplicadas (EAAA)

Unidad de competencia	Elementos de competencia
<p>En esta unidad se desarrolla por completo de forma simultanea la competencia Expresión Artística en las Artes Aplicadas (EAAA), de donde desprende el Lenguaje Visual, Artesanal, Textil y Decorativo, el Dibujo artístico, técnico y digital el Arte y ecología y los Recursos culturales patrimoniales.</p>	<p>Utiliza las técnicas de dibujo artístico y dibujo técnico así como aplicaciones informáticas (CAD) en un nivel básico, para expresar mediante imágenes, collages, planos y modelos simples, la representación de sus ideas, objetos o proyectos relacionados con la producción artística y artesanal.</p> <p>Realiza expresiones artísticas artesanales utilizando de forma adecuada, materiales de desechos no degradables y recursos naturales regionales y locales, realizando diseños que implican el lenguaje visual, plástico y simbólico, de manera creativa, con la aplicación de las normativas internacionales y nacionales para el proceso y uso de maquinarias, químicos y protección de la vida humana y del medio ambiente.</p> <p>Realiza proyectos que promuevan el patrimonio cultural y las producciones artesanales y artísticas de su comunidad y del colectivo de estudiantes y docentes, mediante la creación de actividades y espacios expositivos permanentes que fomenten la identidad cultural, el coleccionismo, la musealización y la investigación.</p>

17. Elemento de Competencia: Expresión Artística Artesanal (EAAA.1.1)

<p>Elemento de competencia</p> <p>Realiza expresiones artísticas artesanales utilizando de forma adecuada, materiales de desechos no degradables y recursos naturales regionales y locales, realizando diseños que implican el lenguaje visual, plástico y simbólico, de manera creativa, con la aplicación de las normativas internacionales y nacionales para el proceso y uso de maquinarias, químicos y protección de la vida humana y del medio ambiente.</p>	
<p>Competencias Fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual. 	
<p>Saberes esenciales</p> <p>Conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los materiales de desechos y recursos naturales en las expresiones artísticas artesanales tradicionales y creativas. • Los recursos naturales regionales y locales, el reciclaje y la toma de conciencia sobre la protección del medio ambiente. <p>Procedimentales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica los lineamientos de las normativas de protección medioambiental, por medio de las técnicas artesanales en la utilización de materiales de desechos y recursos naturales, en expresiones artísticas artesanales tradicionales y creativas. <p>Actitudinales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identidad, autenticidad y respeto por el medio ambiente. 	<p>Indicadores de logro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza materiales de desechos no degradables en expresiones artísticas y creativas • Expresa producciones creativas con el uso de los recursos naturales regionales y locales y las técnicas artesanales tradicionales. • Expresa su arte a través del reciclaje y tomando conciencia de la protección del medio ambiente. • Da seguimiento en el taller artesanal a las normas que posibilitan un uso adecuado de los recursos y el cuidado personal en el empleo de sustancias y maquinarias.
<p>Rango de aplicación:</p> <p>Personal, el aula y ambiente de trabajo.</p>	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos: Calidad en el manejo de los recursos naturales y materiales de desechos en las expresiones artísticas artesanales tradicionales y creativas.

- **Destrezas:** Presentación de expresiones artísticas artesanales tradicionales y creativas, utilizando materiales de desechos y recursos naturales.

18. Asignatura: “Arte Y Ecología”

Mención de la Modalidad:	Creación Y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	4to
Asignatura:	Arte y Ecología
Módulo:	Formación Expresión Artística en las Artes Aplicadas (EAAA)
Competencias Fundamentales:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	2

Introducción:

La actividad humana, la industrialización masiva, el empleo de sustancias tóxicas ha generado grandes dificultades en la preservación del equilibrio ecológico.

El arte, lejos de sumarse a este deterioro peligroso del planeta, genera soluciones al empleo ingenioso y utilitario de muchos materiales que de otra forma aumentarían el grado de polución ambiental.

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

Nuestra sociedad crece en la generación de residuos y es imperante la disposición que le damos a estos, el ejercicio de convertirlos en recursos reutilizables, a los desperdicios que genera la sociedad, se convierte en un aporte ambiental a la misma. Y cuando apoyamos esto en el contexto del arte y de la cultura, se convierte en la dualidad perfecta, de un aporte a nuestra comunidad. La materia Arte y Ecología busca que los estudiantes conozcan la potencialidad de uso de los materiales de desperdicios y su potencialidad en el arte.

Elemento de competencia

Realiza expresiones artísticas artesanales utilizando de forma adecuada, materiales de desechos no degradables y recursos naturales regionales y locales, realizando diseños que implican el lenguaje visual, plástico y simbólico, de manera creativa, con la aplicación de las normativas internacionales y nacionales para el proceso y uso de maquinarias, químicos y protección de la vida humana y del medio ambiente.

Resultados del Aprendizaje Esperados:

1. Argumenta sobre los vínculos del Arte y la Ecología.
2. Crea experiencias de vinculación con las instituciones en República Dominicana que trabajan con el medio ambiente y sus afines.
3. Elabora una descripción preliminar de materiales de desperdicios identificados en su entorno y los productos que se pueden realizar de forma creativa a partir de ellos, para convertirlos en objetos útiles y estéticos.
4. Realiza productos artísticos a partir de uno o varios de los materiales identificados en su entorno.
5. Elabora un esbozo teórico y visual de un producto nuevo; producto, extensión de línea, mercado, características de calidad, y lo pone en práctica, creando la simulación de un taller seguro, sostenible y una producción ecológica.

Contenidos:

Conceptuales:

- I. Concepto de arte.
- II. Concepto de ecología.
- III. Instituciones nacionales e internacionales de protección ambiental.
- IV. Principales normativas para el uso seguro de herramientas, equipos, materiales artesanales.
- V. Ley General de Medio Ambiente y Recursos Naturales 64-00.
- VI. Aplicaciones en la artesanía sobre los conceptos de cuidado del Medio y el uso adecuado de maquinarias y sustancias químicas en el taller artesanal.

Procedimentales:

- Realiza las visitas de apreciación ambiental a espacios naturales y a empresas artesanales que emplean materiales reusables artísticamente.
- Realiza una recolección de materiales donde identifica los que se pueden
- Reciclar desperdicios madera, metal, cerámica, papel, semillas, tela, cortezas, piedras, huesos, conchas, plástico.
- Crea un producto artístico, en uno de los materiales o la combinación de varios identificados en el entorno.

- Realiza tabla plastificada de lista de materiales y su potencial de producto artístico cultural y también características de calidad que debe tener, y cómo debe manejarse a nivel de herramientas, guantes, lentes, entre otros.

Actitudinales:

- Actitud responsable y emprendedora.
- Actitud conciencia ciudadana.
- Actitud creativa y analítica.

Actividades y estrategias de aprendizaje:

- Exposición oral y audiovisual: para presentar los conceptos de arte y ecología de forma teórica y en imágenes.
- Método de proyectos para presentar el producto realizado y su esbozo de un producto; producto, extensión de línea, mercado, características de calidad.
- Panel de discusión del levantamiento y lo aprendido en el Ministerio de Medio Ambiente, Jardín Botánico y otras instituciones de protección de recursos naturales.

Evaluación:

RAE Resultado de Aprendizajes Esperados	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Argumenta concepto de Arte y de Ecología 2. Describe las funciones de las instituciones en República Dominicana que trabajan con el medio ambiente y sus afines. 3. Elabora una descripción preliminar de materiales, productos que se pueden realizar 4. Elabora un esbozo teórico y visual de un producto nuevo ; producto, extensión de línea, mercado, características de calidad, y lo pone en práctica, creando	<ul style="list-style-type: none"> • Explica concepto de arte y ecología y su relación • Describe funciones de las instituciones de RD que trabajan con medio ambiente y sus afines. • Realiza un levantamiento en su zona de los materiales de desperdicios que se pueden utilizar y su potencialidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Examen corto de selección múltiple. • Informe escrito de las diferentes instituciones y sus funciones. • Informe escrito y oral a través de una tabla de los materiales encontrados en la zona. • Presenta un modelo de un producto artístico cultural realizado en uno de los materiales identificados en la zona. su potencial para: hacer extensión de línea, mercado destino, características de calidad, etc.

<p>la simulación de un taller seguro, sostenible, y una producción ecológica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construir un modelo con materiales reusables de los identificados y describe su potencial. 	
<p>Recursos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra para explicaciones generales. • Proyector para que los estudiantes presenten reporte de las visitas a Ministerio y Jardín Botánico. • Visitas a Ministerio de Medio Ambiente, Jardín Botánico. • Computadoras para realizar los reportes e informes de los levantamientos y las visitas. 		
<p>Entorno de aprendizaje: Aula, Recorrido por la Zona, visitas externas a los Ministerios identificados y el Jardín Botánico.</p>		
<p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Del val, alfonso. <i>el libro del reciclaje..</i> rba libros, 2011. • Diviértete reciclando: taller creativo con materiales de desecho. gadget castaño, maripi y prieto de la orden, andrés. madrid : ccs, 2004 • Ley general de medio ambiente y recursos naturales 64-00 • http://www.ambiente.gob.do/paginas/inicio.aspx • http://www.jbn.gob.do/ 		
<p>Elaborado por: Ramona M. Moreno S.</p>		<p>Fecha: 26 Enero, 2015</p>

10. Elemento de Competencia: Expresión artística artesanal en las Artes Aplicadas (EAAA.1.3)

Elemento de Competencia:

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

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>Saberes</p> <p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La interpretación de los recursos culturales y patrimoniales (material e inmaterial) y la relación con las expresiones artísticas y artesanales • Los valores, rasgos y símbolos que identifican la sociedad y la toma de conciencia de la protección del patrimonio cultural, histórico y artístico. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza elementos y recursos del patrimonio cultural a fin de propiciar y fomentar la creatividad expresada mediante sus creaciones artísticas artesanales. <p>Actitudes y valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identidad, autenticidad y respeto por los recursos patrimoniales (natural y/o cultural). 	<p>Indicadores de logros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpreta el patrimonio cultural nacional tangible e intangible, relacionándolo con las artes aplicadas y la identidad nacional. • Utiliza expresiones del patrimonio cultural prehispánico en expresiones artísticas y creativas artesanales. • Expresa producciones creativas inspiradas en las manifestaciones culturales inmateriales, atendiendo a sus características y a los símbolos distintivos de la dominicanidad, usando diversas técnicas artesanales tradicionales. • Expresa su arte a través del uso de expresiones del patrimonio cultural materiales, usando los rasgos que le identifican. • Desarrolla proyectos de investigación orientados al conocimiento, comprensión y valoración del Patrimonio Cultural.
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal, el aula , la comunidad, galerías y museos, y ambiente de trabajo en el taller artesanal. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos: Calidad en la interpretación de los recursos culturales patrimoniales plasmadas en las expresiones artísticas y artesanales. • Destrezas: Presentación de expresiones artísticas y artesanales interpretando los recursos culturales patrimoniales que forman parte de la identidad nacional.

19.

20.

21. Asignatura “Recursos Culturales Patrimoniales”

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	4to
Asignatura	Recursos culturales Patrimoniales.
Módulo	Formación para la expresión artística en artes aplicadas
Competencias Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción:	
<p>La asignatura presenta al alumno un panorama general sobre el patrimonio cultural, especialmente en su vinculación con el patrimonio histórico-artístico y, más concretamente con las diversas producciones y manifestaciones que se han generado en nuestro país a lo largo de su historia. Desde el abordaje de esta asignatura se pretende armonizar educación, patrimonio y fortalecimiento de la identidad, abordando diversos términos que engloben las características fundamentales del patrimonio, tomando en cuenta conceptos como cultura, tradición, identidad, bien cultural, entre otros; que aporten, as u vez, al enriquecimiento de su vocabulario.</p> <p>De igual modo se aspira motivar al alumno para que conozca y valoren su patrimonio, fomentando actitudes de respeto a la conservación y salvaguarda del mismo, así como la empatía y el desarrollo socio-afectivo. Los contenidos de la asignatura se estructuran de tal forma que los alumnos adquirirán un bagaje de conocimientos teóricos y prácticos que les servirán de herramienta para aplicarlos en propuestas innovadoras de diseño y producciones artísticas. Desde esta perspectiva, el patrimonio cultural también debe ser abordado como un generador de identidad y de riqueza que se halla inserto dentro de las Industrias Culturales y Creativas y se ubican en la intersección entre el arte, la cultura, los negocios y la tecnología.</p> <p>Finalmente, desde una perspectiva general, el alumno adquirirá conocimiento sobre el rol que desempeñan la conservación de bienes culturales; los museos en la salvaguardia de los bienes culturales, históricos y artísticos; el coleccionismo; y las organizaciones nacionales e internacionales que promueven su cuidado y difusión.</p>	
Elemento de competencia:	
<p>Realiza proyectos que promuevan el patrimonio cultural y las producciones artesanales y artísticas de su comunidad y del colectivo de estudiantes y docentes, mediante la creación de actividades y espacios expositivos permanentes que fomóntenla identidad cultural, el coleccionismo, la musealización y la investigación.</p>	

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. Emplea métodos y técnicas de investigación a fin de comprender las políticas internacionales y nacionales sobre conservación y protección que norman la salvaguardia del Patrimonio Cultural.
2. Reconoce los principales manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio material e inmaterial que sustentan la identidad cultural dominicana, contribuyendo así a la promoción del respeto de la diversidad y la creatividad humana.
3. Aplica en la proyección de sus diseños artesanales y artísticos características y símbolos distintivos de la dominicanidad a partir del estudios e investigaciones en torno al patrimonio cultural.
4. Diseña y organiza exposiciones permanentes, en su centro de estudio o comunidad, en los que exhiben y promueven el patrimonio cultural de su localidad, así como los productos artísticos y artesanales generados a lo largo de proceso formativo.
5. Investiga sobre el papel de la conservación respecto al patrimonio cultural, el rol de los museos y el coleccionismo para la salvaguarda de los bienes culturales.

Contenidos:

1. Saberes conceptuales:

- I. Concepto de patrimonio cultural y clasificación general de los bienes culturales según el tipo de corporeidad mostrada
- II. *Principales inventarios de bienes inmuebles en Colecciones y Museos Dominicanos*
 - a. *Bienes inmuebles existentes y Áreas Históricas Asociadas*
 - b. *Bienes intangibles existentes y Museos Asociados*
 - c. Clasificación general de los bienes culturales según el contenido o su esencia
 - d. Clasificación del patrimonio cultural según el área de influencia
 - e. Origen del patrimonio cultural dominicano
 - f. Principales recursos del patrimonio cultural dominicano
 - g. Patrimonio Cultural, Creatividad e Innovación
 - h. Patrimonio y Turismo Cultural
 - i. Patrimonio e Industrias Culturales
 - j. Patrimonio Cultural y Coleccionismo
 - k. Salvaguarda del Patrimonio Cultural
 - l. Relación entre modalidades decorativas (decoración, ornamentación y adorno) y los tres tipos principales de recursos culturales patrimoniales (inmueble, mueble e intangible) mediante las artes aplicadas de Metalistería, Herrería, Talla en madera, Ebanistería y Carpintería
 - m. Las artesanías y las artes industriales vistas desde la óptica del patrimonio cultural.

Saberes procedimentales

- Potencia la capacidad de análisis e interpretación del patrimonio, artístico y artesanal, así como su clasificación en sus contextos culturales e históricos a fin de favorecer la comprensión crítica de sus significados, valores y funciones sociales.

- Desarrolla nuevas propuestas artísticas que promueven el respeto por el patrimonio cultural y en la que fomenta valores cívicos y éticos relacionados con la diversidad cultural y la identidad.
- Experimenta nuevas posibilidades expresivas y comunicativas por medio de diferentes materiales, instrumentos y tecnología, y las aplica a sus diseños artesanales y creaciones artísticas a partir del estudio del patrimonio cultural y sus características.
- Diseña, organiza y gestiona exposiciones permanentes y temporales en su centro de estudio o comunidad en la que promueve y difunde el patrimonio cultural local y/o las creaciones artísticas y artesanales generadas a lo largo de su formación.
- Utiliza los códigos culturales y artísticos presentes en su comunidad.

Saberes actitudinales

- Valora y respeta el patrimonio natural, histórico, lingüístico, cultural y artístico, de su comunidad, región y nación, asumiendo iniciativas para su difusión, conservación y mejora.
- Fomenta actitudes de respeto, valoración y disfrute de las producciones propias, de las de los demás y de las manifestaciones artísticas y artesanales del patrimonio cultural, desarrollando la capacidad de diálogo y de análisis.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición oral: mediante la expresión oral y usando medios tecnológicos adecuados, se exponen los contenidos desde una perspectiva global, ordenados de manera sistemática, generando la participación, la reflexión, la crítica y cuestionamientos. Simultáneamente, se facilita las fuentes de consultas: bibliografía, direcciones de internet u otros medios.
- Investigación: por medio del manejo de una metodología científica, el alumno investiga un elemento relevante del patrimonio cultural local o nacional, en procura de la adquisición de unos conceptos que le aportará al desarrollo de unas capacidades. Se realizan estudios previos, trabajo de campo, entrevistas, elaboración de materiales didácticos.
- Excursiones a sitios patrimoniales: esto permite contextualizar el patrimonio de su comunidad, región o país con el propósito de enriquecimiento cultural, así como el conocimiento de costumbres y tradiciones que ayuden a la construcción de la identidad (visitas a exposiciones y museos, excursiones, viajes culturales, asistencia a festivales de cine, lecturas poéticas de autores locales, asistencia a teatros, conciertos de música, montaje de exposiciones, organización de charlas, mesas redondas, cine, etc.)
- Seminarios y exposiciones: se organiza un evento en que se aborda el tema del patrimonio cultural, exponiendo resultados de investigaciones realizadas por los alumnos, dando a conocer propuestas creativas e innovadoras aplicadas en sus creaciones artísticas y artesanales.
- Juegos de roles: a partir de la dramatización los alumnos toman iniciativas a favor del respeto, la valoración y difusión del patrimonio cultural incorporando los siguientes objetivos pedagógicos: la adquisición de nuevas habilidades de investigación y el desarrollo del potencial creativo.

- Creación de espacios expositivos (proyecto): se propone la apertura de pequeñas salas de exposición o pequeños museos comunitarios o escolares de contenido que logren en la medida de lo posible comunicar resguardar piezas de carácter histórico, antropológico, artístico o artesanal, ya sean, generadas por la comunidad, a lo largo de la historia, o por los alumnos, integrando nuevas técnicas y tecnologías de difusión.
- Elaboración de juegos didácticos: partiendo de investigaciones previas sobre los elementos que caracterizan al patrimonio cultural, dimensión simbólica de su significado, el alumno plantea por medio de diseños artesanales y creaciones artísticas nuevas propuestas que fomenten el aprendizaje y difusión de bienes culturales generados en su entorno, región o país.

Evaluación:

Resultados del Aprendizaje Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Reconoce los principales recursos culturales patrimoniales materiales e inmateriales que sustentan la identidad cultural dominicana, contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.	<ul style="list-style-type: none"> • Expone con claridad y usa los conceptos de forma adecuada, profundizando en las ideas más relevantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Debate. • Producción audiovisual. • Portafolio (compilación de imágenes fotográficas, bocetos, proyecciones de diseño) • Informe de visita a sitios patrimoniales, museos, instituciones culturales o eventos tradicionales.
2. Aplica métodos y técnicas de investigación a fin de comprender las políticas internacionales y nacionales sobre conservación y protección que norman la salvaguardia del Patrimonio Cultural.	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza propuestas donde emplea las políticas nacionales e internacionales sobre conservación en las que se valora, respeta y disfruta la riqueza y diversidad del patrimonio como herencia cultural, con participación de grupos humanos y de su propia identidad, empleando diversas técnicas artísticas, 	<ul style="list-style-type: none"> • Debate. • Producción audiovisual. • Portafolio (compilación de imágenes fotográficas, bocetos, proyecciones de diseño) . • Proyecto grupal.

	artesanales y tecnológicas.	
3. Aplica en la proyección de bocetos y dibujos de sus diseños artesanales y artísticos, características y símbolos distintivos de la dominicanidad, a partir de investigaciones en torno al patrimonio cultural.	<ul style="list-style-type: none"> • Pone en práctica habilidades y destrezas en situaciones de aprendizaje, partiendo del desarrollo de capacidades perceptivas y de Observación de la realidad al plasmar en sus diseños artesanales y creaciones artísticas, elementos y símbolos distintivos del patrimonio cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> • Debate. • Producción audiovisual. • Portafolio (compilación de imágenes fotográficas, bocetos, proyecciones de diseño). • Realiza breves textos críticos en los que analiza las principales características del patrimonio cultural de la República Dominicana.
4. Gestiona un proyecto cultural destinado a la difusión y apreciación del patrimonio identificado en su comunidad, mediante diversas actividades, tales como exposiciones permanentes y temporales en su centro de estudio o comunidad en la que promueve y difunde cada recurso cultural local y/o las creaciones artísticas y artesanales generadas a lo largo de su formación.	<ul style="list-style-type: none"> • El proyecto está estructurado e identifica el valor y el aporte que el patrimonio producirá en la industria cultural y que generará beneficios a su comunidad y a la economía nacional y a la imagen de marca-país • El proyecto promueve el patrimonio cultural, material o inmaterial, generado en su comunidad, o mediante los productos artísticos artesanales que difunden y fortalecen su valor estético, histórico y artístico. • Elabora propuestas museográficas en espacios convencionales o virtuales en los que promueve bienes culturales y artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza breves fichas para el inventario y catalogación para de piezas o/y obras artísticas producidas por la comunidad o centro de estudio. • Compila obras, objetos, producidos por la comunidad. • Realiza un registro de manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial.

	<p>producidos por su comunidad o centro de estudio.</p>	
<p>5. Investiga sobre el papel de la conservación respecto al patrimonio cultural, el rol de los museos y el coleccionismo para la salvaguarda de los bienes culturales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sobre la importancia del patrimonio como herencia cultural propia del pasado. • Investiga sobre las principales funciones del museo y el coleccionismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produce un video-documental. • Portafolio (compilación de imágenes fotográficas, bocetos, entre otros) • Extrae información de las diversas páginas web de las instituciones nacionales e internacionales que se dedican a la preservación y difusión del patrimonio. • Informe escrito de investigación sobre manifestaciones del patrimonio cultural.
<p>Recursos didácticos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Libros de textos. • Recursos multimedia. • Internet. • Instrumentos y materiales de arte. • Cámara fotográfica. • Celulares. 		
<p>Entorno de aprendizaje:</p>		
<p>Aula, laboratorio de informática, sitios patrimoniales, museos, comunidad, espacios de organizaciones culturales, visitas a eventos tradicionales, artesanales y artísticos.</p>		
<p>Bibliografía</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ UNESCO http://www.unesco.org ▪ Centro Internacional para el Estudio de la Preservación y Restauración de la Propiedad Cultural (ICCROM) Correo electrónico: iccrom@iccrom.org http://www.icomos.org/iccrom ▪ Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS) Correo electrónico: secretariat@icomos.org http://www.icomos.org • Unión Mundial para la Conservación (IUCN) Correo electrónico: mail@iucn.org http://www.iucn.org • Consejo Internacional de Museos (ICOM) 		

Correo electrónico: secretariat@icom.org

<http://www.icom.org/icom>

- Organización de Ciudades del Patrimonio Mundial (OWHC)

Correo electrónico: secretariat@ovpm.org

<http://www.ovpm.org>

- Greffe. Xavier. *El valor económico del Patrimonio*. (2014) Manual Atalaya de Apoyo a la Gestión Cultural. Universidad de Cádiz. Vicerrectorado de Responsabilidad Social, Extensión Cultural y Servicios. <http://atalayagestioncultural.es/capitulo/economia/valor-economico-patrimonio>

Elaborado por: Máximo Moya Estrella
Y Ruahidy Lombert

Fecha: Julio 2015 y junio 2017

22. Elemento de competencia Expresión Artística en las Artes Aplicadas (EAAA.1.3)

Elemento de competencia

Utiliza las técnicas de dibujo artístico y dibujo técnico así como aplicaciones informáticas (CAD) en un nivel básico, para expresar mediante imágenes, collages, planos y modelos simples, la representación de sus ideas, objetos o proyectos relacionados con la producción artística y artesanal.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes esenciales

Saberes conceptuales

- Síntesis de la historia del dibujo como expresión humana. Artistas consagrados.
- Materiales, soportes y equipos.
- Aplicación de los tipos de líneas como medio de expresión.
- Representación de las formas básicas visuales, círculos, triángulos y cuadrados.
- Medidas, proporción y encaje.
- Apunte rápido. El boceto.
- Trazado a líneas. Técnicas de sombreado, difuminado. Esfumado y tramado.

Indicadores de logro

- Argumenta sobre la historia y la evolución de la representación gráfica y su importancia.
- Reconoce las técnicas, tanto de corte artístico como técnico, recursos, medios y soportes para representar el lenguaje de las formas como soporte gráfico a ideas y proyectos creativos artesanales.

- Principios básicos de perspectiva. La tercera dimensión. La profundidad, Los tonos. El volumen, luz y sombra. Valorización tonal. Intensidad de la sombra. Luz reflejada.
- Introducción a las técnicas artísticas monocromas. Lápiz grafito, carboncillo y sanguina.
- Principales usos y aplicaciones del dibujo técnico. Formatos y soportes
- Instrumentos del dibujo técnico Y
- Herramientas digitales para el dibujo técnico.
- Tipos de líneas y sus valores tonales.
- Importancia de la rotulación normalizada.
- Geometría Aplicada
- Dimensionamiento.
- Fundamentos de la imagen
- La imagen digital. Edición
- Las escalas de representación
- Dibujo artístico digital
- Dibujo vectorial
- Diseño asistido por ordenador (C.A.D.) y el modelado tridimensional (3D) de las producciones de expresión artística y artesanal.

Procedimentales:

- Utiliza los lineamientos y las técnicas del dibujo técnico y digital en expresiones artísticas.
- Realiza bocetos de modelos artísticos y artesanales a mano alzada
- Adoptar la postura correcta
- Manejar los instrumentos.
- Manejar las escalas.
- Construir formas a partir de las figuras geométricas. Representar formas

- Representa las formas básicas, creando composiciones geométricas, naturales y artificiales como medio de expresión visual de proyectos con soluciones novedosas y ejecutables.
- Interpreta la estructura de las formas que observa e imagina.
- Elabora propuestas gráficas con fuerza expresiva, emotividad y sentimiento mientras define un estilo propio.
- Representa desde su percepción visual, y analítica, los dibujos artísticos de imágenes, figuras anatómicas, idealizaciones y objetos.
- Esquematiza las realizaciones formales y estructurales, simbólicas o imaginarias, de forma proporcionada, en proyectos artísticos artesanales para la satisfacción de necesidades de ambientación en la comunidad.
- Planifica, crea y organiza respuestas creativas a necesidades artísticas, artesanales y socioculturales de la comunidad, realizando propuestas visuales con sentido estético formal, y las plasma mediante imágenes, dibujos, ilustraciones y perspectivas.

Segunda parte: Dibujo técnico y digital

Adopta la postura correcta para observar con relación a su entorno.

<p>bidimensionales. Vista en planta, las elevaciones. Cortes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar las herramientas digitales en la representación de objetos. • Rotular bajo las normas estandarizadas • Realiza bocetos en diferentes proyecciones y vistas, a mano alzada y con instrumentos: regla, cartabón, compás, curvigraphos. • Realiza dibujos digitales sencillos proyectando objetos simples en planta, elevación frontal, lateral, perspectiva axonométrica e isométrica. <p>Actitudes y valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Limpieza • Organización del trabajo en cada etapa • Identidad, autenticidad y respeto a la expresión y comunicación. • Actitud curiosa y de indagación científica, para aprender y resolver problemas por cuenta propia 	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona los instrumentos adecuados para crear dibujos convencionales Aplica las diferentes clases de líneas de acuerdo a las normas internacionales del dibujo técnico y digital • Emplea el uso de la escala como herramienta de precisión en la elaboración de formas. • Incorpora la tipografía, letras símbolos y números a sus dibujos. • Aplica la Geometría para la representación gráfica de formas u objetos • Emplea el diseño asistido por ordenador CAD para facilitar las labores de creación. • Dibuja los diferentes planos de proyección en el espacio y la posición de los objetos. • Aplica el dibujo técnico en una variedad de productos artesanales de uso cotidiano • Expresa sus ideas utilizando modelado de volúmenes simples en tres dimensiones
<p>Rango de aplicación:</p> <p>En el aula, Centros culturales, museos y galerías de artes (espacios presenciales y virtuales)</p>	<p>Evidencias de desempeño:</p> <p>Conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumentación de las técnicas de dibujos y procedimientos de representación <p>Destrezas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica el dibujo artístico, técnico y digital en una variedad de productos artesanales de uso cotidiano

23. Asignatura: “Dibujo Artístico, Técnico y Digital”

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	4to
Asignatura	Dibujo Artístico, Técnico y Digital
Módulo	Formación para la Expresión Artística en artes aplicadas (EAAA)
Competencias fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
Introducción:	
<p>En la sociedad actual, existen numerosos referentes culturales y especialmente visuales, que utiliza el artista artesano creador en su proceso creativo, le resulta inminentemente necesario codificar y representar los elementos de su contexto y de la vida como fuente de inspiración.</p> <p>Por ello, dentro de esta asignatura el alumno podrá utilizar el conocimiento de la representación visual a través de diferentes medios, y técnicas del dibujo artístico además del dibujo técnico, como componente de la expresión gráfico-plástica para la interpretación y motor de la creación artística. El dibujo artístico es un lenguaje precursor de los referentes culturales, es la forma más universal de comunicación humana y por su potencial se constituye en la obra primigenia de todo artista y artesano creador en la estructura elemental de la producción artesanal.</p> <p>La asignatura tiene como objeto dotar de las técnicas básicas de la representación gráfica, primero desde el punto de vista creativo y artístico, logrando sus primeras ideas en bocetos de buena calidad, y luego desde el punto de vista técnico, según normativas de representación en diversas vistas, elevación, planta, perspectiva, para que el estudiante pueda plasmar sus diseños, de modo que pueda interpretar y producir planos para creación de objetos artesanales y artísticos, utilizando programas informáticos.</p>	
Elemento de Competencia:	

Utiliza las técnicas de dibujo artístico y dibujo técnico así como aplicaciones informáticas (CAD) en un nivel básico, para expresar mediante imágenes, collages, planos y modelos simples, la representación de sus ideas, objetos o proyectos relacionados con la producción artística y artesanal.

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

1. Argumenta sobre la historia de la representación gráfica y su importancia.
2. Aplica las técnicas, tanto de corte artístico como técnico, recursos, medios y soportes para representar el lenguaje de las formas como soporte gráfico a ideas y proyectos creativos artesanales.
3. Representa el mundo de las formas básicas, creando composiciones geométricas, naturales, anatómicas y artificiales como medio de expresión visual de proyectos con soluciones novedosas y ejecutables.
4. Interpreta la estructura de las formas que observa e imagina.
5. Elabora propuestas gráficas con fuerza expresiva, emotividad y sentimiento. Desarrolla estilo propio.
6. Representa desde su percepción visual, y analítica, los dibujos artísticos de imágenes, figuras anatómicas, idealizaciones y objetos.
7. Esquematiza las realizaciones formales y estructurales, simbólicas o imaginarias en proyectos artísticos artesanales para la satisfacción de necesidades de ambientación en la comunidad.
8. Planifica, respuestas creativas a necesidades artísticas, artesanales y socioculturales de la comunidad, realizando propuestas visuales con sentido estético formal, y las presenta mediante imágenes, dibujos, ilustraciones y perspectivas.
9. Explica los términos asociados al mundo de la imagen digital
10. Crea composiciones, collages y fotomontajes de imágenes para la producción de dibujos y nuevos diseños digitales.
11. Utiliza los principios del dibujo técnico para crear o interpretar planos de ensamblaje.
12. Emplea el diseño asistido por ordenador CAD para facilitar las labores de creación.
13. Expresa sus ideas utilizando modelado de volúmenes simples en tres dimensiones
14. Aplica el dibujo técnico en una variedad de productos artesanales de uso cotidiano

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. Principales usos y aplicaciones del dibujo artístico, técnico y digital. Formatos y soportes
- II. Instrumentos y materiales del dibujo artístico, y su empleo.

- III. Técnicas de proporción, encajado y composición en el dibujo artístico y creativo.
- IV. Instrumentos y materiales del dibujo técnico y su empleo.
- V. Tipos de líneas y sus valores de representación.
- VI. Acotación.
- VII. Rotulación normalizada.
- VIII. Geometría aplicada.
- IX. Fundamento de Geometría Descriptiva para aplicar al Dibujo Técnico: Sistema diédrico ortogonal y vistas.
- X. Herramientas digitales para el dibujo técnico.
- XI. Composición de imagen fotográfica.
- XII. Fundamentos de Dibujo Técnico.
- XIII. Diseño Asistido por Ordenador (C.A.D.)
- XIV. Introducción al modelado tridimensional (3D)

Saberes procedimentales:

- Aplica el dibujo artístico, en la representación de objetos artesanales.
- Representa desde su percepción visual, y analítica, los dibujos artísticos de imágenes, figuras anatómicas, idealizaciones, composiciones y objetos.
- Maneja los materiales, instrumentos como lápices, regla, escuadra, cartabón, escalímetro, compás de precisión, curvígrafo.
- Aplica el uso de la escala con precisión
- Rotula bajo las normas estandarizadas.
- Elabora formas a partir de las figuras geométricas.
- Representar formas bidimensionales, vista en planta, las elevaciones, cortes y perspectivas.
- Usa las herramientas digitales CAD en la representación de formas y objetos.

Saberes actitudinales:

- Limpieza, orden, responsabilidad.
- Adopta una postura correcta.
- Curiosidad.
- Aplicación y seguimiento del método científico.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. Registros y bocetos de observaciones de objetos y composiciones desde diversas posiciones y puntos de vista
2. Proyectos de prácticas y creación artística, así ejecuta, plantea y propone soluciones a propuestas viables para la creación de objetos y espacios
3. Bitácora, cuadernillo de apuntes y bocetos de esquemas de ideas.
4. Exposición de trabajos individuales, muestra los contenidos aplicados por la naturaleza grafica del dibujo, demostración de las asignaciones prácticas, creatividad, ideas e imaginaciones implementadas, aproximación mejor al conocimiento.
5. Portafolios de evidencias, compendio representativo de los niveles de calidad alcanzados en la representación de elementos formales y estructurales en el dibujo artístico, técnico y digital. Mayor capacidad de respuesta.
6. Exposiciones colectivas, recoge todo el proceso desarrollado con las críticas y autocríticas, muestra de los conocimientos adquiridos y las técnicas artísticas aplicadas, así como las acciones desarrolladas con los problemas de la comunidad. Colaboración y comunicación constructiva.
7. Exposición visual: Como introducción a los fundamentos de la imagen digital y del dibujo técnico.
8. Método pragmático: El estudiante seguirá las instrucciones emulando las acciones que realiza el profesor hasta alcanzar los mismos resultados.
9. Método de proyecto: El estudiante demostrará los conocimientos adquiridos ejecutando un proyecto por cuenta propia.

Evaluación:

RAE	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<p>PRIMERA PARTE: Dibujo Artístico</p> <p>1. Argumenta sobre la historia y la evolución de la representación gráfica y su importancia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica conceptos de dibujo, tipos de dibujo, dibujo artístico y dibujo técnico. • Reconoce datos básicos de la historia del dibujo. Identifica las obras dibujantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta correctamente en un debate con preguntas y respuestas sobre el tema. • Identifica imágenes acerca de dibujos reconocidos universalmente. • Representa los tipos de línea.

<p>2. Reconoce las técnicas, tanto de corte artístico como técnico, recursos, medios y soportes para representar el lenguaje de las formas como soporte gráfico a ideas y proyectos creativos artesanales.</p> <p>3. Representa las formas básicas, creando composiciones geométricas, naturales y artificiales como medio de expresión visual de proyectos con soluciones novedosas y ejecutables.</p> <p>4. Interpreta la estructura de las formas que observa e imagina.</p>	<p>importantes y sus características.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica adecuadamente los elementos visuales que definen y estructuran un dibujo. • Dibuja usando las líneas y sus tipos, como estructura de la representación visual • Relaciona su entorno a partir del círculo, cuadrado y triángulo con formas objetuales que usa en su entorno • Expresa con detalle formas de su imaginación 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra en la práctica los conocimientos adquiridos mediante una exposición audiovisual. • Realiza prácticas de dibujo con objetos y ejercicios mediante trazos en diferentes direcciones. • Portafolios individuales y exposición de grupo.
--	--	--

<p>5. Elabora propuestas gráficas con fuerza expresiva, emotividad y sentimiento mientras define un estilo propio.</p>		
<p>6. Representa desde su apreciación visual, y analítica, los dibujos artísticos de imágenes, idealizaciones y objetos, así como formas geométricas y anatómicas.</p> <p>7. Esquematiza las realizaciones formales y estructurales, simbólicas o imaginarias, de forma proporcionada, en proyectos artísticos artesanales para la satisfacción de necesidades de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relación de las partes y el todo. • Maneja esquemas de formas ordenadas y proporcionadas. • Esquematiza dentro del formato de trabajo, encuadrando las formas proporcionalmente • Aplica el cánon de la figura humana • Realiza ejercicios aplicando la proporción visual. • Aplica el método de relaciones proporcionales esquemática en sus bocetos. • Realiza prácticas interpretando la perspectiva y la tercera dimensión. • Aplica valorización tonal según la luz y 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla prácticas y asignaciones continuas. • Corrección de prácticas diarias y de evaluación continuas. • Portafolios individuales y exposición de grupo. • Evaluaciones cualitativas y cuantitativas en el portafolio de trabajos.

<p>ambientación en la comunidad.</p> <p>8. Planifica, crea y organiza respuestas creativas a necesidades artísticas, artesanales y socioculturales de la comunidad, realizando propuestas visuales con sentido estético formal, y las plasma mediante imágenes, dibujos, ilustraciones y perspectivas.</p>	<p>la sombra inciden sobre los cuerpos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea composiciones, dibujos, collages y fotomontajes de imágenes para la producción de dibujos y nuevos diseños . 	
<p>Segunda parte: Dibujo técnico y digital</p> <p>9. Adopta la postura correcta para observar con relación a su entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza el espacio, la iluminación eficiente y ventilación. • Valora las posturas adecuadas para el mejor desempeño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discusiones orales. • Lluvias de ideas.
<p>10. Selecciona los instrumentos adecuados para crear dibujos convencionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuja con los instrumentos y soportes para el dibujo técnico 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de dibujos con diferentes instrumentos

	<ul style="list-style-type: none"> • Elige los necesarios para sus propósitos. 	
11. Aplica las diferentes clases de líneas de acuerdo a las normas internacionales del dibujo técnico y digital	<ul style="list-style-type: none"> • Traza diferentes tipos de líneas • Emplea los valores tonales y figuras geométricas, • Realiza formas combinando las diferentes tipos de líneas 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio práctico. Trazado de líneas, rectas, inclinadas, ángulos. medios convencionales
12. Emplea el uso de la escala como herramienta de precisión en la elaboración de formas.	<ul style="list-style-type: none"> • Implementa el uso correctamente de las escalas. • Dibuja con precisión formas u objetos en la elaboración de los planos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio práctico de precisión y proporción de las de formas u objetos.
13. Incorpora la tipografía, letras símbolos y números a sus dibujos.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza la rotulación normalizada para la información escrita en sus dibujos • Incorpora la tipografía (letras, símbolos, números) en plantas, elevaciones y secciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio de letras, números y símbolos de acuerdo a la Altura Nominal en elaboración de planos.
14. .Aplica la Geometría para la representación gráfica de formas u objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza la Geometría como medio para dibujar formas u objeto en sus composiciones artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trazado de formas geométricas, triángulos rectángulo, cuadrados, círculos, circunferencias polígonos.

	<ul style="list-style-type: none"> Realiza formas combinando las diferentes formas geométricas. 	
<p>15. Emplea el diseño asistido por ordenador CAD para facilitar las labores de creación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Emplea medios digitales para la elaboración de formas u objetos Incorpora programas digitales a sus dibujos. 	<ul style="list-style-type: none"> Escala de valoración. Dossier de Dibujos de objetos y formas representados con medios digitales
<p>16. Dibuja los diferentes planos de proyección en el espacio y la posición de los objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Toma en cuenta la forma y tamaño de los objetos, Representa los objetos de forma manual y digital a través de su imagen, sobre un plano de proyección. 	<ul style="list-style-type: none"> Obtención de las diferentes vistas de los objetos. PORTAFOLIO DIGITAL,
<p>17. Aplica el dibujo técnico en una variedad de productos artesanales de uso cotidiano.</p>		
<p>18. Expresa sus ideas utilizando modelado de volúmenes simples en tres dimensiones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Modela volúmenes simples en 3D Compone elementos más complejos combinando volúmenes simples. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentar Modelo 3D.
<p>Recursos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de recursos didácticos visuales: imágenes, composiciones en el aula, talleres demostrativos de las técnicas, uso de internet para visitar museos virtuales, tutoriales de dibujo e investigar sobre sus proyectos culturales e ideas a desarrollar. Materiales a utilizar: papel manilo, papel bond y papel ingres, 		

- Carboncillo, lápiz grafito y sanguina.
- Goma de leche, cinta pegante, toalla absorbente, caja de chinchetas.
- Recursos tecnológicos: proyector, laptop e internet.
- Salón de clase equipado con proyector
- Laboratorio con Ordenadores equipados con diversos programas de dibujo y diseño.
 - Adobe Photoshop (Retoque fotográfico)
 - Autodesk AutoCAD (Diseño Asistido por Ordenador C.A.D.)
 - SketchUp (Diseño 3D)

Entorno de aprendizaje:

- Laboratorio de computadoras.
- Aula, talleres, visita a museos, visitas a talleres de artistas nacionales, museos de dibujo virtuales, galerías, fundaciones, ferias artesanales, y entidades relacionadas.

Bibliografía:

- **Jensen, C., & Mason, F. (1991). *Fundamentos de Dibujo* (3era ed.). Mexico: McGraw-Hill.**
- Parramón, José M. (2004): El Gran Libro del Dibujo. Ediciones Parramón, Barcelona, España.
- María Fernanda Caval (2014): Fundamentos de Dibujo Artístico. Editorial Parramón, Barcelona, España.
- Peter, Gray (2007): Aprende a Dibujar. Editorial Taschen Benedikt.
- Helen Birch (2014): Dibujar, Trucos, Técnicas y recursos para la Inspiración Visual. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España.
- José M. Parramón, Ramón de J. Rodríguez y María F. Canal. (1997): Dibujo-Técnicas_Manuales Parramón. Editorial Parramón, Barcelona, España.
- María F. Canal (2000): Luz y sombras. Ediciones Parramón, Barcelona, España.
- David Sanmiguel. (1998): Perspectiva y Composición. Manuales Parramón. Editorial Parramón. Barcelona, España.
- <https://www.pinterest.com/drawdrawdraw/>

Elaborado por: Arq. Engelbert Peña,
Arq. Arellys Subero Maceo y Arq. Olga
Roberts

Fecha: Enero 2015

Colaboración: Dra. Maria Soledad
Lockhart

Fecha: Junio 2017



Ilustración 3 Taller de Creación y Producción Artesanal en Madera.

BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL EN METAL Y MADERA

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

(5^{to.})

SEGUNDO AÑO

5^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL EN METAL Y MADERA

En el segundo año de formación, el estudiante se adentra en el desarrollo de la producción artística en Madera, la cual le hace descubrir muchas posibilidades desde lo decorativo y también funcional, por medio de objetos, muebles y detalles cotidianos que resultan atractivos y útiles para fines creativos y comerciales. De esta manera, el participante diseña objetos a escala, y aprende las técnicas más importantes para construir piezas de madera, así como la forma de dar terminación de calidad, y a la vez se entrena en un proyecto de simulación, en la forma de organizar un taller de producción de artesanías en madera, así como en los fundamentos para crear su negocio.

24. Módulo de Formación para la creación y producción artística artesanal en Madera

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Crea productos artesanales en madera tomando en cuenta la proyección de diseños novedosos, mediante las técnicas de tallado, calado, torneado y ensamblado con una terminación de calidad aplicándolo a la gestión	1. Realiza piezas artesanales en madera empleando las técnicas de calado, tallado, ensamblado y torneado, a partir de un diseño novedoso. <i>Taller de calado, tallado, ensamblado y torneado en madera</i>
	2. Aplica las técnicas de elaboración y acabado de objetos en madera, partiendo de un diseño, para dar terminación de calidad, mediante pulido, barnizado, teñido, policromado en la madera según las propiedades de cada tipo de fibra, de acuerdo a los usos y contexto cultural y geográfico. <i>Taller de terminación y acabados en madera.</i>

empresadora de un taller artesanal	3. Relaciona las artesanías de madera y otros materiales de uso tradicional, investigando su origen y técnicas de elaboración, para recrear una producción enriquecida, basándose en los procedimientos usados históricamente. <i>Artesanías tradicionales en Madera y materiales afines</i>
	4. Gestiona el montaje y funcionamiento de un taller de artesanía en madera y utiliza las herramientas y equipos, de acuerdo a las especificaciones requeridas de cada uno, siguiendo los pasos del proceso de producción de manera organizada. <i>Gestión del Taller de Madera y Proceso de Producción.</i>
	5. Ejecuta diseños creativos de las piezas, objetos y mobiliarios de madera, a través de representaciones bidimensionales y tridimensionales, mediante diversas técnicas de creatividad, tomando en cuenta la evolución de las técnicas en el contexto nacional, universal así como en piezas innovadoras del arte visual y artesanal contemporáneo. <i>Diseño Creativo, Bi y Tridimensional en Madera</i>
	6. Maneja los procedimientos para la creación e instalación de una pequeña empresa, a través de la presentación de trabajos simulados, tomando en cuenta los pasos legales que se deben cumplir. <i>Creación de la pequeña empresa</i>

25. Creación y Producción Artística Artesanal en Madera CPAAM-A.1.1

Elemento de competencia

Gestiona el montaje y funcionamiento de un taller de artesanía en madera y utiliza las herramientas y equipos, de acuerdo a las especificaciones requeridas de cada uno, siguiendo los pasos del proceso de producción de manera organizada.

Competencias fundamentales :Competencia Ética y Ciudadana-Competencia Resolución de Problemas
-Competencia Ambiental y de Salud-Competencia Científica-Competencia Pensamiento Lógico y

Versión Preliminar

<p>Saberes esenciales</p> <p>Conocimientos:</p> <p>Las técnicas del proceso de producción de piezas muebles y de mobiliarios en madera de acuerdo a sus usos en expresiones artísticas artesanales en madera.</p> <p>Relación de los objetos de uso cotidiano con las dimensiones humanas. Ergonomía</p> <p>Creación de piezas artesanales</p> <p>Destrezas:</p> <p>Maneja las técnicas del proceso de producción de mobiliarios para diferentes ambientes y actividades humanas</p> <p>Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller , cuidando los detalles técnicos de cada paso y normativas de uso del equipo.</p> <p>Toma decisiones en torno a la mejora de un proceso de producción en ejercicio de simulación o experimentación.</p> <p>Actitudes y valores: Identidad - Autenticidad – Disciplina - Respeto</p>	<p>Indicadores de logro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce objetos de madera (mobiliarios, objetos decorativos artesanales, objetos funcionales diversos) a partir de un diseño previo o un plano siguiendo las especificaciones técnicas • Aplica las técnicas del proceso de producción de diferentes piezas muebles, de acuerdo a su uso, en las artesanías en madera. • Maneja los mobiliarios y su función dentro de diferentes ambientes(arquitectura, ambientes sociales, oficinas, ejecutivos, negocios, playa, campo) relacionando la estética y la funcionalidad, en estudios ergonómicos • Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller , cuidando los detalles técnicos de cada paso y normativas de uso del equipo. • Toma decisiones pertinentes en cuanto al manejo de los procesos del taller en experiencias de simulación y en prácticas de taller .
<p>Rango de aplicación:</p> <p>Personal, el aula, ambiente de trabajo, ambientes decorativos, feria artesanal</p>	<p>Evidencias de desempeño</p> <p>Portafolio de diseños</p> <p>3 piezas realizadas a escala 1:1</p> <p>Silla, mesa, lámpara o accesorio decorativo</p>

26. Asignatura: Gestión del Taller de Madera y Procesos de Producción

Mención de la Modalidad		Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	5to	
Asignatura	Gestión del Taller de Madera y Procesos de Producción	
Módulo	Formación para la creación y producción en madera	
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. 	
Horas	3	
Introducción:	<p>Por medio de esta asignatura se realiza una revisión de los aprendizajes concernientes al funcionamiento de un taller artesanal. Cada diseño contiene un componente artístico, y un componente técnico, por lo que exige una estricta planeación de los procesos de cada técnica. Es la efectividad de estos eslabones en la producción del objeto , lo que puede garantizar una mayor calidad y ventaja competitiva en el mercado del arte artesanal. Es por esta razón que la Gestión del Taller y Proceso de Producción del Madera, adquiere una gran importancia en el desarrollo de la especialidad.</p> <p>El punto central será la elaboración de mobiliarios con aplicaciones artísticas basadas en el patrimonio arquitectónico y artístico nacional que los hagan piezas exclusivas, agregándoles valor simbólico, estético, y de utilidad.</p>	
Elemento de Competencia:		

Gestiona el montaje y funcionamiento de un taller de artesanía en madera y utiliza las herramientas y equipos, de acuerdo a las especificaciones requeridas de cada uno, siguiendo los pasos del proceso de producción de manera organizada.

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

- Produce objetos de madera simples tales como mobiliarios, objetos decorativos artesanales, y objetos funcionales diversos a partir de un diseño previo o un plano siguiendo las especificaciones técnicas y el cuidado del patrimonio cultural y natural en madera
- Aplica las técnicas del proceso de producción de diferentes piezas muebles, de acuerdo a su uso, en las artesanías en madera.
- Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller, cuidando los detalles técnicos de cada paso y normativas de uso del equipo.
- Toma decisiones pertinentes en cuanto al manejo de los procesos del taller en experiencias de simulación y en prácticas de taller

Contenidos:

Saberes Conceptuales:

- Clasificación de los mobiliarios y sus usos.
- Características de los muebles según el espacio al que va dirigido.
- El mobiliario como expresión artística.
- La organización de un taller de producción en madera

Saberes Procedimentales:

Emplea las técnicas de producción en madera de forma secuencial y eficiente

Maneja con un orden lógico y funcional de un taller, cuidando los detalles técnicos de cada paso y normativas de uso del equipo.

Toma decisiones en torno a la mejora de un proceso de producción en ejercicio de simulación o experimentación.

Saberes Actitudinales:

- Creatividad
- Identidad
- Autenticidad
- Ética
- Responsabilidad
- Esfuerzo
- Respeto por el medioambiente
- Respeto por la conservación del patrimonio arquitectónico en madera nacional.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposiciones audiovisuales: preparar presentaciones en power point que ilustren los conceptos expuestos en cada uno de
- Los contenidos del programa. Estas presentaciones podrían estar acompañadas de videos o tutoriales descargados de internet o preparados para tales fines.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Proyectos y Asignaciones para la casa: asignar trabajos para realizarlos en casa o el taller fuera de horas de clases.

Evaluación:

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

<p>1. Produce objetos de madera tales como mobiliarios, objetos decorativos artesanales, y objetos funcionales diversos a partir de un diseño previo o un plano siguiendo las especificaciones técnicas y el cuidado del patrimonio cultural arquitectónico y natural en madera</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sobre los pasos a dar desde el diseño a la producción final en un taller de mobiliarios • Demuestra respeto por la conservación del patrimonio arquitectónico y cultural en maderas nacionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral • Prácticas en clase. • Practicas en talleres artesanales.
<p>2. Aplica las técnicas del proceso de producción de diferentes piezas muebles, de acuerdo a su uso, en las artesanías en madera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona las técnicas más adecuadas para una producción de calidad • Toma en cuenta el reciclado de materiales y residuos del proceso para incorporarlos 	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas en clase/casa para producir un número • Determinado de ideas originales para satisfacer una necesidad en un tiempo definido.

<p>3. Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller , cuidando los detalles técnicos de cada paso y normativas de uso del equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Toma en cuenta Normativas nacionales para el uso de la madera • Integra en el diseño del proyecto las normas internacionales (ISO) y UNE • Prueba de 	
<p>4. Utiliza de manera eficiente los equipos técnicos necesarios en la creación de piezas en madera, combinado con otros materiales afines, en línea de productos.</p>	<p>Controla los tiempos de producción, el gasto de energía, materiales y personal, presentación del producto, transporte hasta llegar al cliente, en relación al tipo de obra, y</p>	

<p>5. Toma decisiones pertinentes en cuanto al manejo de los procesos del taller</p>	<p>Crea experiencias de simulación y prácticas de taller de forma colaborativa Aplica las normativas de calidad para la producción en madera Estudia casos de</p>	
<p>• Recursos didácticos:</p>		
<p>Materiales: Masilla de modelar, bloques de arcilla, bloques de hielo seco, barras de jabón de cuaba, Papel bond 8.5"x11", lápices de grafito HB, goma de borrar, lápices de colores, libreta de apuntes. Herramientas: Gubias, cuchillas, bisturís, espátulas para modelar masilla, reglas de corte. Equipos y herramientas del taller de madera. Estanterías, mesas y bancos Equipos: Datashow, computadora con internet, pantalla para proyecciones</p>		
<p>Entorno de aprendizaje:</p>		
<p>Espacio: Buena iluminación y ventilación. Área con puertas, ventanas y pisos lisos. Mobiliario: Mesas de trabajo tipo taller y banquetas, repisas para colocar trabajos de muestra, armario para almacenar materiales, lockers para estudiantes, pizarras (blanca y verde) Taller según especificaciones de taller de ebanistería</p>		
<p>Bibliografía:</p>		

- Rodríguez, Angélica (2013): "El Mueble de Madera Dominicana. Referencia, Análisis y Perspectivas".
- Pascual Miró, Eva (2013): "Decoración de la Madera" Ed. Parramón
- Gilbert, Vicenc (2011): "Trabajos en Madera" Ed. Parramón
- Camí, Josep Maria (2011): "La Talla, Escultura en Madera" Ed. Parramón
- Petiti Martínez, Rene (2009) "Protección y conservación de la madera (2a. Ed.)" Ed. Torculo, La Coruña
- Rojas, María Eugenia (2007) "La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño" books.google.com.do
- Vilchis, Luz del Carmen (2002) "Metodología del diseño, fundamentos teóricos" Ed. UNAM
- Foster, Jack (1999) "Como generar Ideas" Ed. Norma
- Walton, Stewart (1998) "Diseños creativos con madera: técnicas básicas y proyectos decorativos para el hogar". Ed. Oniro, Barcelona.
- Jackson, Albert (1998) "Clases de Madera. Guía CEAC de la madera". Ed. CEAC, Barcelona.
- Normas de Calidad en las industrias de la madera y el mueble. Publicado en

Elaborado por: D. I. Miguel N. Khoury

Fecha: Abril 2016
Julio 2017

27. Creación y Producción Artística Artesanal en Madera CPAAM-A.1.2

Elemento de competencia

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

Competencias Fundamentales

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

Saberes esenciales

Conceptuales:

- Las técnicas históricamente usadas en producciones tradicionales con madera
- Los diseños y usos tradicionales en la producción de piezas artísticas artesanales
- Elaboración de diversas figuras y objetos artesanales en madera, y en materiales afines, de residuos vegetales, tales como cáscaras, semillas, cortezas, frutos, coco, musú, hoja de plátano, y figuras tales como santos de palo, animales tallados y policromados, objetos decorativos de madera, sillas típicas, objetos musicales típicos, tales como tamboras, palos, o atabales, maracas, panderetas, sonajeros, entre otros. Motivos de estampas típicas, representación de personajes del carnaval y otras manifestaciones.

Procedimentales:

- Maneja las técnicas y diseños tradicionales en expresiones artísticas

Indicadores de logro:

- Analiza los Fundamentos históricos de la artesanía tradicional dominicana.
- Utiliza los diferentes materiales en específico la madera, como materia prima para la elaboración de sus piezas artesanales
- Utiliza los diferentes materiales como residuos vegetales y otros, como materia prima para la elaboración de sus piezas artesanales
- Utiliza las diferentes técnicas para la elaboración de sus productos artesanales
- Usa los instrumentos necesarios en la elaboración de sus productos para los diferentes materiales.
- Realiza piezas populares, con identidad nacional.

<ul style="list-style-type: none"> Utiliza los diferentes materiales como residuos vegetales y otros, como materia prima para la elaboración de sus piezas artesanales. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identidad, autenticidad y respeto a las tradiciones culturales. 	
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Personal, el aula, ambiente de trabajo y en producciones de la artesanía tradicional. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> Destrezas: Presentación de expresiones artísticas artesanales en madera combinando otros materiales típicos utilizando los diseños y técnicas tradicionales.

28. Asignatura: Artesanías Tradicionales en Madera y Materiales Afines

Mención de la Modalidad		Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	5to	
Asignatura	Artesanías Tradicionales en Madera y Materiales Afines	
Módulo	Formación para la Creación Y Producción artística artesanal en Madera	
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 artesanía tradicional dominicana posee una rica manifestación artística donde el pueblo dominicano ha creado sus propias interpretaciones a partir de la herencia de nuestros aborígenes con piezas estéticas y utilitarias.</p> <p>Esta asignatura tiene como objeto introducir a los estudiantes en la exploración de las artesanías tradicionales de cada región, con un especial énfasis en la fabricación de objetos de Madera, tales</p>		

como figuras, tallas, sillas, objetos producidos con jícara de coco, higüeros tallados y calados, objetos, sonajeros, santos de palo, marcos en madera tallada, penca de palma, musú, figuras de hoja de plátano y hoja de maíz, textiles: alfombras, muñecas bordados, así como trajes típicos, caretería, artesanías tradicionales en papel, fundamentados en la tradición, en el folclore, fabricación de instrumentos musicales vernáculos tradicionales, y el uso apropiado de las herramientas necesarias para su elaboración.

Competencia:

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

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

- Analiza los Fundamentos históricos de la artesanía tradicional dominicana.
- Utiliza los diferentes materiales como materia prima para la elaboración de sus piezas artesanales
- Utiliza los diferentes materiales como la madera y residuos vegetales y otros, como materia prima para la elaboración de sus piezas artesanales
- Utiliza las diferentes técnicas para la elaboración de sus productos artesanales
- Usa los instrumentos necesarios en la elaboración de sus productos para los diferentes materiales.
- Realiza piezas populares, con identidad nacional.

Contenidos:**Saberes conceptuales:**

- I. Fundamentos de la artesanía dominicana. Ruta artesanal de la artesanía en madera.
- II. Los materiales artesanales. Materia prima y su entorno.
- III. Las técnicas tradicionales. Usos y aplicaciones.
- IV. Instrumentarías para la elaboración de piezas. Usos y aplicaciones.
- V. Elaboración de piezas artesanales. Tipos y usos.
- VI. Diversidad de piezas. Formas de Comercialización.

Saberes procedimentales:

- Analizar el recorrido histórico de la artesanía tradicional dominicana
- Utilizar materiales tradicionales en concordancia con el medio ambiente
- Manejar las técnicas, diseños y herramientas tradicionales en expresiones artísticas artesanales con madera y residuos vegetales tales como cáscaras, semillas, hojas de plátano, el coco, piezas talladas en madera y combinaciones de varios materiales.
- Utilizar los instrumentos adecuados en cada elaboración.
- Producir diversas piezas aptas para la comercialización.

Saberes actitudinales:

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

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

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

Evaluación:

RAE Resultado De Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Analiza los Fundamentos históricos de la artesanía tradicional dominicana.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza el recorrido histórico de la artesanía dominicana en las técnicas de la talla, ensamblaje, calado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reporte de la Investigación de los procesos históricos y culturales apoyado en Mapa conceptual.
2. Utiliza los diferentes materiales como residuos vegetales y otros, como materia prima para la elaboración de sus piezas artesanales	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas con el uso materiales encontrados y recolectados transformándolos en objetos tradicionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición
3. Utiliza las diferentes técnicas para la elaboración de sus	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las técnicas apropiadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de piezas artesanales, y presenta exposición

productos artesanales	Calado, tallado, torneado y ensamblado	
4. Usa los instrumentos necesarios en la elaboración de sus productos para los diferentes materiales.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza la instrumentaría apropiada para la producción artesanal. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación de los instrumentos de acuerdo a las características de elaboración de la pieza.
5. Realiza piezas populares, con identidad nacional.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza materia prima local. Crea diseños novedosos y realiza un modelo. 	<ul style="list-style-type: none"> Expone sus producciones artesanales en el mercado local y fomentar las artesanías tradicionales.

Recursos didácticos:

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

Entorno de aprendizaje:

Aula-Taller

Bibliografía:

- Catálogo de la Artesanía Dominicana En https://issuu.com/vicepymes/docs/artesania_2bc_low
- Carlos Andújar. Identidad Cultural y Religiosidad Popular. Editora COLE. Santo Domingo, R.D. 1999.
- Dr. Marcio Veloz Maggiolo. Arqueología Pre-Histórica de Santo Domingo McGraw Hill, Singapur, 1992
- Fradique Lizardo. Cultura Africana en Santo Domingo. Edición de la Sociedad Industrial Dominicana
- Manuel Antonio de la cruz, Víctor Ml. Duran. Artesanía Dominicana un Arte Popular.
- Impresión: Amigo del Hogar. Banco Popular Dominicano. Año. 2012
- Artesanía Dominicana. Ensayos sobre Cultura Dominicana. Ed
- Disponible en : http://www.dominicanaonline.org/portal/espanol/cpo_artesania.asp

Elaborado por: Arq.Olga Esther Roberts Vidal.
Msc

Fecha: junio 2015

29. Creación y Producción Artística Artesanal en Madera CPAAM-A.1.3

Elemento de competencia

Ejecuta diseños creativos de las piezas, objetos y mobiliarios de madera, a través de representaciones bidimensionales y tridimensionales, mediante diversas técnicas de creatividad, tomando en cuenta la evolución de las técnicas en el contexto nacional, universal así como piezas innovadoras del arte visual y artesanal contemporáneo.

Competencias Fundamentales

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

Saberes Conceptuales:

- Métodos de diseño
- Diseño bidimensional
- Diseño tridimensional
- Métodos para ser más creativos
- La artesanía en madera en República Dominicana desde los indígenas hasta nuestros días.
- Características que identifican las piezas artesanales en madera, según su región, en el país.
- Cualidades estéticas y funcionales del mobiliario en madera.
- Tipos de madera para trabajos artesanales que son autóctonos
- Procesos artesanales de la madera a tomar en cuenta en el diseño

Indicadores de logro:

- Aplica los métodos de diseño bidimensional y tridimensional
- Practica métodos para desarrollar la creatividad.
- Argumenta sobre el desarrollo de la artesanía en madera en nuestro país
- Proyecta a escala composiciones y soluciones innovadoras de objetos artesanales en 2D y 3D
- Elabora diseños creativos a escala en 2D y 3D para piezas artesanales en madera que den respuesta a diversas necesidades, para usos diferentes, aplicando los conocimientos adquiridos.
- Reconoce las herramientas y sus usos para el desarrollo de trabajos en madera.

<ul style="list-style-type: none"> Herramientas de trabajo, procedimientos y normativas para su uso <p>Saberes procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplica los pasos del método de diseño creativo en la obtención de nuevos productos. Utiliza las técnicas de generación de conceptos para incrementar sus propuestas creativas. Elabora bocetos detallados de sus propuestas en 2D y 3D. Emplea las técnicas de expresión tridimensional para la realización de modelos a escala (Masilla, Foam, Oasis, Cartón, etc.) <p>Saberes Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Creatividad Identidad Autenticidad Ética Responsabilidad Respeto por el medio ambiente 	
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Personal, el aula, ambiente de trabajo y en producciones de la artesanía tradicional. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> Proyectos y asignaciones en clases: se asignan proyectos de mobiliario en madera para realizarlos en el taller. Proyectos y Asignaciones para la casa: asignar trabajos para realizarlos en casa o el taller fuera de horas de clases.

30. Asignatura: Diseño Creativo, Bi y Tridimensional en Madera

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	5to
Asignatura	Diseño Creativo, Bi y Tridimensional en Madera
Módulo	Formación para la expresión artística en artes aplicadas
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>Ejecuta diseños creativos de las piezas, objetos y mobiliarios de madera, a través de representaciones bidimensionales y tridimensionales, mediante diversas técnicas de creatividad, tomando en cuenta la evolución de las técnicas en el contexto nacional, universal así como piezas innovadoras del arte visual y artesanal contemporáneo.</p> <p>Desde el inicio de las civilizaciones los hombres han tratado de buscar alternativas para acomodarse en la actividad laboral, de diversión o de descanso. Diseño, es una palabra que tiene un gran número de significados, pero todos estos ayudan al ser humano a crear un mundo más cómodo dentro de los aspectos funcionales y estéticos. Todos los productos y procesos que conocemos fueron en mayor o menor medida diseñados diferenciándose unos de otros por su</p>	

grado de comodidad o eficacia. Para diseñar existen diferentes pasos los cuales abordaremos dentro de esta asignatura.

Otro aspecto fundamental para la producción de piezas que calen en el gusto del consumidor a la vez que marcan el estilo de cada artista, artesano o diseñador es su capacidad de crear, de hacer productos diferentes a los demás y que identifiquen a su autor. ¿Qué tan original puedo ser?, ¿Las personas nacen o se vuelven creativas? ¿Existen métodos para desarrollar la creatividad? Estas son algunas de las preguntas que igualmente responderemos en esta asignatura.

También trataremos acerca de la creatividad como una forma de comunicación. y como todo esto puede ser aplicado a los trabajos en madera.

Elemento de competencia:

Ejecuta diseños creativos de las piezas, objetos y mobiliarios de madera, a través de representaciones bidimensionales y tridimensionales, mediante diversas técnicas de creatividad, tomando en cuenta la evolución de las técnicas en el contexto nacional, universal así como piezas innovadoras del arte visual y artesanal contemporáneo.

Resultados del Aprendizaje Esperados

1. Aplica los métodos de diseño bidimensional y tridimensional
2. Practica métodos para desarrollar la creatividad.
3. Argumenta sobre el desarrollo de la artesanía en madera en nuestro país
4. Proyecta a escala composiciones y soluciones innovadoras de objetos artesanales en 2D y 3D
5. Elabora diseños creativos a escala en 2D y 3D para piezas artesanales en madera que den respuesta a diversas necesidades, para usos diferentes, aplicando los conocimientos adquiridos.
6. Reconoce las herramientas y sus usos para el desarrollo de trabajos en madera.

Contenidos:

Saberes Conceptuales:

- I. Métodos de diseño
- II. Diseño bidimensional
- III. Diseño tridimensional
- IV. Métodos para ser más creativos
- V. La artesanía en madera en República Dominicana desde los indígenas hasta nuestros días.
- VI. Características que identifican las piezas artesanales en madera, según su región, en el país.
- VII. Cualidades estéticas y funcionales del mobiliario en madera.
- VIII. Tipos de madera para trabajos artesanales que son autóctonos
- IX. Procesos artesanales de la madera a tomar en cuenta en el diseño
- X. Herramientas de trabajo, procedimientos y normativas para su uso

Saberes procedimentales:

- Aplica los pasos del método de diseño creativo en la obtención de nuevos productos.
- Utiliza las técnicas de generación de conceptos para incrementar sus propuestas creativas.
- Elabora bocetos detallados de sus propuestas en 2D y 3D.
- Emplea las técnicas de expresión tridimensional para la realización de modelos a escala (Masilla, Foam, Oasis, Cartón, etc.)

Saberes Actitudinales:

- Creatividad
- Identidad
- Autenticidad
- Ética
- Responsabilidad
- Respeto por el medio ambiente

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposiciones audio visuales: preparar presentaciones en power point que ilustren los conceptos expuestos en cada uno de los contenidos del programa. Estas presentaciones podrían estar acompañadas de videos o tutoriales descargados de internet o preparados para tales fines.
- Proyectos y asignaciones en clases: se asignan proyectos de mobiliario en madera para realizarlos en el taller.
- Proyectos y Asignaciones para la casa: asignar trabajos para realizarlos en casa o el taller fuera de horas de clases.
- Visitar talleres de producción en madera.
- Dinámicas de grupo o individuales para desarrollar y afianzar los conceptos teóricos.

Evaluación:

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

<p>1. Aplica los métodos de diseño bidimensional y tridimensional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Define cada uno de los pasos del método de diseño. • Distingue las características que diferencian cada una de las etapas de diseño. • Sigue un orden lógico en la aplicación de los pasos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral. • Prácticas en clase de ordenamiento <p>Prácticas en clase/casa.</p>
<p>2. Practica métodos para aumentar la creatividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza de manera efectiva por lo menos tres métodos para desarrollar su potencial creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de las prácticas por medio de escala de observación en clase de forma colaborativa.
<p>3. Argumenta sobre el desarrollo de la artesanía en madera en nuestro país</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sobre los productos artesanales prehispánicos hasta el siglo XXI de nuestro país realizados en madera. • Conoce los rasgos de influencia africana y española en el desarrollo de productos artesanales de madera. • Identifica las piezas artesanales autóctonas nacionales • Argumenta sobre las características distintivas de los 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración de la exposición según criterios para exposiciones audiovisuales. • Prueba escrita.

	<p>diferentes tipos de artesanías en madera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue los tipos de maderas que se producen localmente. • Reconoce las maderas que son importadas a nuestro país. • Argumenta sobre la importancia de la humedad en las maderas y como tratarlas. 	
<p>4. Reconoce las herramientas para el desarrollo de trabajos en madera.</p>	<p>Identifica los diferentes tipos de herramientas que se utilizan para desarrollar trabajos artesanales en madera (tornos, caladoras, gubias, taladros, etc.,)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de las prácticas por medio de escala de observación.
<p>5. Elabora diseños creativos a escala en 2D y 3D para piezas artesanales en madera que den respuesta a diversas necesidades, para</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa por medio de bocetos y aplicando los pasos aprendidos en metodología de la creatividad, diseños para ser aplicados a piezas en madera en forma de tallado, calado o torneado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestrario de modelos creados en portafolio y tridimensionales, escala 1:10.

<p>usos diferentes, aplicando los conocimientos adquiridos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos de representaciones dimensionadas de acuerdo a las proporciones del diseño. <p>Realiza, utilizando materiales blandos, modelos tridimensionales de los bocetos concebidos</p>	
--	---	--

Recursos didácticos

- Materiales: Masilla de modelar, bloques de oasis, bloques de hielo seco, barras de jabón de cuaba, Papel bond 8.5"x11", lápices de grafito HB, goma de borrar, lápices de colores, libreta de apuntes.
- Herramientas: Gubias, cuchillas, bisturíes, espátulas para modelar masilla, reglas de corte, compas, curvígrafos, Maquinas y aparatos: Data show, computadora con internet, pantalla para proyecciones,
- Otros: papel lija (calibre 80, 120, 220), reloj de pared.

Entorno de aprendizaje:

Espacio: Buena iluminación y ventilación. Área con puertas, ventanas y pisos lisos.

Mobiliario: Mesas de trabajo tipo taller y banquetas, repisas para colocar trabajos de muestra, armario para almacenar materiales, lockers para estudiantes, pizarras (blanca y verde),

Recursos para consultas

- Rodríguez, Angélica (2013): " El Mueble de Madera Dominicano. Referencia, Análisis y Perspectivas". Ed. Intec
- Pascual I Miró, Eva (2013): "Decoración de la Madera" Ed. Parramon
- Gilbert, Vicenc (2011): "Trabajos en Madera" Ed. Parramon
- Camí, Josepmaria (2011): "La Talla, Escultura en Madera" Ed. Parramon
- Petiti Martínez, Rene (2009) " Protección y conservación de la madera (2a. Ed.)" Ed. Torculo, La Coruña.
- Rojas, María Eugenia (2007) "La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño" books.google.com.do
- Vilchis, Luz del Carmen (2002) "Metodología del diseño, fundamentos teóricos" Ed. UNAM
- Foster, Jack (1999) "Como generar Ideas" Ed. Norma
- Walton, Stewart (1998) " Diseños creativos con madera: técnicas básicas y proyectos decorativos para el hogar". Ed. Oniro, Barcelona.
- Jackson, Albert (1998) " Clases de Madera. Guía CEAC de la madera". Ed. CEAC, Barcelona.

Elaborado por:

D. I. Miguel N. Khoury

Fecha: Julio 2015 y junio

2017

31. Elemento de Competencia: Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Madera CPAAM-A.1.4

Elemento de competencia

Aplica las técnicas de elaboración y acabado de objetos en madera, partiendo de un diseño, para dar terminación de calidad, mediante pulido, barnizado, teñido, policromado en la madera según las propiedades de cada tipo de fibra, de acuerdo a los usos y contexto cultural y geográfico.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes conceptuales:

- Las maderas y sus fibras.
- Materiales naturales y químicos que se usan en la terminación de las artesanías en madera
- Herramientas y utensilios para la terminación de las piezas artesanales e industriales en madera
- Principales preparados y su forma de aplicación para la terminación

Saberes procedimentales:

- Interpreta la belleza de la madera en la pieza artesanal .

Indicadores de logro

- Interpreta los diseños de muebles y piezas artesanales y artísticas seleccionando para cada una la técnica estéticamente apropiada.
- Aplica la técnica de terminación correcta de acuerdo al tipo de madera y su fibra, con el acabado deseado: natural, o teñido.
- Aplica de forma adecuada la terminación de la pintura, el barniz,(brillo o mate) y aplicación de sustancias protectoras de la madera, para su mayor conservación, siguiendo las normativas para el uso de

<ul style="list-style-type: none"> • Aplica el acabado natural • Aplica barnices y pigmentos de acuerdo a especificaciones técnicas • Integra normativas internacionales de protección medioambiental y humana en el uso de barnices y pinturas <p>Saberes actitudinales:</p> <p>Creatividad y sentido estético de la terminación de una pieza artística artesanal</p> <p>Trabaja de forma organizada y colaborativa</p>	<p>herramientas, equipos y materiales pictóricos.</p>
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal y en el aula. • Ferias artesanales en su comunidad 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artesanías renovadas y exposición

32. Asignatura: Taller de Terminación y Acabados en Madera.

Mención de la Modalidad Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera	
Grado	5to
Asignatura	Taller de terminación y acabados en Madera
Módulo	Formación para la producción artística artesanal en Madera
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:

Los contextos socioculturales en que se desenvuelven las sociedades actuales, requieren que la calidad de la manufactura en la elaboración de obras artístico-artesanales, sea un elemento fundamental en los procesos de relocalización. El Taller de Terminación en Madera, eleva los niveles de aprobación, así como las capacidades y destrezas técnicas que permiten al estudiante lograr mejores acabados, que cumplan con los estándares estéticos actuales, ponderando las características fundamentales de los estilos y técnicas artístico-artesanales del producto artesanal en madera.

Elemento de Competencia:

Aplica las técnicas de elaboración y acabado de objetos en madera, partiendo de un diseño, para dar terminación de calidad, mediante pulido, barnizado, teñido, policromado en la madera según las propiedades de cada tipo de fibra, de acuerdo a los usos y contexto cultural y geográfico.

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

- Interpreta los diseños de muebles y piezas artesanales y artísticas seleccionando para cada una la técnica estéticamente apropiada.
- Aplica la técnica de terminación correcta de acuerdo al tipo de madera y su fibra, con el acabado deseado: natural, o teñido.
- Aplica de forma adecuada la terminación de la pintura, el barniz,(brillo o mate) y aplicación de sustancias protectoras de la madera, para su mayor conservación, siguiendo las normativas para el uso de herramientas, equipos y materiales pictóricos.

Contenidos:**Saberes conceptuales:**

- Las maderas y sus fibras. Aspectos biológicos y fisiológicos
- Materiales naturales y químicos que se usan en la terminación de las artesanías en madera
- Herramientas y utensilios para la terminación de las piezas artesanales e industriales en madera

- Principales preparados y su forma de aplicación para la terminación

Saberes procedimentales:

- Interpreta la belleza de la madera en la pieza artesanal .
- Aplica el acabado natural
- Aplica barnices y pigmentos de acuerdo a especificaciones técnicas
- Integra normativas internacionales de protección medioambiental y humana en el uso de barnices y pinturas

Saberes actitudinales:

Creatividad y sentido estético de la terminación de una pieza artística artesanal

Trabaja de forma organizada y colaborativa

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Exposición oral y audio-visual.
- Visitas a talleres artesanales, a tiendas de decoración, a ferias artesanales
- Entrevistas a grandes artistas y artesanos dominicanos e internacionales
- Método de proyectos.
- Panel de discusión.
- Prácticas en el taller.
- Trabajos individuales y colectivos.
- Visitas a medianas y pequeñas empresas.

Evaluación:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Interpreta los diseños de muebles y piezas artesanales y artísticas	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sobre las técnicas de terminación más 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición grupal. • Con presentación audio visual.

<p>seleccionando para cada una la técnica estéticamente apropiada.</p>	<p>adecuadas a utilizar con las maderas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación escrita. • Reporte de lectura.
<p>2. Aplica la técnica de terminación correcta de acuerdo al tipo de madera y su fibra, con el acabado deseado: natural, o teñido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las diferentes fibras de la madera y sus cualidades estéticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Panel de discusión. • Análisis de material. audiovisual. • Análisis de caso. • Instrumento de visita.
<p>3. Aplica de forma adecuada la terminación de la pintura, el barniz, (brillo o mate) y aplicación de sustancias protectoras de la madera, para su mayor conservación, siguiendo las normativas para el uso de herramientas, equipos y materiales pictóricos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja la aplicación de la pintura. • Protege y conserva piezas de madera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral. • Análisis de video audio visual. • Preguntas y respuesta.
<p>Recursos didácticos:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Computadoras. • Cámaras. 		

- Material audio visual.
- Revistas.
- Libros.
- Cuaderno de apuntes.
- Cuaderno en blanco.
- Materiales e instrumentos diversos para la elaboración de productos.
- Imágenes y esquemas, modelos realizados anteriormente, folletos libros, manuales didácticos, explicaciones y demostraciones en el taller.
- Proyección de imágenes fijas y videos. Tutoriales, medios virtuales, internet y otros.

Entorno de aprendizaje:

- El aula taller.
- Entornos virtuales.
- visitas a empresas y negocios de su comunidad.
- Visitas virtuales y presenciales a museos, exposiciones de arte y artesanías. Visitas a talleres de artistas y artesanos.

Bibliografía:

- Acabados de la Madera, S.W. Gibbia, Editorial Ceac, S.A.Barcelona 2da. Edicion 1985.
- Guía de los Acabados en Madera, Derrick Crump, Editorial Timus Mas, 2004.
- Atlas Ilustrado de Bricolage y decoración, Susaeta Ediciones,S.A. Campezo España.
- Manual de las Artes Decorativas, Chariote Kelley, 1ra. Edición en Español. 2005 Edulupa, Ediciones, S.L.
- 1000 Trucos de Bricolage para Madera y otros Objetos Antiguos. Federico Espina-Deckname. Servilibro Ediciones, S.A. Campezo, Madrid.
- Guía para Restaurar Muebles Antiguos. Mariagracia Trivisan- Enrico Ragazzo, Editorial de Vecchi, S.A. 1998, Balmes, Barcelona España.
- Restauración de Muebles, Técnicas y Secretos. 2001, Susaeta Ediciones, S.A. Campezo, Madrid España.

Elaborado por: Manuel Barías

Fecha: 2016/ editado 2017

**12. Elemento de competencia: Creación y Producción Artística Artesanal en Madera
CPAAM-A.1.5**

Elemento de competencia

Realiza piezas artesanales en madera empleando las técnicas de calado, tallado, ensamblado y torneado, a partir de un diseño novedoso

Competencias Fundamentales:

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

Saberes conceptuales:

- La selección de la madera adecuada para cada diseño de mueble u objeto
- Pasos para realizar la talla y el calado
- Procedimiento para la determinación de las formas para el ensamblaje
- Las herramientas, equipos y maquinarias del taller de tallado, calado, ensamblado y torneado en madera.
- Normativas para el uso de los equipos

Indicador de logro

- Integra en sus trabajos las principales características de los diseños tradicionales.
- Explica las formas y los procesos básicos del calado, tallado, ensamblado, torneado en madera.
- Concibe obras de arte, artesanía y objetos utilitarios, con motivos artísticos decorativos, simbólicos o

<p>Saberes procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar la técnica adecuada según el diseño de una pieza y su interpretación de acuerdo a especificaciones técnicas • Realiza piezas artesanales en madera con diferentes funciones y aplicando la estética con un adecuado tratamiento de la madera, mediante calado, tallado, torneado y ensamblado. <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización en los procesos de cada técnica y en los materiales y equipos del taller cuidado en la aplicación. 	<p>aplicados a la actividad o el esparcimiento humano</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maneja de forma correcta las herramientas y los equipos, utensilios específicos para las técnicas de calado, tallado, ensamblado y torneado en madera • Selecciona y emplea las herramientas, equipos y maquinarias adecuadas para el calado, tallado, ensamblado y torneado en madera. • Realiza mobiliarios y objetos decorativos en madera en escala 1:1
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal, en el taller artesanal, y en el aula. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza exposición de objetos y mobiliarios realizados con cada una de las técnicas: calado, tallado, ensamblado y torneado

33. Asignatura: “Taller de Calado, Tallado, Ensamblado y Torneado en Madera”

Mención de la modalidad		Mención Diseño y Creación Artístico-Artesanal en Metal y Madera.
Grado	5to.	
Asignatura	Taller de Calado, Tallado, Ensamblado y Torneado en Madera	
Modulo	Módulo en Madera Artesanal y Artístico.	
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>Actualmente, las sociedades requieren de individuos con capacidades y destrezas que se inserten en el mercado laboral; siendo seres humanos productivos, generadores de cambios cualitativos que motoricen los engranes del desarrollo económico, cultural y artístico. El trabajo artesanal de la madera constituye uno de los oficios artísticos y artesanales más antiguos en la Humanidad.</p> <p>La asignatura: Taller de Calado, Tallado, Ensamblado y Torneado en Madera, representa, dentro de la Modalidad en Artes, una de las bases fundamentales en la formación de individuos capaces de</p>		

emprender proyectos artísticos-artesanales originales y de calidad mediante el uso de las maderas para la creación de piezas decorativas y mobiliarios que toman en cuenta la actividad humana, las necesidades socioculturales, económicas y de identidad nacional.

Competencia:

Realiza piezas artesanales en madera empleando las técnicas de calado, tallado, ensamblado y torneado, a partir de un diseño novedoso

Resultados del aprendizaje esperado (RAE):

1-Integra en sus trabajos las principales características de los diseños tradicionales y contemporáneos que se realizan en las obras de tallado, calado, ensamblado y torneado en madera.

2-Usa adecuadamente las herramientas, maquinarias y equipos del taller de ensamblado y torneado en madera.

3-Ejecuta en forma adecuada los procesos y las formas básicas del ensamblado y torneado en madera.

4-Aplica los métodos estándares y técnicos avanzados de ensamblado y torneado en madera.

5-Realiza diseños creativos con apreciables cualidades estéticas.

6-Elabora objetos artísticos, artesanales, priorizando, el uso de, materiales de desecho y de fácil producción o restitución.

Contenidos:

Describir las características principales de los diseños tradicionales y realiza una comparación con otros diseños contemporáneos que provienen de diversas culturas.

Manejar las formas y los procesos básicos del ensamblado y torneado en madera realizando un mobiliario aplicado a la actividad humana en residencia o lugar de trabajo.

Manejar los métodos, técnicas y estándares avanzados del torneado y ensamblado en madera.

Aplicar la técnica de la talla en madera para crear figuras con terminación simple o policromada

4-Usar adecuadamente las herramientas, equipos y maquinarias.

5-Diseñar obras de arte, artesanía y objetos utilitarios estéticamente apreciables.

6-Elaborar objetos y obras de arte y artesanales, en madera, ensambladas y torneadas, talladas o caladas priorizando materiales reciclados.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Aprendizaje basado en observación, explicación, investigación de procesos y de obras ya realizadas.
- Aplicación de técnicas y procesos de realización de obras en madera, torneadas y ensambladas.
- Perfeccionamiento mediante ejercicios de crítica y autocrítica. Intercambiando experiencias con el maestro y con artistas y artesanos invitados.
- Visita a talleres, ferias artesanales y exposiciones de arte.
- Exposiciones colectivas de los estudiantes al final de cada curso. Con juicio crítico y autocrítico para el planteamiento de acciones y estrategias de mejoramiento.

Evaluación

<p>1. Integra en sus trabajos las principales características de los diseños tradicionales.</p>	<p>Identifica las principales características de los diseños tradicionales</p>	<p>Se evalúa un dossier con ilustraciones de cada paso para las técnicas de calado, tallado, ensamblado y torneado en madera. Coevaluación</p>
<p>2. Explica las formas y los procesos básicos del calado, tallado, ensamblado, torneado en madera.</p>	<p>Distingue las cualidades en la realización de obras artísticas y decorativas en madera desde épocas antiguas mediante técnicas de tallado.</p> <p>Su trabajo toma en cuenta las normativas, especificaciones técnicas, los procedimientos y las características principales de los diseños que se realizan en las obras de calado, tallado,</p>	

	<p>ensamblado y torneado en madera.</p> <p>Realiza un dossier con ilustraciones de cada paso para realizar cada una de las técnicas y selecciona obras destacadas a lo largo de la historia del arte realizadas a partir de estas técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Calado ✓ Talla ✓ Ensamble. Tipos. Formas. ✓ Torneado 	
<p>3. Concibe obras de arte, artesanía y objetos utilitarios, con motivos artísticos decorativos, simbólicos o aplicados a la actividad o el esparcimiento humano</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña obras de arte, artesanía y objetos utilitarios • en madera, caladas, talladas, ensambladas y torneadas, o bien mediante la combinación de varias técnicas, priorizando materiales reciclados. • Selecciona e interpreta las especificaciones técnicas de un diseño 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración para Portafolio de diseños.

	adecuado según las técnicas de calado, tallado, torneado y ensamblado.	
4. Selecciona y emplea las herramientas, equipos y maquinarias adecuadas para el calado, tallado y torneado en madera.	<p>Usa adecuadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La caladora manual. ✓ La caladora de banco. <p>Emplea con soltura las gubias para tallar madera</p> <p>Realiza su trabajo de forma organizada</p> <p>Aplica el trabajo colaborativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma en cuenta la limpieza, el uso racional de los recursos, el reciclaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de niveles de logro del proceso de cada obra. Auto observación
Recursos didácticos:		
Imágenes y esquemas, tablas y piezas en madera, equipos y herramientas para el trabajo en madera, gubias, caladora, cuchillos, lijas, cincel, caladora, brocha, papel de calco, lápiz, regla, escuadra, folletos, libros, explicaciones y demostraciones en el taller. Proyección de imágenes fijas y videos. Tutoriales, medios virtuales, internet, otros.		
Entorno de aprendizaje:		
Aula, taller, visitas virtuales y presenciales a talleres de artistas y artesanos. Museos y exposiciones.		
Bibliografía:		
<ul style="list-style-type: none"> • Torneado en Madera, Phil Irons, Editorial Acanto, 2003. • Torneado en Madera: Un Enfoque Nuevo, Robert I. Chapman, Editorial Acanto, 2005. 		

- Ensamblados de Madera, www.maderapaloma.com
- Tipos de Ensamble, Hacerbricolageesfacilissimo.com
- Atlas Ilustrado de Bricolage y decoración, Susaeta Ediciones, S.A. Campezo España.
- Manual de las Artes Decorativas, Chariote Kelley, 1ra. Edición en Español. 2005 Edulupa, Ediciones, S.L.
- 1000 Trucos de Bricolage para Madera y otros Objetos Antiguos. Federico Espina-Deckname. Servilibro Ediciones, S.A. Campezo, Madrid.
- Guía para Restaurar Muebles Antiguos. Maria Gracia Trivisan- Enrico Ragazzo, Editorial de Vecchi, S.A. 1998, Balmes, Barcelona España.
- Rodríguez, Gladys (2015) Tallado en Madera, Paso a Paso. <https://www.slideshare.net/gladysrodriguez35912>

Elaborador por: Manuel de Jesús Barías Sánchez.

Fecha: 2016

Revisado 2017

Versión Preliminar

13.

**14. Elemento de competencia: Creación y Producción Artística Artesanal en Madera
CPAAM-A.1.6**

Elemento de competencia

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

Competencias fundamentales

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

Saberes esenciales

Conceptuales:

- Los pasos y procedimientos para la creación e instalación de una pequeña empresa, con apego a las leyes, y los incentivos que existen para ello.
- Normativas nacionales e internacionales que regulan las empresas, servicios y bienes.
- Las normas ISO orientadas a ordenar la gestión de una empresa en sus distintos ámbitos.

Procedimentales:

Indicador de logro:

- Argumenta sobre el concepto de liderazgo con estudios de caso.
- Maneja los pasos y procedimientos que hay que cumplir para la creación de una pequeña empresa.
- Desarrolla la competencia financiera aplicado a un proyecto emprendedor artesanal que realiza en un equipo conformado como una microempresa con simulación de prácticas.

<ul style="list-style-type: none"> • Maneja los pasos y procedimientos para la creación e instalación de una pequeña empresa valiéndose de estrategias de gestión, haciendo uso de las leyes e incentivos existentes para ello. <p>Actitudes y valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identidad, creatividad, autenticidad, orden financiero y respeto por los procedimientos legales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa nuevas ideas para la creación de empresas artesanales en madera a través de presentaciones simuladas.
<p>Rango de aplicación: Personal, el aula y ambiente de trabajo.</p>	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Destrezas: Presentación de la creación e instalación de una pequeña empresa, dominando los pasos y procedimientos a seguir, y las entidades, las leyes y decretos que la apoyan a través de seminarios y presentaciones simuladas.

15. Asignatura: "Creación de la Pequeña Empresa"

Mención de la Modalidad	Creación Y Producción Artesanal, en Cerámica, Joyería y Bisutería
Grado	5to
Asignatura	Creación de la Pequeña Empresa
Módulo	Formación para la creación y producción artística artesanal en Madera
Competencias fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud.

	✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
<p>Introducción:</p> <p>Las globalizaciones en la sociedad actual demandan cada día más el desarrollo de iniciativas que respondan a las posibilidades y necesidades de un público. En este orden es necesario desarrollar las habilidades para el liderazgo, la innovación y el emprendimiento mediante la capacitación en la utilización de las herramientas tecnológicas, científicas y culturales.</p> <p>El liderazgo comprende varias dimensiones y una de las más sorprendentes es la creación de empresas. Es importante que el estudiante desarrolle las habilidades para el liderazgo, la innovación y el emprendimiento mediante la capacitación y utilización de las herramientas tecnológicas, científicas y culturales para el desarrollo de dichas capacidades.</p> <p>El emprendimiento es una modalidad social que para ser desarrollada y puesta en ejecución hay que tener cualidades específicas y actitudes positivas, de entrega al trabajo y perseverancia, además mantenerse a la vanguardia en la actividad profesional artesanal que se escoja.</p> <p>La creación de la pequeña empresa es un tema que ha recibido mucha atención debido a la capacidad para generar empleos y movilizar la economía, de modo que las instituciones financieras ofrecen facilidades para lograr un financiamiento, o bien patrocinadores, no obstante, el éxito de todo proyecto de microempresa va a depender directamente de la capacidad del líder para presentar sus ideas, tomar decisiones y acciones de manera muy organizada y acertada. Esta asignatura se enfoca en crear la visión del proyecto del microempresario artesanal por medio de la simulación y experimentación, afianzar el logro de una meta de forma colaborativa, actitud alerta y positiva.</p>	
<p>Competencia</p> <p>Maneja los procedimientos para la creación e instalación de una pequeña empresa, a través de la presentación de trabajos simulados, tomando en cuenta los pasos legales que se deben cumplir.</p>	
<p>Resultados de aprendizajes(RAE)</p>	

- Argumenta sobre el concepto de liderazgo con estudios de caso.
- Maneja los pasos y procedimientos que hay que cumplir para la creación de una pequeña empresa.
- Expresa nuevas ideas para la creación de empresas artesanales en madera a través de presentaciones simuladas
- Desarrolla la competencia financiera aplicado a un proyecto emprendedor artesanal que realiza en un equipo conformado como una microempresa con simulación de prácticas.

Saberes:

Conceptuales

- Concepto de empresa.
- Clasificación. Tipos de pequeñas empresas.
- Diferencias entre micro, pequeña y mediana empresa.
- Ley 448-08 sobre Mipymes que regulariza oportunidades de desarrollo para las pequeñas empresas.
- Clasificación de las industrias creativas y culturales
- Acceso de las micro, pequeñas y medianas empresas al mercado de las empresas culturales y creativo.
- Asociaciones de Artesanos en el país.
- Cómo diseñar su propio producto artesanal para un proceso de fabricación bueno y rentable.
- Identificación de las necesidades utilitarias y estéticas de los usuarios o blanco de público en el ámbito de un proyecto artesanal y creativo.
- Obtención de financiamientos o créditos de instituciones financieras o de diferentes programas de apoyo a microempresas, pequeñas o medianas empresas.
- Comercialización de los productos artesanales. Obtención de una marca registrada, patentes, diseños industriales, instituciones nacionales e internacionales sobre derechos de autor.

Procedimentales

- Identifica oportunidades en la creación de artesanías
- Incorpora los conceptos financieros a un plan de negocios.
- Aplica conceptos y normas legales a un proyecto sobre la formación de una microempresa.

- Organiza el proceso de crear una pequeña empresa artesanal.
- Formula un proyecto para emprender una microempresa cumpliendo con las normativas nacionales e internacionales.
- Realiza simulación de creación de una microempresa artesanal organizando prácticas y ferias artesanales con la participación de su comunidad

Actitudinales

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

Evaluación:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas de instrumentos de evaluación
1. Argumenta sobre el concepto de liderazgo con estudios de caso.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza los conceptos de emprendimiento y emprender. • Analiza y compara de forma crítica, en los diferentes casos estudiados, las cualidades y actitudes para ser un buen emprendedor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral y análisis personal de actitudes emprendedora. • Explicación sobre la diferencia entre emprendimiento y emprender. • Los estudiante realizaran lluvia de idea para descubrir los emprendedores entre ellos descubriendo las cualidades importantes.

<p>1. Maneja los pasos y procedimientos que hay que cumplir para la creación de una pequeña empresa artesanal.</p>	<p>2. Diseña el proceso de instalación, tomando en cuenta las leyes, decretos y disposiciones de incentivos existentes en apoyo a la creación de pequeña empresa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumenta los procedimientos necesarios para la organización y conducción de una empresa. • Explica los tipos de empresa según su tamaño, inversión, la naturaleza de su actividad, y su formación jurídica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación visual de espacio distribución y organización. • Identificar el tipo de empresa con la que el estudiante se identifique y justificar.
<p>3. Desarrolla la competencia financiera aplicado a un proyecto emprendedor artesanal que realiza en un equipo conformado como una microempresa con simulación de prácticas.</p>	<p>4. Ejecuta la distribución de los recursos de forma equitativa y prudente.</p> <p>5. Planifica la producción de un producto, desde su etapa inicial hasta la venta</p>	<p>6. Preparación de presupuesto para la ejecución de un producto, desde la idea inicial, hasta la realización de cada paso hasta situarlo en el mercado.</p>
<p>4. Expone nuevas ideas para la creación de empresas artesanales en madera a través de presentaciones simuladas</p>	<p>7. Presenta portafolio con ideas novedosas sobre productos artesanales y su comercialización</p>	<p>9. Portafolio con diseños a color</p>

	<p>8. Identifica patrocinadores y las instituciones de la República Dominicana a que ayudan y fomentan el desarrollo de pequeñas empresas.</p>	<p>10. El estudiante explica la función y el tipo de ayuda de las instituciones de República Dominicana.</p>
<p>Recursos didácticos:</p>		
<p>Computadoras, cámaras, videos, cuadernos ...</p>		
<p>Entorno de aprendizaje:</p>		
<p>Exposiciones en el aula de clase, visitas a las empresas y talleres para verificar y conocer los procesos , páginas virtuales, investigaciones sobre tipos y alcance de los negocios en República Dominicana.</p>		
<p>Bibliografía:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - • Empresa e iniciativa emprendedora (2016) de Eva Asensio del Arco, Beatriz Vázquez • Freire, Andy (2005). Pasión por emprender, de la idea a la cruda realidad. Buenos Aires; Grupo Editorial Norma • Bernal Guerrero, Antonio.(2014) Competencia emprendedora e identidad cultural. Una investigación exploratoria con estudiantes de la secundaria obligatoria. Revista de Educación, 363. Enero-abril 2014 		
<p>Elaborado por: Orfila Rodríguez</p>		<p>Fecha: 2016</p>



Ilustración 4 Taller de Creación y Producción Artesanal en Metal.

BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL EN METAL Y MADERA

Segundo Ciclo, Modalidad en Artes

(6^{to.})

TERCER AÑO

6^{TO}. GRADO, BACHILLERATO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTESANAL EN METAL Y MADERA

En el tercer año del bachillerato en Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera el estudiante maneja los diseños y las técnicas para trabajar diversos tipos de metales usados tradicionalmente en las artesanías en metal. Se entrena en los procedimientos para dar acabados a las obras realizadas y adquiere entrenamiento en la instalación de una microempresa artesanal en metal para producir diversas piezas, muebles y objetos decorativos para la vida humana con una visión a la vez funcional y estética.

34. Modulo de Competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Metal

Unidad de competencia	Elementos de competencia
Se expresa artísticamente mediante el diseño novedoso y la fabricación de objetos de metal según técnicas y acabados artesanales tradicionales orientándose a la gestión emprendedora de un taller artesanal	Realiza diseños creativos en piezas de objetos artesanales y mobiliarios novedosos, utilizando las diferentes formas y técnicas de las producciones en metal combinándolas con otras técnicas y materiales tradicionales que reflejen la identidad nacional, de acuerdo a los lineamientos del proceso de producción en metal.
	Desarrolla objetos fundidos y forjados en metales utilizando la tecnología de los metales y el manejo de la fragua y el torneado de piezas, donde además usa materiales reciclados para hacer accesorios seriados: objetos decorativos cofres, apliqués, chapas, apliques para verjas, portones, y mesitas.
	Relaciona piezas de artesanía combinando el metal y materiales diversos, con metales reciclados, tales como hierro, latón, aluminio, bronce, alambre y otros, transformándolos en nuevas producciones artísticas, utilizando técnicas tradicionales e inspiraciones de nuestra identidad cultural.

	<i>Artesanías Tradicionales en metal y materiales afines</i>
	Aplica varias técnicas de acabado y terminación en metal, de acuerdo al efecto deseado según la pieza artesanal.
	Gestiona el montaje y funcionamiento de un taller de artesanías en metal para la realización de una producción sencilla de piezas decorativas y mobiliarios de uso cotidiano.
	Aplica una nueva visión de emprendimiento en la elaboración de un plan de negocio y mercadeo de los productos, a través de trabajos simulados de planificación, organización y dirección de microempresas artesanales.

35. Elemento de Competencia: Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Metal CPAAM-E.1.

Elemento de competencia

Realiza diseños creativos en piezas de objetos artesanales y mobiliarios novedosos, utilizando las diferentes formas y técnicas de las producciones en metal combinándolas con otras técnicas y materiales tradicionales que reflejen la identidad nacional, de acuerdo a los lineamientos del proceso de producción en metal.

Competencias fundamentales:

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

Saberes conceptuales:

- Distintos mobiliarios metálicos y sus usos.
- El mueble en metal y su función.

Indicadores de Logros

- Emplea las técnicas de producción en metal para elaborar mobiliarios

<ul style="list-style-type: none"> • Características estéticas de los metales. • Ergonomía en el mueble. • Características del mueble dominicano. • Saberes procedimentales. • Emplea las técnicas de producción en metal para elaborar mobiliarios destinados a diferentes ambientes aplicando de forma creativa características estético-funcionales. • Combina de manera armoniosa y segura elementos metálicos con no metálicos para crear mobiliario original que proyecte una imagen nacional. • Aplica los conceptos ergonómicos en la elaboración de muebles. <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización, creatividad, trabajo colaborativo. 	<p>destinados a diferentes ambientes aplicando de forma creativa características estético-funcionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Combina de manera armoniosa y segura elementos metálicos con no metálicos para crear mobiliario original que proyecte una imagen nacional. • Aplica los conceptos ergonómicos en la elaboración de muebles.
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal y en el aula. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portafolio con diseños y modelos en 3D

36.

16. Asignatura: Diseño Creativo, Bi y Tridimensional aplicado al metal

Mención de la Modalidad	
Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	6to
Asignatura	Diseño Creativo, Bi y Tridimensional aplicado al metal
Módulo	Formación para la producción artística artesanal en Metal
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:

Los metales aparecen en todos los ámbitos de nuestra vida debido a su maleabilidad, facilidad de reciclaje, propiedades mecánicas, eléctricas y térmicas. Ventanas, puertas, piezas decorativas, elementos estructurales para edificios, medios de transporte, tendido eléctrico, computadoras, son algunos de los productos que forman parte del universo de artículos en donde podemos encontrar estos materiales. El mobiliario no se escapa de este grupo, siendo el eje principal de esta materia desarrollar el diseño de piezas originales, estéticamente agradables, ergonómicamente funcionales, y desde luego que se puedan fabricar localmente, producidas enteramente con metales o combinándolos con otros materiales, con la finalidad de generar propuestas que reflejen la identidad nacional.

Elemento de Competencia:

Realiza diseños creativos en piezas muebles artísticas artesanales y objetos novedosos, utilizando las diferentes formas y técnicas de las producciones en metal combinándolas con otras técnicas y materiales tradicionales que reflejen la identidad nacional, de acuerdo a los lineamientos del proceso de producción en metal.

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

- 1. Reconoce los objetos, mobiliarios y su función dentro de diferentes ambientes dominicanos con producciones artísticas artesanales en metal.**
- 2. Diseña objetos y mobiliarios para la vida con inspiración en la artesanías tradicionales y la identidad.**
- 3. Realiza creaciones de mobiliarios en metales combinados con otros materiales que reflejen la identidad**
4. Combina de manera armoniosa y segura elementos metálicos con no metálicos para crear mueble u objeto decorativo original.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- I. Objetos artísticos y decorativos realizados en metal
- II. Distintos mobiliarios metálicos y sus usos.
- III. El mueble en metal y su función.
- IV. Características estéticas de los metales.
- V. Ergonomía en el mueble.
- VI. Características del mueble dominicano.

Saberes procedimentales:

- Emplea las técnicas de producción en metal para elaborar mobiliarios destinados a diferentes ambientes aplicando de forma creativa características estético-funcionales.
- Combina de manera armoniosa y segura elementos metálicos con no metálicos para crear mobiliario original que proyecte una imagen nacional.
- Aplica los conceptos ergonómicos en la elaboración de muebles

Saberes actitudinales:

- Creatividad
- Identidad
- Autenticidad
- Ética
- Responsabilidad
- Esfuerzo
- Respeto por el medio ambiente

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

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

Evaluación:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1 Reconoce los objetos, mobiliarios y su función dentro de diferentes ambientes dominicanos con producciones artísticas artesanales en metal.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza dossier con análisis de las piezas artesanales más utilizadas, tipos de metal, técnicas de los artesanos dominicanos e internacionales, con análisis crítico Visita ferias de mobiliarios, tiendas, fábricas y pequeños talleres artesanales en metal y materiales combinables Identifica las características distintivas de los diferentes tipos de muebles dominicanos. 	Exposición grupal. Con presentación audio visual. Investigación escrita. Reporte de lectura. Entrega de Dossier de imágenes
2 Diseña objetos y mobiliarios para la vida con inspiración en la artesanías tradicionales y la identidad.	<ul style="list-style-type: none"> Aplica los conceptos ergonómicos en la elaboración de muebles y objetos decorativos. Crea e interpreta planos con diferentes vistas de objetos y mobiliario 	Evaluación del Portafolio de diseños.
3 Realiza creaciones de mobiliarios u objetos en	<ul style="list-style-type: none"> Representa las principales técnicas para formar estructuras metálicas para objetos y muebles sencillos 	Preparación de presupuesto

<p>metales combinados con otros materiales que reflejen la identidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos adquiridos en el modulo desarrollando un mueble característico nacional. • Combina de manera armoniosa materiales sin descuidar la función principal del mueble. 	<p>Presenta exposición grupal</p>
<p>4 Combina de manera armoniosa y segura elementos metálicos con no metálicos para crear mueble u objeto decorativo original .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sobre las normativas para el manejo y transformación de los metales más usados en la fabricación de muebles • Selecciona los materiales más adecuados para combinar con estructuras de metal, de acuerdo a las indagaciones realizadas en investigación de campo. 	

Recursos didácticos:

- Computadoras con programas CAD
- Cámaras.
- Material audio visual.
- Revistas.
- Libros.
- Materiales e instrumentos diversos para la elaboración de productos.
- **Máquinas y aparatos:**
- Materiales: aluminio, cobre, estaño, latón, hierro acero (en planchas, laminas, alambres, tubos y barras) taladro de mano 2HP, taladro de banco, torno, fresadora, pulidora, esmeriladora, juego de barrenas de metal, soldadora de arco, soldadora de estaño, soldador de acetileno con sus tanques, dobladora de tubos, remachadoras, troqueladoras, cizallas, compresor, pistola de pintar

- **Otros:** papel lija de agua (calibre 200 en adelante), reloj de pared, aceite SAE40, careta para soldar, gafas transparentes, remaches, varillas de soldar, alambre de estaño, grasa para soldar estaño, thinner, pinturas de aceite, lanillas, oxido rojo, brochas desde 1" hasta 4"

Entorno de aprendizaje:

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

Bibliografía:

- Pascual I Miró, Eva (2013): "El Esmalte a fuego sobre Metales" Ed. Parramon
- Pascual I Miró, Eva (2013): "El Cuero" Ed. Parramon
- Bramston, David (2010): "Materiales", Ed, Parramon
- Bramston, David (2010): "De la Idea al Producto", Ed, Parramon
- Bramston, David (2010): "Lenguaje Visual", Ed, Parramon
- Ares, Jose Ant. (2010): "El Metal" Ed. Parramon
- Strefford (2005): " Trabajo en metales", Ed. Limusa, México.
- Rivero De Flores, María (2002): "Repujado en Metales Blandos". Ed. Latinoamericana • AA, W (2002): "Metales" Colección Vamos a Crear, Ed, Parramon
- Baigorri López, Javier (1997): "Tecnología Industrial" , Ed. Anaya, Madrid, España

Elaborado por: **D. I. Miguel**

Fecha: 2016

N. Khoury

37. Competencia: Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Metal

CPAAM-E.1.2

Elemento de competencia

Desarrolla objetos fundidos y forjados en metales utilizando la tecnología de los metales y el manejo de la fragua y el torneado de piezas, donde además usa materiales reciclados para hacer accesorios seriados: objetos decorativos cofres, apliqués, chapas, apliques para verjas, portones, y mesitas.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes conceptuales:

- Tecnología metalúrgica.
- Manejar tecnología de fragua.
- Tecnología de forja.
- Procesos de moldeado
- Vaciado de piezas con molde
- Manejo de la construcción de objetos.
- Manejo de la soldadura con acetileno.

Saberes procedimentales:

- Aplica sus conocimientos sobre los procesos físicos y químicos de los metales durante la fundición, fragua, forja del hierro.

Indicadores de logro

- Maneja la tecnología de fragua.
- Maneja la tecnología de forja.
- Aplica los procesos de la metalurgia.
- Aplica el moldeado y vaciado de piezas con molde.
- Realiza modelado de pieza utilizando fragua y yunque.
- Realiza Anudado metálico.
- Elabora propuestas objetos utilitarios utilizando los conocimientos de la forja: porta sacos, repisa, apliqués, objetos decorativos y utilitarios.

<ul style="list-style-type: none"> • Elabora propuestas objetos utilitarios utilizando los conocimientos de la forja: porta sacos, repisa, apliqués, objetos decorativos y utilitarios. • Aplica las normas para el manejo de los metales a altas temperaturas <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad, respeto por el medio ambiente, cuidado y protección laboral mediante gafas, guantes, y ropa especial para manejar piezas de metal a altas temperaturas. • Liderazgo. 	
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal , en el taller, en la fábrica artesanal de metal, en la feria artesanal, y en el aula. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza varias piezas vaciadas en metal y una forjada en fragua.

38. Asignatura: Taller de la Forja y las Formas en Metal

Mención de la Modalidad Creación Y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera	
Grado	6to
Asignatura	Taller de la Forja y las Formas en Metal
Módulo	Formación para la producción artística artesanal en
Competencias Fundamentales:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4
<p>Introducción:</p> <p>Desde muy temprano el hombre ha sentido la necesidad por manipular los materiales que les ofrece su entorno entre ellos los metales, dando paso a la metalurgia y con ello el empoderamiento del hombre de su medio natural.</p> <p>La industria hoy día nos ofrece gracias a las nuevas tecnologías y la potencialidad de los recursos, una amplia variedad de artículos y accesorios: chapas, remates, borla, balaustres. El catalogo de enseres y accesorios que adornan nuestros espacios interiores y exteriores serán realizados con distintos procesos de metalistería aplicada, logrando un alto desarrollo dentro de los productos del mercado. En esta asignatura se practican algunas de las más antiguas y tradicionales técnicas para trabajar el metal, en piezas artísticas y artesanales. La fundición, creación de moldes, la fragua y los procesos que rodean este tipo de producción, comprenden un mundo cultural y decorativo de grandes aplicaciones.</p>	
<p>Elemento de Competencia:</p>	
<p>Desarrolla objetos fundidos y forjados en metales utilizando la tecnología de los metales y el manejo de la fragua y el modelado de piezas, donde además usa materiales reciclados para hacer accesorios seriados: objetos, cofres, apliqués, chapas, apliques para verjas, portones, y mesita simple</p>	
<p>Resultados del aprendizaje esperados (RAE)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Maneja la tecnología de fragua. • Maneja la tecnología de forja. • Aplica los procesos de la metalurgia. • Aplica el moldeado y vaciado de piezas con molde. 	

- Realiza modelado de pieza utilizando fragua y yunque.
- Realiza Anudado metálico.
- Elabora propuestas objetos utilitarios utilizando los conocimientos de la forja: porta sacos, repisa, apliqués, objetos decorativos y utilitarios.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- Tecnología metalúrgica.
- Manejar tecnología de fragua.
- Tecnología de forja.
- procesos de moldeado
- vaciado de pisas con molde
- Manejo de la construcción de objetos.
- Manejo de la soldadura con acetileno.
- Aplican la función de cristal y metales.
- Aplican la función de roas coralinas y metales.

Saberes procedimentales:

- Aplica sus conocimientos sobre los procesos físicos y químicos de los metales durante la fundición, fragua, forja del hierro.
- Elabora propuestas objetos utilitarios utilizando los conocimientos de la forja: porta sacos, repisa, apliqués, objetos decorativos y utilitarios.
- Aplica las normas para el manejo de los metales a altas temperaturas.

Saberes actitudinales:

- Responsabilidad, respeto por el medio ambiente, cuidado y protección laboral mediante gafas, guantes, y ropa especial para manejar piezas de metal a altas temperaturas.

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Realización de las técnicas en el taller
- Visitas a industrias metalúrgicas para observar proceso de fundición, fragua y creación de moldes
- Método de proyecto.
- Panel de discusión.
- Prácticas en el taller.
- Trabajos individuales y colectivos.
- Visitas a medianas y pequeñas empresas.

Evaluación:

<p>RAE</p> <p>Resultados de Aprendizajes Esperados</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Técnicas e instrumentos de evaluación</p>
<p>1 Maneja la tecnología de fragua.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con claridad los enunciados aprendidos. • Argumenta sobre las ventajas de aplicar esta técnica en diseños seleccionados 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición grupal. • Con presentación audio visual. • Investigación escrita. • Reporte de lectura.
<p>2 Maneja la tecnología de forja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y aplica lastécnicas utilizadas en la forja para la 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación del proceso en el taller • Muestrario de ejemplos realizados.

	<p>creación de diversos objetos metálicos como porta sacos, repisa, apliqués y enseres.</p>	
<p>3 Aplica los procesos de la metalurgia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los materiales y tecnología para la fragua y forja. 	<p>Análisis de video audio visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debate. Preguntas y respuestas.
<p>4 Aplica el moldeado y vaciado de piezas con molde.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construye o selecciona la pieza original • Diseña las piezas del molde y lo aplica. • Visita la fundición y participa del vaciado de una pieza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación visual de espacio distribución y organización. Ficha de observación con escala. • Preparación de presupuesto.
<p>5 Realiza modelado de pieza utilizando fragua y yunque.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de yunque y fragua casera • Horno para fundir 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto final: <p>Realiza piezas vaciadas en metal y una forjada .</p>

	metales casero.	
Recursos didácticos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Computadoras. • Cámaras. • Material audio visual. • Revistas. • Libros. • Cuaderno de apuntes. • Cuaderno en blanco. • Materiales e instrumentos diversos para la elaboración de productos. 		
Entorno de aprendizaje:		
<ul style="list-style-type: none"> • El aula taller. • Entornos virtuales. • visitas a empresas y negocios de su comunidad. 		
Bibliografía:		
<ul style="list-style-type: none"> • Codina, C. (2010) Aula de joyería. Modelado y fundición Parramón • Codina, C. (2013) Aula de joyería. Técnicas del metalParramón • Ares, J. A. (2010) Oficios artísticos. ForjaParramón • Leyenseter, W. (2013) Tecnología de los oficios metalúrgicos. Reverté • Braniston, D(2010) Bases del diseño de producto. Materiales. Parramón • Lenhert, R. (2013) La Construcción de Herramientas . Reverté • Ares, J. A. (2013) Artes y oficios. El metal. Parramón 		
Elaborado por: Arq. Juan Elías Rodríguez Morel	Fecha: 2016/ editado en 2017	

39. Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Metal CPAAM-E.1.3

Elemento de competencia

Relaciona piezas de artesanía combinando el metal y materiales diversos, con metales reciclados, tales como hierro, latón, aluminio, bronce, alambre y otros, transformándolos en nuevas producciones artísticas, utilizando técnicas tradicionales e inspiraciones de nuestra identidad cultural.

Competencias Fundamentales:

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

Saberes esenciales

Conocimientos:

- *Las técnicas históricamente* usadas en producciones tradicionales de nuestra artesanía con metales diversos
- El dossier de ideas para transformaciones de metales reciclables
- Técnicas de soldado, doblado, fundido repujado, grabado, lacado del metal

Procedimentales

- Manejar las técnicas y diseños tradicionales en expresiones artísticas artesanales en metales de diversos tipos combinados con materiales afines
- Reciclar piezas y objetos de metal dándoles una apariencia renovada, con inspiración en las artesanías tradicionales de su región y del País

Actitudinales

Identidad, autenticidad y respeto a las tradiciones culturales. Cuidado del medioambiente y de la salud

Indicadores de logro:

- Realiza diversos objetos reciclando piezas de metal, aplicando ingenio y creatividad, como resultado de una investigación de artesanías tradicionales dominicanas, de tipo decorativo y funcional.
- Realiza variadas técnicas como soldado, de piezas metálicas, alambres y otros, así como repujado y grabado en hojas de latón reciclado reflejando estampas típicas.

<p>Rango de aplicación: Personal, el aula, ambiente de trabajo y en producciones de la artesanía tradicional.</p>	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portafolio de artesanías tradicionales rediseñadas • Colección de 10 objetos creados y reciclados de metal en varias técnicas con inspiraciones de nuestra identidad cultural
--	--

40. Artesanías Tradicionales en Metal y Materiales afines

<p>Mención de la Modalidad Creación y Producción Artística y Artesanal, Especialidad en Metal y Madera</p>	
<p>Grado</p>	<p>6to</p>
<p>Asignatura</p>	<p>Artesanías Tradicionales en Metal y Materiales afines</p>
<p>Módulo</p>	<p>Formación para la Creación Y Producción artística artesanal en Metal y Madera</p>
<p>Competencias Fundamentales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
<p>Horas</p>	<p>4</p>
<p>Introducción:</p> <p>La artesanía tradicional dominicana posee una rica manifestación artística donde el pueblo dominicano ha creado sus propias interpretaciones a partir de la herencia de nuestros aborígenes y de las influencias de las culturas inmigrantes, con piezas estéticas y utilitarias. Encontramos numerosas producciones artesanales que implican objetos realizados a partir de diversos tipos de metal, que se pueden recrear en producciones novedosas.</p>	

Esta asignatura tiene como objeto introducir a los estudiantes en la exploración de las artesanías tradicionales de cada región, con un especial énfasis en la fabricación de objetos de metales diversos y combinaciones de otros materiales y técnicas, tales como accesorios decorativos en hierro, en latón, bronce, alambre, aluminio, materiales y objetos reciclados, los cuales se pueden rescatar en su esencia y simbolismo, y realizar nuevas propuestas.

Elemento de Competencia:

Relaciona la artesanía combinando piezas de metal y materiales diversos, con metales reciclados, tales como hierro, latón, aluminio, bronce, alambre y otros, transformándolos en nuevas producciones artísticas, utilizando técnicas tradicionales e inspiraciones de nuestra identidad cultural.

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

- Realiza diversos objetos reciclando piezas de metal, aplicando ingenio y creatividad, como resultado de una investigación de artesanías tradicionales dominicanas, de tipo decorativo y funcional.
- Realiza diversos objetos decorativos reciclando piezas de metal, aplicando ingenio y creatividad, como resultado de una investigación de artesanías tradicionales dominicanas.
- Realiza soldado, repujado, y grabado en hojas de latón.
- Expresa los diseños con el uso de técnicas tradicionales de piezas artesanales en metal.
- Aplica en nuevas interpretaciones de los objetos típicos o estampas tradicionales, los conocimientos adquiridos sobre la cultura de su comunidad o región.
- Realiza soldado, de piezas metálicas, alambres y otros, así como repujado y grabado en hojas de latón reciclado reflejando estampas típicas
- Expresa los diseños con el uso de técnicas tradicionales de piezas artesanales en metal

Contenidos:

Saberes conceptuales:

- El metal , tipos, cualidades, y otros materiales reciclados o combinados con artesanías dominicanas en metal o materiales afines
- Los diseños con el uso de técnicas tradicionales en: instrumentos de metal, objetos decorativos, panderetas, sonajeros, guiras, y otros instrumentos típicos
- Las normativas para el uso seguro de equipos y sustancias, de las técnicas de procesamiento del metal

Saberes procedimentales:

- Realiza diversos objetos reciclando piezas de metal, aplicando ingenio y creatividad, como resultado de una investigación de artesanías tradicionales dominicanas, de tipo decorativo y funcional.

Realiza variadas técnicas como soldado, de piezas metálicas, alambres y otros, así como repujado y grabado en hojas de latón reciclado, y otros materiales combinados, reflejando estampas típicas

- Crea nuevos diseños en novedosas interpretaciones de los objetos típicos o estampas tradicionales, aptas para la comercialización, con los conocimientos adquiridos sobre la cultura de su comunidad o región.

Saberes actitudinales:

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

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

1. Exposición visual: Como introducción a los fundamentos e historia de la Artesanía Tradicional Panel discusión: Para el intercambio de conocimientos.
2. Método pragmático: El estudiante seguirá las instrucciones emulando las acciones que realiza el profesor hasta alcanzar los resultados esperados.

3. Aplicaciones prácticas: elaboración de piezas dentro del aula para que ambos autores (docente y estudiantes) puedan interactuar en esta actividad, usando las técnicas y herramientas necesarias para la elaboración de sus piezas.
4. Método de proyectos para la puesta en práctica de la aplicación de los conocimientos.

Evaluación:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<p>1 Realiza diversos objetos reciclando piezas de metal, aplicando ingenio y creatividad, como resultado de una investigación de artesanías tradicionales dominicanas, de tipo decorativo y funcional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza la evolución histórica de la artesanía tradicional dominicana en metal. • Argumenta sobre los usos y técnicas tradicionales en nuestro país y realiza comparación con otras culturas. • Recolecta materiales reciclables tales como alambres, aluminio, latón, piezas de hierro y otros materiales para crear otras figuras y objetos decorativos combinados con 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de los procesos históricos y culturales apoyado en Mapa Conceptual. • Informe • Exposición audiovisual

	diversos materiales autóctonos	
2 Crea nuevos diseños en novedosas interpretaciones de los objetos típicos o estampas tradicionales, aptas para la comercialización, con los conocimientos adquiridos sobre la cultura de su comunidad o región.	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta bocetos de nuevas artesanías tradicionales orientadas al turismo local e internacional • Utiliza materia prima local. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exponer sus producciones artesanales en el mercado local y fomentar las artesanías tradicionales.
3 Realiza variadas técnicas como soldado, de piezas metálicas, alambres y otros, así como repujado y grabado en hojas de latón reciclado, y otros materiales combinados, reflejando estampas típicas	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las técnicas apropiadas. • Identifica las técnicas de acuerdo a las características de sus productos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de piezas artesanales, aplicando diferentes técnicas de elaboración con relación al material a utilizar.
Recursos didácticos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Taller con herramientas requeridas tales como barras de soldar, gafas para soldar, piezas metálicas, y materiales varios recolectados y bien organizados. • Convencionales: Impresos, Libros, Tableros didácticos • Tecnológicos: Tecnología de la Información -TIC. 		
Entorno de aprendizaje:		
Aula-Taller y talleres artesanales locales		
Bibliografía:		

- Carlos Andújar. Identidad Cultural y Religiosidad Popular. Editora COLE. Santo Domingo, R.D. 1999.
- Dr. Marcio Veloz Maggiolo. Arqueología Pre-Histórica de Santo Domingo McGraw Hill, Singapur, 1992
- Fradique Lizardo. Cultura Africana en Santo Domingo. Edición de la Sociedad Industrial Dominicana
- Manuel Antonio de la cruz, Víctor Ml. Duran. Artesanía Dominicana un Arte Popular.
- Impresión: Amigo del Hogar. Banco Popular Dominicano. Año. 2012
- Artesanía Dominicana. Ensayos sobre Cultura Dominicana. Ed
- Informe Investigación de Mercado de la Artesanía Dominicana
Disponible en : http://www.dominicanaonline.org/portal/espanol/cpo_artesania.asp
<http://www.competitividad.org.do/wp-content/uploads/2009/01/informe-estudio-de-mercado-artesantias-dominicanas-2008.pdf>

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

17. Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Metal CPAAM-E.1.4

Elemento de competencia

Aplica varias técnicas de acabado y terminación en metal, de acuerdo al efecto deseado según la pieza artesanal.

Competencias fundamentales:

- ✓ Competencia Ética y Ciudadana.
- ✓ Competencia Comunicativa.

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

Saberes conceptuales:

- La terminación en obras de arte y de la artesanía emblemáticas a lo largo de la historia del arte y la cultura.
- Materiales y herramientas usados en la terminación
- El reciclaje del metal y la preservación medioambiental.
- Los metales, sus propiedades y sus variadas formas de terminación.

Saberes procedimentales:

- Identificar los distintos metales con propiedades y posibilidades adecuadas para la elaboración de obras de arte, artesanías y objetos utilitarios.
- Emplear los materiales y herramientas que se usan en la terminación y acabados en metales.
- Argumentar sobre los procedimientos y técnicas para la terminación y acabados en metales.

Indicadores de Logros:

- Integra sus conocimientos sobre los distintos metales con propiedades y posibilidades adecuadas para la realización de obras de arte, artesanías y objetos utilitarios.
- Integra sus conocimientos sobre los materiales y herramientas que se usan en la terminación y acabados en metales.
- Usa materiales de desecho y materia prima reciclada para la terminación y acabados de obras de arte y artesanías en metal, contribuyendo con la preservación del medioambiente.
- Aplica acabados y terminaciones en metal con esmerada calidad estética.
- Realiza un muestrario de técnicas de acabado en diversos objetos creados como modelo

<ul style="list-style-type: none"> • Priorizar el uso de metales y materiales de desecho, que contribuyan con la preservación medioambiental. <p>Saberes actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actitud responsable, Identidad, autenticidad y respeto a las tradiciones culturales y al medio ambiente. 	
<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal , en el aula taller y ferias artesanales 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestrario de objetos de metal realizados con varias técnicas de terminación

41.

18. Asignatura: Taller de Terminación y Acabados en Metal

Mención de la Modalidad		Creación y Producción Artística Artesanal en Metal y Madera
Grado	6to	
Asignatura	Taller de Terminación y Acabados en Metal	
Módulo	Formación para la producción artística artesanal en	
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>La modernidad plantea desafíos en términos productivos, creativos y medioambientales, por lo que se requieren individuos comprometidos, conscientes y capaces de enfrentar estos retos, con la disposición de plantear alternativas prácticas, que contribuyan a la preservación del medioambiente, haciendo uso de materiales metálicos de desecho o reciclables y sustancias inocuas. En la asignatura Taller de Terminación y Acabados en Metal, los alumnos aplican a las obras y objetos artísticos-artesanales diversos tipos de acabados exaltando sus cualidades y características particulares, contribuyendo significativamente con la preservación del medioambiente al transformar materiales de desecho en obras de arte y artesanías de significativas cualidades estéticas.</p>	
Elemento de Competencia:	
<p>Aplica varias técnicas de acabado y terminación en metal, de acuerdo al efecto deseado según la pieza artesanal.</p>	
Resultados del aprendizaje esperados (RAE)	
<ol style="list-style-type: none"> 1 Integra sus conocimientos sobre los distintos metales con propiedades y posibilidades adecuadas para la realización de obras de arte, artesanías y objetos utilitarios. 2 Aplica sus conocimientos sobre los materiales y herramientas que se usan en la terminación y acabados en metales. 3 Usa materiales de desecho y materia prima reciclada para la terminación y acabados de obras de arte y artesanías en metal, contribuyendo con la preservación del medioambiente. 4 Aplica acabados y terminaciones en metal con esmerada calidad estética. 5 Realiza un muestrario de técnicas de acabado en diversos objetos creados como modelo 	
Contenidos:	

Saberes conceptuales:

- I. Obras de arte y de la artesanía emblemáticas a lo largo de la historia del arte y la cultura.
- II. Materiales y herramientas usados en la terminación
- III. El reciclaje del metal y la preservación medioambiental.
- IV. Los metales, sus propiedades y sus variadas formas de terminación. La terminación rústica tradicional. Pátinas. Brillado y lijado. Laqueado.

Saberes procedimentales:

- Identificar los distintos metales con propiedades y posibilidades adecuadas para la elaboración de obras de arte, artesanías y objetos utilitarios.
- Emplear los materiales y herramientas que se usan en la terminación y acabados en metales.
- Argumentar sobre los procedimientos y técnicas para la terminación y acabados en metales.
- Priorizar el uso de metales y materiales de desecho, que contribuyan con la preservación medioambiental.
- Logra acabados y terminaciones en metal con esmerada calidad estética.

Saberes actitudinales:

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

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Aprendizaje basado en la observación, explicación e investigación de procesos y de obras de arte y artesanales ya terminadas
- Aplicación de técnicas y procesos de terminación y acabados en metales.
- Experimentación y libertad creativa en la aplicación de nuevas alternativas, logrando nuevas opciones y posibilidades en la terminación y acabados en metales.
- Perfeccionamiento mediante la crítica y autocrítica, intercambiando experiencias con el maestro y con artistas y artesanos invitados.
- Visitas a museos, exposiciones artísticas y ferias artesanales

- Exposiciones colectivas, de los trabajos realizados, al final del curso, con juicio crítico y autocrítico, para planear acciones y estrategias de mejoramiento.

Evaluación:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<p>1 Integra sus conocimientos sobre los distintos metales con propiedades y posibilidades adecuadas para la realización de obras de arte, artesanías y objetos utilitarios.</p> <p>2 Integra sus conocimientos sobre los materiales y herramientas que se usan en la terminación y acabados en metales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los distintos metales con propiedades y posibilidades adecuadas para la realización de obras de arte, artesanías y objetos utilitarios. • Identifica las herramientas, equipos y materiales adecuados, para la terminación y acabados en metales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Examen escrito. • Reporte de lectura
<p>3 Usa materiales de desecho y materia prima reciclada para la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los materiales de desecho y la 	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolio • Dossier • Muestrario y exposición

<p>terminación y acabados de obras de arte y artesanías en metal, contribuyendo con la preservación del medioambiente.</p>	<p>materia prima reciclable, para la terminación y acabados de obras de arte y artesanías en metal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las técnicas y procedimientos, fundamentales, para la terminación y acabados en metales. Usa adecuadamente las técnicas y procedimientos, fundamentales, para la terminación y acabados en metales. 	
<p>4 Aplica acabados y terminaciones en metal con esmerada calidad estética.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica en forma eficiente acabados y terminaciones en metal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de evaluación de la técnica y la calidad estética.

<p>5 Realiza un muestrario de técnicas de acabado en diversos objetos creados como modelo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buena terminación en cada superficie. • Lijado correcto. • Soldadura bien aplicada • Pátinas adecuadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición.
<p>Recursos didácticos:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Computadoras. • Cámaras. • Material audio visual. • Revistas. • Libros. • Cuaderno de apuntes. • Cuaderno en blanco. • Materiales e instrumentos diversos para la elaboración de productos. 		
<p>Entorno de aprendizaje:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • El aula taller • Entornos virtuales • visitas a empresas y negocios de su comunidad. 		
<p>Bibliografía:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • -Guía de Acabados de Acero inoxidable, Segunda Edición 2002 (Series de Construcción, volumen 1), Euro Inox 2002. • Platería. Javier Alonso Benito, 2016, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España • -Texturas de Terminación en las Joyas. Eduardo Soler, eduardosoler.blogspot.com • -Acabados Superficiales, Santiago Poveda Martínez, junio 2001, Lecturas Complementarias, ocw.upm.es 		

- -Trabajos con Metales, Taller Educativo UPEL-MÁCARO. Tallereducacional.woldpress.com
- -Operaciones de Trabajos con Metales-Libros Vivos. www.librosvivo.net
- Artesanías en metal. Blog en: <http://artesanias-en-metal.blogspot.com/search?updated-max=2020-03-05T05:19:00-08:00&max-results=1>

Elaborado por: Manuel de Jesús Barías Sánchez

Fecha: 2016

Versión Preliminar

42. Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Metal CPAAM-E.1.

5

Elemento de competencia

Gestiona el montaje y funcionamiento de un taller de artesanías en metal para la realización de una producción sencilla de piezas decorativas y mobiliarios de uso cotidiano

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.

Version Preliminar

Saberes esenciales

Conocimientos:

La historia de la metalurgia, usos y trabajos realizados en metal por diferentes culturas, incluyendo los trabajos artesanales en metal en nuestro país.

- Las técnicas del proceso de producción de piezas de metal con fines decorativos y utilitarios: adornos, marcos, mesas, lámparas, sillas, soportes para mobiliarios en combinación con otros materiales tales como madera, plástico y cristal
- Relación de los objetos de uso cotidiano en metal con las dimensiones humanas.

Destrezas:

- **Identificar los diferentes tipos de metales y sus formatos disponibles en el país.**
- Manejar las técnicas y procedimientos del proceso de producción de mobiliarios y objetos decorativos en diversos metales
- Comparar casos sobre el manejo lógico y funcional de un taller, cuidando los detalles técnicos de cada paso y normativas de calidad y seguridad ambiental en el uso del equipo.

Actitudes y valores:

- Identidad
- Autenticidad

- Disciplina

- Respeto

Indicadores de logro:

- **Argumenta sobre los tipos de metales, formas de obtención, propiedades físicas, propiedades químicas, efectos de cambios de estado, temperaturas de fusión, las aleaciones y sus aplicaciones en la vida diaria y en diferentes objetos.**
- **Identifica las máquinas y herramientas utilizadas para procesar los metales.**
- **Reconoce los diferentes procesos de producción para trabajos en metales y el funcionamiento de un taller**
- **Elabora modelos tridimensionales utilizando los conocimientos adquiridos.**
- Produce objetos sencillos de metal (mesita, objetos decorativos artísticos, objetos funcionales diversos) a partir de un diseño previo, o un plano, siguiendo las proporciones, especificaciones técnicas, y normativas
- Organiza el taller y toma en cuenta los tiempos de producción, el gasto de energía, materiales y personal, presentación del producto, transporte hasta llegar al cliente, de cara a implementar mejoras al proyecto simulado en clase.

Rango de aplicación:

Personal, el aula, ambiente de trabajo, ambientes decorativos, feria artesanal

Evidencias de desempeño

Dossier de tipos de metales, sus procesos de producción y técnicas de trabajo para la fabricación de objetos en metal
Portafolio de diseños

Versión Preliminar

43. Asignatura: Gestión del Taller y Proceso de Producción de Artesanía en Metal

Mención de la modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal Metal y Madera
Grado	6to
Asignatura	Gestión del Taller y Proceso de Producción de Artesanía en Metal
Módulo	Formación para la creación y producción en metal
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 intención de esta asignatura es aplicar todos los conocimientos previos para elaborar piezas creativas en metal que cumplan con los criterios de estética, de calidad, en un taller con especificaciones técnicas nacionales e internacionales, y sean funcionales.</p> <p>Cada diseño contiene un componente artístico, y un componente técnico, por lo que exige una estricta planeación de los procesos de cada técnica. Es la efectividad de estos eslabones en la producción del objeto, lo que puede garantizar una mayor calidad y ventaja competitiva en el mercado del arte del metal.</p>	
Elemento de Competencia:	
<p>Gestiona el montaje y funcionamiento de un taller de artesanías en metal para la realización de una producción sencilla de piezas decorativas, accesorios y mobiliarios de uso cotidiano</p>	
Resultados del aprendizaje esperados (RAE)	

- Argumenta sobre los tipos de metales, formas de obtención, propiedades físicas, propiedades químicas, efectos de cambios de estado, temperaturas de fusión, las aleaciones y sus aplicaciones en la vida diaria y en diferentes objetos.
- Identifica las máquinas y herramientas utilizadas para procesar los metales.
- Reconoce los diferentes procesos de producción para trabajos en metales y el funcionamiento de un taller
- Identifica los diferentes tipos de metales y sus formatos disponibles en el país.
- Elabora modelos tridimensionales utilizando los conocimientos adquiridos.
- Produce objetos sencillos de metal (mesita, objetos decorativos artísticos, objetos funcionales diversos) a partir de un diseño previo, o un plano, siguiendo las proporciones, especificaciones técnicas, y normativas
- Organiza el taller y toma en cuenta los tiempos de producción, el gasto de energía, materiales y personal, presentación del producto, transporte hasta llegar al cliente, en relación al tipo de obra, y los costos totales que genera, de cara a implementar mejoras al proyecto simulado.

Contenidos:

Saberes Conceptuales:

- I. La historia de la metalurgia. Origen y procedencia de los metales.
- II. Usos y trabajos realizados en metal por diferentes culturas.
- III. Física y química de los metales y sus aleaciones. Latón, hierro, aluminio, cobre, bronce, plata
- IV. Técnicas tradicionales y técnicas contemporáneas.
- V. Fundición de metales, torneado, soldado
- VI. Maquinarias, equipos, instrumentos.

Saberes Procedimentales:

- Aplica las técnicas y procedimientos del proceso de producción de mobiliarios y objetos decorativos en diversos metales
- Expresa su arte a través del manejo lógico y funcional de un taller, cuidando los detalles técnicos de cada paso y normativas de uso del equipo.

Saberes Actitudinales:

- Creatividad
- Identidad
- Autenticidad
- Ética
- Responsabilidad
- Esfuerzo
- Respeto por el medioambiente

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

- Diseño de `Proyecto de taller
- Simulación de los procesos de producción de un taller de metales
- Estudio de casos: el taller de fundición, visitas guiadas y entrevistas a artesanos dominicanos
- Aprendizaje basado en problemas.

Evaluación:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<p>1 Argumenta sobre los tipos de metales, formas de obtención propiedades físicas, propiedades químicas, efectos de cambios de estado, temperaturas de fusión, las aleaciones y sus aplicaciones en la vida diaria y en diferentes objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Distingue los tipos de metales, ● Su naturaleza, forma de obtención, procesos físicos y químicos ● Diseña un procesos de producción para un tipo de objeto de metal ● Argumenta sobre los pasos a dar desde el diseño a la producción 	<p>Escala de valoración para Exposición audiovisual</p>

<p>2 Identifica las máquinas y herramientas utilizadas para procesar los metales.</p>	<p>Realiza Dossier con cada tipo de máquina, utensilio o herramienta y su uso</p>	<p>Prácticas en clase/casa para producir un número determinado de ideas originales para satisfacer una necesidad en un tiempo definido.</p>
<p>3 Reconoce los diferentes procesos de producción para trabajos en metales y el funcionamiento de un taller</p>	<p>Realiza estudios de casos sobre diferentes empresas de la metalurgia y de la producción de piezas de metal, mobiliarios y accesorios decorativos y artísticos</p>	<p>Exposición, debate en clase sobre las cualidades de cada caso, ventajas y desventajas de cada proceso.</p>

<p>4 Elabora modelos tridimensionales utilizando los conocimientos adquiridos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Corta, dobla y perfora metales. • Aplica las técnicas para unir metales: soldadura, remaches y tornillos. • Protección de los metales para evitar el oxido. • Acabados: barnizado, cromado, esmerilado, bruñido, • Utiliza las técnicas de trabajar metales para elaborar modelos en clase. • Aplica los conocimientos elaborando formas básicas • en metal. (cubos, pirámides, prismas, cilindros, etc.) 	<p>Escala de valoración del proceso mediante autoevaluación y coevaluación</p>
<p>5 Produce objetos sencillos de metal tales como una mesita, objetos decorativos artísticos, objetos funcionales diversos</p>	<p>Realiza un diseño dimensionado</p> <p>Aplica una de las técnicas en la creación de varios tipos de objetos</p>	

<p>6 Controla los tiempos de producción, el gasto de energía, materiales y personal, presentación del producto, transportey los costos totales que genera, de cara a implementar mejoras al proyecto simulado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra que puede doblar, cortar y perforar metales. • Utiliza los procesos de protección contra la corrosión. • Emplea las técnicas de unión de metales: soldadura, remache y tornillos. 	<p>Observación del proceso. Autoevaluación y coevaluación.</p>
<p>7 Toma decisiones pertinentes en cuanto al manejo de los procesos del taller en experiencias de simulación y en prácticas de taller</p>	<p>Realiza reflexión sobre varios estudios de caso de talleres y fábricas de objetos en metal en el país Crea una experiencia de simulación de microempresa artesanal en</p>	<p>Debate. Evaluación grupal</p>
<p>Recursos didácticos:</p>		

Herramientas: limas, seguetas, marco de seguetas, alicate mecánico, pinzas de corte, alicate de corte, juego de destornilladores planos y cruz, prensas, juego de sargentos desde 2" hasta 8", juego martillo de bola 1/2", 1", 1.5", martillo plano mango de metal, yunque mediano, cinta de medir, juego de escuadras, guantes gruesos

Material es y utensilios varios :aluminio, cobre, estaño, latón, hierro acero (en planchas, laminas, alambres, tubos y barras. Papel lija de agua (calibre 200 en adelante), reloj de pared, aceite SAE40, careta para soldar, gafas transparentes, remaches, varillas de soldar, alambre de estaño, grasa para soldar estaño, thinner, pinturas de aceite, lanillas, oxido rojo, brochas desde 1" hasta 4"

Maquinas y aparatos: taladro de mano 2HP, taladro de banco, torno, fresadora, pulidora, esmeriladora, juego de barrenas de metal, soldadora de arco, soldadora de estaño, soldador de acetileno con sus tanques, dobladora de tubos, remachadoras, troqueladoras, cizallas, compresor, pistola de pintar

Equipos:Datashow,computadora con internet,pantalla para proyecciones

Otros materiales: papel lija(calibre 80,120,220),reloj de pared.

Entorno de aprendizaje:

Espacio:Buena iluminación y ventilación.Área con puertas,ventanas y pisos lisos.

Mobiliario:Mesas de trabajo tipo taller y banquetas,repisas para colocar trabajos de muestra, armario para almacenar materiales, lockers para estudiantes, pizarras (blanca y verde)

Bibliografía:

- Ares, Jose Ant. (2010): "El Metal" Ed. Parramón
- Bramston, David (2010): "Materiales", Ed, Parramón
- Bramston, David (2010): "De la Idea al Producto", Ed, Parramón
- Bramston, David (2010): "Lenguaje Visual", Ed, Parramón
- Pascual I Miró, Eva (2013): "El Esmalte a fuego sobre Metales" Ed. Parramón
- Pascual I Miró, Eva (2013): "El Cuero" Ed. Parramón
- Strefford (2005): " Trabajo en metales", Ed. Limusa, México.
- Rivero De Flores, Maria (2002): "Repujado en Metales Blandos". Ed. Latinoamericana
- AA, W (2002): "Metales" Colección Vamos a Crear, Ed, Parramón
- Baigorri López, Javier (1997): "Tecnología Industrial" , Ed. Anaya, Madrid, España

Elaborado por: D. I. Miguel N. Khoury

Fecha: Abril 2015

Versión Preliminar

44. Elemento de competencia Creación y Producción Artística Artesanal en Metal (CPAME.1.6.)

Elemento de competencia

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

Competencias Fundamentales:

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

Saberes conceptuales:

- Emprendimiento y liderazgo.
- Instituciones de apoyo a la pequeña empresa cultural en República Dominicana.
- Planificación, organización, dirección y control de la empresa.
- Empresa, tipos de empresas y Plan de negocios.
- Acceso al Financiamiento.
- Las reglas del mercadeo y de la presentación de las empresas, las marcas y los productos artesanales de forma física y digital.
- Publicidad y venta del producto.

Criterios de desempeño

- Sistematiza experiencias con la aplicación del concepto de emprendimiento.
- Argumenta sobre las instituciones de apoyo empresarial en República Dominicana.
- Describe los pasos para la introducción de un producto en el mercado.
- Argumenta la importancia de una buena planificación, organización, dirección y control, para que una pequeña empresa se desarrolle en óptimas condiciones.
- Planifica, organiza, dirige, en modo de simulación, en equipo, de manera colaborativa, una pequeña empresa.

- La presentación de las envolturas y empaques de forma física y digital, con fines de comercialización y promoción de las piezas artísticas artesanales.
- Uso de las redes sociales para la promoción y comercialización.

Saberes procedimentales:

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

Saberes actitudinales:

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

- Maneja la presentación gráfica y física, de envolturas y empaques de los productos con fines promocionales en las producciones artesanales.

<p>Rango de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal y en el aula. • En la comercialización de los productos. 	<p>Evidencias de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos: Calidad en el uso de las reglas del mercadeo para la promoción física y digital de las marcas y empresas artesanales y presentación de las envolturas y empaques de las producciones artísticas artesanales para la comercialización. • Destrezas: Presentación de las marcas, empresas y los productos artesanales utilizando las reglas del mercadeo de forma física y digital con fines promocionales y de comercialización.
---	---

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

Mención de la Modalidad	Creación y Producción Artística Artesanal, en Cerámica, Joyería y Bisutería
Grado	6to
Asignatura	Plan de Negocios y Mercadeo del Producto.
Módulo	Formación para la producción artística artesanal en Metal y Madera
<p>Competencias Fundamentales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana. ✓ Competencia Comunicativa. ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. ✓ Competencia Resolución de Problemas. ✓ Competencia Científico–Tecnológica. ✓ Competencia Ambiental y de la Salud. ✓ Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.
Horas	4

Introducción:

Las industrias culturales y creativas han revelado un crecimiento acelerado en las últimas décadas. La creación y buena planificación de un plan de negocios es cada vez más necesaria para poder emprender una iniciativa en el mercado artesanal, tomando en cuenta las exigencias de calidad en el contexto nacional e internacional.

La globalización y la sociedad actual demandan cada día más capacidad de competencia en los seres humanos. En este orden es necesaria la utilización de las herramientas tecnológicas, científicas y culturales necesarias para el desarrollo de dichas capacidades. El emprendimiento es una modalidad social que para ser desarrollada y puesta en ejecución, desarrollando cualidades específicas y actitudes positivas, de entrega al trabajo y perseverancia. Además mantenerse a la vanguardia en la actividad profesional que decidas. En esta asignatura se da forma terminada a un proyecto para emprender un negocio en el ámbito de la pequeña empresa artesanal en metal y madera.

Elemento de Competencia:

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

Resultados del aprendizaje esperados (RAE)

- Sistematiza experiencias con la aplicación del concepto de emprendimiento.
- Argumenta sobre las instituciones de apoyo empresarial en República Dominicana.
- Describe los pasos para la introducción de un producto en el mercado.
- Argumenta la importancia de una buena planificación, organización, dirección y control, para que una pequeña empresa se desarrolle en óptimas condiciones.
- Planifica, organiza, dirige, en modo de simulación, en equipo, de manera colaborativa, una pequeña empresa.
- Maneja la presentación gráfica y física, de envolturas y empaques de los productos con fines promocionales en las producciones artesanales.

Contenidos:

Saberes conceptuales:

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

Saberes procedimentales:

- Maneja las reglas del mercadeo y de la presentación de empresas, marcas y productos artesanales
- Presenta diseños de logos, folletos, catálogos, blogs, redes (Instagram y Facebook) así como envolturas y empaques de los productos, de acuerdo a un concepto creado para un blanco de público.

- Expone audiovisualmente de manera breve y efectiva las fortalezas de su proyecto y línea de productos con fines comerciales y para obtención financiamiento , patrocinadores e inversionistas. (Pitch)

Saberes actitudinales:

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

Actividades y estrategias de aprendizaje sugeridas:

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

Evaluación:

RAE Resultados de Aprendizajes Esperados	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Sistematiza experiencias con la aplicación del concepto de emprendimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sobre los conceptos de emprendimiento e innovación mediante estudio de casos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición grupal. • Con presentación audio visual. • Investigación escrita. • Reporte de lectura.

	<ul style="list-style-type: none"> • Crea una investigación documental histórica sobre personas emprendedoras a nivel nacional e internacional. 	
<p>2.Argumenta sobre las instituciones de apoyo empresarial en República Dominicana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las instituciones de la República Dominicana que ayudan y fomentan el desarrollo de pequeñas empresas. Oficina de propiedad Industrial(ONAPI). • Visita pequeñas y medianas empresas. • Socialización de experiencias vividas en visitas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Panel de discusión. • Análisis de material audiovisual. • Análisis de caso. • Instrumento de visita.
<p>3.Maneja la presentación gráfica y física, de envolturas y empaques de los productos con fines promocionales en las producciones artesanales.</p>	<p>Diseña y presenta la idea del producto</p> <p>Describe los pasos para la introducción de un producto en el mercado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral • Presentación gráfica a color del diseño • Preguntas y respuesta.

	<p>Maneja las reglas del mercadeo y de la presentación de empresas, marcas y productos</p>	
<p>4. Argumenta la importancia de una buena planificación, organización, dirección y control, para que una pequeña empresa se desarrolle en óptimas condiciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta los procedimientos necesarios para la organización y conducción de una empresa. • Compara las características de los tipos de empresa según su tamaño, inversión, la naturaleza de su actividad, y su formación jurídica. • Ejecuta la distribución de los recursos en un presupuesto y plan de gastos, de forma equitativa y prudente. • Planifica la producción de un producto, desde su etapa inicial a la final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación visual de espacio distribución y organización. Ficha de observación con escala. • Preparación de presupuesto para la ejecución de un producto, presentación mediante simulación de negocios con herramientas tecnológicas.

<p>5. Planifica, organiza, dirige, en modo de simulación, en equipo, de manera colaborativa, una pequeña empresa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza la diferencia entre una empresa y un negocio. • Sistematiza la toma de decisiones y acciones para poner en marcha el proyecto. • Elabora un plan de negocio y mercadeo de un producto: • Presenta diseños de logos, folletos, catálogos, blogs, redes (Instagram y Facebook) así como envolturas y empaques de los productos, de acuerdo a un concepto creado para un blanco de público. • Expone audiovisualmente de manera breve y efectiva las fortalezas de su proyecto y línea de productos con fines comerciales y para obtención financiamiento de inversionistas. (Pitch) 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto final: • Entrega de proyecto escrito. • de demostración del Producto. • Exposición oral grupal o individual.
<p>Recursos didácticos:</p>		

- Computadoras.
- Cámaras.
- Material audio visual.
- Revistas.
- Libros.
- Cuaderno de apuntes.
- Cuaderno en blanco.
- Materiales e instrumentos diversos para la elaboración de productos.

Entorno de aprendizaje:

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

Bibliografía:

- Empresa e iniciativa emprendedora (2016) de Eva Asensio del Arco, Beatriz Vázquez.
- Freire, Andy (2005). Pasión por emprender, de la idea a la cruda realidad. Buenos Aires; Grupo Editorial Norma.
- Bernal Guerrero, Antonio.(2014) Competencia emprendedora e identidad cultural. Una investigación exploratoria con estudiantes de la secundaria obligatoria. Revista de Educación, 363. Enero-abril 2014.

REFERENCIAS

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

- UNESCO (2013) Herramientas de Formación para el Desarrollo Curricular: una caja de recursos . UNESCO Oficina Internacional de Educación (UNESCO-OIE)
- MINERD (2016). Bases de la Revisión y Actualización Curricular. Santo Domingo, República Dominicana.

Versión Preliminar